

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO DE ARTES E COMUNICAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO

Iomana Rocha de Araújo Silva

**Cinema experimental brasileiro: Poesia, ousadia e desconstrução
em *Limite*, *O bandido da luz vermelha* e *Cosmococas***

Recife
2009

Iomana Rocha de Araújo Silva

**Cinema experimental brasileiro: Poesia, ousadia e desconstrução
em *Limite*, *O bandido da luz vermelha* e *Cosmococas***

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Pernambuco, ligada à linha de pesquisa Estética e Cultura dos Meios, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestra, sob a orientação da Professora Doutora Maria do Carmo de Siqueira Nino.

Recife
2009

Silva, Iomana Rocha de Araujo

Cinema experimental brasileiro: poesia, ousadia e desconstrução em Limite, O bandido da luz vermelha e Cosmococas / Iomana Rocha de Araújo Silva. – Recife: O Autor, 2009.

187 folhas. : il., fig.

Dissertação (mestrado) – Universidade Federal de Pernambuco. CAC. Comunicação, 2009.

Inclui bibliografia.

1. Cinema brasileiro 2. Cinema experimental. 3. Artes visuais. 4. Vanguarda (Estética). I. Título.

791.43 CDU (2.ed.)

UFPE

791.43 CDD (22.ed.)

CAC2009-87

Agradecimentos

À minha mãe Fátima, por seu imenso carinho, apoio e incentivo inestimáveis;

Ao meu pai Israel, por me despertar, me direcionar, me clarear, me corrigir;

A Iramaya, por me acompanhar sempre nas fruições;

A Gustavo, pelo suporte, e por me trazer sempre à realidade;

A Maria do Carmo Nino, minha orientadora, a quem admiro e estimo, por sua paciência, dedicação e competência;

Aos professores Ângela Prynsthon, Nina Velasco e Cruz e Paulo Cunha, pela contribuição intelectual;

Aos amigos Fred, Leo, Breno, Nycolas, Tiago, Glauco, pela ajuda na hora certa;

Aos funcionários do PPGCOM, pela colaboração e disponibilidade;

A todos aqueles que ajudaram, direta ou indiretamente, no desenvolvimento deste trabalho.

Resumo

Estudo sobre o cinema experimental brasileiro, a partir da análise de três casos específicos: *Limite* (1930) de Mário Peixoto, no qual se aponta o pioneirismo e ousadia; *O bandido da luz vermelha* (1969), de Rogério Sganzerla, em que se destaca o escracho e transgressão frente ao contexto cultural da época; e as *Cosmococas* (1973), de Hélio Oiticica e Neville D'Almeida, nas quais se enfatiza a desconstrução e o caráter, radical e inventivo, bem como o fato desta ser uma obra precursora de questões atuais relacionadas ao cinema e sua possível crise. O trabalho analisa as características experimentais, bem como as principais influências estéticas e ideológicas presentes nestas obras, enfatizando o caráter antropofágico do experimental brasileiro e a forma como estas obras representam seu contexto artístico e sociocultural em cada período histórico. Além disso, observam-se as inovações artísticas implementadas por cada obra, apontando a importância da experimentação para o desenvolvimento artístico e ideológico do cinema nacional.

Palavras-chave: cinema brasileiro; experimentalismo; inovação estética.

Abstract

Research about the Brazilian experimental cinema, from the analysis of three specific cases: *Limit (Limite* - 1930), by Mário Peixoto, which shows the pioneering and daring; *The Bandit of red light (O bandido da luz vermelha* - 1969), from Rogério Sganzerla, in which highlights the parody and transgression against the cultural context of the time, and the *Cosmococas* (1973), by Hélio Oiticica and Neville D'Almeida, to make salient this deconstruction, radicalism, inventive character, as well the fact that this is a pioneer work of current issues related to cinema and its possible crisis. Dedicated to the analysis of the experimental as well to the main aesthetic and ideological influences present in these works, emphasizing the anthropophagy of the Brazilian experimental cinema, and how these works represent the artistic and socio-cultural context in each historical period. In addition, is analysed the artistic innovations implemented by each work, indicating the importance of the experimentalism for the artistic and ideological development of local cinema.

Keys Words: Brazilian cinema; experimentalism; esthetic innovation

Sumário

Introdução	06
Cap. 01 – ALGUNS PRINCÍPIOS E CONCEITOS	18
1.1. Primórdios da experimentação.....	18
1.2. Cinema clássico e cinema experimental: características, divergências e conceitos..	19
1.3. Alguns gêneros.	28
1.4. O experimental no Brasil	47
Cap. 02 - O LIMITE DE MÁRIO PEIXOTO	55
Cap. 03- A LUZ VERMELHA	82
3.1. Contextualizando o período.....	82
3.2. Quando a gente não pode fazer nada, a gente avacalha, avacalha e se esculhamba!	86
Cap. 04 – QUASE-CINEMA	118
4.1. Experimentar o experimental.....	118
4.2. O quase–cinema	127
4.3. As Cosmococas.....	139
Considerações finais	164
Bibliografia.....	170
Anexos.....	177

Introdução

O cinema é uma mídia com uma história relativamente curta, cuja linguagem se encontra em constante evolução. Além de serem infinitas as suas possibilidades estéticas. Diante disso, sempre considerei incômodo tratar o cinema como algo estanque, dependente de conceitos deterministas e baseado em uma estrutura predeterminada de normas técnicas. Não que isso seja uma constante. Mas o comodismo frente ao entretenimento lucrativo e a hipnótica alienação como fuga da realidade tendem a prevalecer na história do cinema.

Busco, dessa forma, salientar as possibilidades da mídia cinematográfica, apontar suas potencialidades enquanto meio artístico. Bem como trazer essa discussão sobre a experimentação cinematográfica para o contexto brasileiro, tendo em vista que poucos são os estudos acerca dessas manifestações do cinema experimental nacional. E o faço devido a minha ligação pessoal com o cinema, meu objeto de estudo, meu trabalho e meu lazer. Além disso noto nas experimentações cinematográficas uma forte ligação com o universo das artes plásticas, que também me agrada extremamente. E é exatamente nesse contexto, como iremos observar, que o cinema passa por diversas hibridizações e inovações técnicas e estéticas.

Observando o meio cinematográfico, nota-se a recorrente associação do cinema como meio artístico e a conseqüente geração de polêmica em torno dessa relação. Coloca-se o cinema como uma forma de arte, e, por outro lado, questiona-se a classificação deste como tal. Cinema é arte? Quando o cinema é arte? E quando não é? E de qual sorte é essa arte? Estas questões permeiam o universo artístico e cinematográfico há tempos e tomam proporções ainda maiores quando se coloca uma questão ainda mais abrangente: O que é arte? O que e quem legitima, de fato, o que vem a ser arte? Diante disso, determinar se cinema é arte e qual filme se enquadraria nesse contexto se torna algo estratosférico.

Historicamente, o cinema foi relacionado ao contexto artístico, pela primeira vez, em 1912, por Ricciotto Canudo, um dos primeiros teóricos cinematográficos da história, que posteriormente desenvolveu o *Manifeste des sept arts (1923)*, em que batizou o cinema de “a sétima arte”. Esta publicação surge como legitimação estética do cinema, elevando-o oficialmente à categoria de arte.

Nesse manifesto, Canudo (1923) coloca o cinema como uma arte total, na qual todas as artes anteriores estão contidas, coloca assim o cinema como “a plástica em movimento”, pois

reunia e conciliava, em sua linguagem e expressão, a dimensão plástica da pintura, da arquitetura e da escultura, bem como a dimensão rítmica da dança, da música e da poesia. Considerava o cinema “a alma da modernidade”.

Benjamim (1996, p. 176) nos lembra que, assim como a fotografia, em proporções ainda maiores, o cinema enfrentou graves problemas com a estética tradicional. Muito se discutiu, muitas vezes de modo estéril, sobre a qualidade de arte do cinema. Benjamim, no caso da fotografia, mostra que se discutia muito, no passado, sobre ser a fotografia arte ou não, porém não se colocava previamente se a invenção da fotografia havia alterado a própria natureza da arte. O mesmo se pode colocar em relação ao cinema.

Este aproveita e aprofunda as modificações advindas da afirmação da fotografia, bem como de métodos mecânicos utilizados para a produção da arte, da aceitação da multiplicidade de exemplares de obras artísticas. A fotografia havia conseguido capturar aquele instante único de tempo. O cinema consegue capturar e manipular o tempo, e este passa a ser visto como um potencial artístico. O tempo, de fato, é a essência da arte cinematográfica.

Na era silenciosa, o cinema foi descrito como forma de arte sob dois contextos. No primeiro, aplica-se o termo para o cinema como um todo, visão esta levantada por Apollinaire e Canudo. Uma segunda conjunção de arte e filme foi menos cultural e mais comercial, no qual o domínio da base tecnológica era associado à propriedade cultural e status artístico.

No cinema americano, os filmes logo ultrapassaram o estágio primitivo - se tornando mais elaborados - e envolvendo investimento de capital e invenções dramáticas. Os filmes de ficção americanos tomaram proporções épicas, como se observa nos filmes de Griffith e Pastroni. O objetivo desses primeiros diretores era desenvolver uma linguagem fílmica que pudesse absorver, encantar e mover essa emergente audiência, desenvolvendo uma técnica narrativa utilizada anteriormente pela literatura e pelo teatro.

Nessa mesma época, outro enfoque era desenvolvido por um pequeno mas influente número de entusiastas, que se focaram nas implicações culturais do novo meio. Para alguns, como é o caso de Canudo, o cinema anunciou um novo tempo, uma nova forma de olhar. Para outros, como o filósofo Henri Bergson o filme oferecia uma nova forma de entender a construção e os paradoxos do tempo e da duração. (REES, 1999, p. 25).

O movimento de vanguarda como um todo tem mais frequentemente se voltado para um contexto alternativo às margens do cinema *mainstream* do que para a audiência popular. A vanguarda rejeita e critica o cinema como entretenimento e, por consequência, a sua audiência. E tem procurado “formas de ver” fora das convenções do cinema tradicional dominante e seus modos industriais de produção.

Estudiosos de cinema da época como Delluc e Epstein, influenciaram a crescente teoria do cinema com suas ideias sobre o tempo e suas metáforas visuais. Posteriormente, outros filósofos fizeram estudos sobre tempo e duração. Deleuze e Boudry inseriram algumas ideias-chaves que colocam o filme como uma ‘máquina de simulação’, na qual representações enganam a percepção, uma premissa básica na qual se apoia o filme clássico dramático.

O elemento ‘tempo’ gera a possibilidade não só de colocar as imagens em movimento, mas de controlar e manipular a sensação temporal do espectador, além da possibilidade da quebra da linearidade narrativa. Observam-se claramente experiências temporais nos filmes experimentais de Andy Warhol, como em *Sleep* (1963), cuja ideia original previa um filme de oito horas, mas na prática resultou numa obra de seis horas. Nele foi explorada a estaticidade das imagens, a duração do filme e a fruição do espectador em relação à passagem do tempo. Aspectos semelhantes podem ser vistos em outros de seus filmes, como *Eat* (1964), que mostra o artista plástico Robert Indiana comendo lentamente um só cogumelo durante 39 minutos, e *Empire* (1964), um dos mais importantes filmes de Andy Warhol, no qual ele exhibe a imagem do famoso prédio *Empire State Building*, em Nova York por cerca de oito horas.

Rees (1999, p. 06) mostra que a noção de filme como primeiramente uma arte baseada no tempo é central para a vanguarda, mesmo que a formação do tempo seja comum a todo o cinema, mas a tradição experimental põs o tempo do filme no centro deste projeto.

Já em relação ao distanciamento que o cinema experimental busca em relação ao que há de industrial, Canudo chama a atenção, no seu Manifesto, para o fato de o cinema ser muito mais do que apenas indústria e comércio. Anatol Rosenfeld completa que:

[...] o filme, quando simplesmente reproduz uma peça teatral de valor estético, não é uma obra de arte – é apenas veículo de comunicação e reprodução, que fixa, multiplica e divulga uma obra de arte por meios mecânicos. Todavia, quando se apodera da mesma peça, refundindo-a e recriando-a segundo os seus próprios meios de expressão, deixa de ser um simples veículo e transforma-se, eventualmente, em arte genuína (2002, p. 34-35).

Benjamim expõe a observação de Werfel de que é a tendência estéril de copiar o mundo exterior, de forma realista, que tem impedido o cinema de incorporar-se ao domínio das artes. Segundo ele: “O cinema ainda não compreendeu seu verdadeiro sentido, suas verdadeiras possibilidades... Seu sentido está na faculdade característica de exprimir, por meios naturais e com uma incomparável força de persuasão, a dimensão do fantástico, do miraculoso e do sobrenatural” (WERFEL apud BENJAMIM, 1996, p. 177).

Segundo essa observação, quando o cinema explora sua estética própria, ele desenvolve seus próprios modos de expressão, usufruindo das especificidades técnicas e poéticas que lhe são características. Neste momento o então cinema se firma como ‘arte’. As demais formas de arte, por sua vez, não deixam de se mostrar presentes no cinema, seja como citação, metalinguagem ou inspiração estética.

No apogeu do cinema mudo a pesquisa sobre as raízes do cinema era uma preocupação permanente daqueles que estudavam a estética do cinema. Havia uma rejeição, na maior parte das vezes violenta, das filiações à literatura e ao teatro e, ao contrário, uma afiliação à poesia (Epstein), à música (Dulac, Gance) e, obviamente, às artes plásticas (AUMONT, 2004a, p. 168). Essa relação entre cinema e pintura foi estudada desde então, buscando-se similaridades e influências, guardando-se as devidas diferenças quanto a suas naturezas e possibilidades técnicas.

Jacques Aumont nos mostra, baseado na escola de Kulechov, que temos a ideia de que o que aparece na tela é unicamente uma realidade fílmica, produzida pela técnica cinematográfica, ou seja, o filme seria uma realidade organizada. Pudovkin completa que “o homem tal como fotografado é apenas um material bruto para a composição futura de sua imagem no filme, organizada e montada” (2004a p.170-171). Isso nos leva à ideia do ‘material’ cinematográfico, que Aumont coloca da seguinte forma:

O material seria apenas, portanto, imagens que podem ser encurtadas, alteradas, juntadas e, de maneira tendenciosa, pedaços de películas. Tentação permanente de reduzir o material à matéria primeira, não sem equivalentes em pintura: o pigmento, a massa de tinta como material bruto (2004a, p. 171).

Assim, segundo Aumont, no caso do cinema, o material artístico, plástico, a ser manipulado em busca de um resultado, de uma obra cinematográfica, seria cada plano em si, cada fragmento de película que, de uma forma geral, existiria por si só, e sua manipulação geraria sentidos e sensações.

Todavia, historicamente, a ideia do especificamente fílmico como trabalho da fotografia cinematográfica em um sentido plástico teve dificuldades de sobreviver ao cinema falado. Segundo Aumont, o cinema mudo não escapa nem à representação do espaço, nem do tempo. “Só um cinema não narrativo, uma cinetização da pintura pode ter por categorias formais os valores puramente plásticos tais como a pintura os conhece” (2004a, p. 172). Todavia, elementos próprios da pintura, como luz e cor, são muitas vezes manipulados pelo cinema, empregados na função de representação ou contribuindo para a sua narrativa, ou simplesmente visando uma beleza plástica.

Além dos elementos pictóricos que a pintura lega como influência ao cinema, esta também aparece de forma mais direta, ou seja, referências a pinturas e artistas são feitas constantemente no cinema, seja de forma metafórica, representativa, narrativa. Cineastas como Godard e Derek Jarman fizeram representações diretas de obras da pintura em alguns de seus filmes.

No filme *Caravaggio (1986)*, de Derek Jarman, o diretor utiliza a estética do artista em questão em uma obra biográfica. Neste filme não há apenas a reprodução das imagens barrocas dos quadros de Caravaggio, que ocorre de forma primorosa, como também há a utilização do jogo de luz e sombra bem marcados, bem como se explora as antíteses próprias do barroco para compor as cenas. Estas antíteses não aparecem apenas de forma visual, mas se configuram como um conceito do filme, cuja trama é um equilíbrio entre o belo e o feio, o rico e o pobre, o gênio e o louco, o religioso e o profano.

Godard foi outro diretor que dispersou ao longo de seu trabalho inúmeras referências pictóricas explícitas. Dubois (2004, p. 251) afirma que Godard trava uma relação de mão dupla com a pintura: em seus filmes dos anos 60 é a pintura que se mostra no cinema, e nos filmes dos anos 80 o cinema brinca de pintura. Entre os dois se observa, de um lado, a pintura rumo à colagem, de outro, o vídeo rumo ao cinema. Colagem e vídeo são os instrumentos da inflexão da relação entre cinema e pintura, nos filmes de Godard.

Diante desta antiga relação arte-cinema e das questões levantadas optou-se, neste trabalho, por colocar que o cinema é ‘arte’ a partir do momento em que este busca desenvolver uma poética própria em suas produções, mas não só. Enfatizam-se três aspectos, independentes entre si: Quando se explora, no filme, inovações estéticas que levem a fruições de diferentes graus; quando tematicamente tenha um conteúdo (artístico, sociocultural,

filosófico, político etc.) que seja inovador e interfira diretamente no espectador; e quando são desvinculados aos meios de produção e difusão *maisntream*. O cinema experimental, neste trabalho, é visto como uma forma autônoma de arte, independente da produção *mainstream*, e dotado de especificidades próprias no que diz respeito à elaboração, desenvolvimento, produção e difusão.

No decorrer da história, e nas mais diversas partes do mundo, o cinema aqui chamado de experimental recebeu nomenclaturas as mais diversas: cinema de vanguarda, cinema de artista, cinema underground, cinema independente, cinema marginal, cinema poesia, cinema experimental. Há quem busque limites de especificidades, mas habitualmente essas nomenclaturas se incluem numa mesma categoria: o cinema de vanguarda (REES, 2005, p. 3).

O contexto cinematográfico não é o único contexto artístico que envolve os filmes de vanguarda. Filmes surrealistas e abstratos da década de 20, assim como muitos filmes e instalações de vídeo atuais surgiram das correntes de arte dominantes na época. Algumas vanguardas se apropriaram da máquina do cinema, em nome da arte contemporânea.

Rees afirma que a ideia de cinema experimental ou de cinema de vanguarda deriva mais diretamente do contexto de arte moderna e pós-moderna do que da história do cinema (1999, p. 4). Assim, acredita-se que o cinema experimental está diretamente ligado não apenas ao contexto cinematográfico, mas também ao contexto de artes plásticas e do cinema como obra plástica em si.

Os primeiros filmes feitos especificamente por artistas foram ligados a grupos futuristas, construtivistas e dadaístas (REES, 1999, p. 12). A popularidade do cinema e as possibilidades de experimentações levaram os artistas a tentar colocar as ‘pinturas em movimento’, através do então novo meio cinematográfico. Além disso, o cinema foi associado, por alguns artistas da época, a uma forma de ‘chocar’, tal como nos mostra Lígia Canongia:

De fato, com o dadaísmo principalmente, o cinema perde seu aspecto de mera ludicidade, tornando-se um exercício de comportamento social, um exercício de escândalo para com os padrões tradicionais (...) a obra de arte, com o Dadaísmo, tornou-se choque. Projeta-se contra o espectador ou ouvinte. Adquire um poder traumático, e favorece um gosto pelo cinema (1981, p. 10).

Filmes de vanguarda foram feitos por artistas como Man Ray e Fernand Léger, que suplementaram seus trabalhos em pintura, escultura, fotografia, com um grande número de filmes experimentais, que hoje são canônicos.

Nos anos posteriores à década de 20 estes artistas se engajaram em poucos projetos cinematográficos, mesmo assim continuaram expondo suas produções iniciais, mas não mantiveram uma produção efetiva junto ao cinema. Mas, após a II guerra, uma geração de artistas afirmou que era possível, para o cinema, ser um meio artístico em si, desenvolvendo trabalhos exclusivamente com a mídia cinematográfica. Dentre estes, Maya Deren e Stan Brakhage.

Maya Deren foi a primeira cineasta a receber uma bolsa de pesquisa do Guggenheim para trabalho em “criação de imagens em movimento”. Era envolvida com a dança, encantada pelo poder do movimento corporal e as manipulações de espaço e tempo possibilitadas pelo meio cinematográfico. Em alguns de seus filmes ela aliou a plasticidade corporal e a experiência visual, sendo considerada como a primeira cineasta de dança, o que hoje equivale à videodança. Maya Deren criticou fortemente o cinema de Hollywood, considerado por ela o maior obstáculo para a definição e desenvolvimento das imagens em movimento como uma das formas de belas artes em si.

Stan Brakhage foi outro grande cineasta responsável pelo estabelecimento do cinema como arte. Possuía uma técnica característica, na qual pintava sobre as imagens diretamente na película. Além de pintar, ele queimou, riscou, arranhou, descoloriu e colou diferentes materiais também diretamente na película. Suas experiências resultavam em um efeito lírico e poético. Já nos anos 60 algumas de suas experimentações eram realizadas através dos filmes documentários, mostrando situações reais, muito pessoais e às vezes constrangedoras para a época, tal como ele e a mulher fazendo amor, o parto dos filhos, a autópsia de cadáveres no necrotério público.

Como se pode observar, Maya Deren e Stan Brakhage, assim como outros ‘artistas-cineastas’, se dedicaram ao cinema como suporte de suas obras. Estes artistas passaram a desenvolver poéticas próprias, dentro das possibilidades estéticas características do cinema, e construíram, no decorrer de suas vidas, uma obra baseada na mídia cinematográfica. Neste momento, a consolidação artística do cinema se mostra de forma concreta.

Aumont nos mostra que, “geralmente, o encontro das vanguardas plásticas e do cinema se deu em formas institucionalmente marginais: foi apenas recentemente, e no museu, que elas deixaram de ser marginais” (2004a, p. 169). As galerias de arte, mais que o cinema, são os locais dessas produções, fora do espaço e convenções do cinema.

Observa-se, por outro lado, que, apesar de estarem distantes do contexto mais industrial, as técnicas e estéticas utilizadas pelo cinema experimental influenciam alguns bons filmes narrativos, em aspectos específicos, como estilização, ritmo, montagem. Esses filmes que, vez por outra, utilizam elementos ou passagens experimentais, se fazem por si só experimentais, dentro de seus limites. Mas, sempre de forma a estar dentro de padrões preestabelecidos, seja pela gramática clássica do cinema hollywoodiano, seja pela influência do modelo industrial, como observa Aumont:

O cinema narrativo, quase por definição, não conhece o informal; a matéria fílmica está sempre contida pela representação, ela nunca é autorizada a se exhibir sozinha, mesmo que seus vestígios apareçam às vezes – como o grão de película, tal como ele se fetichiza, por exemplo, em certos filmes onde se misturou a filmagem em 16mm e em 35mm *l'Amour fou*, *Une sale histoire*); ou como a duração, outra matéria do filme que certos cineastas isolaram, sempre em pequenas doses (a duração pura é a morte da narrativa). Em compensação, a matéria, em suas formas visual e temporal, é de bom grado estudada e explorada pelo filme ‘experimental’ (2004a, p. 208).

O cinema é uma mídia muito propícia para a experimentação e o cinema experimental quebra com a convenção tradicional cinematográfica, impondo um cinema consciente dos recursos que lhe são próprios. E, por esse motivo, os artistas buscam no cinema uma nova forma de expressão, enquanto os cineastas buscam possibilidades estéticas e narrativas que engrandeam sua produção.

A pintura e o cinema, assim como cada uma das demais manifestações artísticas, possui características próprias que envolvem suas possibilidades e limites técnicos, bem como seus materiais, impondo da mesma maneira formas de fruição próprias e diferentes entre si. São exatamente estas peculiaridades que firmam, conceituam e caracterizam as formas de arte.

A proposta de Canudo (1923), do cinema como uma ‘arte total’, que englobaria todas as demais formas de arte anteriores, pode ser vista como válida no momento em que se observa, no cinema, a influência direta, de fato, de elementos estéticos de todas estas artes. Todavia, a forma como estas influências são trabalhadas faz parte exclusivamente do universo cinematográfico, que possui suas próprias regras, suas próprias técnicas e suas próprias

limitações. Trata-se da adaptação de elementos da pintura, do teatro, da arquitetura, da poesia, da música, da literatura, para um novo contexto, no qual estes elementos trabalham de forma específica, voltados para o desenvolvimento de um objetivo esteticamente cinematográfico.

Aumont explica com clareza que existem elementos da pintura que o cinema não alcança, a exemplo da emoção diretamente ligada ao material, como ocorre no traço minimalista da abstração. Ao mesmo tempo em que elementos como o movimento, o gesto, a lentidão, a velocidade, o tempo, são especificamente cinematográficos, que a pintura só pode atingir à custa da contorção ou da trapaça (2004a, p. 216).

O cinema se firma como arte exatamente no momento em que passa a ser visto como mídia artística, em que suas potencialidades técnicas específicas são exploradas esteticamente, com grande carga poética e lírica, por artistas que desenvolveram uma obra baseada na exploração da mídia cinematográfica e, conseqüentemente, do desenvolvimento de poéticas ligadas a esta mídia.

Além do ‘artista-cineasta’, o espectador tem uma posição específica nos filmes experimentais. A partir do momento em que se considera a produção experimental uma ‘obra aberta’ (segundo o conceito dado por Eco (2005)), o ‘espectador-fruidor’ participa diretamente da construção dessas obras, podendo interpretá-las de acordo com suas construções culturais, e seus estados de espírito.

Essa produção, como se pode ver, abrange majoritariamente a Europa e os EUA. Todavia, no Brasil, com menores proporções e menor acesso a recursos técnicos, observa-se este fulgor em busca da arte e da experimentação, que levou à frente as vanguardas cinematográficas e os ‘artistas-cineastas’. Durante os vários movimentos artísticos mundiais, o Brasil acompanhou a produção internacional, inspirando-se de forma antropofágica nas correntes internacionais.

No intuito de analisar a obra experimental brasileira, fez-se uma pesquisa histórica de sua manifestação, consultando livros, sites e especialistas. Como resultado, vários casos foram identificados, em várias épocas, e ligados a diversos estilos. Junto a essas obras buscou-se o impacto cultural e artístico que elas causaram, bem como o nível de inovação estética e artística de cada uma. Fez-se necessário identificar, dentre essas obras, aquelas que mais apresentavam características experimentais, sendo ao mesmo tempo impactantes, inovadoras e que, além disso, possuísem um toque brasileiro.

Decidiu-se por analisar a obra experimental brasileira, relacionando-a a aspectos históricos e artísticos locais, identificando suas influências e observando, nestas, elementos que as tornam obras inovadoras, inventivas e, ao mesmo tempo especificamente brasileiras. Foram escolhidas, para tanto, obras-chaves e artistas representativos dentro de uma estrutura cronológica do experimental brasileiro (que, segundo se observou, se inicia nos anos 20 e mantém até hoje uma produção ativa). A saber: *Limite* (1930,) de Mário Peixoto, por seu caráter pioneiro e ousado, bem como pela repercussão experimental e artística deste filme. *O Bandido da Luz Vermelha* (1969), de Rogério Sganzerla, por sua ousadia e escracho diante do contexto cultural, e por suas inovações artísticas e ideológicas frente ao cinema brasileiro. As *Cosmococas* (1973), de Hélio Oiticica e Neville de Almeida, por seu caráter desconstrutivo e radical, por seu alto grau de invenção e experimentação, e por ser uma obra precursora de questões atuais relacionadas ao cinema. Além disso, as obras escolhidas têm o poder de gerar o que é uma das funções da vanguarda e, por conseqüência, do cinema experimental: pensar e fazer pensar sobre o cinema em si.

No primeiro capítulo é feita uma explanação geral acerca dos conceitos de cinema experimental, bem como, mais detalhadamente, das diversas vanguardas, gêneros e subgêneros do experimental mundial. Além disso, se coloca a diferença entre o cinema clássico e o cinema experimental, no que diz respeito à liberdade de experimentação estética, à recepção do espectador e à relação destes filmes com a indústria cinematográfica.

Neste primeiro capítulo é também realizado um breve histórico acerca do experimental brasileiro, mostrando as produções em diversas épocas, citando nomes de brasileiros que participaram destes movimentos e enfatizando os principais trabalhos e suas contribuições.

No segundo capítulo são focados os anos 30, com o lendário e magistral trabalho de Mário Peixoto: *Limite*, colocado aqui como o primeiro trabalho experimental relevante feito no Brasil, não apenas por sua contribuição estética e técnica, mas também por suas características nacionais. Neste capítulo, o filme *Limite* é apresentado e analisado, demonstrando-se as características que o tornam experimental, suas peculiaridades estéticas e elementos específicos.

Enfatiza-se a manipulação dos planos realizada por Mário Peixoto, planos estes considerados como obras de arte em si, como material plástico, elementos unitários de montagem. Evidenciando a forma como estes foram meticulosamente capturados, em que a

partir da combinação entre elas, e com um preciosismo quanto ao ritmo e ao tempo de cada cena, criava seu filme.

O tempo, considerado característica essencial do cinema experimental, é abordado objetivamente neste capítulo. Assim, baseado nas teses de Deleuze acerca da imagem-tempo e da imagem-movimento, descreve-se como a estruturação do tempo é influenciada e relativizada pela montagem, bem como se aborda a percepção do tempo pelo espectador. Aponta-se também como ocorreu a relação entre o próprio Mário Peixoto, seu filme e o tempo.

Busca-se, portanto, justificar e esclarecer a classificação atribuída à obra *Limite* como experimental, apontando sua relação com a vanguarda francesa, que envolve o impressionismo, o dadaísmo, o cubismo e o surrealismo, bem como com a montagem russa e outras vanguardas artísticas da época, enfatizando suas características ligadas à corrente dos cine-poemas e do cinema puro.

No terceiro capítulo, enfocando-se os anos 60 e 70, é analisado o ‘cinema marginal’ na experiência de Rogério Sganzerla, com o filme *O Bandido da Luz Vermelha*, realizado em meio a um efervescente contexto artístico, social e político, sob a influência do movimento underground americano, da contracultura, do movimento tropicalista, do peso do subdesenvolvimento terceiro-mundista e sob a tensão da ditadura militar.

São enfatizados os elementos estéticos e estilísticos recorrentes do cinema marginal, sua relação com o cinema novo e com a indústria cinematográfica brasileira. Nesse ponto, mostra-se a relação do cinema marginal com a ‘boca do lixo’, e o contexto da produção experimental nacional. A questão da marginalidade explorada nos filmes deste período, bem como a marginalidade em relação à produção e difusão também é explorada.

Neste mesmo período, e também sob influência do movimento tropicalista e sob o peso da ditadura militar, observa-se, em outro contexto, as experiências de Helio Oiticica com artes visuais e cinema. A poética deste artista é observada no quarto capítulo deste trabalho, focando-se na análise de suas obras *Cosmococas: Programa in Progress*, realizadas em parceria com Neville D’Almeida. Essas obras são aqui consideradas como uma experimentação precursora no contexto brasileiro, no que diz respeito às experimentações com o cinema interativo, o cinema expandido e elementos multisensoriais.

Aponta-se, nas *Cosmococas*, elementos do que seria o pré-cinema, como a lanterna mágica, elementos do então nascente cinema expandido, e elementos precursores de

experiências atuais, ligadas à tecnologia e à imersão. Oiticica e Neville desenvolvem, nas *Cosmococas*, obras híbridas com elementos artísticos e cinematográficos, em que experimentam o ‘fazer’ e, sobretudo, criticam e inovam o ‘assistir’ cinema.

Muito explorada nas obras de Oiticica, a interação entre o ‘espectador-fruidor’ e a obra é observada de forma detalhada neste capítulo, utilizando-se para isso o conceito de obra-aberta de Umberto Eco (2005). O estudo se baseia também nas tendências da arte participativa que emergia nesse período e foi bastante explorada por Oiticica em suas obras.

Analisando o período de produção de Oiticica, nota-se que um grande número de artistas buscaram o cinema para desenvolver suas obras. E, a partir do final dos anos 70 e início dos anos 80, muitos artistas que desenvolviam trabalhos com cinema passam a utilizar o vídeo como plataforma. No Brasil, as experiências audiovisuais se expandem, não se resumindo apenas ao cinema propriamente dito, mas a vídeo arte e, com o avanço tecnológico, passam também a envolver outras mídias.

A escolha das obras analisadas devem-se à sua importância histórica e destaque, pelo consenso de suas experimentalidades, e por possuírem um caráter nacional, evidenciado em características peculiarmente locais. Trata-se de obras feitas por brasileiros e, acima de tudo, influenciadas pelo contexto brasileiro. Existe, em cada uma delas, uma brasilidade latente, que será explorada mais detalhadamente nas análises individuais.

Esses filmes exploram, de forma brilhante, a sociedade e cultura brasileira de suas épocas. A sociedade moderna no contexto brasileiro, em *Limite*, com a incipiente expansão feminina, a crescente indústria, o rural X urbano. Em *O bandido*, observa-se a sociedade amedrontada pela ditadura, o populismo político, a vontade da sociedade reprimida de avacalhar, as consequências sociais do subdesenvolvimento. Nas *Cosmococas*, vemos o princípio da era tecnológica, da interação, da dispersão da atenção do homem pós-moderno, a influência da cultura pop e a possibilidade de hibridações positivas. São obras que souberam sentir e reproduzir o seu tempo e sua cultura e, ao mesmo tempo, não se tornaram datados, pelo contrário, tornaram-se universais.

Objetiva-se, assim, no presente trabalho, a partir deste panorama, observar alguns aspectos da produção brasileira experimental, contextualizando-a histórica e culturalmente, apontando as influências recebidas por estas obras, bem como as inovações que trouxeram, em diferentes períodos históricos, para o contexto cinematográfico nacional.

Cap. 01 – ALGUNS PRINCÍPIOS E CONCEITOS

1.1. Primórdios da experimentação

Pode-se afirmar que a experimentação cinematográfica ocorre desde antes do cinema surgir como o conhecemos hoje. Os estudos ópticos, os brinquedos e aparatos ópticos, como o *zootropo*, o *thaumatrope*, *phenakitiscopes*, as projeções da lanterna mágica, os espetáculos de fantasmagoria podem ser considerados experiências com a imagem em movimento e com o princípio da projeção. Buscava-se lucro com o entretenimento baseado nas maravilhas ópticas proporcionadas por aqueles aparatos (o teatro óptico de Reynaud, e os prestidigitadores de feiras e quermesses, por exemplo), enquanto que paralelamente cientistas tentavam chegar ao cinema de então (Louis Daguerre, Eadweard Muybridge, Thomas Edison e vários outros) (MACHADO, 2007b, p. 12-28).

Essas experiências, por sua vez, não possuíam nenhuma função artística, mas visavam especificamente o desenvolvimento técnico do aparato cinematográfico, voltado para o entretenimento e seu conseqüente lucro. Os primeiros filmes realizados após a ‘descoberta’ do cinema, incluindo os desenvolvidos pelos irmãos Lumière, tinham o objetivo maior de simplesmente gravar e projetar imagens em movimento, o que na época já causava estranhamento e admiração.

Neste primeiro momento, o cinema era tido como algo inferior em relação às demais formas de entretenimento, nem sendo considerado ‘arte’ na época. Assim como não existiam ainda convenções cinematográficas nem uma linguagem formal própria do cinema. Quando o cinema foi visto pelos artistas como uma possibilidade de manipular o tempo, o movimento e o espaço, as primeiras experiências realmente artísticas com esta mídia que possibilitava imagens em movimento se iniciaram. O cinema se mostrou, para as vanguardas do início do século, como uma ferramenta de fuga ao tradicionalismo artístico.

A partir desse momento, o cinema passou a ser pensado como algo potencialmente estético e artístico, colaborando nas experiências visuais de vários artistas. O cinema passa a ser defendido como um meio artístico em que se sobressai a ligação com a arte em detrimento do mero espetáculo.

Diante disso, é interessante colocar a diferenciação que Gene Youngblood cria entre entretenimento e arte. Segundo ele, o entretenimento comercial trabalha contra a arte, explorando a alienação do público e perpetuando um sistema de respostas condicionadas às fórmulas (1970, p. 59). E afirma que “Entretenimento nos dá o que nós queremos, arte nos dá o que nós não sabemos que queremos” (1970, p. 60). A estrutura do entretenimento comercial é mais uma ciência que uma arte, responde apenas ao gosto comum, à visão pré-concebida, por medo de atrapalhar a reação do expectador à fórmula (YOUNGBLOOD, 1970, p. 72).

Paralelamente a esse desenvolvimento do cinema junto às vanguardas artísticas, desenvolve-se também o que viria a ser as convenções técnicas e estéticas do cinema. Buscando elitizar o cinema, que em seus primórdios era um entretenimento marginalizado, procura-se adicionar a este elementos de meios artísticos que já estavam consolidados e firmados como alta cultura, como é o caso do teatro e da literatura.

Dessa forma, a narrativa é implementada no cinema e clássicos da literatura passam a ser dramatizados e transformados em filmes. Nos EUA, D. W. Griffith desenvolve uma estrutura técnica narrativa que passa a ser utilizada por todos os diretores vindouros, e se torna as ‘regras’ do cinema clássico. Vários tipos de planos, movimentos de câmera, estilo de atuação, tempo do filme, estrutura de montagem, são ‘criados’ neste período e utilizados até o cinema atual. Este cinema que se desenvolve baseado na literatura, priorizando a narrativa em detrimento de outras potencialidades mais próprias do cinema em si, passa a ser dominante em relação ao cinema que explora as potencialidades estéticas próprias da mídia cinematográfica.

1.2. Cinema clássico e cinema experimental: características, divergências e conceitos

Arlindo Machado, tratando do conceito da duplicidade da cena, afirma que ao se observar um quadro, existe o que é visível, e a instância que olha para ele, que não aparece no quadro, mas que sem esta a pintura ficaria destituída de sentido. No cinema, da mesma forma, em decorrência da forte influência do código renascentista, a presença do sujeito está marcada na cena sob a forma de uma ausência:

É a presença de algo vazio, de uma lacuna, que será preenchida por aquele que vai se colocar diante do quadro para olhá-lo: o espectador. A imagem é sempre considerada incompleta, pois, se não o fosse, não haveria lugar para o observador.

[...] A todo campo simbólico corresponde, portanto, um campo ausente (MACHADO, 2007a, p. 73).

Trazendo para o âmbito do cinema clássico, o espectador se vê obrigado a se identificar com o sujeito da enunciação, e assim, sentir-se ele mesmo sujeito, como se olhasse e participasse do filme de forma original e independente. Todavia, este olhar do espectador já foi previamente construído e guiado. O espectador ocupa um lugar ausente, e age como um sujeito ausente, com total capacidade visual. No entanto, alguém já havia visto em seu lugar, e faz com que acredite ser o sujeito visual, e lhe coloca na ordem de um discurso em que todos os papéis, todas as articulações, todas as progressões e todas as modalidades estão programadas. A indicação desta ausência do sujeito constitui a instância da enunciação (BETTETINI, 1984, p. 32).

Bettetini diz ainda que toda a estratégia comunicativa do texto cinematográfico está ancorada em um 'sujeito da enunciação fílmica' (enunciador + enunciatário) correspondente a um aparato conceitual ausente construído tecnicamente, ou seja: ângulos, movimento de câmera, montagem etc. Segundo Bettetini, este aparato 'vê' as coisas *antes* do espectador e *pelo* espectador, induzindo projetivamente um comportamento adequado de leitura. Tudo isso para que o espectador converse com o texto como o texto deseja (apud FECHINE, 1997, p. 19).

Procura-se neste cinema um mascaramento dos mecanismos de mediação, apagar as marcas da enunciação no enunciado, esconder a existência do sujeito da enunciação fílmica e do aparato técnico, buscando ocultar os sujeitos lógicos do sentido, mascarar o *eu* e o *tu* que definem o fazer-se do filme clássico.

No que se refere ao funcionamento do texto fílmico tradicional, o espectador é induzido a sentir-se sujeito de uma enunciação sem ser consciente de sua predeterminação. É induzido a tornar-se sujeito inclusive corporalmente, por meio dos estímulos sensoriais produzidos pelos filmes. Um sujeito da enunciação sem corpo se instaura no texto, como simulacro incorpóreo, e neste simulacro se introduz um sujeito destinatário dotado de corpo (BETTETINI, 1984, p. 33).

No cinema clássico observa-se a tentativa de direcionamento da leitura do espectador, o enunciador produz uma mensagem planejando a forma como esta será recebida pelo espectador, orientando o trajeto que este deverá seguir. É um sugestionamento da fruição estética. O espectador, nesse caso, é alfabetizado para reagir de acordo com a intenção do

enunciador. A fruição do espectador, a partir dessas normas estabelecidas, passa a ser dirigida, dentro de um caminho predeterminado, ao contrario da fluidez proporcionada pela fruição dos filmes experimentais. Luis Buñuel já criticava essa postura do cinema clássico:

Em nenhuma das artes tradicionais há, como no cinema, tamanha desproporção entre possibilidade e realização. Por atuar de maneira direta sobre o espectador mostrando-lhe seres e coisas concretas, por isolá-lo graças ao silêncio, à escuridão, do que poderia chamar seu habitat psíquico, o cinema é capaz de arrebatá-lo como nenhuma outra modalidade da expressão humana. Como nenhuma outra, todavia, é capaz de embrutecê-lo. Desgraçadamente, a grande maioria da produção cinematográfica atual parece não ter outra missão: as telas se comprazem no vazio moral e intelectual onde prospera o cinema, que se limita a imitar o romance ou o teatro com a diferença de que seus meios são menos ricos para expressar psicologias; mostram incessantemente as mesmas histórias que o século dezanove farteu-se de contar e que ainda se repetem na ficção contemporânea (2003, p. 334).

Pode-se identificar também um paralelismo entre os métodos de análise da literatura e do cinema nos estudos do ‘ponto de vista’. Mas, a noção de ‘ponto de vista’ não está associada apenas à questão da influência literária no cinema. Esta noção, e conseqüentemente a noção de sujeito, nasce em decorrência dos cânones do código perspectivo renascentista. O ponto de vista é a inscrição do local de onde se olha a cena. Arlindo Machado expõe que:

Com a sistematização do código perspectivo renascentista nas câmeras fotográficas e cinematográficas, ele passa a coincidir com a posição da câmera em relação ao objeto focalizado [...] Em outras palavras, o sujeito, embora ausente da cena, encontra-se nela embutido pelo simples fato de que a topografia do espaço está determinada pela sua posição: as proporções relativas dos objetos variam conforme esses objetos se aproximam ou se afastam do ponto originário que organiza a disposição da cena (2007a, p. 22).

Em suma, pode-se dizer que todo o trabalho de um filme tradicional tem por função organizar o olhar de modo a identificar o comportamento da câmera, do som, da montagem e das demais técnicas do filme, com a visão de um observador imaterial e que tem a possibilidade de assumir posições improváveis a um ser humano comum.

Esse poder panóptico e sobre-humano do observador, de penetrar nas coisas de forma invisível e totalizadora, recebe o nome de ubiquidade. “O que quer dizer que no cinema eu estou ao mesmo tempo nessa ação e fora dela, nesse espaço e fora desse espaço. Tendo o dom da ubiquidade, eu estou em toda parte e em parte alguma” (MITRY apud MACHADO, 2007a, p.29).

Quando o espectador descobre a existência de algo mais além daquilo que é enquadrado pela câmera, surge o que se costuma chamar de ‘a quarta parede’, que se faz sentir como uma ausência, logo preenchida pelo fantasma colocado pelo espectador em seu lugar.

Quando o espectador descobre o quadro – primeiro degrau na leitura de um filme – o triunfo de sua anterior possessão da imagem desvanece. Ele percebe que a câmera está escondendo algo e, por conseqüência, desconfia dela e do próprio quadro que ele agora reconhece como arbitrário. [...] O espectador percebe que sua possessão do espaço era apenas parcial, ilusória. Ele se sente desapropriado daquilo que lhe é barrado de ver e descobre que apenas está autorizado a ver aquilo que acontece no eixo do olhar de outro espectador, que está fantasmático ou ausente (DAYAN apud MACHADO, 2007a, p. 75).

A grande questão dos filmes narrativos clássicos é posicionar o espectador no seu espaço e dar coerência aos seus deslocamentos, de forma que o espectador, apesar de imobilizado diante da tela, se encontre imaginariamente em constante movimento. Regulando esse movimento, o filme pode produzir o fascínio do reconhecimento e se inserir nesse esquema de circulação mercantil que constitui o cinema dito clássico, institucional, ou simplesmente comercial (MACHADO, 2007a).

Todavia, realizadores mais transgressores podem transformar o poder deste olhar clássico. Na margem da produção dominante, em que existe maior liberdade de criação e uma preocupação em sobrepor as convenções. Os modelos teóricos da enunciação no cinema clássico, ancorados nesta identificação do público com posições de subjetividade construídas pelo próprio texto a partir da decupagem clássica, deixavam de fora o projeto enunciativo dos movimentos de vanguarda.

A proposta das vanguardas era, ao contrário, romper com este modelo de representação baseado nos códigos de objetividade da perspectiva renascentista, cuja característica básica era a reprodução da realidade e a inscrição de um sujeito na representação. A proposta estética do cinema de vanguarda era, antes de mais nada, desmontar os artifícios anestésicos do dispositivo de projeção (MACHADO apud FECHINE, 1997, p.26).

Alguns movimentos de vanguarda utilizaram-se do cinema para promover um questionamento radical dos valores estéticos tradicionais, da linguagem cinematográfica e do próprio cinema em si. Movimentos como o Dadaísmo, o Surrealismo e o Formalismo Russo fizeram um trabalho destrutivo em torno da cultura e dos parâmetros estéticos vigentes, propondo novas funções estéticas. Em relação ao cinema surrealista e ao cinema de poesia observa-se:

Buñuel propõe o estranhamento em relação à convenção da linguagem e uma posterior recriação, de forma a não privilegiar o funcionalismo narrativo e trazer à tona o que há de poético no cinema. Deve-se explorar o prazer de algumas imagens por si próprias, deixar que elas suscitem pensamentos e emoções no espectador sem uma relação causal estrita com a trama narrativa (SAVERNINI, 2004, p. 63).

E nessa tentativa de desmontar a gramática do cinema clássico, as vanguardas romperam com seu contrato de leitura, preocupadas em dissolver o mecanismo ilusório de identificação e revelar o dispositivo de mediação do cinema. A imagem se mostra agora como texto, para ser lido pelo espectador, e não meramente contemplada.

Quando privilegia a exploração dos efeitos visuais, propondo ao espectador as experiências puramente sensoriais o cinema de vanguarda coloca em crise a própria dimensão narrativa e figurativa do cinema de linhagem griffithiana (cinema clássico). O rompimento com a narrativa realista e a tendência ao abstracionismo – explorando grafismos, pinturas ‘animadas’, projeções quadro a quadro – conduzem o cinema de vanguarda a um projeto estético pautado, antes de mais nada, por uma proposta enunciativa nova: mostrar o meio enquanto meio, ‘desmascarando’ o seu modelo de representação (FECHINE, 1997, p. 27).

Enquanto o cinema clássico envolve valores como centralização, linearidade, continuidade, fechamento, o cinema experimental, por oposição, envolve valores como descentramento, não linearidade, descontinuidade, abertura etc. Assim, em oposição ao cinema clássico, que busca um lugar para o espectador e determina seu ponto de vista, sugestionando seu olhar e, por consequência, sua fruição, o cinema experimental nega essa construção de um lugar para o espectador, recusando-se a definir posições de subjetividade no texto, por meio das quais o espectador venha a se identificar.

Nega-se, assim, a existência de um sujeito central implícito, ausente, em torno do qual se organiza o sentido. Busca-se, dessa forma, a quebra das premissas do cinema clássico e uma maior abertura no campo da fruição estética.

No cinema clássico há uma maior preocupação em controlar a reação interpretativa do espectador, em definir uma forma de leitura para o filme. No cinema experimental, ao contrário, gera-se no filme uma gama de possibilidades de organização, que requerem do espectador uma cooperação decisiva na construção do sentido. E isto tende a manter o espectador fora do texto, negando qualquer mecanismo de projeção psicológica, implicando na criação de um novo tipo de contrato de leitura. “A diferença básica entre os dois estaria na opção por um modelo enunciativo pautado pela definição ou pela não-definição de um *lugar* para o espectador no próprio texto” (FECHINE, 1997, p. 47).

[...] o processo enunciativo se define a partir da superposição de dois níveis: o nível intradiegético (dos elementos *internos* ao texto) e o nível extradiegético (dos elementos *externos* ao texto). Com a superposição dos níveis intradiegético e extradiegético, não podemos mais tratar de *quem fala* e com *quem se fala* numa perspectiva apenas simbólica. É preciso, nesse caso, desprender-se um pouco do próprio paradigma imanentista do texto. Por um lado por que não há mais uma preocupação em construir um ‘ponto de vista’ [...] no texto não há mais um *lugar* determinado para o espectador (ou um ‘ponto de vista’ claramente definido). Fora do texto, o lugar do espectador é um lugar instável (FECHINE, 1997, p. 54).

Neste contexto do cinema experimental observa-se uma quebra do modelo enunciativo proposto por Betettini, quebra-se com a leitura rígida e dirigida do sistema clássico, que tende a produzir enunciados unívocos, enquanto que o cinema experimental, no momento em que incentiva a cooperação ativa do espectador na construção do sentido, permite o surgimento de resultados plurívocos.

Pode-se, assim, associar essa multiplicidade de significados possibilitada pela fruição do cinema experimental com o conceito de ‘obra aberta’ apresentado por Umberto Eco, em que ele propõe um tipo especial de relação entre a obra e o seu fruidor. Essas ‘obras abertas’ se caracterizariam, segundo Eco, como um convite à participação na construção da obra. Ele considera “Obra aberta como proposta de um ‘campo’ de possibilidades interpretativas, como configurações de estímulos dotados de uma substancial indeterminação, de maneira a induzir o fruidor a uma série de ‘leituras’ sempre variáveis”. (ECO, 2005, p. 150).

Deixa-se claro desde já que se utiliza aqui o termo ‘Obra aberta’ como referência ao que Eco chama de ‘abertura de segundo grau’. Levando em consideração que para ele “a abertura é a condição de toda fruição estética, e toda forma passível de ser fruída como dotada de valor estético é aberta [...] mesmo quando o artista visa a uma comunicação unívoca e não ambígua” (ECO, 2005, p. 89). Essa ‘abertura de segundo grau’, que é o que se considera aqui ‘obra aberta’ é caracterizada por Eco como:

processos em que, ao invés de uma seqüência unívoca e necessária de eventos, se estabelece como que um campo de probabilidades, uma ‘ambigüidade’ de situação, capaz de estimular escolhas operativas ou interpretativas sempre diferentes (ECO, 2005, p. 93).

No cinema experimental observa-se a total liberdade de criação e de interpretação, não há normas, não há direcionamentos, o fruidor tem, neste cinema, a possibilidade de escolha e colabora na construção do sentido da obra. “O campo das escolhas não é mais sugerido, é real, e a obra é um campo de possibilidades” (ECO, 2005, p. 153). Substituindo a palavra *quadro* por cinema, observa-se:

O 'leitor' se excita, portanto, ante a liberdade da obra, sua infinita proliferabilidade, ante a riqueza de suas adjunções internas, das projeções inconscientes que a acompanham, ante o convite que o quadro lhe faz a não deixar-se determinar por nexos causais e pelas tentações do unívoco, empenhando-se numa transação rica em descobertas cada vez mais imprevisíveis (ECO, 2005, p.160).

O cinema experimental, enquanto obra aberta, busca estruturas sintáticas que ampliem os limites dentro dos quais o espectador pode estabelecer suas relações semânticas, aumentando dessa forma as possibilidades de significação. Mais uma vez utilizando do exemplo surrealista vemos:

Em contraposição à narrativa convencional, em que o material fílmico geralmente é a ação das personagens, e ao cinema documentário, em que o material é o evento ou a pessoa filmados, na experiência surrealista o próprio artista, em sua subjetividade, torna-se o material fílmico. O surrealismo provoca o diálogo entre as subjetividades do autor e do seu público (SAVERNINI, 2004, p. 70)

O espectador do cinema experimental constrói a obra, de forma cooperativa, juntamente com o diretor. Essa cooperação, todavia, ocorre quando o projeto de significação do texto está baseado na capacidade e disposição do espectador para estabelecer 'relações', a partir de estruturas sintáticas polissêmicas, ou seja, essa construção depende de um querer e um saber por parte do espectador.

O cinema experimental e as demais formas de obra 'aberta' podem ser vistas, segundo Yvana Fechine, como dotados de 'brechas' a serem preenchidas; esta brecha se daria entre o que se pensou e o que se expressou, entre o que se viu e o que se interpretou. O sentido surgiria com o preenchimento destes espaços pelo espectador. "O 'preenchimento' das figuras nada mais é que este imbrincado 'jogo' de relações potenciais que o espectador é convidado a jogar" (FECHINE, 1997, p. 63).

Dessa forma, o sentido de determinados tipos de obras fílmicas dependem diretamente da participação do sujeito. Levando em consideração que nada o obriga a aceitar este 'contrato de leitura', no caso da não participação do sujeito essas brechas podem permanecer vazias, culminando num desfile de imagens e sons aleatórios. Exercendo sua competência discursiva, qualquer espectador pode conferir sentido a qualquer obra, mesmo que seu produtor não tenha objetivado uma significação clara. Assim, confirma-se a cooperação do espectador na construção do sentido da obra.

Segundo Yvana Fechine, quanto maior a possibilidade de 'preenchimento' das brechas pelo espectador, mais vazias estas se apresentarão e, conseqüentemente, mais aberto o texto

será, havendo um maior leque de possibilidades de leitura. Ao contrário, quanto menor a possibilidade de preenchimento, o que seria uma leitura mais dirigida, mais carregadas de sentido serão essas brechas, sendo assim mais fechado o texto (1997, p. 68). A participação do espectador, porém, se faz necessária, em ambas as situações.

Dentro desta relação de cooperação, é importante observar a questão cultural e ideológica, sejam as que já estão entranhadas na própria obra, sejam as características individuais de cada espectador. Uma imagem, um símbolo, uma cor, não possui o mesmo significado para ocidentais e orientais, por exemplo. “Cada ser humano vive dentro de um certo modelo cultural e interpreta a experiência com base no mundo de formas assuntivas que adquiriu” (ECO, 2005, p.142).

Dessa forma, esses sinais culturais e ideológicos, quando intrínsecos ao filme, podem limitar a fruição do espectador, uma vez que a apelação sensorial de um determinado filme pode não encontrar resposta em um espectador que não apreenda o que a mensagem transmite.

Essas questões culturais e ideológicas individuais, por outro lado, são responsáveis pela heterogeneização das interpretações das obras. Quando se analisa ou se participa da realização de uma obra, toda a carga de referências e experiências que cada indivíduo adquiriu durante a vida irá determinar a forma como ele formará seus conceitos sobre a obra, influenciará na forma como ele gerará o sentido desta. No caso da ‘obra aberta’, em que existem resultados plurívocos, e uma vasta possibilidade de interpretações, serão essas características individuais que determinarão as escolhas dos espectadores na construção desta. Buñuel relata que:

Para um neo-realista, disse lhe, um copo é um copo e nada mais; nós o veremos ser tirado do armário, enchido de bebida, levado à cozinha onde a empregada o lava e talvez o quebre, o que pode ou não custar-lhe o emprego, etc. Mas este mesmo copo, visto por seres diferentes, pode ser milhares de coisas, pois cada um transmite ao que vê uma carga de afetividade; ninguém o vê tal como é, mas como seus desejos e seu estado de espírito o determinam (2003, p. 337).

O cinema experimental é capaz de sugerir mais que transmitir, ele gera sentidos plurívocos e individualizados, em que o sujeito é participativo e indispensável para a geração dos sentidos do filme, tendo assim o poder de criar, juntamente com o idealizador da obra. Essas características levam a uma valorização maior do sensível e do estético, bem como da perspectiva individual do espectador, que possui liberdade em relação ao seu lugar no filme.

Para Youngblood, no cinema o feedback é possível quase que exclusivamente no que ele chama de modo sinestésico, no qual o espectador é forçado a criar, ao longo do filme, a

interpretar de forma autônoma o que ele está experienciando. No cinema chamado por ele de ‘entretenimento’, o espectador se reduz a um voyeur (1970, p. 60).

Assim, fica clara a diferenciação entre o chamado cinema de entretenimento ou clássico, e o cinema experimental. Todavia, conceituar o cinema experimental não é algo simples, nem unânime. Na verdade, a maioria dos artistas ligados ao experimental não concorda com tal nomenclatura, devido à sua constante associação a algo pejorativo, ou excludente.

Além disso, a definição do que vem a ser cinema experimental muitas vezes leva a confusão e enganos, devido principalmente à diversidade de nomenclatura normalmente associada a este cinema, como cinema de vanguarda, underground, experimental, independente, cinema de arte, cinema puro, filme de artista etc.

Uma das maiores confusões se dá devido à associação da experimentação cinematográfica com a técnica pura. Associam-se comumente filme experimental àqueles realizados com equipamentos alternativos e com baixo orçamento, mesmo que este seja um filme narrativo comum e formalmente dentro da gramática clássica.

A. L. Rees afirma que filmes e vídeos artísticos são uma forma distinta de prática cultural, com autonomia própria em relação ao cinema *mainstream*. Assim, filmes experimentais são alternativas aos gêneros tradicionais, e por vezes se põem em oposição a estes. São filmes que ficam à parte do que há de comercial e industrial no cinema (2005, p. 04). Rees afirma ainda que o movimento experimental como um todo olha mais comumente para o alternativo do que para a audiência popular. Todavia, completa ele, mesmo no cinema *mainstream* pode-se ver diretores de vanguarda, como é o caso de Ken Russell e David Lynch (2005, p. 1).

Influências importantes oriundas do cinema experimental e mundial, principalmente no âmbito francês, como Maurice Lemaître e Dominique Noguez, negam o uso do termo experimental. Eles recusam o termo por lutarem contra a confidencialidade da difusão do cinema experimental, e por considerarem que as palavras ‘experimental’ ou ‘independente’ carregam uma conotação negativista, pejorativa. Rees escreve que P. Adams Sitney nota muito bem que tais nomes como cinema de vanguarda ou independente, ‘admiravelmente’ agregam um ‘elemento negativo’ em sua definição (REES, 2005, p.3). Já Dominique Noguez, sobre o cinema experimental, diz que em verdade não são necessárias qualificações: é o cinema mesmo. É a partir dele – que possui o vivo e o essencial nas imagens animadas e sonoras - que os outros filmes devem se situar (NOGUEZ, 1999, p.23).

Alguns cineastas também clamam a não necessidade de qualificação, pois acreditam que o cinema de vanguarda é o próprio cinema, o verdadeiro cinema. O cineasta Peter Kubelka declarou:

Não gosto de ser chamado cineasta experimental e não gosto que meu cinema seja chamado experimental, que é um termo depreciativo criado pela indústria para os que fazem cinema normal. É como a poesia - você não chama Joyce ou Pessoa de poetas experimentais. Eles são poetas. E nós somos cineastas. E então há os comerciantes, os industrialistas. Eles deveriam carregar o nome especial, não nós. Nós somos normais - e escrevemos a história do cinema (KUBELKA apud ADRIANO, 2006).

Dominique Noguez, lembra que, dentre os termos mais utilizados para denominar o cinema em estudo, desde os anos 20 até os dias atuais, estavam cinema de vanguarda e cinema experimental. Destas duas nomenclaturas, ele afirma que o termo vanguarda é cômodo, mas não transmite grande coisa, não diz nada em particular sobre as condições de produção e difusão, que são, para Noguez, um dos critérios importantes, senão obrigatórios, do cinema experimental (1999, p. 22).

O que ocorre é que, apesar de toda a carga negativa dada à nomenclatura experimental, esta se mostrou a mais rica em história e conotações. Em seu livro, Dominique Noguez propõe uma definição rigorosa do cinema experimental, fundamentada em dois critérios, verificáveis empiricamente nos mais variados contextos. O primeiro, o critério econômico, o segundo, o critério estético. Do ponto de vista econômico, cinema experimental seria um cinema na margem do sistema comercial e industrial. Do ponto de vista estético, seria um cinema sem regras pré-definidas, em que tudo é possível (1999, p. 24).

1.3. Alguns gêneros

A.L. Rees (2005, p. 1) coloca que as épocas mais conhecidas do cinema experimental são: o abstrato e o surrealismo nos anos 20; o underground nos anos 60 e 70, e a escola de Derek Jarman nos anos 80. É oportuno lembrar, todavia, que este autor é inglês e, em sua análise, prioriza a produção deste país. Além desses observa-se mais uma infinidade de outros movimentos, gêneros e subgêneros do experimental, bem como uma infinidade de técnicas e características estéticas.

Em todas essas fases, os filmes experimentais se caracterizam por quebrar padrões e, muitas vezes, dar voz a segmentos marginalizados da sociedade. Tais filmes são influenciados

não apenas pelo contexto cinematográfico, mas também pelos movimentos artísticos e culturais.

Dentro do que se considera o primeiro período de vanguarda, os filmes ligados ao movimento futurista são considerados por Rees como os precursores na experimentação cinematográfica (2005, p. 27). Este grupo via o cinema como uma arte autônoma e produzia filmes de forma barata e informal, com a ajuda de outros amigos artistas, desenvolviam gradativamente suas técnicas na base da tentativa e erro.

Estes filmes seguiam o manifesto *La Cinematografia Futurista*, que clamava pelo reconhecimento do cinema como arte autônoma, e anunciava: “É necessário liberar o cinematógrafo como meio de expressão para fazê-lo um instrumento ideal de uma nova arte imensamente mais vasta e mais ágil que todas aquelas existentes” (apud ADRIANO, 2006). Este manifesto dizia ainda que:

Nossos filmes serão analogias cinematografadas a partir da realidade, discursos e poemas cinematográficos, simultaneidades e compenetrações cinematografadas de tempo e espaço, pesquisas musicais cinematográficas, estados de alma encenados no filme, exercícios cotidianos cinematografados para se liberar da lógica, vitrines de acontecimentos e de tipos filmados, dramas de desproporções filmadas, equivalências lineares, plásticas, cromáticas, palavras em liberdade e em movimento cinematografado (apud ADRIANO, 2006).

Tal manifesto inspirou manifestações experimentais posteriores, como é o caso da Dada e da Rússia. Neste primeiro período do experimental há o que se conhece por vanguarda francesa, nela estão contidas várias manifestações. Alguns teóricos chamam o primeiro período desta vanguarda de ‘impressionismo’. Tal manifestação mantinha certo nexos narrativo, mas era marcado pela não-linearidade e a simultaneidade ou sobreposição temporal. Privilegiava também efeitos visuais de câmera, como distorção de imagens, close-ups, e de montagem, como a aceleração dos cortes, a descontinuidade.

Nesse contexto, Jean Epstein desenvolveu o conceito de fotogenia, qualificado por Delluc como a ‘lei do cinema’, e que Epstein denominou “(sua) mais pura expressão”, afirmando que:

com a noção de fotogenia nasceu a idéia de arte cinematográfica. Segundo Epstein, como definir a indefinível fotogenia se não dizendo que está, para o cinema, como a cor está para a pintura e o volume para a escultura, ou seja, que é o elemento específico desta arte” (apud STAM, 2003, p.50) .

Em outro momento, definiu como “qualquer aspecto das coisas, seres ou almas cujo caráter moral seja realçado pela reprodução cinematográfica” (apud STAM, 2003, p. 50). Robert Stam completa que a fotogenia era a quintessência inefável que diferenciava a magia do cinema das outras artes (2003, p. 50).

Ligados ao impressionismo, Epstein realizou filmes como *Coeur Fidèle* (1923) e *La Chute de la Maison Usher* (1928). Abel Gance desenvolveu sistemas de telas múltiplas e imagem em tríptico, realizando filmes como *La Folie du Docteur Tube* (1915), *La Roue* (1923) e *Napoléon* (1927).



Fig. 1.1. - Fotograma do filme “La chute de la Maison Usher” (1928) Jean Epstein

Ligado ao impressionismo, outra corrente da época foi a dos cine-poemas e da abstração lírica. Esta vertente é mais próxima à escultura e à pintura que ao drama tradicional. Nela se inclui o cinema puro, que seria aquele livre de narrativas e elementos que não sejam puramente cinematográficos. Germaine Dulac, engajada nesse movimento, anteviu um cinema liberto da responsabilidade de contar histórias ou reproduzir realisticamente a vida real, o cinema puro poderia ser inspirado por sonho ou pela música. Neste movimento relacionava-se o cinema diretamente ao ritmo (STAM, 2003, p. 53).

Ligado diretamente ao cinema puro, e algumas vezes colocado como sinônimo deste, encontra-se o cinema absoluto. Trata-se de uma linha muito idealista, que via no filme a utopia de uma linguagem da forma pura, baseado nas ideias de sinestesia de Kandinski (REES, 2005, p. 37). Caracteriza-se pelo link entre harmonia musical e pictórica. Mistura rítmica entre imagens abstratas e música, elaborada de forma matemática, levando a um rígido controle da forma e do ritmo, o que leva vários filmes a terem referências musicais em seus títulos.

Pioneiro deste cinema foi Hans Richter. Ele pintou formas geométricas em *Rhythmus 21* (1921-24) e *Rhythmus 23* (1923-24). Já *Filmstudie* (1926) é uma transição para a fase seguinte do artista, que mistura a proposição absoluta de geometrias e abstrações com registros da realidade manipulados por foco, velocidade etc.

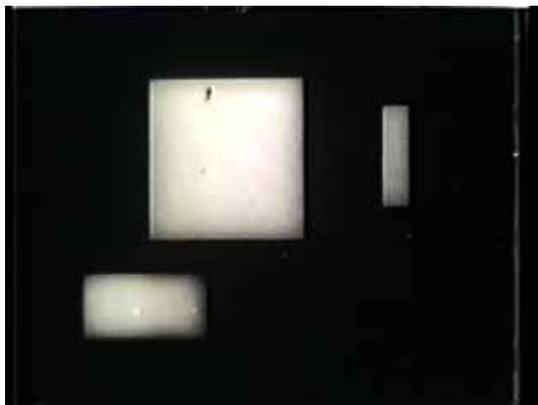


Fig. 1.2. - Fotograma de “*Rhythmus 21*” (1921-24) de Hans Richter.

Dentre outros exemplos importantes deste cinema cita-se Walther Ruttmann, que também fez sua pintura com o tempo na película, associando luz e cores à música de Max Butting, em *Lichtspiel Opus 1* (1919-21). Outras obras deste mesmo diretor são *Opus 2* (1922), *Opus 3* (1923) e *Opus 4* (1925). Em 1929, fez *Weekend*, um filme sem imagens, que consistia em montagem sonora sobre tela preta.

Oskar Fischinger, por sua vez, era mestre na sincronização plástico-musical. Pesquisou novas formas de pintar em rolos contínuos e rimar seu ritmo com a partitura sonora. Realizou *R-1: Um Jogo de Formas* (1927) e vários *Estudos* (1930-34), posteriormente realizou *Komposition in Blau* (1934-35), filme pelo qual recebeu um prêmio em Veneza. Chegou a fechar um contrato em Hollywood, onde fez *Allegretto* (1936) para a Paramount, influenciou a Disney, e tal influência culminando na produção do clássico *Fantasia*, projeto do qual se retirou. Fez ainda, para a Metro, o filme *Optical Poem* (1937), antes de renunciar ao sistema industrial de estúdio. Posteriormente, realizou sua última obra, *Motion Painting nº 1* (1947-49).



Fig. 1.3 - Fotogramas respectivamente dos filmes *Allegretto* (1936) e *Motion Painting No. 1* (1947) de Oskar Fischinger

Outros exemplos ainda são Lászlo Moholy-Nagy, que fez *Lichtspiel - Schwarz-Weiss-Grau* (1930), filme que explora seu “modulador espaço-luz” em jogo de luzes com preto, branco e cinza, além de escrever teorias antecipadoras sobre formas de projeção. Norman McLaren, que criou técnicas de animação abstrata sobre a película, desenvolvendo filmes como *Colour Cocktail* (1935), *Allegro* (1939), *Rumba* (1939), *Around is Around* (1950) e *Blinkity Blank* (1955). Len Lye, que foi talvez o primeiro a pintar sobre a emulsão, em 1921, fez *Colour Box* (1935), o primeiro filme feito sem câmera exibido publicamente; fez também, entre outros, *Rainbow Dance* (1936), *Colour Cry* (1952) e *Free Radicals* (1958).

Outra vertente muito forte desta vanguarda do início do século foram os movimentos Dada e Surrealista. O marco da tendência Dada é *Entr'Acte* (1924), filme de René Clair, com roteiro de Francis Picabia, produzido inicialmente para o intervalo do balé *Relâche*. Este filme também recebe a colaboração de Marcel Duchamp, Man Ray e Erik Satie.



Fig. 1.4. - Fotograma de *Entr'Acte* (1924), de René Clair.

Entr'acte tem como característica o tom burlesco ou de paródia, que lembravam as produções fantásticas de Méliès nos primórdios do cinema, característica que está presente em certos filmes ligados ao movimento Dada. Tais filmes expressavam o humor irônico do modernismo, um outro exemplo é *Everyday* (1929), realizado por Eisenstein, Len Lye e Hans

Richter. A paródia de tais filmes está ligada ao estilo cômico irracional, aos insights surrealistas e à teoria freudiana dos sonhos.

Também ligado ao dadaísmo estão *Le Ballet Mécanique* (1923), de Fernand Léger, assessorado por Dudley Murphy e Man Ray, no qual se vê uma dança de ritmos e objetos, abstrações e concreções subliminares.

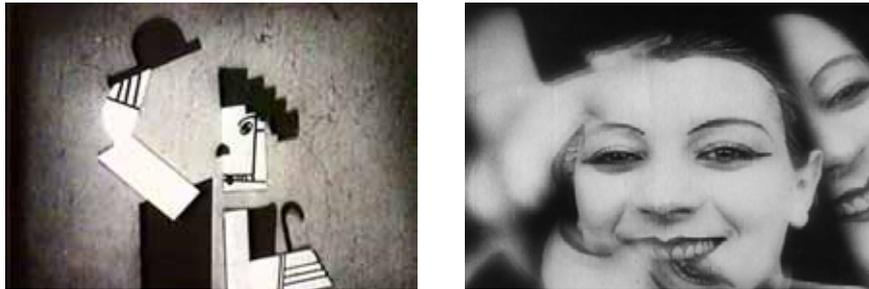


Fig. 1.5. - Fotogramas de “Le Ballet Mécanique” (1923), de Fernand Léger.

Marcel Duchamp, assessorado por Man Ray, produziu *Anemic Cinema* (1926), cujo título é um anagrama da palavra cinema, e antecipa o tom irônico e *non sense* do filme, no qual fez de sua “óptica de precisão” e seus rotorelevos um fenômeno cinético e dadaísta de estereoscopia. Man Ray, por sua vez, possui uma produção própria, valeu-se de seus rayogramas para flagrar o inconsciente, tendo como obras mais expoentes *Le Retour à la raison* (1923), *Emak-Bakia* (1926) e *L’Etoile de mer* (1928).

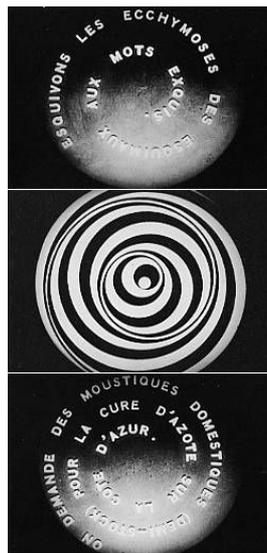


Fig. 1.6. - Sequência de fotogramas de *Anemic Cinema* (1926), Marcel Duchamp.

Seu primeiro filme, *Le Retour à la raison* (1923), consiste numa livre associação de imagens, utilizando fotogramas, feitos por meio da colocação de objetos diretamente sobre a película. Esses objetos eram alfinetes, botões, pregos, molas. Intercalando com estes fotogramas veem-se imagens do que seria uma dança de pontos luminosos. Posteriormente, observam-se imagens de um objeto em movimento rotatório. Por fim, aparece uma figura feminina, nua, marcada pela sombra de uma cortina fina, em frente a uma janela.



Fig. 1.7. - Fotograma de *Le Retour à la raison* (1923), Man Ray

Observa-se, nesse primeiro filme, que Man Ray utilizou-se do processo com o qual estava habituado na fotografia, os rayogramas, adaptando-o para a película cinematográfica. Outros elementos marcantes da sua fotografia, como a forte presença e perfeita utilização da luz e da sombra, além do culto à beleza feminina também marcam esse trabalho.

Para o movimento surrealista, por sua vez, o cinema teria sua especificidade na reprodução da lógica dos sonhos e do funcionamento da mente humana, possível pela relação icônica da imagem com os objetos reais. (SAVERNINI, 2004, p. 66). Ainda segundo Savernini “a capacidade específica do cinema de suscitar a ambigüidade a partir de imagens concretas realiza a ambição surrealista de ultrapassar os limites da realidade tangível e alcançar seus sentidos mais profundos, enfim, em constituir uma ‘super-realidade’.” (2004, p.66).

No movimento surrealista pode-se apontar *La Coquille et le Clergyman* (1926), de Germaine Dulac, como o filme inaugural, com importante roteiro de Artaud, pela estética cruel que destrata o teatro do subconsciente. Outro exemplo é *Un Chien Andalou* (1928-29), um dos mais famosos filmes surrealistas até hoje, dirigido por Luis Buñuel, em parceria com

Salvador Dalí. A proposta deste filme era a de construir uma narrativa a mais aberta possível, sem lugar para explicações lógicas ou racionais, um exercício de livre associação de imagens e ideias. Todavia, existem conteúdos ideológicos e psicanalíticos reconhecíveis e críticas diretas aos tabus sexuais da época e à igreja católica (SAVERNINI, 2004, p. 72).



Fig. 1.8. - Fotogramas do filme *Un Chien Andalou* (1928-29), de Luis Buñuel e Salvador Dalí.

Posteriormente, Buñuel desenvolveu *L'Âge d'Or* (1930), filme polêmico, bastante atacado pela crítica e pela igreja. Trata-se de um pseudo-documentário sobre escorpiões, mas se torna uma sucessão de delitos iconoclastas e desbragada odisseia sobre o amor louco em luta contra todas as restrições da ordem. Outro filme de Buñuel, também marcado pela polêmica, é *Las Hurdes* (1932), que traz imagens brutais e desesperadas sobre o desamparo miserável dos habitantes daquela região.

Paralelamente a esses filmes, realizados em sua maioria por artistas, e com grande carga estética e abstrata, considerados filmes de artistas, inicia-se uma produção mais narrativa, porém não menos artística, considerada cinema de arte ou narrativa *avant garde*. Trata-se de movimentos paralelos, individuais, mas que se comunicavam entre si, e eram vistos, coletivamente, como parte de um novo cinema, fora dos gêneros comerciais.

É um movimento diverso e multinacional, que levou entusiastas do cinema americano a olhar para a produção experimental europeia. O cinema de arte inclui movimentos como o expressionismo alemão, com *O Gabinete do Dr. Caligari* (1919) e *O Golem* (1920), a escola soviética de Eisenstein, Pudovkin, Kulechov e Shub, o impressionismo francês, com Louis Delluc, Jean Epstein, e Germaine Dulac, além de outros diretores independentes. O cinema de arte também teve novas manifestações no pós-guerra, é o caso do neorealismo italiano e da *nouvelle vague*. Os diretores do cinema de arte resistiam ao filme comercial em favor de um

cinema cultural, que iguale o cinema às outras artes em seriedade e profundidade. (REES, 2005, p, 42).



Fig. 1.9. - Fotograma do filme *O Gabinete do Dr. Caligari* (1919), de Robert Wiene.

Como não possuíam barreiras sonoras (cinema mudo), tais filmes tiveram grande audiência internacional, comparada a filmes hollywoodianos. Essa difusão dos filmes se dava com a colaboração de jornais, cineclubes e festivais de cinema. Além disso, os filmes de arte tinham vantagens de distribuição por agências nacionais e organismos culturais, e chamavam a atenção da crítica especializada. Mesmo assim, os filmes de arte foram produções sem incentivo ou apoio de estúdios ou indústrias cinematográficas.

Os filmes eram normalmente realizados com uma equipe pequena, com a ajuda de colegas artistas, produzidos normalmente pelos próprios diretores. Os cenários e o roteiro tendiam a ser básicos, e as regras de produção eram mais fluidas e improvisadas, o que colaborava para a experimentação e para a afirmação da dimensão autoral do diretor.

Nos anos 40 ocorre o significativo movimento experimental americano, movimento este que é um paradigma para produtores independentes. A utilização de câmeras 16mm, mais acessíveis, e outras tecnologias mais flexíveis facilitaram a produção experimental americana. Nomes importantes do experimental, como Maya Deren, Stan Brakhage, Jonas Mekas, Kenneth Anger, iniciam seus trabalhos nesse movimento.

Outro importante movimento americano, o *Underground*, ocorreu nos anos 60, influenciado em parte pelo movimento de contracultura e pela insatisfação dos artistas com a institucionalização da arte que ocorria neste período, visando atacar os sentidos e valores estabelecidos. Tal movimento foi feito por afiliados perdidos de grupos e indivíduos, que misturavam humor, iconoclasmo e intransigência. As raízes do *Underground* floresceram no contexto dos anos 60, que é, por sua vez, consequência da segunda guerra. Relacionado a este

movimento estavam os poetas da geração *Beat*, a nascente *live art* e seus *performers* agressivos, a arte de Cage e do grupo Fluxus, a arte participativa. O chamado “*underground*” americano comporta tantas variações e tendências como a própria ideia de vanguardas no cinema (REES, 2007, p.63).

O cinema *underground* nos EUA no início abrangeu uma gama de atividades não ou anti-comerciais, que desafiaram o controle hollywoodiano e o comércio cinematográfico. Em 1960, a vanguarda de artistas nova iorquinos se juntou com outros independentes e formaram *The New American Cinema Group*, cujo manifesto dizia: “Nós não queremos filmes falsos, polidos, ou agradáveis – nós preferimos o tosco, grosseiro, mas vivo. Nós não queremos filmes cor-de-rosa - nós queremos eles cor de sangue” (apud REES, 2005, p. 64).

Os filmes *underground* ficaram conhecidos por seu apelo sexual, seu alto grau de improvisação, e sua estética ‘tosca’, na qual erros, planos desfocados, movimentos hesitantes, planos tremidos, *takes* subexpostos ou superexpostos, atuação espontânea, se tornaram marca registrada. Tais ‘erros’ são, todavia, intencionais, pois vão de encontro à forma profissional de produção cinematográfica imposta por Hollywood. Tais filmes geraram muita polêmica junto à censura. Alguns diretores que tiveram filmes marcados por esta estética são Jack Smith, Ron Rice, John Walters e Ken Jacobs.

Outra recorrência dos filmes *underground* é focar grupos excluídos da sociedade *mainstream*, tais como marginais, prostitutas, homossexuais, bem como enfatizar hábitos bizarros dos personagens, além de explorar esteticamente as temáticas *Queer*, *Kitch*, e *Camp*.

O universo *Queer* abarca as minorias sexuais (gays, lésbicas, transgêneros), dando maior atenção à formação de identidades sociais normais ou “desviantes” e aos processos de formação de sujeitos do desejo. A temática *Queer* advém dos princípios da teoria homônima. Tal teoria é contra o conceito clássico de gênero, que distingue o “heterossexual”, socialmente aceito (*straight*), do “anômalo” (*queer*), afirmando que todas as identidades sociais são igualmente anômalas. Bem como recusa a classificação dos indivíduos em categorias universais, como “homossexual”, “heterossexual”, “homem” ou “mulher”, sustentando que estas escondem um número enorme de variações culturais, nenhuma das quais seria mais “fundamental” ou “natural” que as outras. Afirma ainda que a orientação sexual e a identidade sexual ou de gênero dos indivíduos são o resultado de um constructo social, não existindo, portanto, papéis sexuais essencial ou biologicamente inscritos na natureza humana; o que existe são formas socialmente variáveis de desempenhar um ou vários papéis sexuais (BUTLER, 2002).

O *kitsch* está relacionado ao ‘gosto’ de uma classe de seres ‘médios’, que buscam nas cópias e reproduções de elementos da alta cultura e da arte clássica institucionalizada certo reconhecimento social, ou identificação com o que consideram padrão de beleza. Ao *kitsch* podem-se associar características tais como a inadequação da forma, do estilo, do contexto, da função, do uso, falsificação de materiais. Outra característica é o acúmulo de objetos diversos, sem unidade visual e sem função específica, que leva muitas vezes ao exagero e à poluição visual. No *kitsch* utiliza-se de forma excessiva os sentidos, imagem, som, aroma, bem como se faz uma repetição exaustiva de signos com significados semelhantes. Associa-se comumente o kitsch ao vulgar, ao brega, mas o *kitsch* não anseia o belo ou o feio, valores absolutos e extremos que fogem de seu intuito, ele busca ser facilmente entendido, processado e absorvido. Associado comumente às classes baixas da sociedade, o *kitsch* pode estar presente em todas as classes sociais, é um elemento de nivelção social e histórico, consumido indiscriminadamente por todos (MOLES, 1971).

O *Camp*, é uma sensibilidade descompromissada e apolítica, em que se enfatiza o estilo em detrimento do conteúdo. O gosto *camp* dá as costas ao eixo bom-ruim do julgamento estético comum, invertendo as coisas, apresentando como arte um conjunto de padrões diferentes. A questão fundamental do *Camp* é destronar o sério, o *Camp* é jocoso, antisério. Demonstra uma predileção pelo exagerado, por aquilo que está “fora”, por coisas que são ou que não são. A marca do *Camp* é o espírito da extravagância (SONTAG, 1987)

Dentro deste movimento destaca-se a figura de Kenneth Anger, cujos filmes envolviam temas underground, gays e demoníacos, que geraram filmes como *Fireworks* (1947), *Puce Moment* (1948), *Eaux d’Artifice* (1953), *Inauguration of The Pleasure Dome* (1954-66) e *Scorpio Rising* (1963-64).



Fig. 1.10. - Fotograma do filme “Scorpio Rising” (1963-64), de Kenneth Anger.

Outros diretores que podemos destacar são Bruce Baillie, que, a partir de viagem pela América confrontando vietnamitas e nova-yorkinos, fez *Quixote* (1965-66) e, a partir de imagens estruturadas a partir do prosaico cotidiano, fez *Castro Street* (1966). Ken Jacobs produziu uma série variada de filmes radicais e converteu-se num dos mais secretos e instigantes artistas do *underground*. Com Jacobs, Jack Smith fez *Blonde Cobra* (1959-62), ultraje fragmentário de câmera elétrica, tela preta e monólogo decadente. A provocação atinge picos culminantes com *Flaming Creatures* (1963), desregrado registro de uma pós-orgia, com cenas explícitas de genitália.



Fig. 1.11. - Fotogramas de "Flaming Creatures" (1963), de Jack Smith.

Já em outro contexto do *underground* vemos Stan Brakhage, um dos mais radicais, deflagradores e prolíficos cineastas do *underground*. Ele criou uma vasta obra com mais de 500 filmes, cuja duração varia de poucos segundos a quatro horas. Nestes, desenvolve a técnica de pintar, riscar, desenhar, manchar, arranhar diretamente na película cinematográfica. Dentre seus filmes, destaca-se *Ínterim* (1953), *Desistfilm* (1954), *Reflections on Black* (1955).

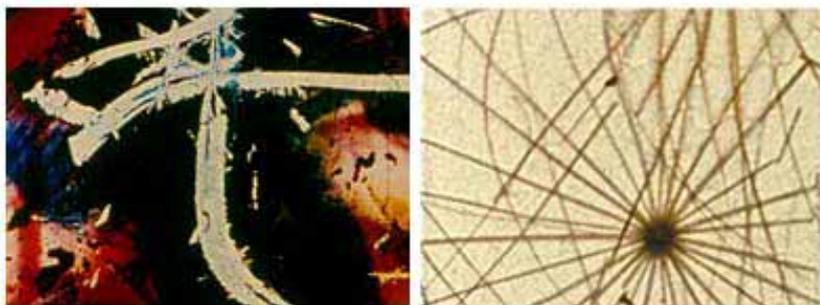


Fig. 1.12. - Fotogramas que exemplificam as técnicas utilizadas por Brakhage

Fez também *Anticipation of the Night* (1958), filme que foi uma ruptura no processo pessoal do artista e no sistema alternativo do underground. Dentro dos puros poemas visuais desenvolve *Mothlight* (1963), no qual, colando asas de mariposa, pétalas de flores e folhas sobre a película do filme, chega a um complexo fluxo de imagens quase abstratas. Sua obra-prima é o monumental *Dog Star Man*, que condensado e estendido virou *The Art of Vision* (1961-65). A maioria dos filmes de Brakhage, cinepoeta e cinepintor, são silenciosos e relacionados ao expressionismo abstrato.



Fig. 1.13. - Peça da película do filme *Monthlight* (1963), de Stan Brakhage

Outro subgênero ligado ao underground é o “filme diário”, registro do fluxo da vida cotidiana do cineasta de modo imediato e fragmentado, cujo principal artífice é Jonas Mekas, em filmes como *Walden - Diary, Notes and Sketches* (1964-69), *Reminiscences of a Journey to Lithuania* (1950-72), *Lost, Lost, Lost* (1949-76), e *Films by Stan Brakhage: An Avant-Garde Home-Movie* (1961).

O gênero *found footage*, também ligado ao *underground*, trabalha com imagens recicladas, artefatos históricos reapropriados em outras configurações formais e seriais. O

“*found footage film*” reprocessa um material de arquivo já filmado, refilmando-o da tela ou por trucagem, como se procedesse a uma análise conceitual e sensorial da percepção.

Com tom significativamente politizado, mantendo a teoria de utilizar a arte como uma forma de intervenção social, levada adiante pelos situacionistas da época, Guy Debord desenvolve seis filmes ligados a essa técnica, que são rigorosas colagens de filmes de arquivo nos quais é adicionada voz over. Esses filmes eram raramente roteirizados, o mais conhecido é *Sociedade do espetáculo* (1973).



Fig. 1.14. - Fotogramas do filme *Sociedade do espetáculo* (1973), de Guy Debord.

Um filme pioneiro é *Rose Hobart* (1936), do artista da colagem e dos livros-objetos Joseph Cornell. Tributo-evocação à atriz de *East of Borneo* (1931), Cornell deletou diálogos e músicas e, às cenas originais, adicionou trechos de filmes educativos, científicos e de viagens, numa poética e hipnótica montagem.

Bruce Conner instaurou o filme-colagem com *A Movie* (1958), justaposição de cinejornais, fitas científicas, pornográficas e documentárias, detonando efeitos explosivos. *Cosmic Ray* (1961) submete os materiais de arquivo a uma rápida e original montagem. *Mongoloid* (1978) parodia valores convencionais do jeito americano de viver, através de filmes de instrução, clássicos hollywoodianos e comerciais de televisão.

Dentro do movimento *underground* enfatiza-se a figura de Andy Warhol, um dos principais mentores do cinema estrutural e precursor do cinema expandido. Seus filmes misturam elementos de agressão, frieza, estética *camp* e resistência. Neles, ele manipula o tempo, utilizando-se de paródia, improvisação, criticando a autenticidade. Por sua ligação ao *underground*, foca os excluídos, temas sexuais, a alienação da sociedade *mainstream*, como é o caso de *Couch* (1964).

Andy Warhol manteve, em seus filmes, sua poética de confundir estatutos *pop* e conceituais, elementos da alta cultura e da cultura popular dentro da sociedade industrial contemporânea. Fez filmes como *Sleep* (1963; 6 horas do rosto de um homem dormindo), *Eat* (1963; 45 minutos de uma boca comendo cogumelo), *Blow Job* (1964; 35 minutos do efeito felativo), *Empire* (1964; 8 horas do prédio, da noite à aurora) e *Chelsea Girls* (1966).

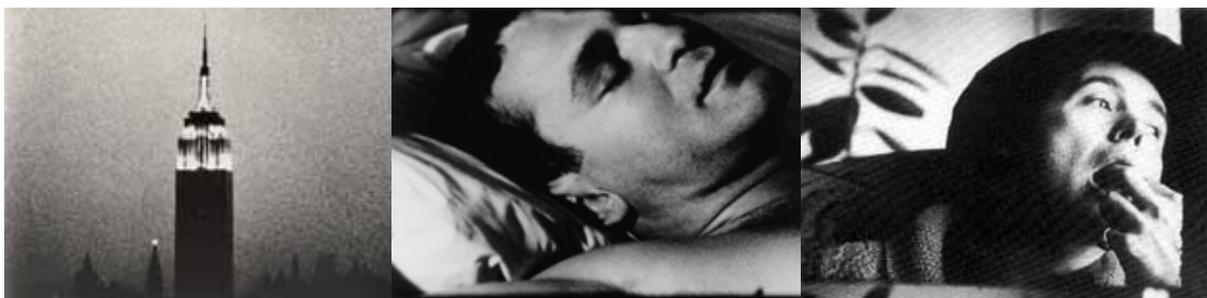


Fig. 1.15. – Fotogramas dos filmes de Andy Warhol, respectivamente: *Empire* (1964), *Sleep* (1963), e *Eat* (1963).

O cinema estrutural, do qual Warhol foi precursor, é um estilo que explora ideias visuais e cognitivas, cor e formas abstratas. No filme estrutural, forma se torna conteúdo. O crítico, teórico e professor P. Adams Sitney especificou quatro características do filme estrutural: a posição de câmera fixa, o efeito de flicagem, a copiagem em *loop*, e a refilmagem da tela. Poucos são os filmes estruturais nos quais se encontram todas essas características e há filmes estruturais que não usam ou modificam estes elementos (REES, 2005, p. 74).

Tanto a nomenclatura quanto a definição foram controversas e geraram debates acalorados, envolvendo críticos e cineastas. No cinema estrutural, forma e estrutura são elementos essenciais na equação iconoclasta-constructivista das operações mentais e sensoriais da percepção fílmica. O cinema estrutural rejeita o cinema da pura visão.

O filme estrutural propõe que a formulação do material fílmico – luz, tempo e processo – pode criar uma nova forma de prazer estético, livre de simbolismos ou narrativas. Isso combinando tipicamente predeterminação (posição de câmera, repetição, número de frames

ou exposição) com sorte ou acaso (eventos imprevisíveis que ocorrem no momento da gravação) (RESS. 2005, p. 74).

Figura histórica da vanguarda e um dos mais radicais e rigorosos artistas do cinema, Peter Kubelka é o inventor do “cinema métrico”, ancestral do cinema estrutural, que se pauta sobre dois princípios básicos: o cinema não é movimento, é a projeção de imagens estáticas num ritmo determinado de impulsos luminosos; e o cinema se faz a cada fotograma individual, é entre os fotogramas que o cinema se manifesta. Com a trilogia composta por *Adebar* (1956-57), um precursor do filme estrutural, em que as sequências duram precisamente 13, 26 e 52 fotogramas, uma vez desenrolado o rolo de película, é possível ver no próprio negativo do filme essa relação matemática; *Schwechater* (1957-58), o primeiro filme baseado numa complexa e medida estrutura de fotogramas individuais ou isolados; e *Arnulf Rainer* (1958-60), o primeiro filme de flicagem¹, composto apenas de fotogramas brancos e fotogramas pretos, fotogramas de som e de silêncio.



Fig. 1.16. - Fotogramas do filme *Schwechater* (1957-58), de Peter Kubelka

Kubelka escolhe cuidadosamente cada um desses 24 quadros. Em seu cinema métrico, as sequências de fotogramas obedecem a uma rígida relação matemática, conferindo a seus filmes ritmos às vezes hipnóticos. O procedimento lembra a música dodecafônica², em que a tonalidade simplesmente não existe, dando lugar apenas ao ritmo de notas que se sucedem.

Michael Snow é autor do filme que inaugurou a onda estrutural tomada como tal: *Wavelength* (1967), uma zoom contínua que, por 45 minutos, vai do plano geral de um

¹ Flicagem é um efeito óptico causado pelo número de fotogramas e a velocidade com que esses são projetados. Algo semelhante a um efeito “estreboscópio”.

² Algumas obras dodecafônicas são compostas a partir do desenho formado pelas notas na partitura, não tendo importância a melodia dali resultante.

estúdio ao plano detalhe da foto de uma onda do mar na parede, sob o som eletrônico de uma onda de seno crescente.

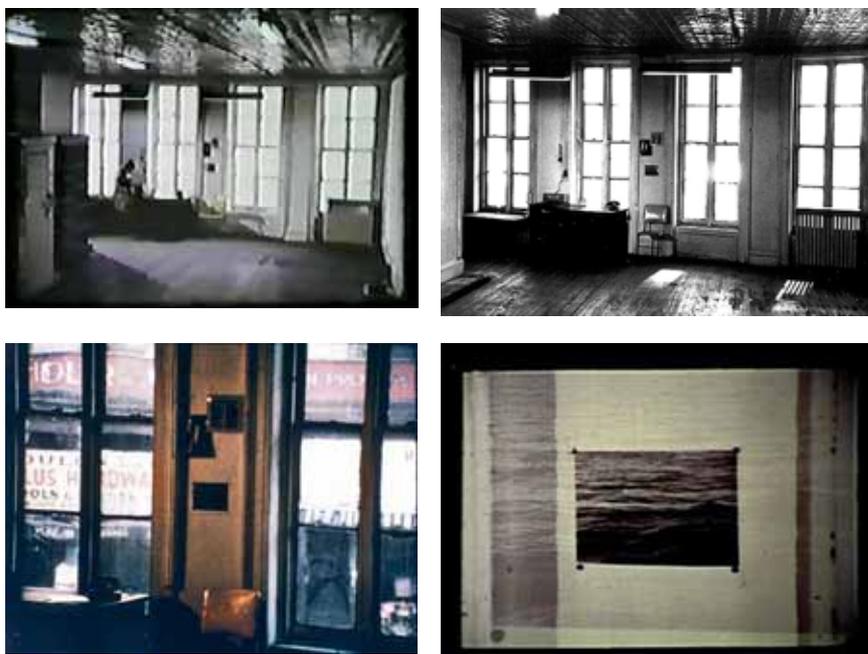


Fig. 1.17.- Fotogramas do filme “Wavelength” (1967), de Michael Snow.

Snow realizou outras proezas fílmicas que desafiam a percepção, expandem a técnica e perturbam os códigos, em complexas tramas de conceitos e materiais. Em *Back and Forth* (1969), panorâmicas horizontais e verticais varrem uma sala de aula por 52 minutos. Em *La Région Centrale* (1971), a câmera move-se sobre seu eixo em todas as direções possíveis, durante três horas, percorrendo, em sua rotação contínua, uma paisagem deserta. Snow fez trabalhos visuais e ligados à percepção, que envolvem a fenomenologia do espectador e a experiência do tempo do filme.

Ernie Gehr é outro artista rigoroso, metódico e inventivo, que também se celebrou no crucial crivo estrutural. *Serene Velocity* (1971) alterna extensões de distâncias focais e tempos de exposição para filmar um corredor de universidade. Filmes como *Wait* e *Moments* (1968) são estruturados com variações rítmicas da medida do diafragma e diferentes fontes de luz. Gehr criou outros arroubos contidos e maravilhosos da percepção, a partir de parâmetros da técnica e da gramática do cinema (texturas de granulação e duração da imagem, movimentos de câmera e emulsões cromáticas) em filmes como *Reverberation* (1969), *History* (1970), *Side/Walk/Shuttle* (1971) e *Untitled* (1977).

Film in Which There Appear Sprocket Holes, Edge Lettering, Dirt Particles Etc. (1966), de George Landow, é derivado de um filme-teste que traz a imagem fixa de uma garota olhando para a câmera, ao lado de uma tabela de cores. A imagem foi recopiada, de modo que a garota e a tabela ocupassem a metade do quadro, deixando a outra para perfurações, números e letras de borda. Landow fez ainda *The Film That Rises to the Surface of Clarified Butter* (1968), distendendo o princípio estrutural do loop em ciclos, e *Remedial Reading Comprehension* (1971), frases irônicas em ambíguas sequências didáticas.

Hollis Frampton foi um dos raros artistas intelectuais, autor exigente de uma obra conceitualmente elaborada, construída por abstrações mentais e formulações lógicas, ligadas a sistemas numéricos e linguísticos. Realizou ensaios audiovisuais derivados de axiomas da filosofia, da matemática e da filologia, constituídos por complexas leis seriais de organização dos signos, como *Surface Tension* (1968), *Palindrome* (1969) e *Hapax Legomena* (1971-72).

Seu filme principal é o ambicioso *Zorns Lemma* (1970), baseado na teoria do conjunto, em princípios de ordenação e em paradoxos da linguagem, dividido em três seções: uma leitura sem imagens de *Bay State Primer*; uma sequência de planos mudos (com duração de um segundo cada) de letras formando um alfabeto completo; um único plano de duas pessoas caminhando na neve e afastando-se da câmera ao som de um coro.



Fig. 1.18. - Fotogramas do filme *Zorns Lemma* (1970), de Hollis Frampton.

Tony Conrad fez *The Flicker* (1965), em que também alterna fotogramas brancos e pretos, mas com um constante som estereofônico na trilha, ampliando o quase-subgênero estrutural do filme de flicagem para uma esplêndida dimensão meditativa.

Paul Sharits fez as primeiras flicagens coloridas com fotogramas de matizes puras em *Ray Gun Virus* e *Piece Mandala / End War* (1966), para então dominar o discurso do filme estrutural baseado na flicagem com as modulações cromáticas de *N:o:t:h:i:n:g* (1968) e as composições abstratas de *Axiomatic Granularity* (1973).

Quanto ao cinema expandido, trata-se de uma expansão do conceito do que se entende por cinema (em especial, o cinema dito clássico). É uma hibridação entre as estéticas e tecnologias do cinema com outras estéticas e novas tecnologias. Além disso, ocorre grande quebra no que diz respeito à relação obra-espectador: no entretenimento comercial ela perpetua um sistema de respostas condicionadas a fórmulas, manipula o espectador para que sua atenção siga caminhos e sentidos predeterminados, destruindo assim sua habilidade de apreciar e participar no processo criativo da obra cinematográfica; no cinema expandido essa relação tem por característica forçar o espectador a criar ao longo do filme, a interpretar de forma autônoma o que ele está experienciando. O cinema expandido propõe, assim, uma participação consciente do espectador na obra (não apenas física, mas mental e sensorial).

Gene Youngblood associa o cinema expandido a um cinema sinestésico, em que as imagens formam um espaço-tempo *continuum* (1970, p. 61). Enfatiza-se a experiência do espectador e a busca da multissensorialidade, geralmente através de ambientes imersivos. Assim, pode-se dizer que este cinema se caracteriza pela interatividade e fluidez da tela. Trata-se do desenvolvimento gradual da linguagem cinematográfica, de sua hibridação com outras artes e outras tecnologias e de sua adequação ao contexto e características da sociedade contemporânea.

Pode-se dizer que o primeiro momento do cinema expandido, nascido em meio ao underground, data do final da década de 60, e recebe influência direta da linguagem do vídeo e da TV, que simboliza os primórdios da interatividade midiática (YOUNGBLOOD, 1970). No contexto atual, além desta influência acrescentam-se as mídias móveis, o ciberespaço, e as novas tecnologias aplicadas à arte. Além dos filmes experimentais que misturam formatos de captação de imagem (película, vídeo etc.), são exemplos do que se considera cinema expandido: as múltiplas projeções, performances multimídias, vídeo instalações, instalações multimídia, *live video* (*Vjing*), cinema interativo, cinema em mídias móveis, instalações interativas.

Nos anos 70 ocorre uma onda de produção experimental devido à facilidade encontrada diante da tecnologia do super 8, que populariza a produção. No fim desta década, o vídeo aos poucos se populariza, e ocorre a mesma sede dos artistas em busca de novas possibilidades.

A produção artística do vídeo se inicia com Nan June Paik, um dos artistas que mais explorou as possibilidades do vídeo como arte. Desde 1973, com seu *Global Groove*, podia-se observar o principiar de uma estética experimental do vídeo e de suas várias possibilidades.

André Lemos, que considera a videoarte como uma pioneira no processo de criação da ciberarte, expõe que:

A distorção e desintegração do sistema figurativo moderno surge quando o coreano Nam June Paik inverte os circuitos de um aparelho receptor, perturbando a constituição das imagens. A videoarte lançava assim, a pulverização do sistema renascentista perpetuado pela fotografia e o cinema. A videoarte não pretende representar a verdade (Godard dizia que o cinema é a verdade 24 vezes por segundo). Para Paik, não existe verdade, pois não existe aquilo que podemos afirmar ser o real. Tudo não passa de pura invenção e re-arranjos sucessivos (1997).

Uma série de novas invenções tecnológicas, aliadas à imagem e ao som, surgiu após o vídeo. O computador se apresenta como um meio em que o desenho, a fotografia, o cinema, o texto, o som, a imagem, podiam se tornar digitais, e se mesclar. Essa mescla, melhor denominada de hibridismo, tornou-se o princípio constitutivo das novas tecnologias digitais.

Priscila Arantes (2005) afirma que esse hibridismo de mídias e linguagens é acompanhado de uma mistura entre áreas, como a tecnologia e a ciência e de um rompimento com uma visão radical a respeito de oposições, como público e obra, artificial e natural. Praticamente não existe, atualmente, um limite entre arte, ciência e tecnologia.

Diante dessas definições, e da análise de diversas manifestações experimentais, pode-se dizer que um filme pode ser experimental: por inovações estéticas, por inovação de seu conteúdo social ou cultural e por suas técnicas de produção alternativas. Estes serão, por sua vez, os fatores levados em consideração nas análises deste trabalho.

Dentre o que poderia ser chamado de subgênero do experimental, ou as diversas manifestações dele, há aqui vários exemplos, alguns dos quais são colocados no decorrer do trabalho, como influência dos casos experimentais brasileiros.

1.4. O experimental no Brasil

No caso brasileiro, foco deste trabalho, podemos apontar o que seria um histórico da produção experimental brasileira e alguns de seus principais expoentes. Enfatiza-se aqui que uma característica da produção experimental brasileira, em todas as épocas, é seu caráter antropofágico.

Num primeiro momento, lembra-se aqui a figura de Alberto Cavalcanti, que viveu em meio à *avant garde* francesa, trabalhando em filmes como cenógrafo e figurinista, chegando a

contribuir, como autor, com filmes como *En Rade* (1927), *La P'tite Lilie* (1927) e *Somente as horas*, que, segundo Carlos Adriano, é a primeira sinfonia de cidades europeias (2007, p. 16).

Todavia, deixa-se claro que o olhar diante do experimental brasileiro, neste trabalho, se direciona não apenas para as obras realizadas no Brasil, mas principalmente, para as que tenham sido influenciadas, de alguma forma, pelo contexto artístico e sócio cultural do país. Assim, as obras de Alberto Cavalcanti, apesar de sua nacionalidade, não possuem maiores ligações com o Brasil, muito menos com o experimental brasileiro.



Fig. 1.19. - Cartaz do filme *São Paulo, a symphonia da metrópole* (1929).

Uma primeira manifestação nacional do que se entende aqui por experimental seria *São Paulo, a symphonia da metrópole* (1929), dos imigrantes húngaros Adalberto Kemeny e Rodolpho Rex Lustig. Este filme, por sua vez, apenas continua o estilo que já estava em voga nas vanguardas europeias, de explorar as visualidades das cidades, buscando orquestrar seus fatos diários, a exemplo de *Somente as horas* (1926), de Alberto Cavalcanti, *Berlim: sinfonia de uma cidade* (1927), de Walter Ruttmann, *O Homem com a câmera* (1929), de Dziga Vertov, *À propos de Nice* (1929), de Jean Vigo. Além disso, ideologicamente, esse filme não compactua com o espírito de vanguarda vigente na época, apresentando idéias ufanistas e antiquadas, além de não acrescentar em muito para a cultura cinematográfica nacional (ADRIANO, 2007, p. 15).

Em 1930, Mário Peixoto dirige e monta *Limite*, filme cultuado, filme aura, no qual se nota influências de várias vanguardas européias e um requintado trabalho de captura e edição de imagens, as quais Mario Peixoto edita de forma lírica e rítmica. Esta obra se tornou um

marco do cinema experimental brasileiro, com destaque para o cenário natural deslumbrante da praia de Mangaratiba.

Depois de Mário Peixoto, a continuidade da produção experimental só teve segmento trinta anos depois, com a primeira produção do cineasta Glauber Rocha, *Pátio* (1959), filme em sintonia com as investidas inaugurais do *underground* (ADRIANO, 2007, p.17). Carlos Adriano associa este filme de Glauber a filmes de Maya Deren (*Meshes of the Afternoon*, 1943), e Sydney Peterson e James Broughton (*The Potted Psalm*, 1946), pela sua filiação (neo) concretista, e sua ligação com o *underground*. Mas, segundo este autor, Glauber se viu tragado pelas ambições de transformação política e social de um país periférico (2007, p. 17).



Fig. 1.20. - Fotograma do filme *Pátio* (1959), de Glauber Rocha.

Esse mesmo movimento *underground* influenciou outro momento do experimental brasileiro: o cinema marginal. Em contradição ao caso americano, onde o *underground* surge para se contrapor ao *mainstream* hollywoodiano, no Brasil o marginal surge em contraposição a um movimento de renovação autoral: o cinema novo, que demonstrou inicialmente momentos de experimentação quanto à montagem, dramaturgia, iluminação, fotografia, direção, mas, segundo os marginais, se acomodou.

O movimento marginal se inicia com o filme *A margem*, de Ozualdo Candeias, mas tem em outro filme inaugural do movimento, *O Bandido da Luz Vermelha* (1969), de Rogério Sganzerla, um de seus maiores expoentes. Existe, neste movimento, uma grande ligação com elementos da cultura de massa e das margens da sociedade, associado a um discurso radical e debochado.



Fig. 1.21. - Cartaz do filme *O Bandido da Luz Vermelha* (1969), de Rogério Sganzerla.

Glauber Rocha, um dos responsáveis pelo cinema novo, que criticou Mário Peixoto e seu filme, taxando-o de esteticismo de um burguês decadente, e que posteriormente associa o nome pejorativo “udigrudi” ao movimento marginal, os acusando de estar reinventando a roda, realiza, em 1977 *Di*, e depois *A idade da terra* (1980), uma volta ao experimental.

Outras manifestações experimentais podem ser observadas em manifestações mais individuais. É o caso de Arthur Omar, que desenvolve obras irônicas ligadas às mais diversas manifestações experimentais, em especial o filme-ensaio, como *Congo* (1972), *O som ou tratado de harmonia* (1984) e *Ressurreição* (1987). E de Antonio Dias, que desenvolve tanto obras em super-8, como a série *The Illustration of Art* (1971), assim como obras ligadas ao cinema expandido, como *A Fly in my Movie* (1975), instalação com três filmes super-8 num casulo.

Na linha dos ‘filmes de artista’ observa-se nos anos 70, um *boom* de produções do gênero, no Brasil. No caso da produção em 35mm, apesar de certa moldura internacional, ela traz características brasileiras, ligadas a um tom irônico, fortemente tropicalista, como é o caso de *Eat Me* (1978), de Lygia Pape, *Glass Pieces; Life Slices* (1975) e *Elements* (1972), de Iole de Freitas, *Semi-ótica* (1975), de Antonio Manuel (ADRIANO, 2007, p. 19).



Fig. 1.22. - Fotograma do filme *Eat Me* (1978), de Lygia Pape

Nas décadas de 60 e 70, assim como ocorria nos EUA e na Europa, desenvolveram-se no Brasil várias pesquisas nas áreas de som, cinema, audiovisual, vídeo-arte. Pelos mesmos motivos, os artistas brasileiros procuraram o cinema como nova forma de expressão artística, entre eles: Hélio Oiticica, Raymundo Colares, Antonio Dias, Artur Barrio, Iole de Freitas, Arthur Omar, Antonio Manuel, Lygia Pape, Carlos Vergara, Miguel Rio Branco, Luiz Alphonsus, Rubens Gerchman. Ligia Canongia afirma que, no Brasil, o trabalho com cinema sempre acompanhou de perto as experimentações da vanguarda dos grandes centros culturais:

Simultaneamente aos movimentos que se desenvolviam na Europa e nos EUA, também os artistas contemporâneos brasileiros dedicavam parte de suas pesquisas ao cinema de artista. Aqui também havia a urgência de revitalizar os problemas que cercavam o nosso próprio meio visual. As questões eram as mesmas: a discussão da relação arte/objeto, a tentativa de se desvincular dos suportes tradicionais, a necessidade de se fazer experiências que lançassem mão de novos veículos (1981, P.18).

Sobre o filme de artista, diz ainda que:

É importante que se diga, para esclarecimento de possíveis equívocos, que o filme de artista não é caracterizado pela transferência mecânica, ou passiva, de elementos da pesquisa visual, mas que ele compreende uma extensão da pesquisa à constituição e à definição mesma do filme. (...) O cinema de artista trabalha exaltando as características perceptivas da imagem cinematográfica e opondo ao tempo narrativo novos critérios de ordenamento e orientação (CANONGIA, 1981, P.14).

No Brasil, no caso do cinema de artista, se observa que a reação a esta nova forma de arte, a essa nova linguagem, na qual predomina a ideia de se operar o cinema não comercialmente e de, com ele, transgredir os parâmetros do objeto convencional de arte, criou igualmente uma atmosfera adversa nos meios consumidores e críticos tradicionais. Canongia (1981, p. 18) observou que, apesar da indiferença do público, acostumado ao objeto de arte tradicional, da recusa da crítica em dedicar maiores espaços à análise desses novos fenômenos

artísticos e da omissão das instituições diante da necessidade de estímulos à pesquisa, uma nova sistemática de trabalho, inserida no universo da *intermídia*, enfrentou as adversidades externas e conseguiu se impor, negando o conceito de obra única, e partindo para múltiplas produções de linguagem.

No caso do Super-8, observa-se uma produção ainda maior, como é o caso de *Poema* (1979), de Paulo Bruscky, *Exposed* (1978), de Edgard Navarro, *O palhaço degolado* (1977), de Jomard Muniz de Britto. É interessante também comentar a produção radical de Caetano Veloso, o longa *O cinema falado* (1986), no qual ele retoma o experimentalismo dos anos 60, provocando polêmica com seu cine-manifesto.



Fig. 1.23.- Cartaz do filme *O cinema falado* (1986), de Caetano Veloso

Nesta mesma década de 80, o surgimento e posterior popularização do vídeo proporciona uma migração, por parte dos artistas visuais, para esta nova mídia, que passa a buscar uma consolidação quanto à linguagem.

Diante do caso brasileiro se tenta observar quais são as preocupações formais e estéticas e quais as condições de produção e difusão em cada caso, buscando o que há de brasileiro em cada um e observando atentamente seus conteúdos artístico-culturais.

Atualmente, o que se observa é a invasão das artes plásticas no âmbito das novas tecnologias, a mistura entre a arte e as novas mídias, o que se costuma chamar de ‘arte e mídia’. Mais uma vez, as artes buscam a inovação e a fuga de meios tradicionais, e o aproveitamento de todas as possibilidades de suporte.

Nesse aspecto, o cinema não se mostra mais, na cena contemporânea, como uma mídia nova e transgressora. Todavia, não se deixou de produzir cinema de artista. Mathew Barney,

artista americano que desenvolve grandes projetos cinematográficos voltados para o mercado de artes, é um exemplo, além de artistas do vídeo, como Bill Viola. Além disso, o cinema, atualmente, pode não ser uma mídia transgressora como o era em seus primórdios, mas o que se faz com o cinema, e as possibilidades que ele oferece podem, sim, ser bastante transgressoras, tanto no âmbito das artes plásticas, como no âmbito do cinema em si.

No Brasil, existe também um grande número de artistas contemporâneos que trabalham com cinema ou vídeo experimental, é o caso, por exemplo, de Nuno Ramos, Arthur Omar, Cao Guimarães, Alberto Saraiva, Kiko Goifman, entre outros.

Dentro do que se buscou como definição básica nesse trabalho – a definição de cinema experimental de Dominique Noguez – deve-se lembrar que, no aspecto econômico, o que se busca é não participar dos circuitos fechados de distribuição, nem da indústria produtora cinematográfica, o que não impede de se lucrar com a obra realizada nos padrões experimentais.

São inúmeros os artistas que se utilizam atualmente do vídeo para suas obras; nesse caso, adentramos no contexto da vídeoarte, que de certa forma pode ser considerada uma evolução tecnológica do cinema experimental. Todavia, cada um possui suas peculiaridades estéticas e técnicas, bem como sua linguagem própria. No que diz respeito a adaptar-se às inovações tecnológicas introduzidas pelas novas mídias, em especial o vídeo, o cinema dito clássico teve e tem maior dificuldade, ao contrário do cinema experimental.

Acerca dessa questão Arlindo Machado (2007, p. 212-13) explica que a estética do vídeo dá conseqüência a um conjunto de atitudes conceituais, técnicas e estéticas que remontam às experiências não-narrativas ou não figurativas do cinema de René Clair e Dziga Vertov, e às invenções do *underground* americano num outro momento, fazendo com que essa passagem do cinema experimental para o vídeo seja mais natural e mais lógica. Vários cineastas vanguardistas passaram a trabalhar com o suporte eletrônico, na medida em que os equipamentos eletrônicos foram se tornando mais acessíveis. Já para aqueles que fazem um cinema narrativo *Griffthiniano*, a passagem é mais dolorosa, visto que implica toda uma transformação no modo de pensar e praticar o cinema.

Arlindo Machado lembra ainda que, não por acaso, o primeiro filme captado e processado em vídeo para posterior transferência para película foi *200 motels* (1971), de Frank Zappa, um produto típico do *underground* americano (2007b, p. 212).

Observa-se também, o surgimento de novos suportes audiovisuais na produção de vídeos experimentais. É o caso dos telefones celulares com câmeras, das câmeras fotográficas digitais e das *webcam*, que criam um novo cenário, ainda pouco explorado, de criação artística, envolvendo uma estética particular dos novos meios digitais. Como se pode ver, não parece haver limites para as inovações, a busca pelo novo foi e é o que alimenta as experimentações cinematográficas.

Cap. 02 - O Limite de Mário Peixoto

Em viagem à Europa, Mário Peixoto se deparou com uma fotografia de André Kertész, publicada na edição 74 da revista francesa *Vu*. Esta fotografia tornou-se a inspiração para o filme que o jovem Mário Peixoto viria a fazer no Brasil. Trata-se de um rosto feminino olhando para o infinito, envolto em duas mãos masculinas algemadas à sua frente.



Fig. 2.1. - Fotografia de André Kertész

Esta imagem foi suficiente para irromper um processo criativo que gerou o primeiro esboço do roteiro de *Limite*. Mário Peixoto, sobre esta inspiradora imagem, relata que ao ver tal foto: “eu parei, tomei o choque, tive aquela visão...” [...] “um mar de fogo, um pedaço de tábua e uma mulher agarrada.” (ONDE A TERRA ACABA, 2001). As demais imagens que compõem o filme derivam desta visão e do plano inicial, que reproduz a capa da revista francesa.



Fig. 2.2. - Fotograma inicial de Limite

Voltando ao Brasil, Peixoto encontrou amigos que estavam em contato direto com o cinema. E, em uma conversa informal, vislumbrou a possibilidade de colocar seu projeto em prática, a partir do engajamento de seus companheiros. Trata-se de um filme financiado com recursos próprios, o que o leva a ser concebido sem as pressões características das produções cinematográficas.

Neste filme, Mario Peixoto, aos 21 anos, teve sob o seu comando uma equipe pequena e coesa, formada por amigos e amigos dos amigos, como é o caso de Olga Breno, uma das atrizes, que era funcionária da loja de seu primo. Um tio de Mário cedeu parte da fazenda como locação, além de transporte e operários. Carmem Santos, atriz do filme, emprestou a câmera e cedeu seu laboratório, em troca de um roteiro de Mário Peixoto que a tornasse uma estrela incontestável (ONDE A TERRA ACABA, 2001).

Dentro da equipe se destacava a mente criativa e inventiva do fotógrafo Edgar Brazil, que se dedicou totalmente ao projeto, buscando retirar das imagens a maior beleza possível, apesar de não possuir equipamentos ideais. Além disso, improvisava equipamentos técnicos de fotografia. Durante as filmagens de *Limite*, Brazil fez uma adaptação de um ‘travelling’, a partir de um andor carregado por quatro funcionários que caminhavam de forma coreografada para dar leveza ao movimento; e adaptou uma ‘grua’, a partir de um pequeno elevador de madeira com manivela, que elevava a câmera sutilmente. Equipamentos como esses de fato só chegaram ao Brasil anos mais tarde (ONDE A TERRA ACABA, 2001).

Diante disso, nota-se a primeira característica experimental de *Limite*: trata-se de um filme independente, produzido com recursos próprios, atores amadores, equipe reduzida, sem ligação com nenhuma empresa de distribuição, sem seguir às regras formais do cinema Griffithniano³, apenas às estabelecidas pelo próprio Peixoto, baseadas, como veremos, nas vanguardas europeias. Além disso, o filme não visava o lucro, mas, antes de tudo, mostrar que se podia produzir cinema de qualidade no Brasil.

Limite é uma das únicas expressões do cinema experimental brasileiro na época. Outras produções que poderiam ser citadas é *Rien Que Les Heures* (1926), filmado em Paris pelo brasileiro Alberto Cavalcanti, mas, como já visto, não se trata de um filme produzido no Brasil, nem pensado dentro do contexto nacional, fugindo assim de nosso interesse. Um segundo seria o já citado *São Paulo – Sinfonia da Metrópole* (1929), dirigido por Rodolfo Lustig e Alberto Kemeny, filme diretamente inspirado por *Berlim: Sinfonia de uma cidade* (1927), de Ruttmann, não possuindo assim peculiaridades próprias, nem recursos inventivos

³ As regras formais de enquadramento, movimentos de câmera, número de planos, iluminação etc.

inéditos. *Limite* (1930), por sua vez, apesar das naturais influências das vanguardas europeias da época, possui grande teor inventivo e inovador, além de uma tímida, mas significativa brasilidade.

Limite mostra o encontro de três vidas, no interior limitado de um barco perdido no oceano. Três naufragos - duas mulheres (Olga Breno e Taciana Reis) e um homem (Raul Schnoor) - três destinos que a vida, depois de ter limitado constantemente seus desejos e possibilidades, reúne enfim no mais limitado dos espaços, e diante da situação limítrofe em que se encontram, eles relembram os acontecimentos que de alguma forma os levaram ao barco perdido na imensidão do mar.

Uma das mulheres, interpretada pela atriz Taciana Reis, abandona um casamento opressor, cujo marido era alcoólatra e pianista fracassado de um cinema decadente; Olga Breno, por sua vez, interpreta uma mulher que escapa da prisão, com ajuda do carcereiro, para se ver novamente enjaulada pela monotonia do trabalho junto à máquina de costura; Raul Schnoor interpreta um personagem que se envolve com uma mulher casada e leprosa e, frente à possibilidade da castração, se vê aflito.

Há cenas longas dos três personagens no barco, com aparência decadente e ar melancólico, tentando se manter vivos. Sentimento de agonia, que é passado ao espectador por estas imagens, e principalmente por sua duração. Os personagens encontram-se numa situação limite de suas vidas, não parecem mais com o que um dia foram, lutam contra o total desaparecimento.

A lentidão dessas imagens iniciais do barco, quase em tempo real, e que contrastam com o resto do filme, que possui uma edição mais dinâmica, apresenta ao espectador o sentimento de agonia a que as personagens estão submetidas. Sentimento este que deve ser captado pelo espectador, para que se possam compreender as divagações, lembranças e demais sentimentos das personagens, no decorrer do filme.

Basicamente, *Limite* busca mostrar o desespero e a angústia humana diante da descoberta de sua limitação. A relação simbólica com elementos de prisão se dá desde o fotograma inicial, com as algemas envolvendo a mulher, e no decorrer de todo o filme, com imagens de grades, e a exploração de linhas verticais sequenciais como as da escada, em que se apoia a mulher, na imagem da grade de uma janela, que se funde com a imagem de uma rua de casas, marcadas por esta mesma verticalidade sequenciada.



Fig. 2.3. - Fotograma de *Limite*.

A prisão, os limites que são explorados em *Limite* envolvem tanto limites sociais: as barreiras do feminismo, das convenções sociais, como limites pessoais: a falta de controle sobre suas próprias emoções, o descontrole em relação a vícios. Observa-se, como exemplo, a situação de dependência da esposa em relação ao marido bêbado e repressor.

Além disso, nota-se o que seria um cerceamento da liberdade do indivíduo, prisões que as situações e adversidades do cotidiano da vida humana causam aos nossos sonhos, limitando nossos anseios. E esse limite, uma vez relacionado ao tempo, nos frustra, pelo fato de não podermos voltá-lo. O tempo passa, e nem sempre se vive como se quis, nem se faz o que de fato se desejava, e muitas vezes, quando se cai em si, nada mais é como antes, nem mesmo nós.

Além dos limites humanos, o filme explora a impotência e perplexidade do homem quando confrontado à infinitude da natureza. Nota-se uma relação direta com o conceito de sublime, que permeia todo o filme.

É possível observar o sublime em *Limite*, utilizando-se o conceito kantiano desenvolvido na *Crítica da Faculdade do Juízo*, no qual ele define o sublime comparativamente ao belo. Kant diz que “o sublime produz um sentimento de momentânea inibição das forças da vida” (2005, p. 75), estando ligado a um ‘movimento’ do ânimo, enquanto o gosto no belo “pressupõe e mantém o ânimo e *serena* contemplação” (2005, p. 80).

O sublime é proferido em função de uma experiência com aquilo que é indeterminado, com fenômenos da natureza que parecem ultrapassar o nosso poder. O sublime se apresenta de dois modos: primeiro, o sublime ‘matemático’, objetos que nos ultrapassam em termos de extensão (um céu estrelado, por exemplo, em relação ao qual não podemos precisar nenhum

fim), são objetos informes e o contato com eles nos remete a algo que transcende o contato. O segundo modo do sublime representa uma experiência de desconforto, no qual o homem, num primeiro momento, se descobre frágil e ameaçado pelas forças da natureza que se mostram infinitamente mais potentes: trata-se do ‘sublime dinâmico’, cujos eventos nos ultrapassam em termos de força (como, por exemplo, a ressaca do mar).

O trecho de *Limite* que mais diretamente se associa ao sublime são os momentos em que os três personagens se encontram à deriva, num pequeno barquinho, em meio ao oceano infinito, enfatizado pelas cenas das ondas violentas, e cujo ápice se dá quando o mar violento ameaça a vida daqueles seres.

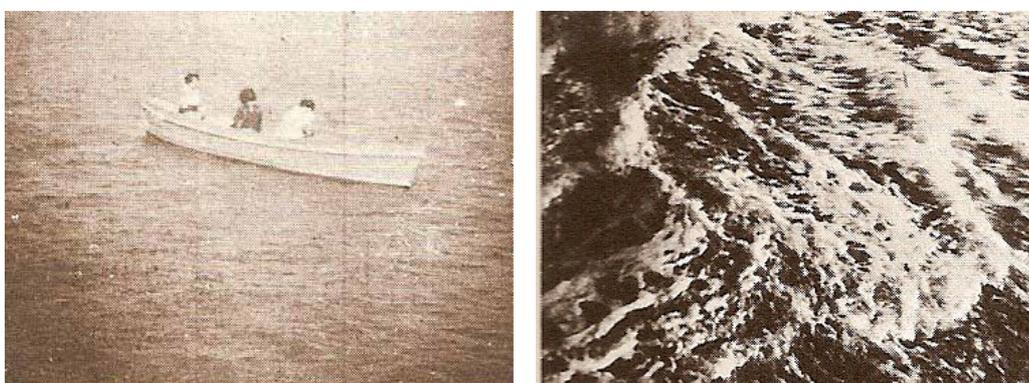


Fig. 2.4. - Fotogramas de *Limite* (1931)

Lyotard, em análise aos conceitos kantianos do sublime, coloca que o que desperta o “sentimento do espírito”, que é o sentimento sublime, não é a natureza, artista em formas e obra das formas, mas a grandeza, a forma, a quantidade em estado puro, uma ‘presença’ que excede o que o pensamento imaginante pode apreender, de um só golpe, numa forma – o que ela pode formar (1993, p. 53).

Assim, posto que o sentimento do belo resulta de uma forma, e esta, por sua vez, gera limitação, a beleza acha-se em afinidade com o entendimento; o sentimento sublime, que por outro lado é ou pode ser proporcionado pelo sem-forma, acha-se em afinidade com a razão.

O sentimento contraditório que é o sublime atém-se exclusivamente à satisfação proporcionada pela ideia de absoluto, e só a razão pode representar este objeto irrepresentável, este que é propriamente uma ideia. Esse prazer é o componente atrativo da emoção (ou do abalo) sublime. Já a ‘repulsa’, que apreende o pensamento e o impede de prosseguir a contemplação desse objeto, provém de sua impotência em representá-lo através de uma síntese imaginativa. (LYOTARD, 1993, p. 211).

O sublime proporciona uma satisfação que se apresenta como um sentimento contraditório: as ‘forças da vida’ sofrem um instante, uma inibição, são retidas, reprimidas; depois são deixadas, expandem-se. Lyotard explica que:

A causa dessa angústia transitória, a emoção sublime, não tem, pois, nada de um jogo. Contrariamente ao gosto, o sentimento sublime é uma emoção, uma alternância entre o não e o sim afetivo. Comparado com o prazer do belo, o do sublime é negativo, ele comporta esse recuo, como se o pensamento se chocasse, esbarrasse com aquilo mesmo que o atrai (1993, p. 69).

A “aptidão” ao sentimento do sublime estaria, para Kant (2005), entre aqueles predispostos ao ‘gosto da reflexão’, em oposição ao ‘gosto dos sentidos’. É preciso capacidade para a transcendência na experimentação do sublime. Lyotard responde que o sentimento sublime é despertado:

[...] quando é solicitado que a imaginação tenha uma compreensão estética de todas as unidades incluídas por composição na progressão. Se todas as partes compostas sucessivamente não podem ser compreendidas de uma só vez, então o poder da apresentação que é a imaginação, acha-se ultrapassado. Como o olhar sobre a aresta da pirâmide ou sobre o interior da Igreja de São Pedro pode sê-lo, se nos acharmos a uma tal distância que não se possa ‘compreender’ de uma só vez o que ele pode ‘compor’ sucessivamente. [...] No instante de passar além dessa medida absoluta, a síntese compreensiva da grandeza torna-se impossível, e a qualidade do estado no qual se acha então o pensamento imaginante inverte-se: tem medo deste ‘transcendente’ que é um além móvel e confuso (1993, p. 104 - 105).

Nota-se, em *Limite*, além da incitação do sentimento sublime em cenas isoladas, como as do barco à deriva, uma relação com o sublime no que diz respeito à obra como um todo. Conforme foi exposto pelas palavras de Lyotard sobre a possível incompreensão do todo, se este não for visto de uma forma conjunta, com todos os seus componentes sucessivos e fundantes. Pode-se afirmar que muito da incompreensão e, ao mesmo tempo, do ‘extasiamento’ diante do filme *Limite* ocorre devido à incapacidade de compreensão estética de todas as unidades (cenas) compostas sucessivamente, de uma só vez.

Explica-se aqui que esta ‘incompreensão’ de que trata Lyotard e que aqui se associa com o que ocorre no filme *Limite*, diz respeito ao fato de o filme não ser facilmente compreensível como um todo homogêneo, sem inicialmente se fazer uma análise e compreensão de suas partes isoladamente. Lembra-se que *Limite* é composto por cenas que se completam por si só, vidas de três personagens independentes entre si que se entrecruzam, metáforas visuais dos sentimentos dos personagens, lembranças, entre outros elementos que o fragmentam. Assim, *Limite* é um filme para ser ‘degustado’, visto e revisto, para que se tenha

a real percepção acerca do sentido e sentimentos suscitados em suas cenas, e principalmente da relação entre essas e a conseqüente formação do todo.

Esse sentimento sublime, por sua vez, não ocorre de forma universalizada. Pois assim seria um juízo subjetivo, no qual se determina a cada um o dever de experimentar a mesma satisfação que o 'sujeito' que julga, e em relação ao mesmo objeto. Opõe-se o juízo estético como 'gosto da reflexão', ao juízo associado a uma satisfação empírica devida aos sentidos, o 'gosto dos sentidos'. O gosto dos sentidos só suporta 'juízos de ordem pessoal', o mesmo não se dá com o gosto da reflexão. O gosto, associado ao sentido de belo, exige em sua essência a característica de universalidade, de senso comum. Sua natureza formal, sua limitação ao objeto, a um 'isto', o qualifica como experimentação comum, diferente do sentimento sublime (LYOTARD, 1993, p. 210).

Já no que diz respeito à sensação de angústia e limitação, esta é transmitida fortemente e em diversos momentos do filme, através de enquadramentos precisos e asfixiantemente belos, que reiteram as diversas prisões ante as quais os personagens se deparam. Enfatiza-se este sentimento com a presença de signos limítrofes, como as bordas dos barcos, as cercas, as grades do presídio e do cemitério, as cruzes, as estradas intermináveis, o mar, o horizonte. Cárceres dentro de cárceres, o próprio infinito se mostra um limite para os personagens, numa relação do homem com o sublime. Por mais que se queira fugir, buscar a liberdade, parece não haver escapatória.

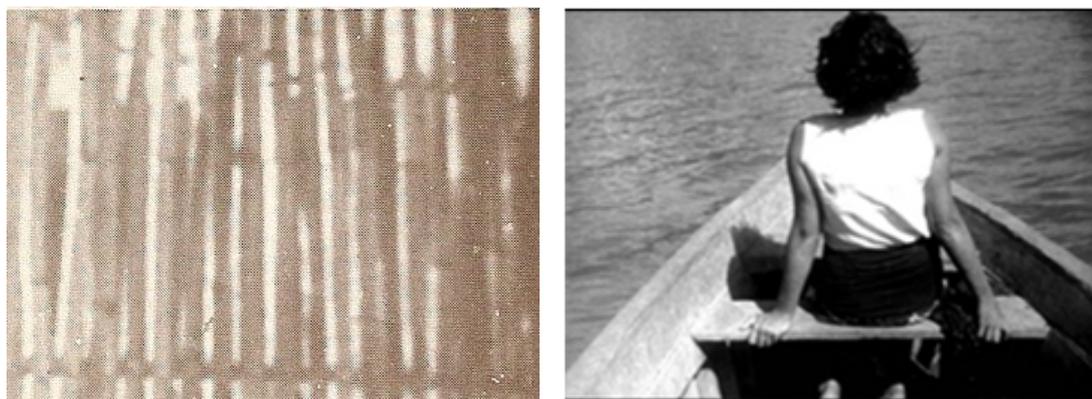


Fig. 2.5. - Fotogramas de Limite representando signos limítrofes

Os sentimentos, no que diz respeito às imagens de lembranças dos personagens, são apresentados em forma de imagens confusas e desconexas, em que, apesar dos vínculos narrativos ou dramáticos entre elas, prevalece no filme a força expressiva das imagens e de suas inter-relações.

Esse recurso da exposição da personagem a sensações visuais e sonoras causadas por uma situação limite, como a iminência ou consequência de um acidente, a proximidade da morte, ou mesmo um sonho ou perturbação da atenção, esta diretamente relacionados com as vanguardas do cinema europeu, que viam nisso um meio de romper com os limites americanos da imagem-ação, bem como buscavam “atingir um mistério do tempo, de unir a imagem, o pensamento e a câmera no interior de uma mesma ‘subjetividade automática’, em oposição à concepção demasiado objetiva dos americanos” (DELEUZE, 2007 p. 71-72). Deleuze esclarece ainda, sobre esse recurso das vanguardas, que:

O cinema europeu defrontou-se muito cedo com um conjunto de fenômenos: amnésia, hipnose, alucinação, delírio, visões de moribundos e, sobretudo pesadelo e sonho. Este foi um aspecto importante do cinema soviético e de suas alianças variáveis com o futurismo, o construtivismo, o formalismo; do expressionismo alemão e de suas alianças variáveis com a psiquiatria, e a psicanálise; ou da escola francesa e de suas alianças, variáveis, com o surrealismo (2007, p.71).

Deleuze chama este recurso de imagens-lembrança e imagens-sonho, e aponta dois fatores que estas manifestações têm em comum: um, já citado, é o fato de a personagem estar em uma situação limite ou em estado de sonho. O outro fator é que essas sensações e percepções atuais estão desvinculadas do reconhecimento memorial e do reconhecimento motor. O que ocorre, segundo ele, é “um ‘panorama’ temporal, um conjunto instável de lembranças flutuantes, imagens de um passado em geral que desfilam com rapidez vertiginosa, como se o tempo conquistasse uma liberdade profunda” (2007, p. 72).

Essas formas de manifestação das imagens-lembrança, presentes nos filmes de vanguarda europeus e, por influência destes, presentes também em *Limite*, no qual o passado se mostra de forma anárquica, diferencia-se de outras formas mais estruturadas de imagens-lembrança citadas por Deleuze (2007), como o conhecido e recorrente ‘flash-back’ e a forma do que ele chama estruturas de ‘lençóis de passado’, em que a personagem evoca suas lembranças e percorre várias camadas de seu passado, buscando imagens-lembrança específicas.

Deve-se diferenciar, todavia, as imagens-lembrança das imagens-sonho. Segundo Deleuze, a lembrança necessariamente é virtual, mas se torna real a partir do momento que se atualiza numa imagem-lembrança que corresponde à imagem-percepção. O sonho, por sua vez, não é uma metáfora, mas um grande circuito no qual cada imagem atualiza a precedente e se atualiza na seguinte, a fim de eventualmente retornar à situação que lhe deu início. Da

mesma forma que a imagem-lembrança, a imagem-sonho também não assegura a indiscernibilidade do real e do imaginário (2007).

Em *Limite*, as imagens muitas vezes têm exatamente esse fim de representar os estados da alma, como se a câmera filmasse o que se passa na mente dos personagens, passando para o espectador, através de movimentos, ângulos, ritmos e atmosferas, sentimentos como angústia, melancolia, incerteza etc.

E essas imagens-lembrança tratadas por Deleuze, ocorrem, por exemplo, com a passagem da personagem de Olga Breno, em que primeiro é mostrada no ‘presente’, à deriva, em um segundo momento, é vista sentada frente a uma máquina de costura, entediada, e depois é vista atrás das grades da escada, remetendo a seu período na prisão. Intercalado a estas existem ainda cenas isoladas, *inserts* de objetos relacionados ao seu trabalho de costureira, cenas de um trem em movimento, planos detalhe de seu trabalho. Todas essas cenas se estruturam de forma anárquica, semelhante a um pensamento atordoado.



Fig. 2.6. - Fotogramas de Limite

Observa-se, em *Limite*, o que Mario Peixoto chama de ‘cérebro-câmera’, recurso no qual a câmera toma o lugar do que seria a mente da personagem, expressando seus sentimentos e suas recordações. Esse ‘cérebro-câmera’ se move para o passado, traçando certas linhas de memória, episódios e detalhes associados, objetos, movimentos e imagens.

Nota-se a manifestação desse conceito de câmera como sensação do personagem, por exemplo, na cena em que uma das personagens, angustiada, encontra-se em cima de um penhasco, olhando de cima deste para o mar. A câmera neste momento transmite a desestabilidade e o descontrole emocional através de movimentos circulares e rápidos, como se fluísse de forma descontrolada, entre o mar e a terra firme.

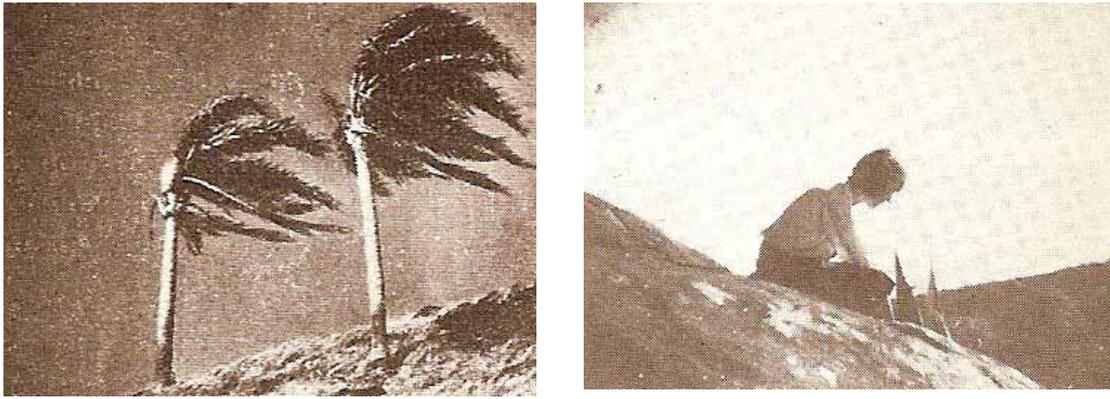


Fig. 2.7. - Fotogramas de *Limite*

Outro exemplo é o caminho percorrido pelo homem rumo ao cemitério. Imagens nervosas de plantas são intercaladas às imagens do personagem, como que transmitindo sua sensação de pressa, ansiedade e incerteza. Durante todo o filme, a associação de imagens procura gerar o que seria essa expressividade interior dos personagens e fazer com que o espectador também as sinta. Pois *Limite* é sentimento, a compreensão de sua narrativa, de sua carga poética se dá exatamente através da fruição dos sentimentos expressos pelo filme.

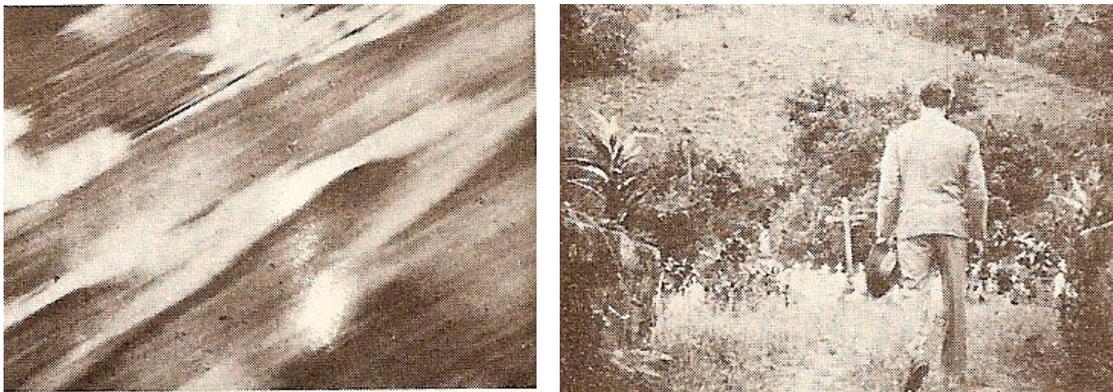


Fig. 2.8 - Fotogramas de *Limite*

Mas, antes de ser simplesmente uma influência das vanguardas europeias, o uso do recurso da memória no filme está relacionado à própria personalidade de Mário Peixoto. Ele acreditava que “a recordação é um dos mais perfeitos poderes que a natureza deu ao homem” (ONDE A TERRA ACABA, 2001). Durante toda sua vida se indagou sobre suas lembranças, sobre o saudosismo de épocas passadas de sua vida, sobre a não possibilidade de parar o tempo.

O tempo inclusive é um aspecto primordial do cinema experimental, extremamente visível em *Limite*. A narrativa flui entre o presente, o passado e as lembranças dos

personagens, de forma poética e sensorial. Tânia Souza (2001), em seu estudo sobre *Limite*, observa exatamente essa noção de tempo, trabalhada em duas dimensões: o cronológico e o psicológico. O tempo cronológico é breve: se resume ao espaço de tempo que se passa no barco, associado ao momento da tempestade, desfecho da trama. Já o tempo interior, psicológico, se mostra intenso e confuso: trazendo à memória dos personagens fatos passados de sua vida, entremeados de instantes do momento presente. A densidade do tempo psicológico faz alongar o curto tempo cronológico e, com isso, tece a narrativa em seu todo.

A narrativa de *Limite* se mostra, portanto, completamente não linear, costurada entre o presente e o passado. O passado se apresenta como a lembrança dos personagens de momentos já vividos, utilizada por eles como subterfúgio de fuga e resistência a um fim eminente. No presente, a realidade emerge, esse fim se mostra latente por meio do naufrágio, da posição de deriva, da relação com o infinito aterrador e com a lenta e agonizante certeza da morte:

Enquanto o presente é perene - ou o não-tempo - o passado é longo - ou a única realidade no tempo. E longo e agonizante é o ritmo da narrativa. A intensidade do tempo psicológico prolonga a agonia dos naufragos e incomoda o espectador. Entretanto, fazer durar a agonia é fazer durar a única forma de vida que resta (SOUZA, 2001).

Pelo que foi visto até agora, de forma alguma *Limite* pode ser enquadrado na posição de cinema clássico e narrativo. Trata-se de uma ousadia de seu diretor, uma inovação da linguagem do cinema brasileiro, que colaborou com as experiências que ocorriam no cinema de então.

É possível observar, em *Limite*, uma relação direta com os estilos experimentais desenvolvidos até então na Europa. Mais especificamente com o que Rees (2005, p. 45) chama de a primeira vanguarda francesa⁴ (1924-32), que engloba, em sua primeira fase, o impressionismo francês, o dadaísmo, o cubismo e o surrealismo, tendo como maiores filmes do período *Entr'acte* (1924,) de René Clair, realizado sob influências dadaístas; *Ballet mécanique* (1924), de Fernand Leger, sob influência cubista; e *Um Chien Andalou* (1928), de Luis Buñuel e Salvador Dalí, sob influência surrealista. Além dessas influências, notam-se ainda elementos fortes do expressionismo alemão e do construtivismo russo. Sérgio Machado, diretor de *Onde a Terra Acaba* (2001), documentário sobre vida e obra de Mário Peixoto, confirma:

⁴ Visto de modo mais detalhado no capítulo I.

Filmado numa época em que se consolidava a transição para o cinema falado, *Limite* pode ser visto como o canto do cisne do cinema silencioso: aprofundou experiências do expressionismo alemão, utilizando a angulação e os movimentos de câmera como reflexo da subjetividade dos personagens; valeu-se dos recursos da montagem intelectual, descobertos pelos soviéticos; e potencializou as ambições da vanguarda francesa, no sentido da liberdade de expressão e subversão da narrativa. (2001).

Mário Peixoto, dentre as vanguardas da época, era assumido admirador do cinema alemão e russo, sendo deste último de fato importantes influências contidas no filme. Desde o não uso de maquiagem nos atores até a utilização das rebuscadas técnicas de edição. Nota-se a presença inegável da teoria de montagem de Vertov, na qual os intervalos entre os *frames* são tão importantes como seus conteúdos.

Esse rigor técnico presente em *Limite*, e no que diz respeito ao ritmo e à duração de cada cena, faz transparecer a influência das teorias de montagem russa. Bem como a ligação entre as imagens meticulosamente pensadas e capturadas, com o objetivo de fazê-las significar. Otávio de Faria escreveu na época sobre esta influência:

O cenário [roteiro] de *Limite* foi imaginado de tal modo, a filmagem obedeceu a tais regras que, quando se tratou de fazer *o montage*, cada cena apareceu então relativamente ‘curta’, isto é, pequena, de pouca ação, mais ou menos insignificante em si sob o ponto de vista de seu conteúdo dramático: um galho de árvore, uma expressão de dor, uma fonte jorrando água, nuvens, etc. Feito *o montage*, depois de relacionadas umas com as outras, cada uma tomou então a sua verdadeira significação como parte de um todo, apenas com valor estético próprio. Precisamente a técnica russa. Precisamente o que Poudoukine ensina (apud ROCHA 2003, p. 63).

O expressionismo se utilizou bastante dos recursos imagéticos de lembrança tratados anteriormente, principalmente das imagens-sonho, com filmes cujas temáticas são predominantemente sombrias e enigmáticas. O movimento expressionista objetivava levar o espectador a um contato direto com o sentimento gerador da obra. Os filmes expressionistas produziam cenários e maquiagens que visavam, por meio de uma deformação expressiva a intensificação do drama, e, juntamente com a fotografia, buscava-se representar os estados de alma dos personagens. “Todas essas experiências que visavam captar estados de alma com base em aspectos visuais também se traduziram em tentativas de reproduzir imagens do inconsciente dos personagens” (CÁNEPA, 2007, p. 72).

Nota-se, em *Limite*, uma influência direta do expressionismo nas cenas em que o personagem masculino se encontra a caminho do cemitério, e posteriormente na cena dele no cemitério. Nestas, observa-se grande tensão e suspense, e principalmente um teor mórbido e

sombrio. O personagem, com visual pálido, pára em frente ao túmulo, olha por alguns instantes para este, imagens de cruzeiros entram como *inserts*, ocorrem relações simbólicas com objetos e sombras, este homem posteriormente grita, repetidamente, algo não compreensível, tornando a cena ainda mais enigmática.

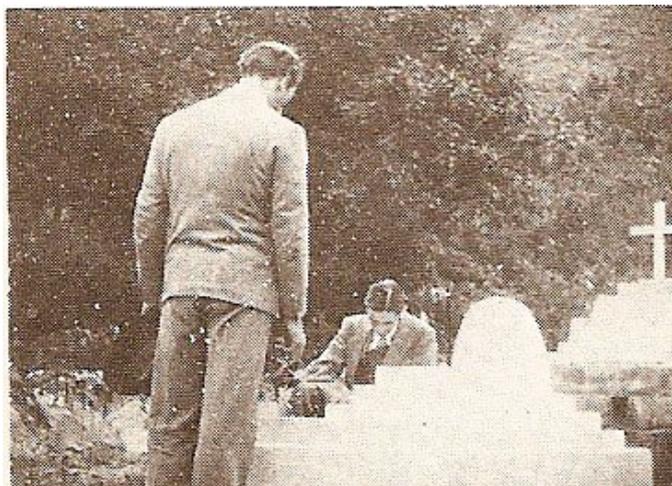


Fig. 2.9. - Fotogramas de Limite

Além disso, há em *Limite* o uso restrito de intertítulos, que remete a uma característica implementada pelos filmes expressionistas como *A Última Gargalhada* (1924), de Murnau. Além de outras influências menos diretas, que também podem ser observadas.

A linha surrealista, por sua vez, estava interessada no poder de choque do cinema e na possibilidade de levar o espectador a sair de seu estado distraído e induzir uma percepção consciente, ideias estas compartilhadas por Benjamin, contemporâneo e simpatizante dos movimentos dada e surrealista.

Benjamin considerava que o cinema era determinado pela temporalidade e não apenas pela imagem. Seu conceito de choque é, da mesma forma, expresso em termos temporais. Afirma que, através dos grandes planos, da investigação dos ambientes mais vulgares e de detalhes ocultos dos objetos familiares, o cinema nos faz vislumbrar, por um lado, os inúmeros condicionamentos que determinam nossa existência, e, por outro lado, assegura-nos um grande e insuspeitado espaço de liberdade. A câmera e seus recursos técnicos nos abrem pela primeira vez a experiência do inconsciente óptico, do mesmo modo que a psicanálise nos abre a experiência do inconsciente pulsional. O cinema “fez explodir esse universo carcerário com a dinamite dos seus décimos de segundo” (1996, p. 189).

Em *Limite*, a câmera proporciona movimentos transgressores, se posta em ângulos inusitados, descobre formas e tons ocultos acima, abaixo, transversos à linha reta por onde toda e qualquer história se desenvolve. Mário Peixoto e Edgar Brazil, o fotógrafo de *Limite*, souberam fazer essa investigação de ambientes vulgares e de detalhes ocultos citada por Benjamim de forma criativa e espetacular.

Outra influência direta do surrealismo, também presente nos cine-poemas, é a utilização recorrente de metáforas visuais e mimetismos. *Limite* é cheio destes recursos, busca exprimir o mimetismo do homem e do estado da alma humana com os elementos que o cercam, explorando diversas metáforas visuais, seja com elementos da natureza, seja com objetos do cotidiano da vida dos personagens, como nas cenas que mostram a situação de limite e aprisionamento dos personagens. Como influência específica do surrealismo observa-se a característica de provocar contradição e descontinuidade, além do total afastamento de imposições de ordem ou de estrutura musical.

Outra grande influência estética em *Limite*, o impressionismo francês buscava chegar ao que havia de mais específico no cinema, e para isso tentava contar histórias por meio de uma linguagem universal das imagens. Havia uma tendência a uma técnica subjetiva. O experimentalismo dos filmes impressionistas engloba um trabalho crucial da câmera, somado a uma ‘montagem rítmica acelerada’. Tais procedimentos fílmicos visavam focalizar o universo interior e psicológico dos personagens.

Os filmes impressionistas se caracterizam por um sem-número de proezas técnico-estilísticas, que abrangem sobre impressões, deformações ópticas e planos subjetivos. Acrescenta-se a isso a importância dada à duração dos planos, aos enquadramentos, e ao ritmo da montagem. Doravante, além disso, os personagens e a trama narrativa deixam de exercer um papel preponderante, uma vez que também os objetos e cenários vem concorrer com a ação do filme (MARTINS, 2007, p. 91).

O impressionismo evoca, dessa forma, estados de alma através das imagens. Por meio de suas distorções, desfoques, sobreimpressões, e outros recursos técnicos, trabalhando assim a materialidade não figurativa da imagem, sua abstração.

Segundo Bordwell, o impressionismo compreendeu não apenas uma revolta contra as normas existentes, mas, principalmente, a criação de estudos teóricos (apud MARTINS, 2007, p. 93). É nesse movimento que estão os pioneiros do estudo da estética no cinema, com ênfase para a figura de Ricciotto Canudo, tido como o precursor da teoria cinematográfica.

Ligado ao impressionismo está o cine-poema, gênero que explora imagens pictóricas e esteticamente acuradas, em que a imagem e o som, sem maiores preocupações narrativas,

estão ligados à poética das formas e movimentos, buscando perfeição rítmica e harmônica. Dentro do que se chama cine-poema surge a idéia mais radical de cinema puro (REES, 2005).

A influência do cine-poema é notada no filme como um todo, no rigor estético das imagens contidas em *Limite*, e na valorização da potencialidade narrativa do ritmo e sua conseqüente sincronização com a música, além da ligação entre as imagens no filme visarem prioritariamente funções mais poéticas que dramáticas. Os cine-poemas são extremamente estéticos, mais ligados a uma plasticidade pictórica que tradicionalmente cinematográfica, exatamente por tratar o cinema como algo a ser ‘moldado’.

Havia de certa forma junto aos adeptos do cine-poema e das abstrações líricas uma busca pelo cinema puro, que seria um desligamento do filme, tanto de elementos ficcionais e narrativos, como de elementos documentais. Seria a busca de um cinema realizado com elementos puramente cinematográficos e a fuga de qualquer representação da realidade. Fernand Leger, a exemplo, lamentava que a maior parte dos filmes desperdiçassem suas energias tentando construir um mundo reconhecível, negligenciando o espetacular poder do fragmento. (apud STAM, 2003, p. 53).

A narrativa era vista, pelos adeptos do cinema puro, como demasiadamente frágil para o estabelecimento das qualidades especiais do cinema, e assim não seria capaz de fornecer a base para a construção de uma forma de arte puramente visual. Germaine Dulac anteviu um cinema liberto da obrigatoriedade de contar histórias ou reproduzir a realidade. Segundo Stam:

O cinema ‘puro’ podia ser inspirado por sonhos, tal como em Epstein, ou pela música, como em Abel Gance e Germaine Dulac na França e Mário Peixoto no Brasil, que compreendiam o cinema como essencialmente ritmo, ou melhor, como uma ‘sinfonia visual composta por imagens rítmicas’ (2003, p. 53).

Diretamente ligado ao cinema puro está o conceito de fotogenia, que, segundo Robert Stam:

Permitiu aos críticos impressionistas dar conta do modo como o cinema não apenas evidencia o movimento poético das coisas do mundo, mas traduz as percepções modificadas da vida urbana contemporânea, ou seja, a velocidade, a simultaneidade, a múltipla informação (2003, p. 53).

Tal conceito foi definido por Epstein como a quintessência da arte cinematográfica. Segundo ele, a fotogenia está, para o cinema, como a cor está para a pintura e o volume para a escultura, ou seja, é o elemento específico desta arte (apud STAM, 2003, p. 50).

Associado ao cinema puro, e algumas vezes colocado como sinônimo deste, encontra-se o cinema absoluto. Trata-se de uma linha muito idealista, que via no filme a utopia de uma linguagem da forma pura, baseado nas ideias de sinestesia de Kandinski (REES, 2005, p. 37). Caracteriza-se pelo link entre harmonia musical e pictórica. Mistura rítmica entre imagens abstratas e música, elaborada de forma matemática, levando a um rígido controle da forma e do ritmo, o que fez com que vários filmes tivessem referências musicais em seus títulos. Dentre os diretores ligados a esta vertente cita-se Hans Richter, Walther Ruttmann, Oskar Fischinger.

Em *Limite*, pode-se indicar mais especificamente essa influência dos cine-poemas na presença dos enquadramentos detalhados muito utilizados. Em alguns momentos, há sequências de imagens aparentemente isoladas, como uma árvore, um telhado de uma casa, uma rua, outra planta, e assim por diante. Outro ponto observado é a deformação das imagens por meio de movimento de câmera. A poética dessas imagens e a possível dramaticidade causada por suas inter-relações consistem exatamente a essência dos cine-poemas.

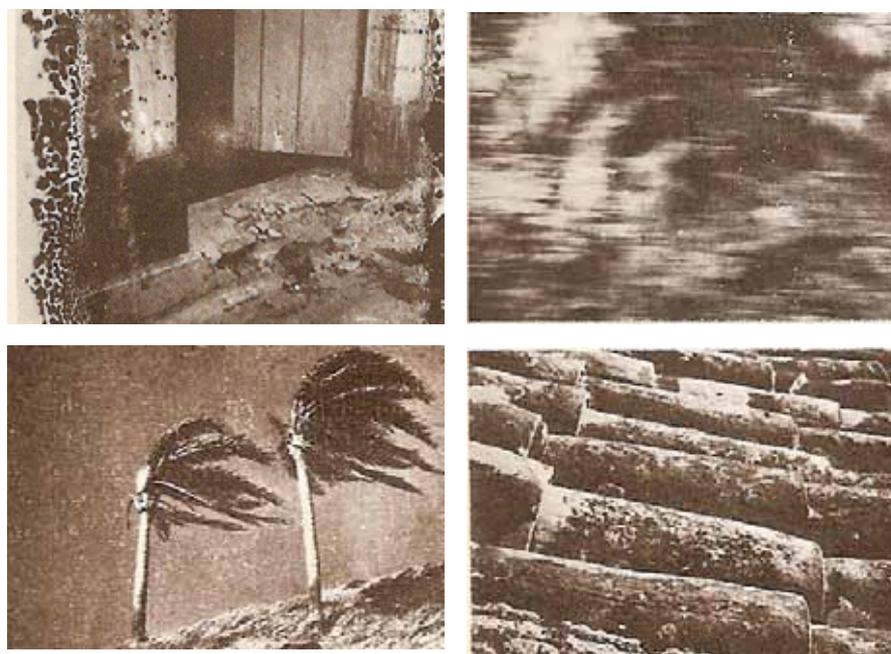


Fig. 2.10.- Fotogramas de Limite

Henri Chomette, artista que acreditava na idéia de um cinema puro, declarou que, graças ao ritmo, o cinema pode traçar, a partir de si mesmo, um novo poder, que, abandonando a lógica dos fatos e a realidade dos objetos, gera uma sucessão de visões não familiares, inconcebíveis sem as técnicas cinematográficas, intrínseco ou cinema puro, separado de todos os demais elementos, dramáticos ou documentais. Ele ainda questionava por que o cinema

não deveria criar, diante do domínio da técnica de luz e som, ritmos e formas puras (apud REES, 2005, p. 35).

Em *Limite* há referências a elementos ficcionais, mas essa dramatização se faz exclusivamente pela poética de imagem e som. É um filme sem maiores preocupações sociais, que não expõe, não ataca, não defende, não analisa, apenas mostra, relaciona coisas entre si no plano estético, sintetizando emoções.

Não possui um argumento importante, mas um tema, musical e poético, com incontáveis variações. Ao longo de todo o filme, Peixoto vai utilizando cada tema que cria para uma série de variações de imagens ritmadas vigorosamente. Pode-se identificar, no filme, vários desses temas: tema da melancolia da vida, tema da ‘natureza desesperada’, ‘tema da água em revolta’ etc.

É interessante expor a clássica formulação de Jakobson de que a prosa é fundada na metonímia e a poesia baseada em metáforas. Trazendo para o contexto cinematográfico, poderia se comparar a prosa ao filme de drama, e a poesia aos filmes mais flexíveis quanto a sua estrutura, como os filmes experimentais. Segundo Jakobson, o primeiro estaria associado à expectativa e o segundo à surpresa (apud REES, 2005, p.34). Porém, essas categorias não são absolutamente distintas. Todo filme de drama tem sua poesia e vários filmes de vanguarda incorporaram narrativas, porém, essa distinção extremista se mostra mais comum.

A maior influência das vanguardas em *Limite*, dito de uma forma geral, diz respeito à liberdade de criação e de utilização dos recursos e à subversão da narrativa fílmica. Além da abertura da experiência do inconsciente óptico colocado por Benjamin (1996).

O cineasta Cacá Diegues, em entrevista para o documentário *Onde a terra acaba*, afirma que Mário Peixoto, num país sem tradição cinematográfica, fez um filme síntese de tudo que estava acontecendo no mundo em relação às experiências cinematográficas. E, mais do que isso, é uma referência do que poderia ter sido o cinema, uma possibilidade de linguagem que infelizmente não se perpetuou. (2001).

Vemos referência a estas influências vanguardistas, e a apresentação do que viria a ser uma peculiaridade de *Limite* frente aos demais filmes de vanguarda da época:

Fala-se, devido à ruptura de Mário Peixoto com o cinema clássico-narrativo (do qual Humberto Mauro poderia ser considerado o principal cineasta brasileiro da época), sobre o alinhamento de *Limite* com as vanguardas européias. Contudo, enquanto os projetos vanguardistas exaltam a vida moderna, urbana e industrial (como demonstrado em *L'Inhumaine*, de Marcel L'Herbier, feito em 1924) – no culto à máquina, à energia, à velocidade, ao automatismo – contraposta à destruição

do passado, ou seja, dos valores sociais, morais e espirituais arcaicos herdados do século XIX, *Limite* opera a identificação de elementos próprios à modernidade com formas de cerceamento que afetam os personagens: a máquina de costura, assim como todos os objetos a ela ligados (destacados em planos detalhes), que oprimem Olga Breno, ou o cinema miserável, onde o marido de Taciana Reis toca piano. (ALMEIDA, 2004).

De fato, nos filmes realizados sob as influências das escolas vanguardistas, observa-se uma referência mais direta ao urbano e ao desenvolvimento industrial, como os filmes de Ruttman e Vertov, mas não se trata da única temática. Em *Limite*, na verdade, não só os elementos naturais como a própria paisagem natural é mais explorada que a urbana. Elementos modernos, como a máquina de costura e o trem, aparecem no filme, mas quantitativamente em proporções menores.

Todavia, ao contrário do sentido de progresso e desenvolvimento comumente associado à figura do trem nos filmes vanguardistas da época, em *Limite* o trem está associado ao que seria um desejo de fuga, de deslocamento, menos que a uma ideia de modernidade. Além disso, o filme mostra também contrastes entre o ambiente urbano e o ambiente rural, natural, remetendo a estilos e mudanças de vida.

Limite explora estes elementos ‘modernos’ dentro do contexto histórico brasileiro, ligando-os ao descontentamento dos personagens frente ao mundo em que vivem, como pode ser visto na cena de Olga Breno na máquina de costura, com ar entediado, olhando pela janela, como se desejando não estar ali naquele lugar, naquela atividade.

É verdade que *Limite* dá maior ênfase aos elementos naturais, porém de uma forma nunca antes feita. Mário Peixoto adorava a natureza, gostava de contemplá-la, e a paisagem brasileira colaborou para isso. A paisagem de Mangaratiba, local onde foi filmado *Limite*, é responsável visualmente pela beleza do filme. Observa-se o brejo, o lodo, a praia, a mata, as árvores retorcidas, as ruínas de vegetação, os muros manchados, as fachadas, as janelas, as portas, a estrada, o cemitério, as pessoas no cinema, as pessoas que passam, tudo é Brasil. *Limite* constrói o espaço com extremo realismo, mas a fim de ultrapassá-lo, até mesmo nas citações ao contexto local (ALMEIDA, 2004).



Fig. 2.11. - Fotogramas de *Limite*

Limite, porém, não faz nenhuma referência direta ao Brasil, sua história é de temática universal: os limites do ser humano frente aos suplícios da vida. A princípio, *Limite* não visa estudar costumes locais ou enfatizar símbolos brasileiros, se o faz esporadicamente não é com esta intencionalidade. “Na verdade *Limite* interessa muito mais como filme em geral do que como filme nacional” (FARIA apud ROCHA, 2003, p. 60). Apesar de explorar elementos naturais, *Limite* é a negação dos filmes sobre ‘belezas naturais’ nacionais comuns na época. Otávio de Faria, em prefácio ao livro de Saulo Pereira de Melo sobre *Limite*, aponta que Mário Peixoto soube suprimir os lugares-comuns da natureza como ninguém, e acrescenta que:

Só ele [Mário Peixoto] consegue escolher, entre mil, o único detalhe que é essencialmente diferente, o único que é a combinação maravilhosa que não se confunde com nenhum outro. Nesse sentido, *Limite* foi uma verdadeira revelação para o nosso meio artístico-cinematográfico. Não há uma só cena que não tenha sido filmada sem o estudo acurado de sua significação (1978, p. 16).

Confirma-se assim a autenticidade e a ousadia estética de *Limite*, frente à produção cinematográfica brasileira. Nota-se que *Limite* captou influências de todas as vanguardas cinematográficas da época e adaptou essas inovações estéticas ao contexto brasileiro, tanto técnico (gambiarras e adaptações), como estético, mostrando a paisagem brasileira, de forma única e com um preciosismo sobre cada enquadramento, fazendo com que a inter-relação entre essas causasse fruições ao mesmo tempo nacionais e universais. E isso se deu pelo grande conhecimento de Mário Peixoto sobre a natureza brasileira, que o ajudou a escolher, dentre tantas possibilidades, as imagens mais significantes e belas. Essa intimidade de Peixoto com a paisagem brasileira, bem como a força e expressividade que estas tomam no filme comprovam o ‘toque’ brasileiro que há em *Limite*.

Nota-se que as imagens urbanas eram mais diretamente associadas ao local onde ocorrem os problemas dos personagens, onde eles sofrem com suas situações-limite. As

locações naturais, por sua vez, relacionam-se a um sentimento de fuga destes problemas, a uma busca por esperanças frente à sua imensidão. Mas, primordialmente, o que se quer passar com *Limite* é que a natureza e o tempo dominam o ser humano, frágil, à mercê das intempéries e joguetes do tempo.

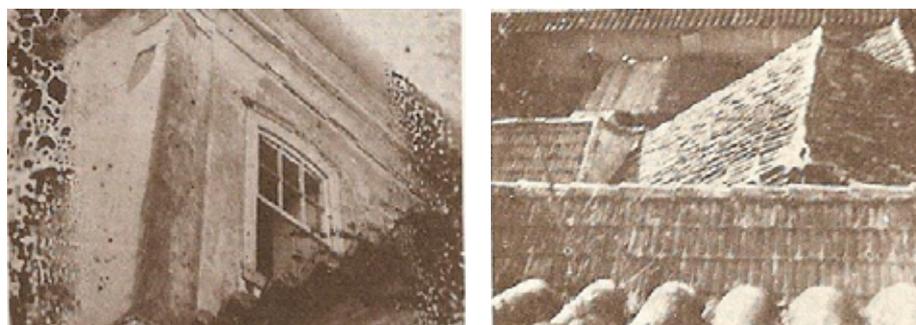


Fig. 2.12. - Fotogramas de Limite

Diante da importância atribuída por Mário Peixoto a cada cena de seu filme, lembramos aqui a ideia do ‘material cinematográfico’, associada à ideia de matéria prima, colocada por Aumont. Segundo ele, não é tão fácil reduzir o que viria a ser o ‘material cinematográfico’. Na escola de Kulechov, surge a ideia de que o cinema é realidade organizada, e este passa a se preocupar em como transformar a realidade fotografada em realidade significativa. Pudovkin, discípulo de Kulechov, afirma que “o homem tal como fotografado é apenas um material bruto para a composição futura de sua imagem no filme, organizada na montagem” (apud AUMONT, 2004a, p. 170).

Dessa forma, o ‘material cinematográfico’ seria apenas imagens, que podem ser encurtadas, alteradas, juntadas, enfim, um material a ser manipulado em busca de um resultado, de uma obra cinematográfica. Seria cada plano em si, cada fragmento de película, que de uma forma geral, existiria por si só, e sua manipulação geraria sentido e sensações (AUMONT, 2004a). Trata-se de uma tentação de reduzir o material à matéria-prima. Sobre esta última, Aumont afirma que:

O material do cinema, aquilo sobre o que se exerce o trabalho da representação e da significação é a imagem fotográfica do real, uma imagem já completa em si mesma, que poderia, eventualmente, se bastar, se esgotar em sua função de duplo perfeitamente analógico. Material complexo, portanto, difícil de analisar. No máximo as pessoas se esforçam [...] para descrever minuciosamente os vieses pelos quais se pode transformá-lo, triturá-lo, cortá-lo e colá-lo, e sobretudo fabricá-lo, conscientemente, tendo em vista determinado aspecto plástico e determinado sentido (2004a, p. 171).

Deleuze compartilha dessa idéia, na medida em que considera que o plano já deve ser uma montagem em potencial, e a imagem-movimento, uma matriz ou célula de tempo. Além disso, considera que é preciso que a síntese de imagens-movimento se apoie em caracteres intrínsecos a cada uma. “Cada imagem movimento exprime o todo que muda, em função dos objetos entre os quais o movimento se estabelece” (2007, p. 49).

Dentro desse contexto de material cinematográfico, Mário Peixoto foi um artista meticuloso. O roteiro do filme possuía 220 planos listados e descritos detalhadamente em relação à imagem, descrição de posicionamento de câmera, ângulos e movimentos (KORFMANN, 2006), e manipulou sua rica matéria-prima de forma genial. As cenas não apenas existem por si, significativa e poeticamente, como foram harmonicamente relacionadas. Otávio de Farias, acerca das cenas de *Limite* e suas potencialidades estéticas, disse:

Usando a terminologia de Bergson, poder-se-ia dizer que, a cada momento, o ‘devenir’ do filme é rompido em sua continuidade, homogênea e perfeita, pelo ‘momento’ artístico que quer parar e se fixar numa obra de arte autônoma. A cada instante, a cena tende a se tornar fim em si, de tal modo o realizador conhece e admira o seu valor estético como parte, como unidade indecomponível (*apud* MELLO, 1979, p. 17).

As cenas de *Limite* são esteticamente aproveitadas da melhor maneira, porém, é o ritmo que predomina como elemento temático ligado à representatividade das cenas. É o ritmo que dá significação à cena e é o ritmo final do filme que estabelece o sentido e a unidade dos fatos apresentados.

Trata-se de verdadeiras unidades com que o realizador opera sua montagem, usando o ritmo para exprimir, mais ainda que o conteúdo das imagens em si. *Limite* busca intencionalmente passar para o espectador a lentidão do viver cotidiano. O ritmo lento em que são apresentados os objetos que a costureira usa em seu trabalho caseiro, monótono, maquinal, reflete seu estado interior, seu cansaço da vida. Esta ideia é posteriormente reforçada pelo aparecimento na tela do rosto da atriz, com fisionomia melancólica.

O ritmo em *Limite* é um elemento minuciosamente elaborado e suas cenas possuem durações estudadas e milimetricamente editadas, característico do estilo de edição soviético, que, como foi dito anteriormente, se mostra uma forte influência. Otávio de Farias faz uma interessante colocação acerca do ritmo em *Limite*:

Em *Limite* o ritmo limita a cada instante, a cada imagem a possível independência de cada cena. É a presença constante que diz, que grita: atenção! Não acreditem na felicidade daquela união, na tranquilidade daquele passeio, naquele emprego aparentemente estável – isso é instável, passageiro, batido e rebatido pelas ondas, escorregadias e mutáveis como a nuvem que passa, ligeiro – o desânimo daqueles infelizes só pode aumentar e tem fatalmente que ir ter a esse barco, onde os encontramos reunidos e definidos por esse ritmo de angústia e desespero, de morte, e não de vida (*apud* MELLO, 1979. p. 18).

O filme em questão apresenta também uma quebra com o que se chamava, na época, ‘continuidade visual absoluta’. Não há continuidade visual, apenas em cenas isoladamente consideradas. O filme apresenta, no seu desenrolar, uma série de imagens fragmentadas, imagens de barco, parte do corpo, o olho, o cabelo etc. Fragmentos que imprimem ao filme uma estrutura de mosaico, quebrando-lhe a continuidade e a linearidade visual, o que complexifica sua compreensão.

A imagem fragmentada recorta o filme em tempo e espaço diferentes; recorta, também, o fio narrativo, quando são apresentados momentos distanciados da vida de cada um. São imagens sinestésicas que contaminam o espectador com a dor daquelas vidas.



Fig. 2.13. - Fotogramas de *Limite*

Diante de suas peculiaridades estéticas e inovações, *Limite* pode ser considerado a maior manifestação de experimentação cinematográfica no contexto latino americano de sua época, uma vez que, segundo Jorge La Ferla, o aparecimento de *Limite* marca de maneira pioneira a abertura para um relato não linear que rompia com os modelos clássicos do chamado “cinema primitivo latino-americano”, marcando o início da história do cinema experimental latino-americano e brasileiro (2007, p. 124). Todavia, sua estética rebuscada e suas técnicas complexas de edição levam a um distanciamento do grande público. Faria nos mostra que, realmente, é preciso um certo senso artístico para gostar de *Limite*, é necessário de fato dedicar atenção para sua total compreensão (*apud* MELLO, 1979, p. 17).

Limite teve sua première em 17 de maio de 1931, no cinema Capitólio, no Rio de Janeiro, em uma sessão organizada pelo Chaplin *Club*. O filme obteve uma recepção favorável por parte da crítica, que o viu como uma autêntica produção da vanguarda brasileira. A complexidade temática e a sofisticação narrativa do filme deixaram perplexos os convidados de sua estreia. Por outro lado, sua aceitação por parte do público não foi muito positiva. Sua complexidade foi determinante na impossibilidade do lançamento do filme no circuito comercial cinematográfico. Além do caráter extremamente poético e inovador do filme de Peixoto, incoerente com os padrões do circuito de exibição cinematográfica comercial.

Havia um fanatismo por *Limite*, nos anos 30, entre os ‘homens de cinema’. E a consequência disso foi, de certa forma, esterilizante, até mesmo para o próprio Mário Peixoto, que ficou conhecido como o diretor de um filme só, pois, apesar de ter escrito diversos roteiros, não conseguiu realizar nenhum trabalho posterior, interrompendo as gravações de *Onde a terra acaba* e ficando ainda na pré-produção de *A alma segundo Salustre*.

Na verdade, houve apenas quatro exibições do longa no país. A partir de 1959 a película de *Limite* começou a apresentar problemas de decomposição. Isso levou o filme a passar cerca de 20 anos desaparecido. Plínio Sússekind e Saulo Pereira de Mello iniciaram um longo trabalho de restauração. O filme retorna a festivais e exibições apenas em 1978, após sua restauração. Dessa forma, entre 1959 e 1978 era praticamente impossível alguém ter tido acesso a este filme, o que colaborou para sua mitificação, bem como para gerar discussões controversas. Como as suscitadas por Glauber Rocha.

Glauber Rocha era ligado ao cinema-novo, responsável pela implementação de uma estética social e política. Acreditava que o cinema não pode deixar de manter um diálogo com a própria realidade, e nem o homem que o faz (2003, p. 66). Com essa ideologia, colocava *Limite* como um filme vazio, afirmando que não é para o cinema brasileiro, como nunca foi para nenhum cinema, que filmes belos pela beleza, na subjetividade de sentimentos burgueses, podem interessar. E, a partir do momento que o cinema não compreende as contradições sociais, ele se omite. (2003, p. 66).

Criticou ainda Mário Peixoto, colocando-o como “um intimista, um místico talvez, um homem voltado para seu mundo interior, inteiramente afastado da realidade e da história. Sobretudo um esteta hermético: um resto de aristocracia marcado pelo bom gosto.” (ROCHA, 2003, p. 59). Salienta-se que Glauber Rocha fez essa crítica sem que tivesse assistido a

Limite. O que só veio a ocorrer em 1978; mas mesmo depois de ver o filme, ele manteve o posicionamento crítico de antes.

Não por acaso, o cinema novo e *Limite* apresentam similaridades. Ambos foram realizados em sistema de baixo custo, financiados parcialmente pelos atores, produtores e técnicos envolvidos nos respectivos projetos, além de alguns conceitos parecidos de movimento de câmera, bem como do uso comum do recurso da ‘câmera na mão’. Além disso, La Ferla observa que:

É interessante a posição contraditória de Rocha em seus escritos, ainda mais sem ter visto o filme. Mas, sem dúvida, existe uma relação muito estreita entre a estética e a ética de *Limite* e de *Pátio*, primeiro curta que Glauber realiza aos...20 anos. A encenação que não segue os parâmetros tradicionais do teatro filmado é a chave para entender a poética de Peixoto, de transcendência absoluta, como depois seria o caso de Rocha, assim como viria mais tarde o mais saliente do vídeo experimental brasileiro. São casos notáveis de criatividade de um relevo superlativo diante da uniformização que atualmente predomina em quase todo o cinema produzido e consumido no Brasil e na América-Latina (2007, p. 125).

Mário Peixoto de fato se distanciava da realidade, mas de forma consciente. Segundo ele, “[...] a realidade não tem consistência. Não afeta, não modifica. A imaginação sim” (*in*: ONDE A TERRA ACABA, 2001). E *Limite* prova, sem dúvidas, a capacidade imaginativa de Peixoto e a força com que suas imagens provocam os espectadores.

Limite é, sim, um filme pessoal e intimista, é o mundo de Mário Peixoto visto pelos olhos de Edgar Brazil. Muito de Peixoto é visto no filme, e muito do que ele mostrou de si mesmo no filme o acompanhou durante toda a vida: sua peculiar relação com o tempo, a relação com suas lembranças, com a natureza, com a liberdade da imaginação.

Glauber Rocha certa feita colocou a seguinte questão acerca de *Limite*: “Não terá envelhecido, como envelheceu o próprio Outubro do mestre soviético?” (2003, p. 66).

Limite se tornou referência do cinema brasileiro, foi apontado, em 1998, por críticos e cineastas brasileiros, como a mais importante obra já produzida no país. De fato, não só não houve obra que se sobrepusesse ao valor inventivo, estético e inovador de *Limite*, como sua linguagem é vista, até hoje, não apenas como vanguarda, mas como a obra pioneira do experimentalismo cinematográfico nacional.

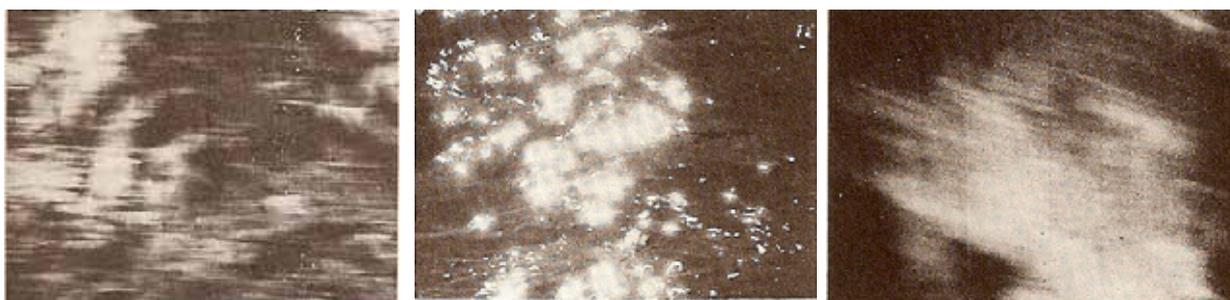
A exemplo dessa força atual, o 16 Festival Videobrasil, ocorrido no ano de 2007, elegeu como tema *Limite*, analisando a relação entre cinema, arte e vídeo. Em seu catálogo, apresenta o seguinte:

Partimos dos enquadramentos incomuns, dos cortes obtusos, dos planos-sequência simulando o tempo real, das fusões surrealistas, e chegamos a uma linguagem videográfica contemporânea que nos parece, em grande medida, nutrida e estimulada pela cinematografia fundante de Mário Peixoto. Vem dessa impressão a escolha do tema do festival: Movimentação de imagem e muita estranheza. (SESC_VIDEOBRASIL, 2007, p. 28).

Em seu desenvolvimento, *Limite* conseguiu se utilizar dos recursos cinematográficos de forma tão livre, que por vezes o trabalho produzido por Peixoto e Edgar Brazil se aproximava de uma gestualidade plástica. E essa liberdade de um corpo se servir da câmera com uma intencionalidade de escrita, explorando novas perspectivas, manipulando o material fotográfico, relaciona-se com a produção contemporânea da vídeo-arte.

Mário Peixoto não faz um filme de enredo, ou de história, mas um filme em que situações perseguem um ritmo, característica na época, advinda do cine-poema e cinema puro. Ideia esta atualmente compartilhada por Peter Greenaway, que diz acreditar que, “no cinema é possível expressar idéias em seqüência, sem ser escravo da narrativa” (2007, p. 92).

Nessa associação direta entre *Limite* e as atuais experimentações videográficas, ressaltam-se aqui as deformações visuais, que, no caso do vídeo, são feitos normalmente por meio de efeitos de edição, em *Limite*, são causadas pela câmera em movimentos rápidos, bem como pelos planos em rotação, como pode ser visto na cena do penhasco, em que a câmera



gira 360 graus.

Outra seqüência é a do grito do homem no cemitério. Nesta, observa-se a repetição consecutiva da ação do ator de por a mão na boca e gritar, e a edição dessas repetições feita em *Limite* mostra-se bastante ‘moderna’.

Fig. 2.14. - Fotogramas de *Limite*, com representações de deformações de imagem

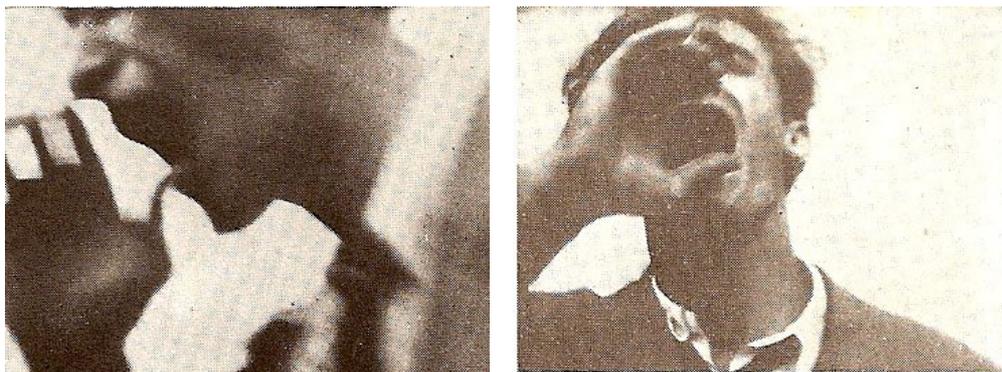


Fig. 2.15. - Fotogramas de *Limite*

Em *Limite* se exploram as potencialidades da mídia cinematográfica, a câmera enquanto instrumento visual, bem como a potencialidade do espectador em capturar sensações através de metáforas visuais surreais, e isso remete em muito ao que se discute e se produz, no que diz respeito às experimentações audiovisuais atuais. A relação de *Limite* com as obras contemporâneas é ainda mais próxima, como nos mostra o Videobrasil:

As incertezas de *Limite* ecoam no circuito das imagens eletrônicas. Como um filme praticamente inédito, sem público, sem bilheteria, sem “mercado” pôde atravessar a barreira mais decisiva, a do tempo, e chegar até nós, como uma exteriorização do pensamento, do mundo mental e da experimentação? Revendo *Limite*, encontramos fragmentos de instalações, seqüências inteiras autônomas, um mapa visual e sonoro com figuras de linguagem que se multiplicam, atuais e extemporâneas: fusões surpreendentes que passam do infinitamente grande ao infinitamente pequeno, metáforas visuais, ritmos e velocidades extremas, cinetismo, pulsações, flou, a câmera lentíssima ou acelerada. Turbulência, refluxo, choque, calma. A água como tela líquida que tudo reflete, funde, deforma, transforma. Figuras de linguagem que ultrapassam a enciclopédia modernista e o esteticismo e irrompem como processos plenos de virtualidades (SESC_VIDEBRASIL, 2007, p. 29).

É interessante falar sobre essa barreira do tempo. Acerca do objetivo de seu filme, Mário Peixoto respondeu certa vez que: “quis mostrar que o tempo é uma coisa ilusória. Não existe. É isso que quis mostrar com *Limite*, e creio que consegui.” (MACHADO, 2001).

Conseguiu. E será que, para isso, para transcender a barreira do tempo, Mário Peixoto manteve-se no “mito” e no isolamento, trazendo sempre à tona a lembrança de *Limite*? O filme transcendeu seu objeto, tornou-se um mito, uma lembrança, uma referência, uma obra atual, com passado e futuro. O filme, que incita o sublime, tornou-se, em outros termos, sublime para o próprio Mário Peixoto. Tomou proporções gigantescas, que durante sua vida o assolaram e o engrandeceram.

Limite esteve, desde seu lançamento até hoje, presente nas discussões cinematográficas do Brasil, talvez do mundo. Ele não faz parte do passado, faz parte de um presente, faz parte do imaginário de todos que, de alguma forma, se relacionam seriamente com o cinema. Ele agora começa também a ser relacionado com as artes tecnológicas e digitais contemporâneas, não faz parte do presente, faz parte de um futuro. Isto é *Limite*: a ilusão do tempo.

Cap. 03 – A LUZ VERMELHA

3.1. Contextualizando o período

A virada da década de 60 para 70 se mostra como um momento marcante para a história mundial, tanto cultural como artisticamente. Trata-se de uma fase aberta para experiências em todos os campos, assinalada pela ruptura entre o autoritarismo do regime militar e a postura inconformada dos produtores culturais e da militância estudantil. Vozes de protesto foram levantadas através da música, do teatro, do cinema, da literatura e das artes plásticas. Na música, o tropicalismo dimensionava a problemática social ao contexto latino-americano, nos palcos, *Opinião, Arena conta Zumbi, Barrela e Roda Viva* expunham as mazelas da realidade brasileira. O Cinema Novo redefinia sua poética, e cada diretor, à sua maneira, transmitia os sintomas de um país em crise.

No Brasil, este período foi marcado pelo grande abismo entre a arte engajada, proposta por organismos como o Centro Popular de Cultura (CPC), e as vanguardas experimentais, que encontravam representantes vigorosos em todas as manifestações artísticas. Embora localizadas em lados opostos, na forma de abordagem ideológica, as duas vertentes acreditavam no potencial revolucionário da arte.

O Anteprojeto do Manifesto do Centro Popular de Cultura, criado em 1961, no Rio de Janeiro, ligado à União Nacional de Estudantes - UNE, reúne artistas de distintas procedências: teatro, música, cinema, literatura, artes plásticas etc. O eixo do projeto do CPC se define como tentativa de construção de uma "cultura nacional, popular e democrática", por meio da conscientização das classes populares. A ideia norteadora do projeto diz respeito à noção de "arte popular revolucionária", concebida como instrumento privilegiado da revolução social.

Já no primeiro parágrafo do documento, afirma-se a necessidade desse compromisso social e político do artista “Antes de ser um artista, o artista é um homem existindo em meio aos seus semelhantes e participando, como um a mais, das limitações e dos ideais comuns, das responsabilidades e dos esforços comuns, das derrotas e das conquistas comuns”. O CPC assumia o papel de exterminador da arte alienada.

Por outro lado, artistas buscavam a experimentação e a arte participativa, como uma forma de quebrar com a relação tradicional obra-espectador, experimentando as potencialidades do sensorial, entre eles, Ligya Clark, Ligia Pape, e destacadamente Hélio Oiticica, cujas experimentações culminam no penetrável *Tropicália*, de 1967. Nesta obra, determina sua posição crítica, envolta de radicalidade e lucidez. Ele ousa ‘experimentar o experimental’ e criar uma vanguarda genuinamente brasileira. Trata-se de uma obra participativa que conjuga experimentalismo e crítica. A essa obra de Oiticica são atribuídos, por alguns, a inspiração e o batismo do movimento tropicalista. Nas palavras do próprio Oiticica:

Tropicália é a primeiríssima tentativa consciente, objetiva, de impor uma imagem obviamente brasileira ao contexto atual da vanguarda e das manifestações em geral da arte nacional. Tudo começou com a formulação do Parangolé, em 1964, com toda a minha experiência com o samba, com a descoberta dos morros, da arquitetura orgânica das favelas cariocas (e conseqüentemente outras, como as palafitas do Amazonas) e principalmente das construções espontâneas, anônimas nos grandes centros urbanos – a arte das ruas, das coisas inacabadas, dos terrenos baldios etc (1964, p. 1).

Programas, manifestos, intervenções e obras formam uma extensa atividade artística que, através da experimentação, manifesta o desejo de transformação social. Diante desse momento histórico brasileiro, se coloca como necessidade articular a produção cultural em termos de inconformismo e desmistificação, e vincular a experimentação de linguagens às possibilidades de uma arte participante, reagir à repressão política e cultural.

Foi nesse contexto que despontou no Brasil um de seus movimentos culturais mais importantes: a Tropicália. Influenciado pelas ideias modernistas lançadas na semana de 1922, em especial a antropofagia de Oswald de Andrade, bem como pelo contexto pop ligado ao consumismo e à cultura de massa.

Tanto os modernistas de 1922 como a geração das décadas de 60 e 70 buscaram na antropofagia uma forma de romper com os cânones da arte panfletária nacionalista que imperavam nesses períodos. Esses dois momentos apesar de dialogarem, diferem no que diz respeito ao contexto histórico e cultural de suas respectivas épocas. Os autores experimentais da década de 60 buscavam debater, além de nuances culturais, importantes questões políticas.

Buscava-se uma (re)descoberta do Brasil, o retorno às origens nacionais, em meio a problemas como a internacionalização da cultura, a dependência econômica, o consumo. De

um lado havia o desejo de ruptura com a tradição, e de outro, a re-invenção crítica e cultural dessa mesma tradição.

No ano de 1968 os tropicalistas lançaram um disco manifesto – *Tropicália ou Panis et Circensis* – que se fundamentava na paródia, no uso das alegorias, na desconstrução dos discursos fechados da direita e da esquerda. Tentavam a retomada da tradição das vanguardas literárias brasileiras, sobretudo a antropofagia oswaldiana, o concretismo paulista e as conquistas da Bossa Nova, filtradas numa estética *pop*. O tropicalismo baseou-se em várias fontes: na formação literária dos neoconcretistas e nas obras de Carlos Drummond de Andrade, Guimarães Rosa, Clarice Lispector, entre outros. Também se inspirou nos ritmos regionais, nas manifestações folclóricas, na música urbana, nos Beatles, em Bob Dylan, no *jazz*, na Bossa Nova e música de vanguarda (Movimento de Música Nova); na obra da artista plástica Lígia Clark e na *pop-art*. Essas fontes funcionaram como informações e argumentos que legitimavam o projeto que os tropicalistas vinham delineando (CONTIER, 2003, p. 141).

O Manifesto Antropofágico de 1928 foi a resposta do escritor Oswald de Andrade às questões levantadas durante a Semana de Arte Moderna de 1922. Para ele, a renovação da arte brasileira nasceria da retomada dos valores indígenas. Oswald retoma essa temática, rejeitando, porém, a xenofobia de outros modernistas. A civilização europeia não deveria ser rejeitada, mas absorvida e superada. A antropofagia é o símbolo dessa tese: o europeu deve ser devorado, deglutido. Oswald de Andrade contrapõe a cultura fundada na autoridade paterna, na propriedade privada e no Estado à cultura antropofágica, correspondente à sociedade matriarcal e sem classes, que deverá ressurgir com o progresso tecnológico, devolvendo ao homem a liberdade primitiva.

Os tropicalistas utilizam o conceito de antropofagia de Oswald de Andrade como proposta cultural, integrando, paralelamente, procedimentos de vanguarda. O simbólico da devoração é, na verdade, utilizado como estratégia para alcançar seu objetivo: uma revisão cultural em oposição às correntes nacionalistas e populistas. “Ver com olhos livres” – a máxima modernista oswaldiana, era retomada pelos tropicalistas.

Porém, não se tratava de se basear na música regional, mas na procura de uma nova maneira que incluísse o Brasil de norte a sul. Com isso, assumir os Beatles não excluía Vicente Celestino, nem a Bossa Nova ou a música de vanguarda e o iê-iê-iê. Todos esses elementos são deglutidos pelos ritmos locais brasileiros. Dessa forma, tradições que pareciam incompatíveis formam um conjunto fragmentado, mas com diversas combinações entre si. No

caldeirão antropofágico tudo remete a tudo, produzindo-se uma relativização alegre dos valores em conflito e uma degradação contínua da informação (FAVARETO, 1996, p. 99).

O tropicalismo cumpriu, assim, um papel carnavalizador no âmbito da nossa cultura, tendo sido simultaneamente debochado, crítico, restaurador e prospectivo. Todas essas relações são misturadas no mesmo sentido de devoração da antropofagia de Oswald de Andrade. O tropicalismo também tenta se reapropriar do realismo grotesco das festas carnavalescas presentes no folclore, no circo, na piada, na gíria, nos chavões. O interesse pelo programa do Abelardo Barbosa, o Chacrinha, não era casual, porque o conceito do programa era o de um circo, de um parque de diversões, de um carnaval de rua. Dessa forma, os tropicalistas enfatizavam o cafonismo e o humor, contribuindo para o impacto das construções paródico-alegóricas.

Diante desse contexto cultural no qual o país estava inserido, o cinema brasileiro se abre para a denúncia e para a crítica. Observam-se representações alegóricas da história nacional e do desenvolvimento da sociedade contemporânea por jovens diretores que transformaram profundamente a cultura cinematográfica brasileira. É o período de cinema de autor no Brasil, no qual se relacionavam política e cultura como nunca antes – criando-se alternativas para a estética *mainstream*. Tem-se em *Terra em Transe* (1967), de Glauber Rocha, um símbolo crítico do cinema, frente ao momento cultural e social brasileiro. Em 1968, por sua vez, surge um ‘filme-intruso’ no espectro cinematográfico brasileiro: *O Bandido da Luz Vermelha*, que chegava às salas de cinema, atijando ainda mais o meio cultural. Um longa-metragem ousado, de um diretor jovem, que desafiava a estética cinematográfica então em voga no país (a estética cinema-novista) e, ancorado no ‘deboche’, desfechava uma virulenta crítica estética e sociopolítica à sociedade brasileira.

Ideologicamente, o cinema autoral brasileiro abraçou a retomada dos princípios modernistas de Oswald de Andrade, principalmente pela possibilidade de dialogar plenamente com outras linguagens e com os cinemas que se redescobriam nos demais países. Sganzerla mergulhou fundo no cinema de Godard e Welles, para devorá-los antropofagicamente e assumir essas influências plenamente em *O bandido da luz vermelha*, marco do Cinema Marginal.

Esse movimento influenciou todos os setores artísticos do país. Muito das características estéticas da Tropicália são observadas nas manifestações experimentais estudadas neste trabalho, tanto no filme de Sganzerla, *O bandido da luz vermelha*, como nas *Cosmococas*, de

Hélio Oiticica e Neville D'Almeida. Ousa-se dizer, duas das mais fortes representações do experimentalismo cinematográfico brasileiro.

3.2. – Quando a gente não pode fazer nada, a gente avacalha, avacalha e se esculhamba!

O cinema dos primórdios, chamado comumente de pré-cinema, reunia, em sua base, várias modalidades de espetáculos, derivadas das formas populares de cultura como o circo, o carnaval, a magia, a prestidigitação, a pantomima, a feira de atrações e aberrações. E como tudo que era inerente à cultura popular, formava um mundo paralelo ao da cultura oficial, um mundo de cinismo, obscenidade, grossura e ambiguidades. Um mundo que permite constantes permutações entre o elevado e o baixo, o sagrado e o profano, o nobre e o plebeu (MACHADO, 2007b, p. 76).

Este mundo dito extra-oficial é tratado por Bakhtin, que se baseia no princípio do riso e do prazer corporal e denomina essas formas de expressão típicas das camadas menos favorecidas de 'realismo grotesco'. Este conceito compreende um sistema de imagens em que o princípio material e corporal (comer, beber, defecar, fornicar) comanda o espetáculo, e em que abundam os gestos e expressões grosseiras, as profanações, as heresias e as paródias.

Neste princípio do cinema, era difícil, para uma cultura 'respeitável', conviver com formas de espetáculos ditas 'baixas' ou 'vulgares', como era considerado o cinema de então. A sociedade, baseada em ideais protestantes como o pecado, a redenção pelo trabalho, a Divina Providência, mantinha certa distância destas manifestações, que eram confinadas em guetos, situados geralmente nas periferias, próximo aos cordões industriais, nos quais a diversão facilmente se misturava com a prostituição e a marginalidade.

Segundo Arlindo Machado, foi em locais como esses que o cinema nasceu e tomou força durante os seus dez ou vinte primeiros anos (2007b, p. 78). E foi em um lugar como esse que surgiu e tomou força o Cinema Marginal, no fim da década de 60, no Brasil.

O Cinema Marginal surge num local degradado, batizado pela crônica policial da época de 'Boca do Lixo', devido aos altos índices de prostituição e criminalidade. Neste mesmo lugar se encontravam estabelecidas, desde o começo do século, empresas distribuidoras de filmes estrangeiros. Tratava-se de um local próximo a rodovias e entroncamentos ferroviários

importantes, como a Estação da Luz, o que o torna centro de distribuição. Mais conhecida pela produção de comédias eróticas (pornochanchadas), a Boca do Lixo foi responsável pela produção de grande parte das obras do Cinema Marginal, especialmente *O bandido da luz vermelha*, primeiro filme totalmente rodado no local.

O bandido da luz vermelha tem como pano-de-fundo a Boca do Lixo paulistana enquanto uma metáfora maior do país. Prostitutas e marginais, políticos corruptos e policiais ‘ineficazes’ desfilam as suas agruras e os seus anseios num ambiente em que o cinismo e a falta de perspectiva andam entrelaçados. Durante o decorrer do filme, o personagem do bandido transita em vários espaços diferentes e é ‘seguido’ por uma dupla de locutores radiofônicos, em *off*, que ‘narram’ as suas aventuras. Narração esta que faz questionamentos e afirmações no decorrer da trama, e ouvida apenas pelos espectadores.



Fig. 3.1 - Fotograma do *Bandido da luz vermelha*: Narradores no estúdio de gravação – metalinguagem.

Ademais, outros elementos da cultura de massa, como a TV, os quadrinhos, os jornais, as revistas e o próprio cinema são trabalhados no filme, de forma a salientar uma contradição evidente aos olhos do cinema de Sganzerla: um país do Terceiro Mundo alimentado, para além das suas necessidades, por princípios consumistas ancorados numa incipiente Indústria Cultural (G.SILVA, 2007). Diante desse quadro, *O bandido* desenvolve as suas ações: rouba residências, flerta com prostitutas, atira desordenadamente e mata. Para a sociedade em que está inserido, o *Bandido* é um mutante, alguém estranho em meio às disputas políticas que assolavam o dia-a-dia da população.

O crime se tornara o caminho para o personagem do *Bandido*. Mas, o crime como uma alternativa de vida não encontra no filme nenhum tipo de apologia. Com efeito, os atos de criminalidade perpetrados pelo *Bandido* não incitam à prática da violência enquanto uma

forma de sobrevivência na sociedade capitalista, mas apontam, acima de tudo, para um descrédito singular em sistemas e conjunturas próprias de um país que não se leva a sério (G. SILVA, 2007). O próprio Bandido (personagem) se mostra pessimista e desacreditado: "Para mim a revolução era o terror, mas não é mais. A Terceira Guerra já começou e ninguém tá dando bola!", pessimismo este que o acompanha até o fim da vida.

Durante boa parte do filme, o Bandido é perseguido pela polícia, pela imprensa e pela sociedade, posto como um 'terrorista'. Contudo, o que ouvimos, narrado pelos locutores, são os relatos daquilo que não poderia ser dito explicitamente, mas que estava implícito na sociedade brasileira: o terrorismo implantara-se em definitivo. "A polícia admite que novos atentados poderão ser registrados a partir de agora e aperta todo o seu dispositivo de repressão efetuando centenas de prisões." Neste momento, a narração radiofônica se confunde com as imagens de policiais efetuando prisões, num ambiente político entorpecido pelo medo. "Quem tiver de sapato não sobra!" é dito pela voz do Bandido. Sganzerla teve grande sensibilidade na abordagem da realidade pela qual passava o país.

O bandido da luz vermelha é um exemplo claro do pensamento iconoclasta de uma geração brasileira acuada pela censura, e que via no discurso irônico uma saída possível para disseminar suas ideias. Através de frases como "Um cara como eu só podia avacalhar", o personagem do Bandido se faz alter ego do diretor e declama a máxima que viria a ser uma espécie de lema daquela geração experimental, que criticava por meio do escracho.

Para Ismail Xavier, dois filmes marcam a ruptura no cenário do cinema brasileiro e tornam-se ponto de partida para uma reflexão do "cinema marginal" ou "cinema do lixo": *Terra em transe* (1967), de Glauber Rocha e *O bandido da luz vermelha*, de Sganzerla. Em *Terra em transe*, Glauber condensaria o Cinema Novo "em agonia" e preparava o tropicalismo no cinema (1997, p. 1). O Bandido surge com o intuito de quebrar esteticamente com a estrutura linguística do Cinema Novo, mesmo que, a rigor, ainda apresentasse alguns traços cinemanovistas em sua construção.

Na avaliação de Fernão Ramos, o cinema marginal é identificado como um movimento que estaria caminhando na contramão do Cinema Novo (1987, p. 80), e considera *O bandido* como filme transição entre essas duas estéticas. Segundo ele:

Filmado na Boca do Lixo (dentro de um estilo em "transe" que lembra por diversas vezes a câmera de Glauber), *O Bandido da Luz Vermelha* ainda possui traços da produção do Cinema Novo que gira em torno da representação alegórica do Brasil e de sua história. No entanto, a forte presença do universo urbano, da sociedade de consumo e do lixo industrial gerado por essa sociedade, marca uma nítida diferença (1987, p. 81).

Inácio Araújo (2001) confirma essa descendência do cinema novo junto ao marginal. Segundo ele, só existe cinema marginal porque existe o cinema novo, havendo certa continuidade, mas o cinema marginal via no cinema novo algo que se tornara oficial, e que aos poucos ia se ‘entregando’ às tentações industriais, filmando colorido, com produções grandiosas.

Como exemplo dessa ‘presença’ do cinema novo no *Bandido*, Jean Cloude Bernardet afirma que a estrutura da cena que compõe o assassinato de Janete Jane talvez seja, no filme, a influência mais objetiva do Cinema Novo na obra de Sganzerla. Os ritmos afro-brasileiros que enredam toda a cena da morte de *Janete* remetem-nos aos atabaques e batuques africanos presentes em *Terra em Transe* (1991, p. 190-191).

Essa reciclagem de propostas antigas do Cinema Novo por parte do Cinema Marginal era propiciada pelo próprio contexto histórico, possibilitando que elas fossem avivadas, e desta vez sem freios. Sganzerla, por sua vez, criticou o Cinema Novo em entrevista ao jornal ‘O Pasquim’, em fevereiro de 1970, afirmando que “o Cinema Novo passou para o outro lado”, acusando-o de paternalista, conservador de direita, representante da antivanguarda. (apud RAMOS, 1987, p. 74).

As maiores ideias do Cinema Novo resultam do debate que se iniciou nos anos 50 sobre a noção de um cinema independente, de baixo orçamento, inspirado no neorealismo italiano. Esse debate ocorreu paralelamente em diversos locais fora da Europa e dos EUA, e teve uma participação central no crescimento dos novos cinemas latino-americanos. A influência dos modernos cinemas de autor europeu no que diz respeito à negação das técnicas rígidas de produção, dos altos orçamentos e dos códigos de narrativa tradicionais, adquire, no Brasil, um impulso anticolonialista. Glauber Rocha, em meados dos anos 60, lança a expressão ‘estética da fome’, que significava a produção de extremo baixo orçamento de filmes politizados, tomando uma posição agressiva frente aos códigos dominantes do cinema (XAVIER, 1997, p.1).

O tão sonhado diálogo com o público e as pretensões de fazer da arte um veículo ideológico colocavam o nosso cinema em uma armadilha que o aprisionava esteticamente e tematicamente. Segundo nos explica Fernão Ramos, o início da formação do Cinema Marginal ocorreu exatamente na época em que “o Cinema Novo abandona propostas mais radicais de questionamento da narrativa cinematográfica e caminha em direção à conquista do

mercado, através de um cinema de espetáculo” (1987, p. 63). Apesar de certa radicalidade visível nas palavras de Ramos, uma vez que, apesar de desviar-se de certos ideais iniciais, o cinema novo não chega a ser, em nenhuma fase, ‘cinema de espetáculo’, nota-se que o Cinema Marginal, por sua vez, levaria adiante certos ideais abandonados pelo Cinema Novo, conseguindo transgredir, criticar e ,ao mesmo tempo, atingir o público.

Glauber Rocha, em artigo intitulado “Udigrudi: uma velha novidade”, coloca a dimensão do distanciamento destes dois grupos. Ele escreve que: “Os jovens cineastas Tonacci, Sganzerla, Bressane, Neville e outros de menor talento levantaram-se contra o Cinema Novo, anunciando uma velha novidade: cinema barato, de câmera na mão e idéia na cabeça” (apud RAMOS 1987, p. 27). Trata-se, de fato, de uma velha novidade, mas esta, porém, estava sendo esquecida aos poucos pelo cinema novo.

Um ponto marcante que difere essas duas correntes cinematográficas é a não preocupação, por parte do Cinema Marginal, de intervir e transformar a realidade social vigente. A frase dita em *O bandido*: “Quando a gente não pode fazer nada a gente avacalha, avacalha e se esculhamba” dá a real dimensão da ideologia marginal. Nesta frase, constata-se uma impotência, seguida da incitação a uma atitude anárquica, não havendo assim, por parte do cinema marginal, maiores vínculos com atitudes construtivas de cunho social ou didático.

Era o grotesco marginal *versus* a estética da fome, defendida pelo Cinema Novo. Era o cinema descomprometido contra um cinema preocupado com as questões culturais, com nossas raízes, e que buscava uma linguagem brasileira para retratar nossas histórias e costumes. Influenciado pelo Neorrealismo italiano, o universo do Cinema Novo é predominantemente nordestino, inspirado na literatura dos anos 30, abordando temas rurais e sertanejos e, mais tarde, os conflitos gerados na periferia das capitais brasileiras. Era o cinema culto, marcado por uma posição política nitidamente de esquerda. Já no cinema marginal, influenciado pela *Nouvelle Vague* francesa e pelo movimento *underground* americano, a bandeira contestatória era a carnavalização da cultura brasileira. Uma cultura que, apesar de reivindicar o *status* de culta, não passava de uma cultura marginal, tupiniquim, antropofágica (JOSÉ, 2007).

Enquanto o Cinema Novo utilizava a metáfora política para tratar do país, o Cinema Marginal abusava da paródia, e desta forma aproximava-se da chanchada brasileira que, nos anos 40, havia conquistado o público brasileiro, tanto por sua linguagem simples como também por seus personagens puros, populares. Observando a temática e a abordagem marginal, vemos que tais filmes retratam o universo dos excluídos da sociedade brasileira, em

que a violência e o absurdo muitas vezes fazem parte do cotidiano. Para os ‘espectadores especializados’, que dominam os vários códigos de interpretação, tais temáticas e abordagens podem causar estranheza. Todavia, para aqueles que convivem diariamente com a prostituição, o latrocínio, a criminalidade e a injustiça social, estes temas se tornam o retrato de uma verdade que, nos dizeres do carnavalesco João Trinta, somente ao intelectual interessa: “Quem gosta de pobreza é intelectual, povo gosta é de luxo” (JOSÉ, 2007).

Diante disso, podemos colocar que, tanto os filmes do cinema novo como do marginal eram voltados para um público mais intelectualizado. O cinema marginal, por sua vez, apesar de tratar de temas políticos e criticar a sociedade, o fazia por meio de temas mais populares e próximos a um público mais amplo; todavia, nem sempre este público estava ciente do que estava vendo, nem compreendia por completo as entrelinhas da estética marginal. De fato, para uma compreensão total tanto do Cinema Novo como do Cinema Marginal, faz-se necessário um conhecimento prévio do contexto social, político e cultural brasileiro da época, bem como de certa iniciação quanto aos recursos alegóricos e estéticos utilizados por eles.

Portanto, em ambas as manifestações cinematográficas, há uma estética e uma temática relacionadas especificamente ao contexto local brasileiro, latino-americano, subdesenvolvido, se mostrando como uma ousada resistência ao poder ditatorial, e como algo que ocorre exclusivamente neste contexto. No caso do *Bandido* especificamente, aponta-se, como traços dessa brasilidade: o personagem retratado (personagem real de um assassino em série que teve seus crimes e perseguição acompanhados nacionalmente), o local em que se passa o filme (A Boca do Lixo paulistana), a crítica contra a folclorização da cultura nacional e a busca por um ‘Brasil autêntico’ (nas palavras do personagem JB: “macumba pra turista”), a antropofagia estética de estilos e gêneros influenciada pela tropicália, a caricaturização da polícia e dos meios de comunicação brasileiros, a crítica à política nacional, entre outros.

Pode-se dizer que o que mais caracteriza a ruptura de Sganzerla e do *Bandido* com o Cinema Novo é sua capacidade de um diálogo, principalmente crítico, mas também incorporador com o mundo industrial e os modernos meios de comunicação. Por consequência, abre-se o campo para o aproveitamento de uma série de elementos estéticos, essencialmente urbanos, condenados anteriormente pelo Cinema Novo.

A proposta estética de Sganzerla era produzir um ‘cinema livre’, inovador, aliado às expectativas do público espectador. *O bandido da luz vermelha*, como trabalho pioneiro, teve o papel de colocar em questão o cinema produzido até então no país. É importante ressaltar que *O bandido da luz vermelha* teve certa repercussão nas bilheterias, em um momento no

qual o cinema, no Brasil, ainda preservava o caráter de lazer popular, de entretenimento ao alcance do público em geral, sem se restringir ao gueto burguês ou intelectual. Esse caráter popular era bastante valorizado por Sganzerla, não com um cunho populista, mas sim em sua natureza lúdica, como as chanchadas o fizeram com êxito.

Segundo a própria Helena Ignez, em entrevista, a repercussão do *Bandido* já era esperada, ele foi lançado em 40 cinemas, com salas lotadas. Foi um grande sucesso popular, segundo ela: “É incrível como um filme que tenha esse caráter inventivo, inovador, que abre novos caminhos para o cinema, tenha essa resposta tão imediata” (2007)

Todavia, a bilheteria do *Bandido* foi grande, em parte, pelo frisson da história do real bandido da luz vermelha e da atenção grandiosa que a mídia deu sobre esse caso. De fato, no filme Sganzerla retrata parte desse sensacionalismo da mídia e de como o público se comporta.

Mas, os filmes do cinema marginal normalmente não alcançaram sucesso, comparado ao das chanchadas. A maioria nem chegou a ser exibida comercialmente, alguns só foram vistos em sessões clandestinas. O Brasil vivia sob o regime militar e tanto a imprensa como as artes eram censuradas. Clássicos do Cinema Novo, como *Rio 40 graus*, de Nelson Pereira dos Santos, e mais uma centena de filmes nacionais e estrangeiros, sofriam com os cortes e as proibições aplicadas pela Censura Federal. Como os censores não entendiam do que os filmes do “cinema marginal” estavam falando, e para evitar que eles influenciassem o público, preferiam proibi-los. E a carreira desses filmes estava pré-destinada ao circuito alternativo ou aos festivais internacionais (JOSÉ, 2007). De fato, *O bandido* rodou o mundo em mostras, sendo inclusive indicado para representar o Brasil em Cannes⁵.

Diante das diversas comparações e referências feitas ao Cinema Novo, assume-se que este possui, a princípio, características que o colocariam na categoria de experimental, a saber: busca por transgressão estética e temática e o fato de não estar ligado a empresas de produção e difusão, produzido com recursos mínimos. Bem como por inovar a linguagem cinematográfica brasileira, criando um movimento ousado e politicamente crítico, se tornando um marco para a cinematografia nacional. Todavia, como pôde ser observado, o Cinema Novo chegou ao ponto de se institucionalizar enquanto estilo, e aos poucos passou a ser produzido e distribuído por empresas de maior alcance, o que faz com que desaqueça seu

⁵ Foi selecionado no seu ano de produção, porém, segundo conta Helena Ignez, a ‘esquerda oficial’ e não a ditadura, impediu que o filme fosse a Cannes. O que se deu só vinte anos depois. Ela credita essa responsabilidade ao Cinema Novo, duas ou três pessoas, que mandaram no lugar do *Bandido* um filme ‘insignificante’. (IGNEZ, 2007)

caráter inventivo neste período. O Cinema Marginal, por sua vez, se mostra mais escrachado, e mantém sua característica de transgressão por todo o curto período ao qual se credita sua existência, não tendo ligações com empresas cinematográficas de grande porte, trabalhando com os poucos recursos que lhe eram disponíveis.

Esteticamente, como se pôde observar, *o Bandido* sofre interferências diretas do grotesco. Esse conceito, que estava associado aos filmes do pré-cinema, num primeiro momento, é visto fortemente nos filmes do Cinema Marginal. Bem como se baseia, como aquele, no riso e no prazer corporal, bem como nas permutações entre o sagrado e o profano, entre o nobre e o plebeu.

Clareando e contextualizando o conceito de Grotesco, observa-se aqui de uma forma geral a visão de alguns autores. Para Kayser (1986), no conjunto do tipicamente grotesco fica incluído tudo que é da ordem da monstruosidade, da estranheza, do sinistro, sejam animais, plantas ou objetos. Pertencem a esse campo, por exemplo, o elemento mecânico, quando ganha vida ou o elemento humano, quando sem vida. Por isso, afirma que é particularmente grotesca a loucura, entendida como se um id, um espírito estranho, inumano, se houvesse introduzido na alma. A proposição de última instância de Kayser, quanto ao sentido do grotesco, é que sua configuração do grotesco é uma tentativa de dominar e conjurar o elemento demoníaco do mundo.

Ainda segundo Krayser (1986), o grotesco só é experimentado na recepção, mesmo que as formas que organizam a obra não sejam reconhecidas como tal. Para que haja a manifestação do grotesco é necessário que aquilo que nos era familiar e conhecido se revele, de repente, estranho e sinistro. Assim como são também componentes essenciais do grotesco o repentino e a surpresa. Faz parte de sua estrutura que as categorias de nossa orientação no mundo falhem, que os processos persistentes de dissolução se manifestem: a perda de identidade, as distorções da realidade, a suspensão da categoria de coisa, o aniquilamento da ordem histórica, tudo aquilo que, de alguma forma, produz uma desorientação.

Sob este aspecto, podemos observar que a sua conceituação de grotesco é muito próxima do que Freud já havia apresentado como *Unheimliche*, em *Das Unheimliche* (O Estranho, 1919). Freud (1919) faz o levantamento das múltiplas significações que o vocábulo apresenta não só no alemão, mas em várias outras línguas. Além da diferença que estabelece entre o *Unheimliche* observável em obras artísticas, em particular a literatura, e o experimentado na vida cotidiana. Neste texto, Freud chama de ‘estranho’ a assustadora impressão que se liga às coisas conhecidas há muito tempo e familiares desde sempre.

Manifesta-se em diversos temas angustiantes, tais como medo da castração, figura do duplo, o movimento do autômato. Na figura do duplo e do autômato, segundo Freud, há a suspeita de que um ser aparentemente inanimado esteja vivo ou que algo sem vida seja animado. Também há as descrições de corpos mutilados, devorados ou desarticulados que compõem também as narrativas relacionadas à angústia.

Sob outra ótica, observa-se o posicionamento de Mikhail Bakhtin (2002), em *A Cultura Popular na Idade Média e no Renascimento: O Contexto de François Rabelais*, no qual faz diversas críticas às teses de Kayser, destacando principalmente que, ao escrever uma teoria geral do grotesco, deixa de lado um dos aspectos mais importantes, sua dimensão carnavalesca do mundo, que libera tudo que há de terrível ou espantoso para tornar-se alegre, luminoso e inofensivo. Segundo Bakhtin (2002), as imagens grotescas não são para assustar e, nesse sentido, o romance de Rabelais é sua grande expressão, excluindo o medo e o terror e dando vazão à alegria. Para tratar o grotesco afirma que o carnaval, ao contrário da festa oficial, representava o triunfo de uma espécie de libertação temporária da verdade dominante e do regime vigente, de abolição provisória de todas as relações hierárquicas, privilégios, regras e tabus. Era a autêntica festa do tempo, do futuro, das alternâncias e das renovações. Opunha-se a toda perpetuação, a todo aperfeiçoamento e regulamentação, apontava para um futuro ainda incompleto.

O carnaval, visto por Mikhail Bakhtin (2002), caracteriza-se, principalmente, pela lógica original das coisas ‘ao avesso’, ‘ao contrário’, as permutações constantes do alto e do baixo, “a roda”, da face e do traseiro, e pelas diversas formas de paródias, travestis, degradações, profanações, coroamentos e destronamentos bufões. A segunda vida, o segundo mundo da cultura popular constrói-se de certa forma como paródia da vida ordinária, como um “mundo ao revés”. É preciso assinalar, conforme diz Mikhail Bakhtin, que a paródia carnavalesca do século XVII está muito distante da paródia moderna do século XX, que é puramente negativa e formal; com efeito, mesmo negando, a paródia carnavalesca do século XVII ressuscita e renova ao mesmo tempo.

Bakhtin se refere ao já citado conceito de realismo grotesco como o sistema de imagens da cultura cômica popular. O traço forte que marca o realismo grotesco é o rebaixamento, isto é, a transferência ao plano material e corporal, o da terra e do corpo na sua indissolúvel unidade, de tudo que é elevado, espiritual, ideal e abstrato:

Não apenas as paródias no sentido estrito do termo, mas também todas as outras formas do realismo grotesco que rebaixam, aproximam da terra e corporificam.

Essa é a qualidade essencial desse realismo, que o separa das demais formas “nobres” da literatura e da arte medieval.” (BAKHTIN, 2002, p. 20).

No século XX o grotesco renasce em duas formas, a primeira modernista, que retoma o grotesco romântico em graus diferentes, com os expressionistas, surrealistas e correntes existencialistas, e a outra do grotesco realista da Idade Média, com a cultura popular, sendo que, às vezes, com influência direta das formas carnavalescas. Por isso, a estética do Grotesco muitas vezes representará o imaginário, e outras, o sombrio; contudo, em ambas, há a necessidade de dar forma e sentido em um “algo” muitas vezes inexplicável, seja ele proveniente do mundo empírico ou do mundo que tocamos. (BAKHTIN, 2002).

Muniz Sodré e Raquel Paiva (2002) em *O império do grotesco*, associam este termo a manifestações junto aos modernos meios de comunicação. Segundo os autores, o grotesco representa o grau zero da condição humana, assim, não opta por nenhuma moral progressista ou positivista. Ao contrário, o grotesco funciona por catástrofe. Em suas mais diversas manifestações, pode ser visto na forma *escatológica*, que diz respeito a situações caracterizadas por referências a dejetos humanos, secreções, partes baixas do corpo etc. ou *teratológica*, no qual se tem referências risíveis a monstruosidades, aberrações, deformações, bestialismos etc. No grotesco, a excrescência e o nojo são apresentados como o antídoto para a banalidade da existência humana. O grotesco revela-se na exasperação tensa ou violenta dos contrários, com recursos da caricatura, da sátira e da ironia. Manifesta-se também pela crueldade com que se tiram os véus das regras ou das convenções ditas civilizadas. O grotesco tem obsessão pela corporalidade humana – comer, defecar, copular, arrotar, vomitar. Também faz referência à nudez e ao sangue.

Diante disso, observa-se a ligação direta do Cinema Marginal com o Grotesco e suas manifestações mais diversas. No Bandido, mais especificamente, observa-se o ser humano degradado, marginalizado, ‘rebaixado’, alternando entre o medo e o terror do grotesco visto por Kayser e Freud e o grotesco relacionado à alegria carnavalesca, na visão de Bakhtin.

Fernão Ramos esclarece que o Cinema Marginal constitui um mundo ficcional que alterna entre a curtição e o horror, tendo sempre como referência a própria classe média, os próprios produtores dos filmes, os seus terrores, suas angústias e seus prazeres. Esses prazeres, assim como os terrores, são completamente libertos e explodem com violência nas telas. Segundo Ramos, os termos ‘curtição’ e ‘horror’ constituem a antinomia básica do Cinema Marginal (1987, p. 31).

O Cinema Marginal dá voz a personagens totalmente desestruturados, provenientes das margens da sociedade, pois, para além da militância política existiam as prostitutas, bandidos, homossexuais, drogados, pervertidos, degenerados. Era a estética do grotesco, no qual o *kitsch*, o burlesco, as imagens sujas e desfocadas predominavam. Histórias estranhas, com personagens estranhos, anti-heróis da realidade brasileira, como o Bandido da Luz Vermelha, marginal que realmente aterrorizou a cidade de São Paulo, na época. Mas, também como Lula, o adolescente baiano que não fazia nada, mas queria ser cineasta (*Meteorango kid, o herói intergalático*, de André Luiz Oliveira/1969), ou Sonia Silk, “a fera oxigenada”, rainha do *trottoir* na Rua Prado Jr., em Copacabana, que sonhava em ser cantora de rádio (*Copacabana mon amour*, de Rogério Sganzerla, 1970), entre vários outros personagens bizarros, cujos universos eram explorados a cada obra marginal.

Materializando o que seria essa estética grotesca no Bandido da Luz Vermelha, citam-se aqui as diversas cenas em que o personagem do bandido realiza atos escatológicos, limpa suas orelhas, come e bebe de forma a deixar sair pela boca os líquidos e alimentos, dentre outros que serão analisados mais à frente. Além disso, no que diz respeito à técnica cinematográfica empregada neste filme, esta por si só assume características grotescas, a partir do momento em que não existe rigor estético, como pode ser observado, por exemplo, quanto à captura das imagens e do som, e à atuação dos atores, de caráter naturalista.

Dentro deste mesmo contexto do submundo e do grotesco, observa-se a manifestação underground do cinema americano, considerado forte influência para o Cinema Marginal brasileiro. O Cinema Underground surge com o movimento da contracultura. Neste movimento buscava-se criticar a realidade, quebrar os padrões da sociedade média, envolta nos ditames da cultura do consumo. Busca-se exatamente uma reação contra a institucionalização da arte, e com isso a contracultura demonstra grande hostilidade frente à indústria cultural.

Rees nos mostra a miscelânea de elementos estéticos presentes no underground: humor, iconoclasmo e intransigência, forte apelo sexual, ligação com o grotesco, o visceral, espontaneidade, improvisação, experiências bizarras, representações históricas, exploração da nascente ‘live-art’ nos filmes, inaugurando controvérsias no campo da automutilação, catarse e transgressão da arte. Diante disso, Rees (2005, p. 93) afirma que não existe uma homogeneização estética rígida dos filmes underground.

Apesar de ser um movimento que ocorreu simultaneamente em outras partes do mundo, o underground americano especificamente é considerado mais amplo que o europeu e de mais

difícil definição, bem como sua produção foi mais significativa. Segundo Rees (2005, p. 95), a imigração de artistas underground europeus e a natural tendência ao novo inerente aos EUA propiciaram sua proliferação neste país.

O Underground se caracteriza por ser um estilo experimental que foge do *mainstream* e das ‘indústrias artísticas’; tecnicamente observa-se uma tendência a uma imagem suja e ‘descuidada’, a presença consciente de ‘defeitos técnicos’ (planos desfocados, tremidos, sub ou superexpostos, movimentos hesitantes, etc.). Em fala de Sganzerla, referindo-se à forma como filmou *O bandido da luz vermelha*, podemos ver claramente como se dava essa influência do ‘descuido’ underground de forma direta:

Não tive nenhum pudor em realizar tal plano inclinado, tal diálogo ou situação cafajuste. Fiz questão, inclusive, de filmar como habitualmente não se deve filmar, isto é, utilizando angulações preciosistas e de mau gosto, alterando a altura da câmera, cortando displicentemente, não enquadrando direitinho, sendo acadêmico quando me interessava (2001, p. 52).

Nos EUA, tanto as locações onde se passava grande parte dos filmes, como os cinemas onde esse tipo de filme era exibido, se situavam em guetos, afastados dos locais frequentados pela sociedade ‘tradicional’. Mesmo em locais marginais, vez por outra esses cinemas eram vítimas de censura. A glamorização da marginalidade é outro ponto característico do underground americano. Exploram-se por vezes grupos marginalizados, como motoqueiros, gangues de rua, bem como ‘ícones’ de classes excluídas da sociedade ‘oficial’, como prostitutas, negros, gays, travestis, ladrões.



Fig. 3.2. - Fotogramas do Bandido da luz vermelha: Personagem homossexual e prostituta

Essas características podem ser vistas fortemente no Cinema Marginal, no caso específico do *Bandido* remetem à Boca do Lixo e seu ambiente marginal, bem como aos

personagens: marginais, prostitutas, políticos corruptos, homossexuais, tipos excluídos da sociedade. No *Bandido*, todavia, nota-se um abasileiramento dessas figuras, assim como de todas as influências, a partir do momento em que ocorre uma associação com o subdesenvolvimento. Este abasileiramento, na verdade, é uma das peculiaridades especiais e marcantes do Cinema Marginal, advindas fortemente da influência de um estilo tipicamente brasileiro: o Tropicalismo.

Segundo Robert Stam, em artigo publicado em 1979 (*Brazilian Avant Garde Cinema from Limite to Red Light Bandit*) aponta que “o ponto alto do movimento underground coincide com o amplo movimento cultural denominado ‘tropicalismo’” (apud RAMOS, 1987, p. 53). Robert Stan afirma ainda que:

A estética do lixo era, para os autores, o estilo mais apropriado para um país de terceiro mundo, na medida em que possibilita a transformação das sobras de um sistema internacional dominado pelo monopólio capitalista do primeiro mundo (apud RAMOS, 1987, p. 53).

Essa questão da marginalidade deve ser vista não apenas no âmbito estético e temático dos filmes produzidos, mas também na estrutura de sua produção. O Cinema Marginal valoriza esta carga pejorativa que envolve não apenas o fato de se estar à margem da sociedade, bem como o fato de se estar à margem do processo de produção cinematográfico de uma sociedade capitalista industrial.

Além do underground americano, cultural e esteticamente o Cinema Marginal recebe inúmeras outras influências, em um período efervescente e vibrante artisticamente. Dentre estas influências, se nota a do Tropicalismo, da Contracultura, das inovações da arte contemporânea participativa, de cineastas autorais do chamado Cinema Moderno, como Godard, bem como do cinema americano em si, em seus gêneros mais variados, especialmente os filmes B. Segundo confirma Sidney Ferreira Leite:

Os diretores filiados ao cinema marginal, por sua vez, foram influenciados principalmente pela antropofagia, proposta pelo movimento modernista, em especial pela vertente liderada por Oswald de Andrade, redescoberta pelo tropicalismo; pelas teses de Jean-Luc Godard sobre a narrativa cinematográfica, isto é, filmes com começo, meio e fim, mas não necessariamente nessa ordem, produções marcadas pela ampla liberdade de criação; pelos postulados defendidos por Orson Welles; e, finalmente, pelo cinema moderno norte americano, especialmente os filmes B (2005, p. 105).

Roberta Canuto (2006, p. 59), indicando as influências e semelhanças entre o Cinema Marginal e o manifesto modernista de 1922, afirma que *O bandido da luz vermelha* busca o

experimental não como um formalismo vazio, mas como um caminho para as ideias, para as camadas submersas de um roteiro, em princípio, absurdo e risível. A poesia modernista já flertava com o experimentalismo formal e temático desde o Manifesto da Poesia Pau-Brasil, publicado por Oswald de Andrade. O caráter experimental e vanguardista da antropofagia guiou espiritualmente toda a geração de 1960, no Brasil.

Nota-se no filme de Sganzerla a representação, ao seu modo, da cultura popular brasileira, figurada em ícones como São Jorge, a macumba e Nossa Senhora Aparecida, em um cenário marcado pelo sincretismo. Essas alegorias contrastam e convivem com elementos da vida moderna globalizada, meios de comunicação de massa, elementos americanizados, deboche e escracho, um contexto tipicamente tropicalista.



Fig. 3.3 - Fotogramas do Bandido da luz vermelha

A fala sarcástica do personagem do político JB da Silva: “Um país sem pobreza é um país sem folclore; sem folclore, o que vamos mostrar para o turista? Viva a pobreza!”, segundo Roberta Canuto (2006, p. 57), além das conotações políticas remete também à notória expressão “macumba para turista”, criada por Oswald de Andrade para denunciar a arte populista, a representação de um Brasil caricato e preocupado em reafirmar os seus clichês. O colonialismo submisso à visão estrangeira de uma nação exoticamente constituída sobre a estética do folclore, da arte popular impregnada de uma inocência preguiçosa, construída miticamente pelo olhar do colonizador. Um país que, até hoje, se apóia em estereótipos, assegurando a sua porção de nação colonizada, habitada pelo “homem cordial”, pronto para devorar e ser devorado.

Deve-se enfatizar também a relação dos filmes experimentais marginais com a cultura de massa, incorporada em geral como citação ou instrumento narrativo. Esta relação, como foi

visto, marca uma quebra com o Cinema Novo, que critica ferozmente o mundo industrial. Dentre esses elementos ligados à cultura de massa presentes em *O Bandido*, e influenciadores de todo o movimento marginal, segundo Fernão Ramos (1987, p. 81), podemos destacar as histórias em quadrinhos, a propaganda, o romance policial, os meios de comunicação de massa (rádio, TV), locutores cafajustes, mocinhas apaixonadas, galãs cafonas, jornalismo sensacionalista etc.



Fig. 3.4. - Fotogramas do Bandido da luz vermelha

Em vários momentos o bandido lê jornais, mídia que aparece em várias cenas, chegando a ter jornais revestindo paredes. O noticiário de rádio também é enfatizado, acompanhando como narração off todo o filme, assim como aparecem gravações de programas de TV e seus bastidores, em uma relação de certa forma metalinguística, de desmascaramento dos meios de comunicação de massa. Sganzerla (2000, p. 52) enfatiza em especial o valor das chanchadas e do rádio como ricas tradições culturais brasileiras, principalmente, segundo ele, quando se mergulha nas origens e implicações do subdesenvolvimento.



Fig. 3.5. - Fotogramas do Bandido da luz vermelha: bastidores de um programa de TV

Essa questão do subdesenvolvimento é extremamente visível no filme, seja tecnicamente, seja em seu conteúdo social. Desde o início do filme observa-se referências ao Terceiro Mundo. Na narração inicial fala-se em “faroeste do Terceiro Mundo”, e escrito em um letreiro luminoso, também na cena inicial, lê-se “os personagens não pertencem ao mundo, mas ao terceiro mundo”. Durante o decorrer do filme, é recorrente na narração, ou na fala do personagem dizer: “o Terceiro Mundo vai explodir! Quem tiver de sapato não sobra!”. Além de frases esparsas sobre a situação de subdesenvolvimento como: “a fome separa o Terceiro Mundo do resto da terra”.

Além dessa relação mais direta, observam-se na estética do filme e no comportamento dos personagens vários elementos associados comumente ao Terceiro Mundo. O visual dos personagens é sujo e descuidado, assim como os ambientes. O personagem do bandido é semi-analfabeto, escreve e fala errado, além de ser grosseiro e mal educado. Os criminosos, os políticos, a alta sociedade brasileira é mostrada em tom de deboche, com um tom *Kitsch* relacionado ao subdesenvolvimento.

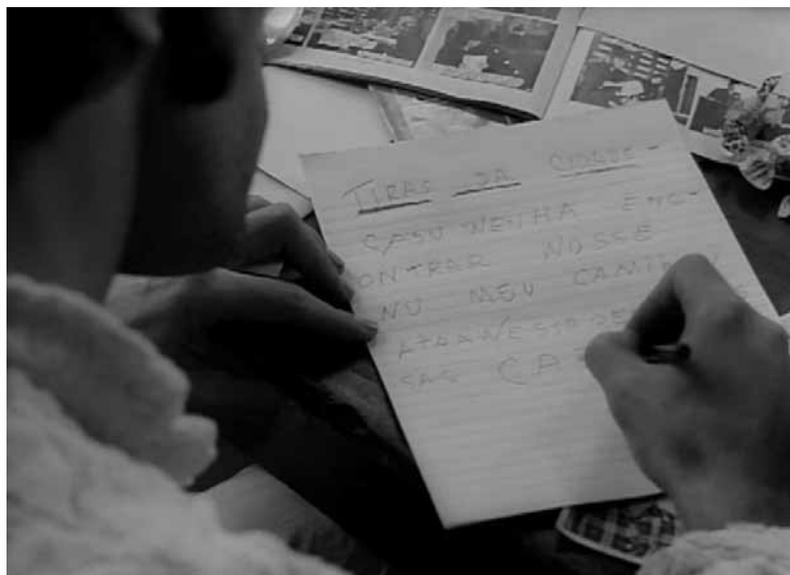


Fig. 3.6. - Fotograma do Bandido da luz vermelha

Essa relação com o subdesenvolvimento se mostra forte no que diz respeito aos personagens do filme e suas características. São policiais ‘preguiçosos’, políticos ‘corruptos’, a amada Janete Jane, que é uma prostituta, a figura de um homossexual efusivo que paga o taxi dirigido pelo Bandido, enquanto a narração off diz: “eles não pertencem a esse mundo, mas ao Terceiro Mundo”. Além da figura do próprio Bandido, que personifica esse subdesenvolvimento, é um homem que nunca se deu bem na vida, passou por vários

empregos e nunca deu certo, se encontrando na função de vendedor de livros, profissão que odeia. Também não conseguiu se inserir na sociedade, se mostra como um ser perdido, confuso e desacreditado do mundo. Em vários momentos, o personagem se indaga: “Quem sou eu?” E em tom de revolta fala: “Deus não existe!”.



Fig. 3.7. - Fotograma do Bandido da luz vermelha

Tentou se matar várias vezes, das formas mais diversas: se jogando no oceano atlântico, bebendo tinta, mas não conseguiu. Mas se mata se enrolando em fios elétricos, na favela do Tatuapé, em meio a uma anunciada invasão de óvnis, que abafa a notícia de sua morte. O próprio Bandido diz: “Não foi assim que eu ensaiei pra morrer”. Sua função de vendedor de livros, bem como as inúmeras referências gráficas à língua escrita, no filme (em jornais, nos letreiros luminosos iniciais, nas cartas escritas pelo Bandido, nos cartazes de filmes, nas capas de livros, em sua mala e objetos pessoais, e na própria tela ‘minha última bomba’) contradizem e debocham da situação de semianalfabeto do Bandido.



Fig. 3.8. - Fotogramas do Bandido da luz vermelha: Referências gráficas

A direção de arte do *Bandido* pelo também cineasta Andrea Tonacci, por exemplo, dialoga plenamente com o universo *kitsch*, tão em voga no período das décadas de 60 e 70.

Esse simbolismo é extremamente representativo de uma ‘cultura nacional’ influenciada por elementos de um contexto de cultura de massa internacionalizado. O personagem do Bandido é vaidoso e preocupado com seu visual, gosta de comprar roupas, se inspira nos filmes que assiste, principalmente os *Far West*, fazendo misturas muitas vezes excessivas (como listas com estampas, calça de couro de crocodilo, estampas berrantes), prevalecendo o citado visual ‘*kitsch*’.



Fig. 3.9. - Fotografia do Bandido da luz vermelha

Contextualizando o termo *kitsch*, nota-se que este não deixa de ser um conceito polêmico. Segundo Umberto Eco (1998), está associado em parte ao gosto do homem médio, e àqueles que artificialmente querem ‘usufruir’ da ‘alta-cultura’, muito mais por uma questão de *status* que por apreciação cultural, e para isso usufruem de cópias e imitações do que é tido como de bom gosto ou reconhecido como erudito.

O que, para uns, é a personificação do mau gosto, para outros é a prova do quanto o gosto popular pode ser autêntico. Para Abraham Moles (1971), não é simplesmente um termo depreciativo. Para ele, o *kitsch* é uma atitude. Atitude de uma sociedade diante dos seus objetos de consumo. Um estilo marcado pela ausência de estilo.

O *kitsch* é uma mistura divertida de vários elementos, geralmente com o único propósito de ornamentação. Sobrepõem-se materiais, estilos artísticos, cores e estampas de uma forma harmônica e irreverente. É a embriaguez dos sentidos. Abraham Moles, através da chamada “tipologia do kitsch”, conseguiu traçar um perfil bastante claro das características que fazem um elemento ser *kitsch* ou não. Segundo ele:

O *kitsch* é mais uma direção do que um objetivo, dele todos fogem – *Kitsch*, é uma injúria artística – mas todo mundo a ele retorna: o artista que faz concessões ao gosto do público, estimado de modo mais ou menos justo, o espectador que frui e aprecia [...] Pitada de bom gosto na falta de gosto, pitada de arte na feiúra [...] arte adaptada à vida e cuja função adaptativa ultrapassa a função inovadora (MOLES, 1971, p. 28).

Segundo Hallina Beltrão e Hans Waechter (2005, p. 45), Hollywood foi um fator determinante para a mundialização do fenômeno *kitsch*, e a causa fundamental para sua permanência definitiva, não como sub-arte, mas como uma influência positiva na própria arte. Foi Hollywood que transformou ‘seres mortais’ em ‘estrelas’. Elvis Presley, Marilyn Monroe e muitos outros se tornaram mais que ídolos do cinema, verdadeiros ícones do *kitsch*.

E foram justamente ídolos como Marilyn e Elvis os utilizados por Andy Warhol em suas obras ligadas à *pop art*. Este movimento irreverente e democrático, que incluía artistas como Warhol, Roy Lichtenstein, Richard Hamilton, Jasper Johns e Robert Indiana, se caracterizava por transformar símbolos da cultura popular e objetos corriqueiros da vida cotidiana em obras de arte. Latas de sopa, garrafas de Coca-Cola, quadrinhos, ídolos do cinema e da música foram sua matéria-prima. A *pop art* encarava com ironia o consumo massificado, e ao mesmo tempo, proporcionou a entrada do *kitsch* pela porta da frente da arte (BELTRÃO; WAECHTER, 2005, p. 46).



Fig. 3.10. - Fotograma do Bandido da luz vermelha

A influência da cultura pop, da internacionalização de elementos culturais é bem visível, não apenas nas citadas referências aos meios de comunicação de massa como em elementos visuais nos cenários, principalmente nos cenários próprios do Bandido (sua casa e seu carro), nos quais se observam fotos de atores e atrizes do cinema e de telenovelas, bem como elementos da religiosidade brasileira, na figura de São Jorge.

Atenta-se aqui para o fato de Andrea Tonacci , amigo de Sganzerla e também cineasta, assinar a arte do filme. Segundo conta Helena Ignez, os atores contribuíram com o figurino do filme, emprestando suas próprias roupas. As roupas que sua personagem (Janete Jane) usa no filme são dela mesmo, escolhidas de acordo com a proposta de Sganzerla (IGNEZ, 2007). A equipe técnica do *Bandido* é composta, em grande parte, por amigos do diretor, assim como o fora na realização de *Limite*. Trata-se, na verdade, como vem sendo visto, de uma característica da produção marginal e da produção experimental como um todo.



Fig. 3.11. - Fotograma do *Bandido* da luz vermelha: Janete Jane, interpretada por Helena Ignez, que emprestou suas roupas para o figurino do personagem.

Quanto à influência técnica desse subdesenvolvimento terceiro mundista observa-se não apenas a ‘estética do lixo’, mas o descuido com os planos, iluminação, desfoque, som direto, e demais fatores técnicos. Existem poucas variações de planos, bem como poucos movimentos de câmera. A iluminação, como já foi dito, é muitas vezes sub ou superexposta. O som é dublado, e não tem *sinc* labial⁶, notado em vários momentos. O continuísmo é falho. Os efeitos especiais (tiros, sangue etc.) são ‘malfeitos’ e precários. Todavia, essas ‘falhas’, totalmente pensadas e assumidas, contribuem para a afirmação da estética marginal.

Musicalmente esse contexto da multiculturalidade brasileira, da influência americana e da globalização é marcante. Durante o filme, ouvem-se sons de batuques africanos, chorinho, forró de Luiz Gonzaga, sons indianos, canções latinas, músicas que remetem às trilhas sonoras dos filmes clássicos americanos. Dentre as canções do filme estão *Encontro com a saudade*, *Molambo*, *Sabor a Mi*, *Contigo*. O próprio *Bandido* canta (em espanhol) enquanto

⁶ Sincronia entre o movimento dos lábios e o som das falas dos personagens.

espera ser apanhado pelos policiais. Trata-se de um filme com uma trilha sonora bastante rica e funcional.

O Cinema Marginal optou por abandonar a utilização de elementos ‘elaborados’, que comprovadamente não conseguiram uma ligação com o grande público, bem como, aproveitasse dos “50 anos de mau cinema americano devidamente absorvidos pelo espectador” (RAMOS, 1987, p. 66). Atingindo o público a partir de um aproveitamento ‘cafajeste’ da linguagem a que ele está habituado.

A influência do cinema americano, além da linguagem comercial, tem a ver com as características específicas dos gêneros. Em *O bandido* se nota esteticamente fortes influências principalmente do *western*. Essas influências são notadas em elementos temáticos, como a estrutura ‘polícia e ladrão’, que se desenrola durante todo o filme, como no elemento do figurino (lenço amarrado) utilizado pelo personagem do bandido para esconder o rosto, ou na figura da mocinha indefesa, recorrente em filmes de *Far West*. Coloca-se ainda a figura dos policiais da cavalaria, que aparecem em vários momentos do filme, em mais uma referência a este estilo, além da típica cena de tiroteio.



Fig. 3.12. - Fotograma do Bandido da luz vermelha

Além disso, a relação do bandido com o cinema propriamente dito, metalinguagem bem explorada no filme, ocorre de forma mais forte no gênero de *Far West*. Para se esconder, o Bandido vai ao cinema, e na maioria das vezes assiste a filmes *western*, mostrados na tela juntamente com uma narração que se confunde com a vida do próprio bandido. Além disso, observa-se um apropriação, por parte do bandido, do comportamento grotesco, antagonicamente aceito pela sociedade nos filmes *western*, como se pode observar em fala do personagem do bandido no filme em estudo:

No Brasil agente tem que ser grosso pra ser forte, eu vi isso naquele bang bang italiano...o cara era grosso pra burro, batia nas mulher, cuspia, matava todo mundo. O público invés de reagir, não, achava o máximo. Ai então eu vi...o negocio é ser grosso (SGANZERLA, 1969).



Fig. 3.13. - Fotogramas do Bandido da luz vermelha: metalinguagem e homenagem ao cinema

Assim, o bandido se inspirava no comportamento dos personagens dos filmes que via no cinema, observando certo respaldo e complacência da sociedade diante destes, o que o tranquilizava e, ao mesmo tempo, o confundia. Daí seu visual *western kitsch*, sua máscara de ‘bandido de *bang bang*’ e sua constante referência à inércia das autoridades brasileiras: “agente ataca, mata, faz o diabo e nunca acontece nada” .

Observa-se também a forte presença do *noir*, estilo que norteia o filme, visível em elementos temáticos como o do criminoso perseguido, da corrupção, das intrigas, o cenário urbano noturno, as intervenções da voz *over*, a narração do personagem psicologicamente atordoado contando sua história, o plano sequência inicial, recorrente em filmes deste gênero. É fácil observar a referência a *gangsters*, tanto nos capangas que acompanham o político JB, como nos bandidos que aparecem, sempre com armas grandes, metralhadoras. Além do próprio preto e branco utilizado no filme.



Fig. 3.14. - Fotogramas do Bandido da luz vermelha

Observa-se igualmente uma influência marcante, não apenas em *O Bandido*, mas em todos os filmes de Sganzerla, do legado de Orson Welles. Em crítica escrita por Sganzerla, publicado no jornal O Estado de São Paulo, em 1964, nota-se como se dá essa relação direta:

O criador de *Citizen Kane* muito influenciou a geração norte-americana de após guerra... Inclusive e sobretudo o novo cinema no Brasil – todo um cinema baseado na recusa da montagem clássica, no amor pela cena longa (o que supõe a liberação do ator, personagem, diálogo, música, câmera e microfone) [...] Welles abre as perspectivas do cinema moderno, fechando definitivamente o período mudo do cinema e do clássico só noto que, lá por 1935, segundo alguns críticos, alcançou seu apogeu. Estão lá na fita de 1941, todas as virtudes e vícios do cinema contemporâneo: [...] *Citizen Kane*, começo ou fim do cinema moderno? Sim, simplesmente porque, antes do neo-realismo e mais que todo cinema moderno, Welles sabe que um filme é um filme e nada mais (2001. p. 56).

Em *O Bandido da Luz Vermelha*, estão presentes vários desses elementos citados, como norteadores da linguagem do filme: o cine-jornal, o falso documentário, a montagem fragmentada, os *outdoors* e anúncios luminosos e os longos planos-sequência. Enfatiza-se a presença de Welles no *Bandido* na invasão de discos voadores narrada em voz *off* no fim do filme, fazendo referência à adaptação que ele fizera, em 1938, para uma emissora de rádio, da *Guerra dos Mundos*, de H. G. Wells, com a invasão de Nova Jersey por marcianos.

Essa forte relação do Cinema Marginal com o cinema americano se dá, como já referido, pela permissibilidade do desenvolvimento de uma linguagem mais próxima daquela a que o grande público está acostumado. Mas, o que os caracteriza como ‘marginais’ é exatamente a utilização desta linguagem num nível de deboche. Sobre isso, Fernão Ramos afirma que “cineastas americanos como Fuller, Welles e Hitchcock são plagiados, citados e louvados com todas as letras. O filme ‘B’ americano exerce especial atração por sua estética e, principalmente, por seu esquema de produção” (1987, p. 68).

Sobre esta atração pelo lixo, inerente ao cinema marginal, Fernão Ramos explica que:

Aprofundando um pouco mais essa questão do filme ‘ruim’ como traço diferenciador do Cinema Novo, podemos distinguir um forte interesse dos cineastas marginais pelo lixo, tanto industrial (o que nos levaria até o tropicalismo), mas, principalmente, pelo lixo da própria indústria cinematográfica. [...] Interessa aos marginais exatamente uma crítica à linha ‘esteticista’ do cinema Novo que tinha como referências cineastas evidentemente com uma obra maiúscula e um lugar garantido na história do cinema. A atração por cineastas e produções classe ‘B’, assim como a atração pelo *Kitsch*, se desenvolve nesse sentido (1987, p. 76).

Esteticamente, o Cinema Marginal se mostra bastante heterogêneo. Dentre as características gerais que lhe são inerentes, existiam alguns diretores que enfatizavam alguns elementos, posicionamentos e temáticas. O Cinema Marginal tanto podia estar nos filmes

eróticos da Boca do Lixo (SP), como nas propostas estéticas de Ozualdo Candeias (*A margem*, 1967, *Zezero*, 1972); de Rogério Sganzerla (*O Bandido da luz vermelha*, 1968, *A mulher de todos*, 1969), e Júlio Bressane (*O anjo nasceu*, 1969, *Matou a família e foi ao cinema*, 1969); nos projetos tropicalistas de Fernando Coni Campos (*Viagem ao fim do mundo*, 1968) e de Iberê Cavalcanti (*A virgem prometida*, 1967, *Um sonho de vampiros*, 1969); nos filmes de terror de Mojica Marins (*À meia-noite levarei tua alma*, 1964); e na metáfora política de Luiz Rozemberg (*Jardim de espumas*, 1970) e de Olney São Paulo (*Manhã cinzenta*, 1969). Existem, porém, características estéticas recorrentes e marcantes no filme marginal, como a citada dicotomia prazer-horror, a imagem abjeta, dentre outras, como se mostra a seguir.

O asco e o nojo são colocados como componentes da diegese marginal. Inspirados pelo grotesco, no Marginal se opta pela negação da representação do nobre, do belo. Enfatiza-se o baixo, a degradação, a imundície, a porcaria, o animalesco, a violência, enfim, o visceral, elementos estes que, como vimos, são também explorados pelo movimento *underground* americano.



Fig. 3.15. - Fotograma do Bandido da luz vermelha

No Bandido pode-se observar essa imundície e porcaria nos cenários e locações. A casa do bandido, as ruas da boca do lixo, seu carro, a favela, são ambientes sujos e descuidados. O personagem do bandido tem alguns hábitos ligados à imundície, como escarrar o nariz, limpar o ouvido com a unha e com um pente, comer de boca cheia, tomar vitamina na jarra do liquidificador, derramar água pelo corpo quando a bebe, e algumas vezes ainda esguichar essa água. Bem como hábitos bizarros e grotescos: ele escreve cartas com ameaças, faz bagunça

nos lugares que invade, veste a roupa de suas vítimas, joga ovos em uma vítima, compra roupas extravagantes com inspiração nos *cawboys*, toma banho em um bidê.



Fig. 3.16. - Fotogramas do Bandido da luz vermelha

Cena que comumente pode ser encontrada em filmes marginais é a da ‘deglutição aversiva’, que seria o personagem encher a boca de comida, acima de sua capacidade, e deixar a massa escapar pelos cantos da boca. A deglutição aversiva pode ser também a ingestão de detritos, muitas vezes apanhados diretamente do lixo. No caso do Bandido, isso pode ser visto nas recorrentes cenas em que o personagem principal come. Isso ocorre por exemplo na casa de uma das vítimas: ele pede que prepare algo pra ele comer, tira do bolso uma colher, e come grotescamente a comida. Outro exemplo é uma das cenas em que o bandido está no cinema e come uma espiga de milho enquanto assiste ao filme, deixando pedaços do alimento escaparem de sua boca e cair sobre seu corpo.



Fig. 3.17. – Fotogramas do *Bandido da luz vermelha*: ‘deglutição aversiva’.

Outras características marcantes e recorrentes são a ‘baba de sangue’ escorrendo pela boca ou o próprio sangue espalhado na face ou em outras partes do corpo. E o ‘vômito’, muitas vezes enfatizado, por ser espalhado pelo corpo. No filme em estudo é possível exemplificar essa característica nas cenas em que pessoas são assassinadas. A própria Janete Jane, quando leva um tiro, tem seu corpo coberto de sangue.



Fig. 3.18 - Fotograma do Bandido da luz vermelha

O corpo humano é muito explorado no Cinema Marginal, principalmente no que diz respeito à construção das imagens abjetas, através da ênfase nos seus orifícios e das substâncias relacionadas a estes. Em alguns filmes, observam-se imagens de defecação, vômito, babas, bolos alimentares. Corpos sujos, enlameados, se arrastando sobre lixo ou excrementos também são imagens recorrentes.

A sexualidade é outro ponto forte da estética marginal. Corpos semi ou completamente nus são recorrentes, bem como cenas de sexo mais viscerais, naturalistas. Valorizando o lado ‘curtição’ da antinomia do cinema experimental (curtição-horror), citada por Fernão Ramos (1987). No *Bandido*, o personagem é mostrado como um homem que gosta de sexo e já teve muitas mulheres, algumas delas, em determinado momento do filme, são minuciosamente caracterizadas. Ele inclusive namora com uma prostituta (Janete Jane).



Fig. 3.19. - Fotograma do Bandido da luz vermelha

A imagem do berro, longo, histérico e convulsivo percorre os filmes marginais, e comumente vem associado ao sentimento e sensação de horror, que caracteriza esse estilo. Um horror sem limites, que atinge a todos. Ramos coloca que “o horror, com seu lado grotesco, com seu lado repulsivo, seu lado de terror é um dos elementos característicos do Cinema Marginal” (1987, p. 118). Essa histeria é exemplificada no Bandido pelos gritos das vítimas, por alguns berros da personagem de Janete Jane, e pelo personagem do homossexual que anda no taxi com o bandido.

Essa exploração do horror se manifesta como uma forma de relacionamento com o espectador, baseada prioritariamente na ‘agressão’ a expectativas tradicionais de fruição. Toda essa atitude debochada e irritante dos personagens e o horror pela proximidade do abjeto tentam criar, no espectador, um sentimento mesclado de irritação e repulsa.

Estabelece-se um vínculo catártico em que, diferentemente da narrativa clássica, o espectador se sente incomodado pelo deboche-agressivo, no qual não ocorre a projeção de sentimentos agradáveis diante da representação ficcional, “a fruição poderá novamente se instaurar a partir de uma elaboração intelectual (não mais baseada na identificação catártica) que considere instigante a imagem do abjeto e do berro despropositado e gratuito” (RAMOS, 1987, p. 121).

Essa tentativa de se estabelecer novas formas de relacionar a obra e seu fruidor é característica essencial de diversos ramos artísticos na época. Pode-se observar atitude semelhante, por exemplo, em José Celso Martinez e o grupo Oficina, que realizavam um

teatro participativo e visceral, em que o espectador é muitas vezes agarrado, sacudido, atiçado. Também como será visto, nas artes plásticas, em que se realizam obras abertas à participação do público.

No caso do Cinema Marginal, influenciado por esta manifestação teatral com tom brechtiniano, essa relação de agressão com o espectador visa ‘sacudir’ e ‘quebrar’ com a costumeira atitude passiva da plateia. O choque teria a função de acordar as massas de sua letargia e levar a um questionamento sobre sua posição social (RAMOS. 1987, p. 122).

Outro ponto que colabora para este ‘choque’ é a narrativa, que geralmente se baseia na fragmentação da intriga, com longos espaços ‘mortos’ no desenrolar da história, o que colide com a fruição que se desenvolveria na linearidade da ação. A presença de personagens ‘chatos’, meio ‘retardados’, que praticam ações sem sentido, que perturbam e chateiam os outros.

Sobre essa questão da edição fragmentada, Sganzerla, assim como todo o Cinema Marginal, se inspira no Cinema Moderno. Se o filme clássico pretende ser um todo indivisível e irreversível, o filme moderno, pelo contrário, baseia-se nas noções de divisibilidade da arte contemporânea. A atual estrutura cinematográfica é fragmentária, incompleta, barroca, fundamentando-se na independência e autonomia de seus elementos.

Os filmes tendem a ser uma sucessão de quadros independentes e momentos privilegiados sobre alguns personagens, em um importante trecho de sua existência. Um filme moderno, de certa maneira, pode ser uma reunião de curtas-metragens diferentes; livre montagem de momentos de euforia e momentos de depressão, numa forma que vai do tímido ao revolucionário.

O Bandido se constitui como filme-síntese do Cinema Marginal no que diz respeito à consolidação desta estética, englobando diversos destes elementos e influências. Em transcrição de artigo do próprio Sganzerla sobre seu filme, temos a comprovação destas influências e características estéticas presentes em *O Bandido*:

Meu filme é um *far-west* sobre o terceiro mundo. Isto é, fusão e mixagem de vários gêneros, pois para mim não existe separação de gênero. Então fiz um filme-soma; um *far-west* mas também musical, documentário, policial, comédia ou chanchada (não sei exatamente) e ficção científica [...] Fiz um filme voluntariamente panfletário, poético, sensacionalista, selvagem, mal comportado, cinematográfico, sanguinário, pretensioso e revolucionário. Os personagens desse filme mágico e cafajuste são sublimes e boçais (apud FERREIRA, 2000, p. 52).

Como exemplo não apenas da influência de outros cineastas, mas da liberdade como Sganzerla se apropria de cenas dos filmes destes, chama-se a atenção para a cena final da morte do personagem central de *O Bandido da luz vermelha*. Esta cena se inspira na cena da morte do personagem central do filme *Pierrot Le fout* (*O demônio das onze horas*, 1965), de Godard, cineasta que, assim como Welles, exerce grande influência sobre Sganzerla, que o cita, homenageia ou referencia de diversas formas.

Em *O Bandido* Sganzerla faz claramente uma espécie de homenagem. Jorginho, o “bandido”, suicida-se com dinamite, assim como Ferdinand, personagem central do filme de Godard. Todavia, o “bandido” se mata enrolando um emaranhado de fios elétricos em torno do pescoço, em uma locação suja e decadente, enquanto Ferdinand escolhe, como palco de sua morte, uma colina bucólica cercada pelo Mediterrâneo.



Fig. 3.20. - Fotograma respectivamente do *Bandido da luz vermelha* e de *Pierrot Le fout* (*O demônio das onze horas* – 1965), de Godard: Referência direta feita por Sganzerla ao filme de Godard.

No filme de Godard o personagem morre em meio à intervenção de uma voz *over* declamando versos de Rimbaud; no caso do personagem do bandido, essa intervenção da voz *over* fica por conta dos locutores sensacionalistas, que anunciam: “enquanto o bandido nacional, Luz para os íntimos, terminava sua carreira criminal com um curto-circuito na favela do Tatuapé, eles estavam chegando do leste... Sim, naquela tarde, os misteriosos discos voadores...”.

Nesta fala, nota-se mais uma referência a Orson Welles e sua empreitada radiofônica da invasão espacial. Continuando esta cena, num jogo de justaposição, a montagem insere trechos de filmes de ficção, referenciando aqui os filmes B. Por fim, ouvem-se temas de candomblé, numa referência clara a *Terra em Transe*, uma ironia à forma como o filme de Glauber Rocha tratava a morte como uma saída diante da crise político-intelectual do seu personagem-chave.

No contexto da produção brasileira, observa-se a influência do cinema de José Mojica Marins, o “Zé do Caixão”. A forma bruta e instintiva dos enquadramentos dos filmes de Mojica, assim como a facilidade com que o diretor retratava tipos brasileiros influenciam Sganzerla, que, assim como Mojica, encontrou no deboche e no absurdo o caminho para um cinema visceral, como é colocado pelo próprio Sganzerla em seu manifesto⁷: “Cineasta do excesso e do crime, José Mojica Marins me apontou a poesia furiosa dos atores do Brás, das cortinas e ruínas cafajestes e dos seus diálogos aparentemente banais” (apud CANUTO, 2006, p. 177). A liberdade da linguagem que Mojica utiliza em seu cinema, que tem nas temáticas de terror seu forte, com grandes referências aos filmes B americanos, foi um grande atrativo para a proposta experimental de Sganzerla e de todo o movimento marginal.

Outro ponto que é válido salientar no filme *O Bandido* é a relação constante entre documentário e ficção. Um jogo entre o real e o imaginário se mostra sempre implícito, como é possível observar em um momento do filme em que a locução adverte: “qualquer semelhança com fatos reais ou irreais, pessoas vivas, mortas ou imaginárias, é mera coincidência”. E na constante referência metalinguística aos bastidores dos meios de comunicação (jornal, TV, rádio).

Esse jogo entre o real e o imaginário é mais um aspecto que possibilita ao diretor uma liberdade de experimentação e criação. Liberdade de linguagem, que se alia à ideologia marginal de gravar sem maiores rigores técnicos e estéticos. Sobre essa questão, Sganzerla bem coloca que:

Não há situações preconcebidas, estas nascem em contato com o espaço e tempo reais, determinados, concretos e individuais. Uma parede imprevista, um gesto não ensaiado, um reflexo solto, são instantes espontâneos e fugazes que, registrados pela objetiva, tornam-se preciosos e vitais: são instantes da liberdade. É o mesmo tratamento dado a seres e objetos em certos cinejornais que juntamente com a televisão e o documentário, influenciaram tremendamente o cinema moderno. Estamos em pleno domínio do cinema ensaio, gênero relativista por essência (2001, p. 18).

Para ressaltar esse tom documentário, o filme de Sganzerla apresenta um retrato interessante da imprensa sensacionalista que atuou no país no período posterior a 1964, desde a locução radiofônica, que lembra a dos órgãos oficiais da época, às sequências que simulam os antigos documentários em formato de grandes reportagens, e a forma de encobrir a realidade.

⁷ Ver anexo B.

Vale lembrar que, o Cinema Marginal conseguiu manter uma relação relativamente positiva com o público, devido à distribuição junto à Boca do Lixo. E, como vimos, explorou, em seus filmes, elementos ligados à cultura de massa e à sociedade do consumo, em geral criticada pelas vanguardas. Sidney Ferreira Leite esclarece que:

O esquema de produção e distribuição da Boca do Lixo pode ser considerado aquele que no Brasil mais se aproximou de uma indústria cinematográfica, pois os filmes eram apoiados exclusivamente por capitais privados e, dessa forma, submetidos aos riscos do mercado cinematográfico (2005, p. 109).

Deve-se reforçar também, como afirmado anteriormente, que a postura do Cinema Marginal era de fazer filmes para serem vistos. Os realizadores ‘marginais’ valorizavam a etapa de distribuição dos filmes, queriam atingir o público, até porque a crítica e a experimentação desses cineastas se baseavam fortemente na relação obra-expectador, no choque das imagens, no ‘avacalho’ dos temas, na displicência da técnica. Se a intenção do Cinema Marginal é ‘chacoalhar’ o espectador, fazê-lo sair da inércia, participar, é necessário, antes de tudo, que esse espectador exista, e que assista ao filme.

Diante disso, é importante lembrar a definição de cinema experimental exposta por Dominique Noguez (1999), que se fundamenta em dois critérios verificáveis empiricamente nos mais variados contextos. O primeiro, o critério econômico, o segundo, o critério estético. Do ponto de vista econômico, cinema experimental seria um cinema à margem do sistema comercial e industrial. Do ponto de vista estético, um cinema sem regras pré-definidas, no qual tudo é possível.

A posição do Cinema Marginal, diante dessa definição, se firma enquanto estilo experimental, uma vez que economicamente se encontra à margem da indústria cinematográfica *mainstream*, sendo produzido por empresas particulares ligadas ao movimento e da Boca do Lixo, onde a produção se faz de forma precária, com poucos recursos, filmagens em poucos dias, equipe e atores ‘amigos’, e completa liberdade para a exploração ‘autoral’. Fernão Ramos confirma que:

As filmagens feitas em condições precárias e sem recursos financeiros se tornam possíveis pelo clima de envolvimento afetivo existente entre toda a equipe e a produção do filme. Este clima favorece, inclusive, a improvisação e a criação no instante de filmar de forma independente do roteiro. [...] A tendência dos marginais é, então, evoluir cada vez mais em direção a essa produção familiar, desvinculada de qualquer relação mais efetiva com ditames e necessidades do mercado exibidor (1987, p. 94).

Já esteticamente, como foi visto, o Cinema Marginal desenvolveu uma linguagem própria, sem maiores preocupações com academicismos e tendências. Pelo contrário, buscava o sujo, o lixo, o grotesco, o visceral. Utilizava-se conscientemente de elementos do cinema clássico, com o intuito meramente de crítica e avacalhão. Utilizava elementos da cultura massiva, com o objetivo de ridicularizar esta e a sociedade imersa nela. Além de sofrer influências do Tropicalismo, movimento naturalmente brasileiro. E onde mais, senão no Cinema Marginal pode-se dizer que tudo é possível?

Assim como ironizou nos letreiros iniciais de *O Bandido*, Sganzerla fazia “filmes de cinema”, zombando dos velhos conceitos de “cinema de arte” que a intelectualidade teimava em cercear em correntes e escolas. Sganzerla fez do seu cinema um exercício de experimentação, libertando a cinematografia brasileira de um formato de prosa, literário, introduzindo uma liberdade poética, uma liberdade de escracho, uma liberdade de linguagem.

Todavia, deve-se lembrar que o Cinema Marginal não era tão facilmente absorvido pelo público e, guardada as devidas proporções, é um cinema tão intelectual como o Cinema Novo. Dentre outros fatores, isso se dá pelas metáforas, escrachadas críticas políticas, referências a filmes e conteúdos eruditos (como os livros, Godard, Welles).

O cinema, para Sganzerla, como de fato deve ser observado, é uma arte em constante evolução. Ele quis explorar e experimentar o potencial desta arte, para desvendar esse universo em que ele trilhou sua vida. Assim, a experimentação se mostra a grande ferramenta potencializadora dessa invenção diária. Invenção de linguagens, de poéticas, de técnicas, de novas formas de ver e fruir o cinema.

Cap. 04 – QUASE-CINEMA

4.1. Experimentar o experimental

Primeiramente, se faz necessário entender o processo evolutivo das técnicas e obras desenvolvidas por Hélio Oiticica, desde a pintura até a anti-arte ambiental e, neste ponto, segundo Favaretto, ele chega no “limite de tudo” e passa a viver o puro “estado de invenção”. (2000, p. 205).

A formação artística de Oiticica se deu junto ao movimento concretista, expresso na pintura com linhas e ângulos retos, e na utilização restrita das cores primárias⁸ e das não cores⁹. Trata-se de um movimento que busca a síntese absoluta. As composições eram reduzidas ao mínimo e a superfície da obra não deveria, de forma alguma, deixar transparecer o trabalho do artista. O objetivo maior deste movimento era, assim, a busca pela construção de imagens nas quais prevalecessem a harmonia e a ordem.

Esses ideais muito rígidos do Concretismo logo foram abandonados e, no lugar deles, emergiram características que culminaram no surgimento do Movimento Neoconcreto, que revolucionou a pintura e colocou a arte brasileira entre as vanguardas mundiais. O Movimento Neoconcreto foi lançado em 1959, quando Ferreira Gullar estabeleceu suas diretrizes no manifesto divulgado durante a I Exposição de Arte Neoconcreta, no MAM-RJ. Esse movimento apontava para uma nova compreensão da pintura, propondo o rompimento com a bidimensionalidade do quadro e sua nova colocação no espaço tridimensional, de modo que a experiência do espectador com a obra se tornasse mais ampla. Tem-se aqui uma nova preocupação com a forma como o artista, o espectador e a obra se relacionam.

Dentro desses conceitos neoconcretos, Ferreira Gullar lança a teoria do não-objeto. Segundo Gullar, o não-objeto não é um anti-objeto, mas um objeto especial em que se pretende seja realizada a síntese de experiências sensoriais e mentais: um corpo transparente ao conhecimento fenomenológico, integralmente perceptível, que se dá à percepção sem deixar resto, algo como uma pura aparência (apud TROVÃO, 2006, p. 64).

⁸ Vermelho, amarelo e azul.

⁹ Branco, preto e cinzas.

O grupo neoconcreto teve um curto período de duração, entre 1959 e 1963. Entretanto, os artistas prosseguiram individualmente. Entre eles, Hélio Oiticica, Ligia Pape e Lygia Clark procuraram desenvolver formas cada vez mais radicais, por meio das quais os espectadores pudessem participar da obra de forma ativa e criativa, desenvolvendo experiências amplamente sensoriais.

Buscando uma análise evolutiva, Favaretto (2000, p.48) nos mostra que é possível identificar na obra de Oiticica duas fases, a visual e a sensorial. Na primeira estão incluídas desde as obras iniciais, ligadas à arte concreta (1954), os *Meta-esquemas*, *Invenções*, *Bilaterais*, *Relevos Espaciais*, *Núcleos*, *Penetráveis* e *Bólides*. Estes dois últimos já se colocam no limiar do sensorial (1963). A partir de então se inicia sua segunda fase, que se prolonga até sua morte, em 1980.

Na fase visual, nota-se a presença dos elementos modernos da percepção como processo de construção do visível, articulando signos da linguagem visual. Oiticica busca instaurar ‘novas ordens’ artísticas e novas concepções da arte, para isso, rompe com o espaço plástico, centrando-se no problema pictórico por excelência: a cor.

Oiticica investiga, nesta fase, a relação de cor e estrutura na superfície, propondo a ruptura com a bidimensionalidade. Favaretto explica que Oiticica, ao retomar as pesquisas construtivistas, especialmente as de Malevitch e Mondrian, juntamente com Lygia Clark, torna efetiva possibilidades inibidas, ainda não exploradas, como o salto do plano da pintura para o espaço, além de buscar superar a Arte Concreta, que havia perdido sua força criadora (2000, p. 50). Completa ainda que:

A saída neoconcreta poderia ter sido apenas episódica, não fosse o calor da polêmica. Para Oiticica, foi um achado que respondeu às inquietações deflagradas pela ‘crise da pintura’. Aliava metafísica da arte, humanismo, experimentalismo e marginalidade artística, ingredientes que se mostravam indispensáveis à formulação de propostas voltadas para o baralhamento das relações entre arte e vida (2000, p. 50).

Assim, notam-se aspectos importantes nessa primeira fase de Oiticica como, no caso dos *Meta-esquemas*, a tentativa de renovação do espaço pictórico, pensando numa indeterminação entre a pintura e um além dela. Nas *Invenções* realiza-se a investigação da ‘estrutura-cor no espaço e no tempo’, configurando a passagem para a teoria do “desenvolvimento nuclear da cor”, explicitando a crise da pintura. Os *Bilaterais* e *Relevos Espaciais* manifestam, dentro de uma ideia neoconcreta, a passagem para a pesquisa das possibilidades ainda não realizadas, em que os *Núcleos* e *Penetráveis* inauguram as novas “ordens de manifestação”.

Os *Núcleos* e *Penetráveis*, início da fase sensorial, avançam a experimentação de Oiticica na linha de investigação da visão contínua da estrutura cor, na exploração do espaço e da ressonância da cor e na linha da efetivação da participação. Nos *Núcleos*, o espectador penetra num campo de ação, caminhando por labirintos de cor. Nos *Penetráveis*, acrescenta-se às experiências de Oiticica a efetividade da participação do espectador, que transforma a passividade da recepção em atividade do corpo. Assim, o espectador torna-se participante e propositor.

A obra de Oiticica, deve-se esclarecer, constituía, como ele mesmo denominava, um programa de experiências, em que cada proposição implica a anterior. Os *Penetráveis* se constituem, assim, um passo antes do desenvolvimento das manifestações ambientais. Segundo Favaretto:

O Penetrável assinala o ponto de chegada dos desenvolvimentos construtivos que ainda não se tinham patenteado. Basicamente: concepção de cor pulsante; estrutura cor envolvente; transformação do espectador em participante, ‘descobridor’ e continuador de propostas; integração das ‘obras’ ao ambiente, com a dissolução do conceito de obra e a estetização da vida cotidiana [...] (2000, p. 67).

Através da proposta da transmutação da arte, que ocorria em várias partes do mundo, tornou-se imperativa, e produziu, nos diversos setores artísticos, interpretações da ‘realidade brasileira’, atitudes de contestação e revolta. Como afirma Hélio Oiticica no *Esquema Geral da Nova Objetividade*, o afluxo de experiências nos mais diversos setores das artes não constituía um movimento caracterizado por uma ‘unidade de pensamento’, mas uma ‘posição específica’ da vanguarda brasileira, considerada por ele como ‘um fenômeno novo no panorama internacional’ (FAVARETTO, 2008, p.16).

Oiticica propõe, através da ‘anti-arte’, radicalizar a situação. Essa proposta não visa a criação de um ‘mundo estético’, aplicando novas estruturas artísticas ao cotidiano, mas transformar os participantes, propondo-lhes proposições abertas ao seu exercício imaginativo, objetivando a desalienação do indivíduo, com o fim de torná-lo objetivo em seu comportamento ético-social. Oiticica visualiza a arte como intervenção cultural e o artista como ‘motivador para a criação’ (FAVARETTO, 2008, p.17).

Ao contrário do que seria uma criatividade generalizada, a anti-arte leva os participantes a se confrontarem com as situações, e se concentra no comportamento, na liberação da fantasia, na renovação da sensibilidade. Trata-se de manifestações que interferem na expectativa dos protagonistas, são práticas reflexivas, discutem as possibilidades do prazer e

do lazer enquanto forças produtivas e a efetiva participação do espectador no interior das obras. Não obstante, é o que ocorre inicialmente em Éden.

Oiticica sente necessidade de propiciar formas, por meio das quais outras pessoas pudessem vivenciar o que ele vinha experimentando ao longo dos anos. Desejava retirar o espectador de seu universo habitual, território seguro e coeso, convidando-o ao desconhecido, como forma de “despertar suas regiões sensoriais internas.” Estende, portanto, o ato de criar ao espectador, o qual passa a ser visto como co-criador. O que de fato considerava importante era a relação que o criador deve estabelecer com o “lazer-prazer-fazer”, como forma de priorizar as experiências em detrimento de uma crença cega na racionalidade distanciada das “sensações de vida”.

Ligado diretamente a essa busca da relação entre a arte e suas vivências, bem como ao caráter de marginalidade associado a esse artista, está sua experiência com a Mangueira, local que começou a frequentar a convite de Amílcar de Castro e Fernando Jackson Ribeiro, para que, juntos, trabalhassem na confecção de carros alegóricos e alegorias carnavalescas. Frequentar a Mangueira foi mais que uma incursão às fronteiras do mundo burguês e escolarizado. Foi lá que ele descobriu o corpo e a dança. Elementos que tiveram grande impacto em tudo que realizou posteriormente.



Fig. 4.1. – Fotografia de Cara de Cavallo morto, que figurou em diversos jornais da época, e o Bólido desenvolvido por Oiticica em homenagem a Cara de Cavallo, reapropriando-se desta foto

Oiticica viveu o morro de dentro para fora. Nessa época, tornou-se amigo do bandido Manoel Moreira, vulgo Cara de Cavallo, que, após matar em uma emboscada um policial linha

dura, foi morto com 61 tiros pelo Esquadrão da Morte. Seu corpo foi fotografado dilacerado, e figurou em muitos jornais cariocas. Oiticica apropriou-se desta foto e desenvolveu um *Bólido*¹⁰ em sua homenagem.

Conheci Cara de Cavallo pessoalmente e posso dizer que era meu amigo, mas para a sociedade ele era um inimigo nº 1, procurado por crimes audaciosos e assaltos – o que me deixava mais perplexo era o contraste entre o que eu conhecia dele como amigo, alguém com quem eu conversava no contexto cotidiano tal como fazemos com qualquer pessoa, e a imagem feita pela sociedade, ou a maneira com seu comportamento atuava na sociedade e em todo mundo mais (OITICICA apud TROVÃO, 2006, p. 49)

Trata-se de uma obra muito importante na trajetória do artista, primeiro, por ter feito aflorar, de forma mais contundente, uma conotação política e socialmente crítica em suas obras, e depois, por ter sido o primeiro trabalho em que se utilizou de uma imagem fotográfica.

Influenciado pela sua ligação com o samba, desenvolve os *Parangolés*, que são capas de tecido para serem ‘vestidas’ e com as quais quem as veste pode interagir. Seria algo como tirar as cores das telas e sólidos, e as colocar de forma fluida, dançante. Sobre os *Parangolés* Oiticica destaca: "O espectador veste a capa, que se constitui de camadas de pano de cores que se revelam à medida que este se movimenta, correndo ou dançando" (1964, p.01). Nesses mesmos escritos Hélio Oiticica conceitua o *Parangolé* como desenvolvimento de sua experiência com a cor no espaço, e enfatiza o caráter ambiental do *Parangolé*, evidenciando o papel do espectador na "participação ambiental". Faz também uma associação entre o *Parangolé*, a arquitetura e a dança (1964).



Fig. 4.2. - Nildo da Mangueira com *Parangolé* P4 capa 1. (OITICICA, 1964).

¹⁰ BÓLIDE CAIXA 18, Poema Caixa 2, Homenagem a Cara de Cavallo. 1964.

Parangolé era uma das gírias comuns nos morros cariocas na década de 60 e, segundo Waly Salomão, significava algo como “O que há?” ou “Como vão as coisas?” (no que diz respeito às coisas do mundo, e não a preocupações físicas) (2003, p. 74). Em outra acepção, talvez mais comumente utilizada, se referia à maconha. Ainda em outro significado, *Parangolé* se refere a uma forma de falar enganosa. Neste sentido, “qual é o *parangolé*?” era uma forma de falar que se encontrava num espaço o qual a ideologia moderna, burguesa e capitalista de classe média brasileira não podia alcançar. Pertencia à fala dos bandidos, malandros e dos apologistas do uso de drogas, que a utilizavam como uma forma de “falar a língua geral”.

Não obstante, *Parangolé* não se refere, como possa parecer, à gíria em si, mas a um questionamento acerca das possibilidades da estrutura e da cor no espaço como obra de arte, em uma posição experimental e participativa. A inspiração para a construção da obra advém da forma como são construídas as moradias nos morros e nas regiões mais pobres do país, o que Oiticica chamava de “primitividade construtiva popular que só acontece nas paisagens urbanas, suburbanas, rurais” (TROVÃO, 2006, p.50).

Em sequência aos *Parangolés*, vieram os *penetráveis*, dentre os quais se destaca *Tropicália* (1964). Esta obra era um labirinto, construído com uma arquitetura improvisada, semelhante às favelas, um cenário tropical com plantas características e araras. O público caminhava descalço, pisando em areia, brita, água, experimentando sensações. No fim do percurso se defronta com um aparelho de TV ligado. Trata-se de um conjunto de elementos sonoros, táteis, visuais e semânticos descobertos a partir do envolvimento físico do espectador.



Fig. 4.3. - Montagem do penetrável Tropicália

Sobre a experiência da *Tropicália*, Oiticica diz:

Ao entrar no penetrável principal, depois de passar por diversas experiências táteis-sensoriais, abertas ao participante que cria aí o seu sentido imagético através delas, chega-se ao final do labirinto, escuro, onde um receptor de TV está em permanente funcionamento: é a imagem que devora então o participante, pois é ela mais ativa que o seu criar sensorial. Aliás este penetrável deu-me permanente sensação de estar sendo devorado (descrevi isto numa carta pessoal a Guy Brett em julho de 67) - é a meu ver a obra mais antropofágica da arte brasileira (1964).

O conceito de *Tropicália* foi pensado por Oiticica com o intuito de desenvolver uma nova linguagem com elementos brasileiros, numa tentativa ambiciosa de criar uma linguagem nossa, que caracterizasse a produção local, e fizesse frente à imagética *Pop* e *Op* internacionais, na qual mergulhavam boa parte dos artistas brasileiros. Para isso, explica Oiticica:

Invoco Osvaldo de Andrade e o sentido da antropofagia (antes de virar moda, o que aconteceu depois de apresentado entre nós o *Rei da Vela*) como um elemento importante nesta tentativa de caracterização nacional. *Tropicália* é a primeiríssima tentativa consciente objetiva, de impor uma imagem obviamente “brasileira” ao contexto atual da vanguarda e das manifestações em geral da arte nacional (1964).

Esse conceito, por sua vez, influenciou a cultura nacional como um todo, levando a posterior formação do movimento tropicalista. Quando pensou o conceito da *tropicália* não contava com a repercussão, ao ponto de se transformar num movimento artístico cultural que contagiou o cenário brasileiro.

A *Tropicália* inventada por Hélio Oiticica não significava a criação do mito tropicalista de araras e bananeiras, como foi divulgado, mas uma posição crítica diante de problemas e impasses na arte, na cultura e na política, advindos do sentimento de culpa da vanguarda com a linguagem nacional e do regime político implantado no País a partir de 1964. Como mostra o posicionamento de Oiticica:

Para a criação de uma verdadeira cultura brasileira, característica e forte, expressiva ao menos, essa herança maldita européia e americana terá de ser absorvida, antropofagicamente, pela negra e índia da nossa terra, que na verdade são as únicas significativas, pois a maioria dos produtos da arte brasileira é híbrido, intelectualizado ao extremo, vazio de um significado próprio (1964).

Como se vê, o mito da tropicalidade é muito mais do que araras e bananeiras: é a consciência de um não condicionamento às estruturas estabelecidas. Observa-se, portanto, a

influência dos conceitos e questões levantados pela obra de Oiticica no desenvolvimento do movimento tropicalista, que se mostra um dos mais efervescentes do país.

E agora o que se vê? Burgueses, subintelectuais, cretinos de toda espécie, a pregar Tropicalismo, tropicália (virou moda) - enfim, a transformar em consumo algo que não sabem direito o que é. Ao menos uma coisa é certa: os que faziam “stars and stripes” já estão fazendo suas araras, suas bananeiras, etc., ou estão interessados em favela, escolas de samba, marginais anti-heróis (Cara de Cavalo virou moda) etc. Muito bom, mas não esqueçam que há elementos aí que não poderão ser consumidos por esta voracidade burguesa: o elemento vivencial direto, que vai além do problema da imagem, pois quem fala em tropicalismo apanha a imagem para o consumo, ultra-superficial, mas a vivência existencial escapa, pois não a possuem - sua cultura ainda é universalista, à procura desesperadamente de um folclore, ou a maioria das vezes nem isso (OITICICA, 1964).

Os tropicalistas, influenciados pela produção de paradigmas da mudança cultural, da transformação estética e política da época, indicam uma situação nova no contexto dos acontecimentos das cidades de São Paulo e Rio de Janeiro (FAVARETTO, 1996, p.99). Essa influência ocorre por meio do dialogismo que o tropicalismo faz com diversas fontes, fundamentando-se, em especial, nos princípios teórico-metodológicos esboçados por Mikhail Bakhtin, em que o homem e a vida são caracterizados pelo princípio dialógico. A alteridade marca o ser humano, pois o outro é imprescindível para sua constituição, isto é, a vida é dialógica por natureza. Assim, a dialogia é o confronto das entoações e dos sistemas de valores que posicionam as mais variadas visões do mundo: o permanente diálogo entre os diversos discursos que configuram uma sociedade, uma comunidade, uma cultura (BAKHTIN, 2002, p. 5).

De um lado havia o desejo de ruptura com a tradição, e de outro, a re-invenção crítica e cultural dessa mesma tradição, havia uma vontade de abertura para o mundo, de internacionalização-cultural e, ao mesmo tempo, um retorno, em busca de uma identidade nacional e cultural brasileira. Revelava-se, portanto, uma aparente contradição. Favaretto aponta o fato de que o matiz antropofágico tropicalista trouxe à luz uma revisão cultural, que já se iniciara desde o começo da década. Os temas dessa revisão eram a (re)descoberta do Brasil, o retorno às origens nacionais, a internacionalização da cultura, a dependência econômica, o consumo (FAVARETTO, 1996, p. 23).

Como foi visto até então, de fato Hélio Oiticica mergulhava em vivências, na busca de situações existenciais intensas e extremas, conduzido pela alegria e pelo prazer. Frequentou a Mangueira, teve amigos marginais, usava drogas abertamente, e introduzia tudo isso em suas obras. No contexto sóciopolítico em que o Brasil estava inserido na época, a aceitação de tais

atitudes não foi muito positiva. Como pode ser observado no fato descrito por ele, em carta a Lygia Clark:

Enquanto isso as confusões continuam: é um inferno viver aqui, estou cheio! Agora, enquanto escrevo esta carta, estamos no dia 17, explodiu novo escândalo: resolveram interditar o show que Caetano, Gil e Os Mutantes (geniais) estavam fazendo no Sucata por causa da minha bandeira “Seja marginal, seja herói” que o David Zingg resolveu colocar no cenário perto da bateria no show um imbecil do DOPS interditou e Caetano, no meio do show, ao cantar É proibido proibir interrompeu para relatar o fato, no que foi aplaudido pelas pessoas que lotavam a boate. Conclusão, não me deixaram dormir: telefone, imprensa, uma fofoca louca nos jornais.[...] (OITICICA, 1964 , p.18).



Fig. 4.4. - Bandeira serigrafada: Seja marginal, seja herói.

Em meados de 1968, Oiticica recebeu um convite para realizar uma exposição em Londres, numa importante e ousada galeria chamada Whitechapel. Decidiu-se por partir levando todos os seus trabalhos. Desejava ter um espaço para se manifestar e, antes que o AI-5 se instaurasse, embarcou rumo a Londres. Não se trata de um ato pensado, mas de um conjunto de circunstâncias que o afastou das represálias militares e o colocou em contato com uma outra forma de contracultura.

Oiticica afirma que, na experiência da Whitechapel, o que era aberto se torna supra aberto, importante para seu desenvolvimento artístico. Oiticica passa um grande período em Londres e nos EUA, continuando a produzir dentro de sua poética, e buscando, como sempre, ultrapassar seus graus de experimentação. É em sua estada internacional que entra em contato com as possibilidades audiovisuais e desenvolve trabalhos ligados a estes suportes.

Oiticica desenvolveu algumas obras buscando experimentar com o cinema e com a imagem. Em 1972, desenvolve, em Nova York, *Agripina é Roma – Manhattan*, obra em super-8, inacabada, que faria parte de um projeto futuro. Em 1973, desenvolveu *Neyrotika*, também inacabada, em Nova York. Junto a essa obra, ‘criou’ o conceito de

‘NÃONARRAÇÃO’. Nela é possível criar diferentes ritmos a partir da maior ou menor velocidade da projeção dos *slides* que a compõem.

A partir de 1973, também em Nova York, desenvolve as *Cosmococas*, em parceria com Neville D’Almeida. Com esta série inaugura o conceito de ‘Quase-cinema’. Em 1975, desenvolveu *Helena inventa Ângela Maria*, uma obra, assim como as anteriores, que visa à experiência de quase-cinema. São 5 blocos-seções, com instruções que variam de acordo com cada apresentação.

Essa amostra acerca da arte e do pensamento de Oiticica, bem como do contexto cultural em que ele estava inserido, introduz e respalda o conjunto de obras que será o foco desta análise: *Cosmococa – Programa in progress*¹¹. Trata-se, ao todo, de nove blocos – experimentos elaborados de 13 de março de 1973 a 13 de março de 1974, em Nova York, identificados pela abreviatura *Cc*, seguida de um número, que marca a sequência cronológica de sua criação.

Os cinco primeiros blocos são resultado da parceria entre Oiticica e o cineasta Neville d’Almeida, ligado ao cinema marginal. Oiticica credits a Neville o incentivo para o desenvolvimento deste projeto, que surgiu a partir de longas conversas e discussões acerca da linguagem limite criada por Neville em seu filme *Mangue – Bangue*, que, segundo Oiticica, é um dos experimentos menos ‘culturalistas’ e mais inventivos no Brasil. (1974b, p. 4). Já as quatro últimas proposições das *Cosmococas* são esboços inacabados.

1.2. O Quase-cinema

Nota-se, nas experiências de Neville e Oiticica, o descontentamento quanto à linguagem tradicional e estática do cinema. Oiticica buscava transgredir os parâmetros das artes plásticas e se questionava por que uma arte como o cinema se punha tão inerte, tanto em sua relação com o espectador, como no não aproveitamento de suas potencialidades experimentais (1974a).

Tanto Oiticica como Neville se incomodavam com a narração no cinema e a busca naturalista de reproduzir eventos com veracidade. Não se interessavam pela representação do tempo pela imagem–movimento, numa linha evolutiva, com um antes e um depois. O que de

¹¹ As *Cosmococas*, no decorrer deste trabalho, são muitas vezes referenciadas pela abreviação ‘Cc’.

fato queriam era realizar uma experiência de não-narração, de não-discurso, contrariando a expectativa de contar uma história, de fazer cinema (CARNEIRO, 2008, p. 189-190).

Sobre as *Cosmococas*, Oiticica coloca que:

Na verdade esses BLOCOS – EXP. São uma espécie de quase-cinema: um avanço estrutural na obra de NEVILLE e aventura incrível no meu afã de I N V E N T A R – de não me contentar com a ‘linguagem-cinema’ e de me inquietar com a relação (principalmente visual) espectador-espetáculo (mantida pelo cinema – desintegrada pela TV) e a não ventilação de tais discussões: uma espécie de quietismo quiescente na crença (ou nem isso) da imutabilidade da relação:mas a hipnotizante submissão do espectador frente à tela de super- definição visual e absoluta sempre me pareceu prolongar-se demais: era sempre a mesma coisa: porque? (1974a, p. 2).

Um dos maiores objetivos das *Cosmococas* é exatamente questionar a linguagem cinematográfica e sua razão de ser, visando primordialmente quebrar a passividade do espectador, de soltar este da ‘cadeira-prisão’ do cinema. As *Cosmococas* buscam superar a unilateralidade do cinema espetáculo, desafiando a passividade da plateia cinematográfica. E um dos conceitos que guiam essa experimentação é o de NÃONARRAÇÃO, desenvolvido no projeto *Neyrotica*:

NÃO NARRAÇÃO
 nos ninhos ou fora
 NÃONARRAÇÃO por que
 não é estorinha ou
 imagens de fotografia pura
 ou algo detestável como "audiovisual"
 porque NARRAÇÃO seria o q já foi
 e já não é mais há tempos:
 tudo o q de esteticamente retrógrado existe
 tende a reaver representação narrativa
 (como pintores que querem "salvar a pintura"
 ou cineastas q pensam q cinema é ficção
 narrativo-literária)
 NÃONARRAÇÃO é NÃO DISCURSO
 NÃO FOTOGRAFIA "ARTÍSTICA".
 NÃO "AUDIOVISUAL": trilhas e som
 é continuidade pontuada de
 interferência acidental improvisada
 na estrutura gravada do rádio q é
 juntada à seqüência projetada de slides
 de modo acidental e não como sublinhamento da
 mesma
 - é play-invenção.

NEYRÓTICA É NÃOSEXISTA

Uma noite sentei a Beleza sobre os meus joelhos.
 - e achei-a amarga – e praguejei contra ela.

NEYRÓTICA é o que é pleasurable.
 (OITICICA, 1973f)

Segundo Oiticica, o espectador, cada vez mais impaciente dentro do contexto atual, imerso na dinâmica da TV e do Rock, estaria sendo alienado por esta passividade e inércia a que era submetido pela estrutura de exibição do cinema tradicional, e se perguntava “*como soltar o CORPO¹² no ROCK e depois prender-se à cadeira do numb-cinema¹³?*” (1974a, p. 4).

Nesse momento, é interessante lembrar a discussão colocada inicialmente acerca da visão clássica imposta ao espectador pelo cinema de entretenimento, e que permeia o cinema desde seus tempos mais remotos, com suas raízes nos princípios renascentistas. Ao contrário do cinema clássico, que direciona o olhar do espectador e determina passo a passo o que deve ser visto e sentido, o cinema experimental é capaz de sugerir mais que transmitir, ele gera sentidos plurívocos e individualizados, em que o sujeito é participativo e indispensável para a geração dos sentidos do filme, possuindo assim o poder de criar, juntamente com o idealizador da obra. Essas características levam a uma valorização maior do sensível e do estético, bem como da perspectiva individual do espectador, que possui liberdade em relação ao seu lugar no filme.

Essa multiplicidade de significados possibilitada pela fruição do cinema experimental, a arte participativa e a obra de Helio como um todo, em especial sua fase sensorial, associam-se ao conceito de ‘obra aberta’, apresentado por Umberto Eco. Ele considera ‘Obra aberta’ como “proposta de um ‘campo’ de possibilidades interpretativas, como configurações de estímulos dotados de uma substancial indeterminação, de maneira a induzir o fruidor a uma série de ‘leituras’ sempre variáveis” (ECO, 2005, p. 150).

Oiticica, no seu texto *Apocalipoptosis*, conta que Rogério Duarte fez referência à sua evolução no senso anárquico e à forma como ele colocou em cheque a ideia de ‘trabalho’, preferindo a de ‘proposição’, ou recolocando mesmo a de ‘trabalho aberto’, expresso por ele nos Bólides. “Algo como a idéia de Eco, com as devidas diferenças, principalmente porque Oiticica ignorava a teoria de Eco sobre Obra aberta quando ele confronta essa relação, no começo de sua carreira” (s.d. p 1).

¹² Oiticica possuía uma forma peculiar de escrita, na qual, assim como o fazia em sua arte, via a possibilidade de inovar, ousar, sair do comum. Portanto, é recorrente ver nos seus escritos neologismos, mistura do inglês com o português, inserção de palavras maiúsculas no corpo do texto, etc.

¹³ *Numb* tem o sentido de entorpecido, faz referência à condição hipnótica colocada por Oiticica no que diz respeito à relação espectador-filme.

Desde sua época neo concreta Oiticica defendia as possibilidades geradas pela arte. Colocava o objeto como probabilidade, não o resultado de uma probabilidade, mas a potencialidade para uma probabilidade, que pode ser inúmeras. Segundo Oiticica “Cada possibilidade, dentro de n outras, devem manifestar-se no tempo e no espaço, de um modo aberto” (OITICICA, s.d. p. 1).

Diante desse contexto de experimentação, transgressão e obra aberta, diretamente ligado à influências da arte participativa, nota-se o potencial das *Cosmococas* como projeto experimental inovador e visionário. Trata-se de uma experiência híbrida, em que princípios teóricos e estéticos do cinema, artes plásticas, fotografia, performance e música se mesclam, gerando um programa de experiências que é, defende-se aqui, precursor, no Brasil, no que diz respeito às manifestações do que se conhece por cinema expandido. Conceito que surge na década de 70, de forma visionária, e que hoje constitui uma realidade.

No Brasil, essa hibridação artística ocorre desde o surgimento do Neoconcretismo, que levou a misturas de linguagens e ao trânsito de artistas entre diferentes meios expressivos, impulsionando a experimentação em diversos suportes. A teoria do ‘não-objeto’ de Ferreira Gullar considera exatamente problemas como a quebra das categorias e a necessidade de se abolir a moldura e o pedestal, para que essas se unissem, e a partir daí não haveria mais suporte, tudo seria linguagem (F. SILVA, 2007, p. 67).

A primeira *Cosmococa* foi desenvolvida em 1973, em Nova York. Oiticica conta como ocorreu o processo:

EU e NEVILLE quase q mão a mão desviamos do projeto de mais um filme para o primeiro cc1: em BABYLONESTS nos confins do LOFT 4: quanta leveza e que força certa emana desse simples shift: não ater-se ao que se acha que deva ser e que não se quer fazer: nem querer audiovisual do ranço professoral: há vias diversas e uma porção de circunstâncias que vieram ocasionar que cc1 se fizesse a 13 de março de 73 e q digo ser quase-cinema pondo de lado a unilateralidade do cinema espetáculo (1974a, p. 4).

A parceria entre Oiticica e Neville se deu nos cinco primeiros desses ‘blocos experiências’. Cada um tinha seus interesses específicos. No caso de Oiticica, o que lhe animava era “insuflar experimentalidade nas formas mais ESPETÁCULO-ESPECTADOR que continuam a permanecer virtualmente imutável” (1974, p. 8). A Neville interessava “gadunhar a plasticidade sensorial do ambiente que quer como se fora ‘artista plástico’ (e o é mais que ninguém) INVENTAR” (1974, p. 8).

Oiticica e Neville se conheceram em 1968, quando Neville fez uma sessão de seu primeiro filme, *Jardim de Guerra*. A partir de então arquitetaram vários projetos juntos, envolvendo cinema e os conceitos inventivos e experimentais de Oiticica, que culminaram na criação das *Cosmococas*.

Neville dirigiu vários filmes, em grande parte ligados à estética experimental do Cinema Marginal. Dentre estes, Oiticica destaca *Mangue-Bangue*, considerando-o uma experiência limite, inspiradora das *Cosmococas*. Segundo Oiticica, em *Mangue-Bangue* a câmera é como uma “luva sensorial pra tocar-cheirar-circular: explodir portanto, os fragmentos - SLIDES é pretexto consequência pra PERFORMANCE-AMBIENTE”(1974a, p. 8).

Mangue-Bangue é elogiado por Oiticica, dentre outros pontos, por sua não verbalidade na medida certa, por não ser ‘vida como ela é’, mas, sim, fragmentos de elementos concretos, por não ter narração, nem personagens, nem sentimentos, nem ser folk-brasileiro. Em texto sobre *Mangue-Bangue*, Oiticica coloca: “NÃONARRAÇÃO montagem corte de planos takes deslocados fim do conceito de *cinéma verité* já que o CINEMA É A VERDADE e não representação da verdade. O que é a verdade, anyway? BULLSHIT” (1973f, p. 2).

Oiticica (1978, p.1) ressalta ainda a imunidade de Neville quanto à ‘obrigação culturalista’ imposta pelo contexto cultural da época e enfatiza o trabalho deste em *Mangue-Bangue* como um marco do cinema nacional e uma abertura ao experimentalismo. “Como se todo o pieguismo e draminha idiota de cinema brasileiro de ‘arte’ tivesse sido esvaziado pra essência de concreções–cinema no vômito de VILAÇA vomitando anos de burrice de falso cinema de ‘ambiente cultural’ ipanemense” (1973f, p. 2).

Cada bloco–experimento é composto por uma série de *slides* em número e duração variáveis, produzidos especificamente para a *Cosmococa* em questão (mais ou menos, trinta e seis *slides*), que são projetados em uma ou diversas paredes, conforme forem as particularidades. Compõe-se também de uma trilha sonora, que deve se relacionar com estes *slides*; de textos; de uma proposta de performance individual ou coletiva, em ambiente determinado (interno ou externo); e um conjunto de fotos e posters, que poderiam ser comercializados separadamente.

A sequência das imagens é aleatória, mas deve-se obedecer à ordem em que foram guardadas na última apresentação. O tempo de exposição de cada *slide* também é imprevisível, posto que varia segundo o desejo de quem os projeta. Os ambientes para a

projeção dos slides são meticulosamente descritos, nos quais as pessoas podem interagir com os elementos dispostos, tais como colchonetes, redes e lixas de unha.

A trilha sonora é executada em disco ou em fita, sendo fornecida ou sugerida. Trata-se de uma sugestão que visa sensações suprassensoriais e a resposta do corpo do espectador, em forma de dança ou performance. Estas performances ou jogos performances são realizados de acordo com as instruções, são as formas por meio das quais os participantes são convidados a interagir e a reagir às obras. Estes jogos podem ser voltados para pequenos ou a grandes grupos, variando de acordo com a situação. O que interessava a Oiticica era a possibilidade libertária que tais obras poderiam proporcionar, e se negar ao jogo, seja ele qual for, significa negar a própria existência desses espaços libertários. É, portanto, compreendida como uma atitude não desportiva (1974a).

Todas as informações acerca da montagem e participação das Ccs estão contidas em fichas com especificações técnicas básicas e recomendações detalhadas para a montagem¹⁴, cada uma tem indicações sobre iluminação, número de projetores, espaço, trilha sonora, objetos para interação, variáveis de acordo com o local e com o responsável por sua montagem. Assim como para cada uma existe uma proposição de performance interativa para o espectador.

Todo o processo de concepção das Ccs, bem como o posicionamento de Oiticica e Neville frente ao cinema, estão contidos em documento escrito (*BLOCO-EXPERIÊNCIAS in COSMOCOCA - programa in progress*, 1974). Nele, Oiticica expõe os processos de desenvolvimento, os conceitos utilizados e alguns pontos cruciais das Ccs. Fala sobre pontos importantes para o desenvolvimento das Cc, tais como: a apropriação de imagens, a presença da cocaína como uma forma de redesenhar as imagens apropriadas e a noção de sarcasmo. Num segundo momento se refere à forma como as Cc devem ser montadas. Neste momento, Oiticica explica as regras do jogo, que regem a exposição das séries. Discorre também a respeito dos ‘momentos-frame’ e dos três elementos que compõem as séries: os *slides*, as trilhas sonoras e os jogos-performance.

A ideia de realizar um filme só com slides, creditada a Neville d’Almeida, baseia-se no fato primordial do cinema ser formado por imagens estáticas postas em movimento. A projeção de *slides*, como uma película fílmica vista quadro a quadro, revelaria esse segredo da magia do cinema e o arbitrário da construção da percepção do tempo.

¹⁴ Anexo A

Relacionado a essa proposição, Oiticica cria o conceito de ‘Momentos-frame’, significando a fragmentação das sequências cinematográficas em posições estáticas sucessivas. Aos *slides*, Oiticica confere o poder de apresentar imagens de forma não-narrativa. Pois, para ele, são momentos-frame não naturalistas nem miméticos, que se delineiam no teto ou nas paredes, fazendo com que não se trate de uma projeção propriamente dita, mas de um ambiente no qual os espectadores submergem nas imagens apresentadas.

Para projetar esses momentos-frame os equipamentos utilizados eram vários projetores de *slides*. Nas Cc o projetor de *slides* pode ser visto como a “forma século 20 da lanterna mágica” (ADRIANO, 2003). A lanterna mágica era um instrumento de diversão e saber, ligada a pesquisas científicas e entretenimento popular, constituindo-se numa verdadeira mania no século 19, sendo considerada uma das matrizes dos primórdios do aparelho cinematográfico.



Fig. 4.5. - Apresentação pública da Lanterna Mágica

A lanterna mágica é uma caixa (câmara escura), que com uma fonte de luz (desde uma vela até, posteriormente, luz elétrica) e um espelho côncavo no fundo, projeta, numa superfície (parede ou tela), imagens seqüenciais pintadas ou impressas sobre finas lâminas de vidro. Utilizando-se deste princípio, pode-se dizer que as Cc retomam os primórdios do cinema, resgatando a incredulidade e o extasiamento de seus primeiros espectadores, na busca de uma reinvenção do cinema, de uma chance de construir uma nova história, livre do que o aprisiona.

Neville e Oiticica se aperceberam que, no cinema, assim como afirma Raymond Bellour (1997), de um lado existe o movimento, a presença; do outro, a imobilidade e certa forma de ausência, que presumem o consentimento à ilusão, uma espécie de pacto de suspensão da

descrença que anula a possibilidade de participação. Neste sentido, o espectador é um ser alienado de sua própria existência, ao mesmo tempo em que aprisionado nas vivências de outrem (1997, p. 84).

Bellour afirma que as imagens sequenciais do cinema possuem uma velocidade que se imprime na percepção. Para o autor, o espectador de cinema pode pensar que um determinado filme é lento, sem se aperceber do quanto seu olhar é apressado pela sequência de imagens que lhe são apresentadas. A ilusão temporal que ali se estabelece esconde o fato de que não há tempo para se deter em uma situação ou outra, como o autor afirma, “diante da tela não sou livre para fechar os olhos, se não abri-los não encontrarei mais a mesma imagem” (1997. p. 84).

Por outro lado, diante da fotografia há tempo para se fechar os olhos e, portanto, para ver e rever, para estabelecer relações, para refletir, passear pela imagem. Ao se observar uma fotografia, existe a possibilidade do eterno retorno e que, por meio de tal procedimento, o sujeito se situe em relação ao que observa.

Não obstante, as sequências cinematográficas são uma série de fotografias postas em movimento. Cinema e fotografia compartilham, portanto, o mesmo princípio: a incidência da luz sobre uma película fotossensível. O que as diferencia, entretanto, é a forma como as imagens se mostram aos espectadores. A percepção visual se estabelece, assim, como uma primeira e fundamental diferenciação entre essas duas técnicas.

O cinema se pauta na reprodução do movimento, e para proporcionar essa ilusão projeta 24 fotografias sequenciais em um segundo. A fotografia, por sua vez, encerra um tempo virtualmente infinito em cada imagem, e em sua semelhança com o cinema aproxima-se de um único fotograma congelado. Neste sentido, pode-se dizer que o cinema é imagem em movimento e a fotografia a fixidez momentânea do instante.

Oiticica e Neville, em suas *Cosmococas*, acrescentam movimento à fotografia e imobilidade ao cinema. Fazem as imagens se sucederem umas às outras, sem uma ordem específica, num quase cinema que abrange movimento e fixidez espaço-temporal. A este, acrescenta música e performance, buscando gerar, no que se sugere a princípio como uma experiência quase cinematográfica, sensações não apenas visuais, mas multissensoriais.

Em relação a essa busca do multissensorial, a relação de Oiticica com a música se mostra um ponto extremamente relevante. Ele acreditava que o que fazia se aproximava da música, em função de seu interesse pelas possibilidades do corpo. Possibilidades estas que

havia descoberto em seu contato com a Escola de Samba Estação Primeira de Mangueira. Foi ao se iniciar no samba que Oiticica tomou consciência de uma forma de arte não contemplativa (TROVÃO, 2006, p. 48). Tendo em vista que a preocupação dele era criar formas de fruição ativas. Assim, a presença da trilha sonora nas Cc pode ser compreendida como uma espécie de estímulo suprassensorial. A ele o que interessava era a possibilidade libertária que tais obras poderiam proporcionar.

Nas Cc buscou construir espaços que privilegiassem o princípio do prazer em detrimento da simples suspensão da realidade¹⁵, ou seja, que explorassem o poder da experiência. Neste sentido, os Blocos-experiência, *Cosmococa programa in progress*, podem ser compreendidos como um espaço libertário, uma espécie de zona livre na qual tudo é possível, e na qual a busca pelo prazer se dá através do ato criativo proposto pelo artista aos espectadores. Isso se relaciona ao conceito de *Crelazer*, criado por Oiticica.

Com este conceito de *crelazer*, afirma ser possível a eliminação da dicotomia lazer e trabalho. Para Oiticica, crer no lazer significa, acima de tudo, uma forma de comportamento ligado ao gozo. Portanto, o artista criativo é aquele que faz de seu trabalho não apenas a fonte de sua subsistência e de seu prazer, mas, também, seu momento de lazer. Para além disso, Oiticica propunha ser preciso um estado de abertura e descrença para que o ato de inventar fosse efetivo. Em outras palavras, para criar seria preciso viver sem um dado pensamento a priori, afastando-se das ideias préconcebidas e dos comportamentos determinados pelos esquemas de pensamento lógico e cartesiano do mundo moderno ocidental, num deixar-se fluir sem restrições. Desta forma, o ato criativo se afasta da racionalidade e se aproxima dos princípios do prazer e lazer (OITICICA, 1969).

Outra interferência proveniente de Neville refere-se às intervenções plásticas de carreiras de cocaína, denominadas 'Mancoquilagens', que 'maquiava' as imagens de capas de discos, fotografias, pôsteres, capas de livros, num processo em que eram refotografadas com estas intervenções e transformadas em slides. As 'trilhas' de coca por vezes camuflam as imagens, enfatizam marcas faciais, remetem a peculiaridades do personagem da imagem, virando parte do desenho.

¹⁵ Fruição proporcionada pelo cinema tradicional.



Fig. 4.6. – Fotografia de CC1: Mancoquilagem

O uso da cocaína nestas imagens está relacionado às características marginais que permeiam a obra de Oiticica, bem como à sua tendência para a transgressão. Essa ‘maquiagem’ se mostra como forma de paródia, em que Oiticica e Neville levantam a discussão do ‘plágio’ e da ‘autenticidade’ da obra. Segundo Oiticica, “as intervenções de coca nos faz pensar, com sarcasmo duchampiano, quão longe e passado estão os conceitos que caracterizavam o caráter de autenticidade das obras” (1974a, p.4).

Neste sentido, o artista reconhece a ironia em se apropriar de objetos cotidianos, produzidos em escala industrial, como foi o caso do mictório, em Duchamp, dando a estes objetos uma conotação artística, a partir da intervenção ou da simples utilização destes em uma obra. Como exemplo dessa apropriação nas Ccs, na Cc1 *Trashiscapes* se utiliza tanto de uma edição do jornal *The New York Times* com a foto de Luis Buñuel estampada, quanto de capas de discos de Frank Zappa; em Cc2 *Onobjetc*, coloca lado a lado os livros *Grapefruit*, de Yoko Ono e *What is a Thing?*, de Heidegger; já em Cc5 *Hendrix-War*, toma a capa do disco de Hendrix como ponto de partida e a ela acrescenta fósforos, cocaína e um canivete.

Duchamp está ligado a um dos movimentos mais significativos, anárquicos e revolucionários dos meados da década de 70: a Arte Conceitual. As consequências das rupturas que promoveu e das problemáticas que discutiu foram de fundamental importância para o desenvolvimento dos movimentos artísticos que se seguiram. As proposições dos artistas conceituais visavam romper com o tradicional objeto de arte, procurando enfatizar

mais as ideias e proposições dos artistas. Por isso, consistiam em propostas escritas, fotografias, documentos, mapas, filmes e vídeos e o uso do corpo.

Portanto, a forma aqui possuía um valor secundário, o que realmente era relevante era a transmissão das proposições aos espectadores. Esse novo fazer exigia uma nova espécie de atenção e “participação mental” do espectador e rompia com o universo das galerias e museus. Um dos aspectos mais relevantes das Ccs foi a radicalização da ideia de ato criativo proposta por Marcel Duchamp, que nelas se tornou intrinsecamente relacionado à decisão singular e intelectual do sujeito criativo (TROVÃO, 2006, p. 88).

Uma das grandes preocupações do fazer artístico conceitual era a recepção. Toda obra conceitual deveria ter um correlato linguístico exato, de forma que pudesse ser descrita com exatidão e assim poder ser repetida. Desta forma, pode-se afirmar que estas obras aspiravam ser destituídas totalmente de suas auras e de suas singularidades. Deveriam, portanto, possuir um alto grau de reprodutibilidade técnica e, ao mesmo tempo, ser absolutamente inelegíveis e desprovidas de forma ou permanência, tornando-se, por consequência, atemporais. Portanto, não é errôneo afirmar que, aqui, a obra não é um fim em si, ela existe como um meio para a realização da arte como um conceito.

A Arte Conceitual chega ao Brasil em plena ditadura militar e encontra um terreno pouco aberto para sua expansão, a despeito da vontade de muitos artistas brasileiros em realizar trabalhos dentro de suas premissas. Aqui, os artistas conceituais tiveram várias e diversas influências, da poesia concreta às experiências neoconcretistas, do espírito pop aos fatos políticos, culminando em uma expressão muito ligada à sensualidade, aos limites do corpo e do prazer, enfim, era, ao mesmo tempo, transgressora, satírica e politizada.

Essa questão do plágio é colocada por Oiticica como ambivalente, relacionado, neste caso das Ccs, à liberdade do artista de estar livre para optar e inventar. Relaciona-se também ao recurso de ressignificação, muito presente no movimento tropicalista, experimentado anteriormente por Oiticica, segundo o qual “a paródia com a ambivalência do conceito de plágio é fundamental e sutilíssima”. (1974, p.5). Diz ainda que “a COCA que se camufla plagiando o desenho-base não faz crítica do conceito mas brinca com o fato de q essa oportunidade de brincar haja surgido” (1974a, p.5).

O objetivo maior do uso da cocaína é de fato o sarcasmo, de parodiar com as artes plásticas e com o cinema. O próprio nome *Cosmococa* relaciona-se ao material utilizado na obra. Cosmo, relacionado ao termo latino *Kosmos*, que significa o mundo como totalidade,

universo. Trata-se de um termo estético, que pode ser encontrado também relacionado a outro grupo de significado, se referindo a ornamento, decoração, enfeites femininos, cosmética, acentuando o sentido sensorial e sensual da palavra (CARNEIRO, 2008, p. 191).

A cocaína funciona como cosmético para a maquiagem, ‘mancoquilagem’ das imagens. Essa intervenção de cocaína permeia a sequência de blocos, mesmo que subjetivamente, virando ‘cocaoculta’ na Cc6. Sobre a presença da cocaína nas *Cosmococas*, Oiticica coloca que:

A PRESENÇA DA COCAINA como elemento-prop nas primeiras cc não significa q essa presença seja obrigatória ou q justifique a idéia-INVENÇÃO de COSMOCOCA – programa in progress: essa PRESENÇA é mais um lado de blague geral: why not?: se se usam tintas fedorentas e tudo q é merda nas “obras de artes (plásticas)” porque não a PRIMA tão branco-brilho e tão afim aos narizes gerais? (1974a, p. 9).

No que diz respeito à ligação de Oiticica com o ‘marginal’, é preciso lembrar que ser marginal nestes anos possuía um duplo significado. Em comum as duas acepções: marginais eram todos os que não se adequavam ou renegavam a ordem social vigente, extrapolando os limites e entrando em conflito com os propósitos capitalistas da sociedade de consumo. Entretanto, se, para alguns, tal posição no interior da sociedade significava alguém desregrado, ligado a vagabundagem, por outro lado, existiam os que teciam uma ode aos marginais, ressaltando e muitas vezes glamourizando o fato destes serem errantes, abertos às descobertas, sempre em busca de vivências que propiciassem um maior autoconhecimento, uma espécie de anti-herói (TROVÃO, 2006, p. 51).

As *Cosmococas* inicialmente se mostram como projeto, existindo apenas enquanto esquema, expressas formalmente nas fichas descritivas¹⁶. Wally Salomão afirma que, enquanto vivo, Oiticica exibiu as *Cosmococas* apenas para algumas pessoas, em geral amigos, que o visitavam em Nova York. Oiticica pressentia que estava a ponto de criar algo realmente novo e bombástico, não apenas pelo uso da cocaína, mas pela proposição aberta que se anunciava. Afirmava sentir-se sentado sobre um barril da pólvora (SALOMÃO, 2003.p.103).

Apenas em 2003 ocorreu, na Pinacoteca de São Paulo, uma mostra mais completa das *Cosmococas*. Nesta ocasião, foi feita a primeira exibição no Brasil de Cc1 “Trahiscares”, a primeira exibição mundial de CC2 “Onobject” , a primeira exibição paulista de CC3

¹⁶ Anexo A

“Maileryn” e a segunda exibição nacional de CC5 “Hendrix-war”, exibida anteriormente, em maio de 1994, na Galeria São Paulo (ADRIANO, 2003).

Mostras anteriores também foram incompletas, como a retrospectiva HO, que desde 1992 circulou por Roterdã (*Witte de With*), Paris (*Jeu de Paume*) e Barcelona (*Fundación Tàpies*), onde foram exibidas apenas duas Ccs. Em 2001, três Ccs saíram de Ohio (*Wexner Center*), passaram por Colônia (*Kunstverein*) e Londres (*WhiteChapel Gallery*), local da primeira plataforma internacional de Oiticica, até chegarem, em junho de 2002, a Nova York (*New Museum*), cidade onde as CCs foram concebidas.

O fato de ter sido criada em Nova York não desnacionaliza tal obra, uma vez que o universo de Oiticica, bem como seus objetivos principais, sempre estiveram ligados ao contexto brasileiro. Assim como o fato de Oiticica estar, nessa época, em Nova York, se deve à fatores políticos e culturais também ligados ao contexto brasileiro.

Esse cosmo de cocaína, criado por Neville e Oiticica, se insere no espaço da indefinição: não é exatamente cinema, não é exclusivamente fotografia, nem é apenas performance, porém, ao mesmo tempo, não deixa de conter características inerentes a todas essas formas de expressão. Portanto, se configura como um espaço mais que aberto, que nasce sob a égide libertária de base anarquista enquanto prática de vida, mas que contém regras bastante específicas, forjadas pela capacidade reflexiva e sistemática do artista.

1.3. As Cosmococas

Como já foi dito, as *Cosmococas* se concretizam, a princípio, a partir de detalhadas descrições escritas por Oiticica sobre suas especificações técnicas. Nelas são dadas informações acerca dos *slides* (número, duração), da trilha sonora, do conteúdo das imagens, e as instruções para performances públicas e privadas (aqui serão analisadas as performances públicas apenas). As Cc serão descritas aqui de acordo com as fichas desenvolvidas por Hélio Oiticica. A essas informações se acrescentam referências bibliográficas sobre as *Cosmococas*. As *Cosmococas*, como também já foi dito, são reconhecidas por sua numeração: Cc1 a Cc9. Aqui serão analisadas da Cc1 à Cc5, que são exatamente as desenvolvidas por Oiticica em parceria com Neville D’Almeida.

Segundo a ficha descritiva, a Cc1 *Trashiscapes*¹⁷ tem 32 slides, projetados sem tempo determinado (normalmente determinado aleatoriamente pelo responsável pela projeção). As fotos foram feitas por Oiticica, e as ‘mancoquilagens’ por Neville. A trilha sonora determina a montagem de uma música popular nordestina, com os seguintes elementos: dissonâncias ao estilo de Stockhausen, música de Hendrix, sons ambiente da *2nd Avenue*, voz masculina lendo texto inventado. Quanto ao conteúdo das imagens, estas deviam incluir: Um exemplar do New York Times com foto de Buñuel, pôster de Luiz Fernando Guimarães vestindo Parangolé (Cape 23 P30) em Nova York, capa do disco *Weasels ripped my flesh* de Frank Zappa e *The mothers of invention*, cocaína, objetos diversos relacionados ao uso de cocaína que se encontram em *Babylonests*¹⁸. A performance pública indica que os slides devem ser projetados simultaneamente, em duas paredes opostas, com tempo livre. Os participantes se deitam em colchões dispostos no chão e manuseiam lixas de unha fornecidas a estes (1973a, p. 1).

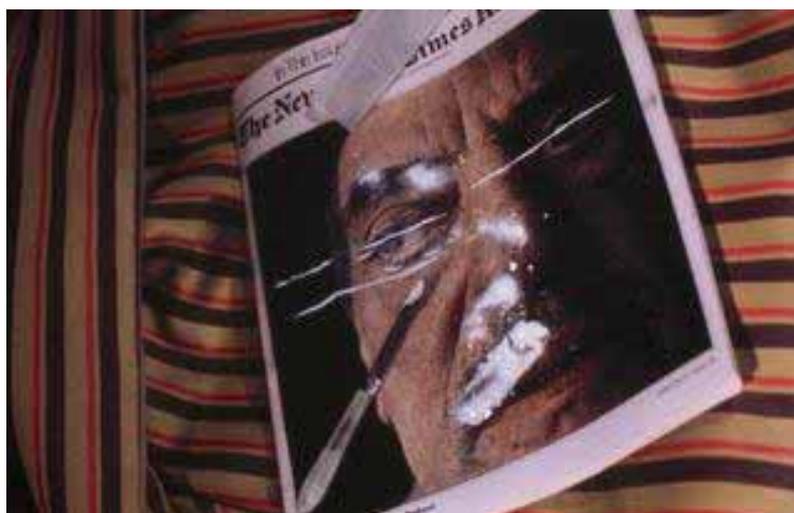


Fig. 4.7. – Fotografia Cc1

Na CcI observa-se, dentre os *slides*, a imagem de Luis Buñuel, na capa do *The New York Magazine* maquiada de cocaína, com uma navalha sobreposta à linha branca que corta seu olho, em referência à cena inicial de seu filme *Un Chien Andalou*, em que uma nuvem corta a lua cheia, e posteriormente um olho é cortado por uma navalha. Essa imagem é vista em

¹⁷ Ver ficha descritiva da Cc1 no anexo A.

¹⁸ Oiticica ‘apelidou’ seu apartamento em NY com o nome *Babylonests*.

múltiplas projeções. Os espectadores são convidados a deitar e lixar suas unhas. Vários sons são ouvidos, dentre eles música popular nordestina¹⁹.

Nesta primeira *Cosmococa*, foi introduzida uma discussão acerca da desmistificação da mágica do cinema (24 imagens estáticas que, aceleradas, dão ilusão de movimento). Brinca-se com as imagens e com o fato delas existirem por si só, independente de sua inter-relação, ou interdependência, desvinculando-se assim dos princípios de edição do cinema, em especial da montagem intelectual.

Discute-se nesta *Cosmococa* também a questão do corte, elemento primordial da linguagem cinematográfica. Associa-se o corte do olho da cena do filme de Buñuel à navalha e à performance dos espectadores, que, enquanto ‘assistem’ às imagens, ‘cortam’ suas unhas. Nesta, assim como em todas as *Cosmococas*, observa-se a interação das imagens com instrumentos utilizados no processo de quebrar os cristais de cocaína, preparando-a para o consumo. Associam-se estes com o ato de corte no cinema, e de fragmentação do cinetismo. Ao se referir aos *slides*, Oiticica coloca a questão do corte e da autonomia das imagens. Segundo ele:

São MOMENTOS-FRAMES: fragmentação do cinetismo: a mão que faz a rastrococa - maquilagem move-se gilete/lamina/faca ou o q seja sobre imagem-flat-acabada: filme-se ou fotografe-se não importa – o cinetismo do ‘fazer o rastro’ e sua ‘duração’ no tempo resultam fragmentados em posições estáticas sucessivas como momentos-frames one-by-one q não resultam em algo mas já constituem momentos - algo em processo- MAQUILAR MANCOquilagem (Programa HO, p. 5-6).

Assim como acontecia em *Éden* e nos *Ninhos*, os espectadores da Cc1 se encontram confortavelmente instalados, relaxados e contemplativos. Entretanto, aqui eles não estão apenas submersos na obra, mas também nas imagens. Estão cercados pela projeção em uma atitude que, paradoxalmente, é passiva, posto que estão deitados, e ativa, já que estão livres para interagir, ‘brincar’ com a situação. Ademais, estes sujeitos estão no meio da tensão entre tempo e espaço proposta pelo artista, e em certa medida, é por isso que podem se dar ao luxo de imergir na fruição que Oiticica sugere, sem preocupação com os compromissos externos, podendo entregar-se inclusive à preguiça. Isso se dá devido ao conceito já exposto de *Crelazer*, que implica a dissolução das distâncias entre prazer, lazer, trabalho e criação.

¹⁹ Em uma das montagens de Cc1 foi utilizada a música *Olha que isso aqui tá muito bom*, de Luiz Gonzaga (BRAGA, 2008).



Fig. 4.8. – Visão geral CC1: espectadores deitados em colchões

Observando esta *cosmococa*, no que diz respeito a sua brasilidade, observa-se, como já referido, o afã de Oiticica em introduzir elementos da cultura brasileira em suas obras, bem como tornar isso um diferencial. Em Cc1 observa-se, em seus elementos constitutivos, a presença da música popular nordestina, misturada a outros elementos diversos e internacionais, como a música de Hendrix. Observa-se também a referência aos *parangolés*, bem como ao uso da cocaína, inerente a todas as *cosmococas* aqui analisadas, com a qual faz referência à marginalidade ‘subterrânea’.

Em *CC2 Onobject*²⁰, os *slides* são numerados de 1 a 25, possuem duração livre, sendo determinado apenas que no ato de projeção se omita o *slide* 5 e o *slide* 6 (o que gera um intervalo na projeção). As fotos são feitas por Oiticica (aqui ele especifica o filme que será utilizado – *ektachrome hi speed daylight film*), a ‘mancoquilagem’ por Neville. Quanto à trilha, deve ser uma montagem de gritos de Yoko Ono e elementos sonoros ocasionais gravados em *Babylonests*. As referências às imagens incluem: livros (*Grapefruit*, de Yoko Ono; *What is a thing?*, de Heidegger; *Your Children*, de Charles Manson); itens como faca, papel, canudo de prata; cocaína; objetos sortidos dispersos sobre uma superfície de trabalho, como cartão, lápis; mesa de desenho (OITICICA, 1973b, p. 1).

Nas instruções para a performance pública, Oiticica diz que esta deve ser bastante inovadora: “*SOMETHING NEW as Yoko herself*”²¹, diverso de tudo já feito até então. Deve ser um jogo ambiental, que interfira na situação, na relação objeto-função e na relação espectador – espetáculo. O participante será induzido a uma divertida e iluminada brincadeira

²⁰ Ver ficha descritiva da Cc2 no anexo A

²¹ Algo novo, como a própria Yoko.

do corpo e da dança, se esbaldando acima do chão. Os participantes sentam, reclinam, repousam, mas principalmente dançam, durante o tempo de projeção e no intervalo deste, sobre um chão completamente coberto de espuma branca emborrachada. Por fim os slides são projetados em velocidade contrária, em dois vértices da sala e em duas paredes. Neste momento, os participantes ocupam as áreas intermediárias (sem projeção) e passam manualmente entre si os objetos²² que se encontram na sala (OITICICA, 1973b p. 1).

Dentre as imagens projetadas, observa-se a do livro de Yoko Ono e a da capa do livro de Heidegger, relacionadas a objetos ligados ao consumo de cocaína, e maquiados com a droga. Ouvem-se sons da voz de Yoko Ono e de música ‘cantada’ por esta. Objetos geométricos de espuma são espalhados pela sala²³. Ocorrem projeções nas quatro paredes da sala. A instrução é “dançar” ao som da música irresistível cantada por Yoko, originária do disco *Fly* (1971), da Yoko Ono & *Plastic Ono Band*.



Fig. 4.9. – Visão geral CC2

A Cc2 começa com a sala escura e o telefone tocando longamente. Uma voz atende e diz “*This is Yoko*” (trata-se da obra *Telephone piece* de Yoko), e pede em grito prolongado para tocá-la. Neste momento as telas se ‘animam’. No fim de Cc2, ouve-se o som da cantora ensaiando uma música que pede: “*When do you touch me... do you reach my body full...*”²⁴”,

²² Objetos livres, feitos sob encomenda de quem promove a Cc. Na orientação de Oiticica, ele propõe uma caixa de madeira oca pintada de branco.

²³ Objeto proposto e desenvolvido especificamente para esta montagem, sendo passível de variação, segundo propõe Oiticica. (1973b)

²⁴ Quando você me toca....você alcança meu corpo todo...

sob a imagem do livro em ângulo enviesado, com três carreiras horizontais de cocaína (MACIEL, 2008, p. 172).



Fig. 4.10. – Capa do livro *Grapefruit*, de Yoko Ono

A imagem-base é a capa do livro *Grapefruit*, da artista japonesa Yoko Ono, vanguardista do grupo *Fluxus* (grupo de artistas ligados, assim como Oiticica, aos conceitos de arte participativa). Capas dos livros *What is a thing?*, de Heidegger, e *Your Children*, de Charles Manson, interrogam o olhar de Ono na foto da capa de *Grapefruit*. O livro é uma espécie de manual poético com instruções e partituras sobre acasos e objetos, para a feitura de quadros, filmes, happenings, poemas e músicas.

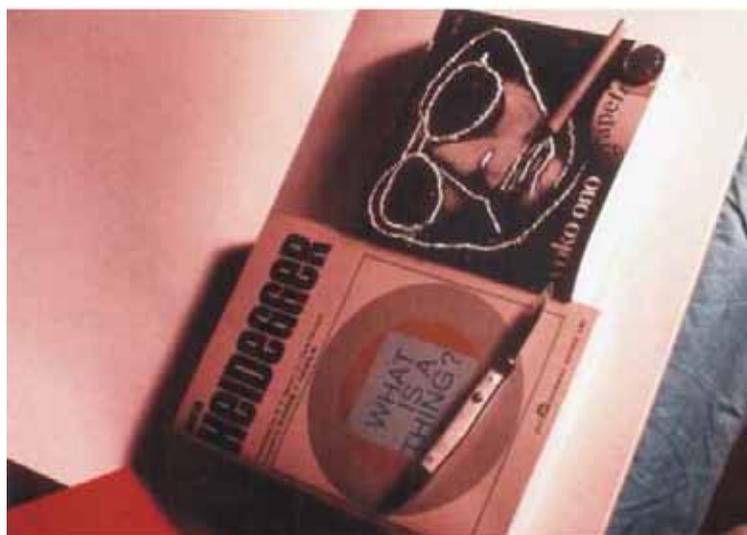


Fig. 4. 11. – fotografia Cc2

No caso das projeções, C2 propõe algo de outra ordem. Ocorrem projeções que seguem uma ordem estrutural específica. Ao contrário das demais Ccs, nas quais ocorre um *loop* das imagens projetadas, e não se nota o ponto inicial e final das imagens-frame. Em Cc2 ao ‘fim’ do carrossel de slides, as projeções das paredes 1, 3 e 4 apagam-se consecutivamente até

restar apenas o último plano projetado na parede 2. Após esta desaparecer, as imagens são projetadas em sentido contrário e ritmo acelerado.

Nota-se também que o ‘recarregar’ do carrossel de *slides* não é escondido, como o é nas demais Ccs. Carlos Adriano diz que o fato da projeção ao inverso não ser escondida, remete a forma circular da trilha de cocaína sobre o olho dos óculos escuros de Yoko (em suas variações: de pura esfera a plágio da paz). E, retroagindo tanto o próprio dispositivo como os objetos em jogo e a performance, acaba ecoando a indagação de Heidegger sobre o que é a coisa, a coisa conceitual de Ono e da Cc2 (2003).

Oiticica e Neville queriam, com a utilização das imagens desse livro de Heidegger, aproximar os processos conceituais do pensador e do artista. Já o livro de Yoko e os contornos de pó mostram a dessacralização do conhecimento por diferentes movimentos artísticos, indicando também uma questão comum à complexidade filosófica e sensorial da arte, questionando sobre ‘o que é uma coisa:’ ‘é a coisa ou a representação da coisa:’ (MACIEL, 2008, p. 176).

Estes questionamentos, desde as vanguardas do início do século externados na obra surrealista de Magritte “*Isso não é um cachimbo*”, podem ser associadas aos que são feitos acerca da realidade fílmica, da veracidade das imagens, da necessidade de se buscar filmar o real na concepção dos filmes tradicionais.

E em um aspecto ainda mais abrangente pode-se dizer que, com a projeção de imagens estáticas, com a introdução de pausas durante a projeção e diante da despreocupação em esconder o aparato usado para a projeção de slides, Oiticica esteja questionando: o que é o cinema?

Nesta Cc a relação com elementos diretamente brasileiros não é tão clara, mas a ênfase dada por Oiticica à dança e ao prazer que ela proporciona, remete às suas experiências no morro da Mangueira, onde descobriu o prazer de dançar.

Na Cc3 *Maileryn*²⁵, Oiticica não define o número de *slides* e o tempo de projeção é livre. As fotos são de Oiticica e a ‘mancoquilagem’ de Neville. A trilha sonora deve ser feita usando sugestões de Neville para músicas e sons relacionados a ‘arquétipos sul-americanos’. Quanto às imagens, devem conter: foto de Marilyn Monroe tirada por Norman Mailer, embrulhada em papel celofane; cocaína e equipamento associado ao seu consumo; tesoura;

²⁵ Ver ficha descritiva da Cc3 no anexo A.

ventilador elétrico; nota de 5 dólares; capa L4 P31 *Parangolé* – HO-NYC-1972; imagens diversas do seu apartamento (1973c, p.1).



Fig. 4.12. – Visão geral Cc3

Na performance pública, as referências são quanto ao chão do local de projeção, que deve ser coberto por vinil transparente e resistente sobre areia disposta em forma de dunas, de forma a deixar o chão cheio de ondulações. Oiticica indica que essa topografia é variável e deve ser improvisada de acordo com o local, de forma que fique inventivo e bem feito. Os participantes deverão estar descalços e retirar, antes de entrar na sala, qualquer coisa que possa vir a danificar o chão. As projeções são feitas nas quatro paredes e no teto, simultaneamente. O participante se deita no chão, rolando e rastejando por ele. Balões de ar serão distribuídos para serem enchidos e esvaziados (com barulho), pelos participantes (1973c p.1).

O nome desta Cc deriva da junção entre o nome do famoso jornalista e crítico da sociedade americana Norman Mailer com o da atriz Marilyn Monroe. Apresenta *slides* com imagens de Marilyn Monroe, maquiadas com cocaína, em que são evidenciados os traços femininos da artista. Oiticica sobrepõe objetos a uma foto e refotografa as interferências de canivetes, faca, tesouras, dólar, papelote. Estes slides são projetados por cinco projetores em uma sala, o que resulta em projeções nas quatro paredes e no teto. As múltiplas projeções são ritmadas pela música, em um tempo fragmentado e entrecortado.

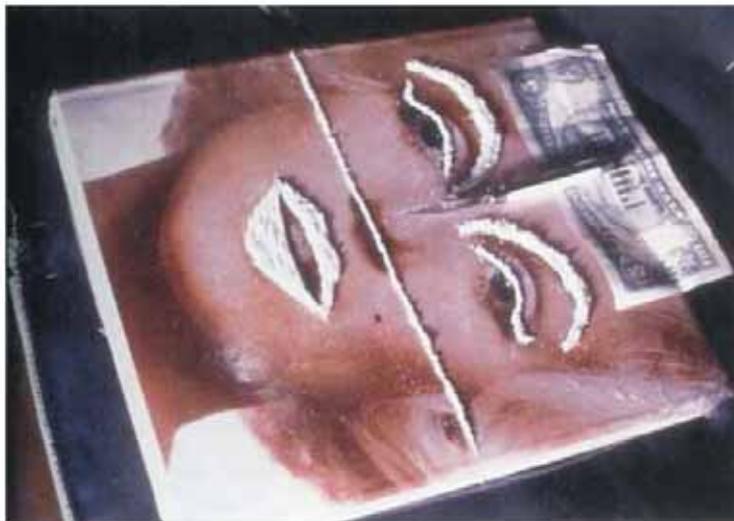


Fig. 4. 13. – Fotografia Cc3.

O espectador fica imerso em meio às projeções que o envolvem, sentindo a textura do chão, rolando, arrastando-se e interagindo com as bolas espalhadas pela sala, que podem ser enchidas e esvaziadas.



Fig. 4.14. – Performance coletiva Cc 3

Ícone do cinema americano e da beleza feminina, Marilyn tem sua imagem submetida a diversas intervenções, nas quais se pode identificar a ação de ressignificação, comum aos trabalhos de Oiticica, e a utilização de ícones *pop* para desenvolver o deboche e o escracho,

característica do movimento tropicalista. Esses desenhos não camuflam a atriz a ponto de torná-la irreconhecível, apenas ressaltam os elementos de feminilidade da fotografia utilizada como base.

A utilização de Marilyn remete também às obras do artista americano Andy Warhol, que criticou, através da *pop art*, a sociedade de consumo, realizando em 1967 uma série de retratos de Marilyn, marcada por chocantes variações cromáticas. A *pop art* influenciou de fato a obra de Oiticica, que estava inserido no contexto *pop* de Nova York, cidade em que residia e onde as *Cosmococas* foram pensadas.

A *pop art* se desenvolveu nos Estados Unidos e tem como temática recorrente as referências ao elementos do cotidiano das grandes cidades. Histórias em quadrinho, bandeiras, embalagens de produtos, por exemplo, figuravam entre as composições *pop*. Pode-se dizer, portanto, que se tratava de um tipo especial de uso da figuração que se encontrava mediado pela indústria e pelos meios de comunicação de massa. No Brasil, a Arte *Pop* sofre influência das produções concretas e neoconcretas que a precederam. Entretanto, demonstrou-se particularmente conectada com os movimentos políticos e sociais do país. Assumiu um caráter fortemente marcado pela crítica ao ditatorialismo e à supressão das liberdades individuais, características do governo militar que dominava o país no período. Neste sentido, a Arte *Pop* brasileira se distancia em muito da americana, que se negava a assumir sua faceta política.

Nota-se, tanto nesta Cc como na Cc1, a reapropriação de elementos do cinema, seja a imagem de um cineasta que inovou e transgrediu a linguagem em uma corrente artística revolucionária, seja um ícone *mainstream*, ligado ao cinema de entretenimento e alienação. Neste momento, observa-se ligações das Ccs com o Cinema Marginal, no que diz respeito à re-apropriação destes elementos do cinema em suas obras, seja aproveitando-se da estética, seja para estabelecer uma maior proximidade com o público, seja como mote para escracho.

Nota-se aqui a ênfase que Oiticica e Neville dão à crítica da relação clássica e estática entre espectador e espetáculo, ao hábito unívoco de ver cinema. Assim como é visto no Cinema Marginal, critica-se nas Ccs a imposição de conceitos e pontos de vista implementados pelo cinema clássico americano. Oiticica diz que: “E hoje nos faz rir a complacência da platéia macartista dos anos 50: e nos faz pensar com q efeito e unicidade certos conceitos e ‘pontos de vista’ se impunham: de como era ‘estrangeiro’ a ousadia de experimentar” (1974a, p. 8).

A referência a filmes e estilos cinematográficos, era, como visto, muito recorrente no Cinema Marginal e, no caso de Sganzerla mais especificamente, era notável sua admiração por Godard e Welles. Oiticica, por sua vez, demonstra essa mesma admiração no caso de Godard, como pode ser visto em seus escritos:

Como MONDRIAN pra PINTURA GODARD fundou o antes e o depois dele: como querer ignorar ou conjecturar sobre a 'arte do cinema' depois q GODARD questiona metalinguisticamente a própria razão de ser do fazer cinema?: em 10 anos ele levou a conseqüências-limite o q dificilmente outros cineastas fariam ou sequer teriam necessidade manifestada para tal (...) GODARD ao contrário do romântico naturalista q se volta ao q chamam cinéma verité (como se cinema fosse ficção!) penetra todos os meandros possíveis do cinema: joyful pela libertação gradativa do espectador numbeizado²⁶ por absolutismos de linguagem e imagem (OITICICA, 1974a, p. 2 - 3).

Oiticica admirava figuras como Godard, principalmente pelas janelas que estes abrem frente à experimentação e transgressão da linguagem. Para Oiticica, o fenomeno da liberdade de invenção de Godard só é comparado aos fenômenos da TV e do rock. Diante de seu potencial experimental e de sua busca pela multissensorialidade, criticava o cinema brasileiro pela sua posição séria diante das possibilidades experimentais. Dizia que:

No BRASIL de experimentalidade quase q ao alcance da mão o pessoal foi ficando cada vez mais 'sério' e com obsessiva 'preocupação quanto aos destinos do cinema brasileiro', e a busca de 'sentidos' e 'significados' q pudessem justificar outra ambição maior: criar a indústria cinematográfica brasileira': sempre a carroça na frente dos bois: excessivo concern: muita busca: ser joy: com COCA: mergulhos nas coisas da terra (do útero): literatura obscura lado a lado com solturas altamente frescas e experimentais: mas é que GODARD já ia longe num passo q jamais seria possível aos q pensam demais ou se preocupam-se com destinos desconhecidos (q nem o deles é!) etc. etc. (1974, p. 3)

Outra referência, no que diz respeito à relação da Cc3 com o Cinema Marginal e com as características tropicalistas, é a ênfase dada à posição latino-americana, colocada na CC3 através do elemento musical (sons - música com arquétipos sul-americanos), levantando discussões acerca do subdesenvolvimento, do submundo, do que está à margem do mundo capitalista.

Outros elementos desta Cc que podem ser associados à brasilidade de Oiticica é a areia, a topografia acidentada remetendo a dunas, que leva o participante a sentir 'sua terra', a ficar à vontade nela, mesmo que esta esteja repleta de signos internacionais e imperialistas.

²⁶ Entorpecido.

No caso da Cc4 *Nocagions*²⁷, Oiticica não determina o número de slides, mas indica que estes terão o tempo regulado. As fotos são de Oiticica e a mancoquilagem de Neville. Para a trilha sonora sugere convidar John Cage e propor que este desenvolva uma peça usando o jogo de slides como base para as notações. No que diz respeito às imagens, estas devem conter: o livro *Notations* de John Cage, com capa branca; canudo de prata da *Tiffany's*; dois canivetes; meio cigarro de maconha queimado; cocaína; tecido azul em água do vaso sanitário. Nesta Cc surge, nas fichas, uma nova referência – elementos de cenário, sendo proposto: uma piscina (tamanho ideal indicado no projeto, mas pode ser adaptado ao local); iluminação específica (luz verde difusa no fundo, e em alguns momentos, luz azul nas margens, além de uma luz verde em movimento, formando uma linha brilhante); participante-espectador (que deve escolher se irá nadar ou ficar parado ‘vagabundando’); localização do projetor e da tela (dois projetores e duas telas um em oposição ao outro, em cada extremidade da piscina, nos quais as projeções se cruzam e se encontram no meio desta) (1973d, p. 1).

Quanto à performance pública, antes de começar a projeção, uma luz azul envolve toda a piscina, as pessoas nadam ou ficam nas bordas, onde há almofadas. Oiticica escreve sobre a sincronicidade e simultaneidade que devem ocorrer na projeção. São dadas as seguintes referências: projetor X e projetor Y, tela 2 e tela 1, carrossel X e carrossel Y. Ambos são idênticos em tempo e sequência, mas o jogo de slides X é um slide atrás do carrossel Y. Assim, Y projeta o primeiro slide, X espera, Y projeta o segundo, X projeta o primeiro, Y projeta o terceiro, X projeta o segundo, e assim por diante, até chegar ao último slide, momento em que a tela fica branca por alguns instantes e posteriormente fica preta. Ao fim da projeção, os espectadores nadadores e os que estavam parados (segundo escolha pessoal) são levados a interagir e se entreter entre si. Há também uma referência técnica ao som: Oiticica determina que quatro alto-falantes, nas bordas da piscina, tocarão uma peça de Cage, de forma extremamente barulhenta, durante a projeção (1973d, p. 2)

Observa-se, nesta Cc, slides com imagens da capa de John Cage *Notations*, maquiladas com fileiras de cocaína, assim como um canudo de prata da *Tiffany's* e outros materiais que remetem ao uso da droga, intervindo na imagem refotografada. No meio da sala onde ocorrem as projeções está a piscina. Os espectadores são convidados a ir de roupa de banho, para interagir com este espaço. A água constitui mais uma superfície passível de projeção, bem como de possibilidade de se imergir não apenas de forma sensorial, mas também física, na cor

²⁷ Ver ficha descritiva da Cc4 no anexo A.

(pigmentação proporcionada pela incidência da luz colorida na água) e no som (proporcionado pelos alto-falantes localizados nas margens da piscina).



Fig. 4.15. – Espectadores na Cc 4

As carreiras de pó branco ‘desenhadas’ sobre o fundo branco do livro de Cage remetem diretamente aos conceitos artísticos de Malevitch, mais especificamente à sua obra *Branco sobre branco*. Oiticica retoma, nesta Cc, sua relação com as cores de forma mais direta, e o estudo plástico conceitual destas.



Fig. 4.16. – Respectivamente, fotografia Cc4: capa do livro de Cage com mancoquilagens; e visão geral da Cc4.

Nota-se, na utilização de objetos de luxo, como o canudo de prata da *Tiffany's*, a relação direta com a sociedade de consumo. Todavia, apesar de ser da marca *Tiffany's*, ligada a tradição da alta sociedade americana, é um produto utilizado para o consumo de droga ilícita – a cocaína. Oiticica ironiza, assim, a associação desta marca com o consumo de drogas ilegais, aproximando-a de um contexto de certa forma marginalizado, ao mesmo tempo em que ressalta a hipocrisia da alta sociedade.

A Cc5 *Hendrix-War*²⁸, por sua vez, contém 34 *slides* e o tempo de projeção é livre. As fotos são de Oiticica e a mancoquilagem de Neville. Para a trilha sonora, Oiticica recomenda qualquer música de Hendrix, para ser tocada antes, durante e depois da projeção de *slides*. Quanto às imagens, incluem: canivete; fósforos novos, queimando, e usados; capa de *Parangolé* inacabado; capa do disco *War Heroes*, de Hendrix. Para a performance, as referências são para que os participantes ocupem as redes, que estão suspensas e dispostas por toda a sala. Projeções de slides serão realizadas nas quatro paredes-telas que definem o espaço da sala. Em cada quina dessas ‘telas de projeção’ haverá entradas abertas. Oiticica faz referência à necessidade de se incluir, na ficha, um esboço que determine a distribuição das redes, o tipo da superfície de projeção etc. (1973e, p.1).



Fig. 4.17. – fotografia Cc5

Ao contrário do que possa parecer em um primeiro momento, o título desta Cc não faz alusão a uma guerra pessoal que o astro poderia ter travado contra as drogas, que acabaram por vitimá-lo. Não há uma crítica à cocaína, e sim uma referência ao disco *War Heros* de Hendrix, o que reafirma a importância da música na construção dos trabalhos de Oiticica. Trata-se de uma *Cosmococa* em homenagem a Hendrix (TROVÃO, 2006, p. 92).

Nesta Cc há slides da capa do citado disco de Jimmi Hendrix, em que sua foto é maquiada por carreiras de coca, evidenciando as linhas do rosto do astro. A todo momento ouve-se a música de Hendrix, que constitui a trilha sonora. Na sala há várias redes penduradas, nas quais os espectadores se balançam enquanto ouvem a música e veem as imagens. A ‘dança’ das redes suspensas amplifica o movimento entre as imagens projetadas.

²⁸ Ver ficha descritiva da Cc5 no anexo A.

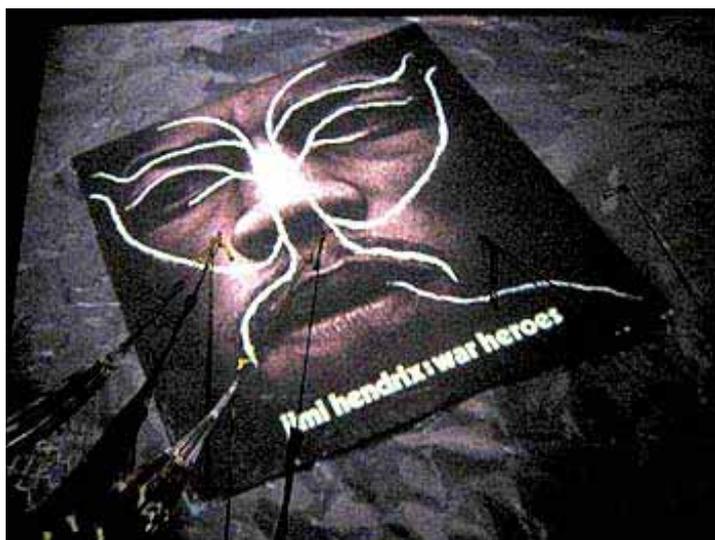


Fig. 4.18. – Projeção Cc5

Essas redes fazem referência ao que Oiticica dizia: “O samba prende o homem à terra enquanto o *rock* retira o homem da terra” (apud MACIEL, 2008, p. 177). Esse balanço contribui para a fruição relaxada do espectador, possibilitando que este se sinta flutuando, embalado pela trilha de Hendrix. Ao mesmo tempo, o balançar constante das redes pode ser associado à fuga da posição estática das cadeiras das salas de cinema.

Adepto do samba e do *rock*, Oiticica homenageia, nesta obra, o astro do *rock* e o *rock* em si. Nota-se aqui novamente um aspecto marcante do tropicalismo: a hibridização de elementos regionais com aspectos da cultura de massa e do contexto globalizado. A música americana, a figura de Hendrix, associada ao elemento nordestino da rede e à figura estereotipada da preguiça, são elementos que se fundem para compor a obra, dando-lhe uma peculiaridade estética e certa brasilidade.



Fig. 4.19. – Visão geral Cc5 – Espectadores em redes.

Esse relaxamento, proporcionado pelas redes e pelo ambiente imersivo, produz no espectador uma sensação relativa do tempo das projeções e do tempo que se passa imerso na obra. O tempo, enquanto elemento constitutivo do cinema, mas principalmente a sensação relativa do tempo, está presente em todas as *Cosmococas*.

Oiticica não trabalha o tempo no que diz respeito à duração e manipulação do movimento das imagens cinéticas, como o fizeram alguns gêneros do experimental, a exemplo da obra de Jean Epstein, e de Mario Peixoto em *Limite*. Não há sequer imagens em movimento nas Cc. Sua relação com o tempo se aproxima mais das experiências que Andy Warhol desenvolveu junto ao cinema estrutural, em que se enfatiza a sensação frente à longa duração das imagens e a sua escassez de movimento.

No tocante às influências observadas nas *Cosmococas* como um todo, é possível identificar, semelhante às relacionadas ao Cinema Marginal, a presença do tropicalismo, da contracultura, da arte participativa, do movimento *underground* americano, do cinema americano em si. Isso se dá obviamente devido ao contexto artístico, social, político e cultural da época. Todavia, essas influências se manifestam de forma diferente em cada objeto analisado.

O movimento *underground*, como foi mostrado, possui uma diversidade de subgêneros, bastante heterogêneos entre si, e ao mesmo tempo extremamente inventivos. Dentre as diversas facetas do *underground*, o que pode ser notado com maior força nas Ccs é a influência das experiências de cinema expandido, mas se nota também, com menos intensidade, referências ao cinema estrutural, mais especificamente nas experiências realizadas por Andy Warhol, dos filmes de flicagem e do estilo *found footage*.

Este último se caracteriza por trabalhar com reciclagem de imagens de arquivos e se reapropriar de artefatos históricos, dando-lhes outras configurações e sentidos. Este estilo tem como técnica reprocessar um material de arquivo já filmado, refilmando-o da tela ou por trucagem, como se procedesse a uma análise conceitual e sensorial da percepção. É o que ocorre no caso da 'Mancoquilagem'. Neville desenha com cocaína sobre imagens preexistentes de ícones pop como Marilyn Monroe e Jimmy Hendrix, e Oiticica as refotografa. Com essa intervenção e a inserção desta nova foto no contexto da *Cosmococa*, ele as ressignifica.

O filme de flicagem se pauta em dois princípios básicos: o cinema não é movimento, é a projeção de imagens estáticas num ritmo determinado de impulsos luminosos; e o cinema se faz a cada fotograma. Neste estilo, extremamente métrico, é entre os fotogramas que o cinema se manifesta. Os filmes de flicagem, especialmente os realizados por Peter Kubelka, negam qualquer naturalismo e valorizam o material concreto do cinema: a película. O envolvimento entre o espectador e aquilo que é projetado nunca é psicológico, como em um filme ‘encenado’, tem-se sempre a consciência de estar, antes de tudo, presenciando uma película que corre dentro de um projetor. Como se fosse impossível ignorar, mesmo por instantes, que um filme é nada além de 24 fotogramas projetados a cada segundo sobre uma superfície branca (ADRIANO, 2006).

Nesse ponto se associa a intenção de Neville e Oiticica de desconstruir a ‘ilusão’ do cinema e trabalhar com slides estáticos independentes entre si, em que o som do ‘carrossel’ de slides, ao mesmo tempo que não camufla sua presença, completa a função de manter no espectador a consciência de que ele está diante de uma projeção. Além disso, os dois trabalham ritmicamente tanto com a projeção como com seus intervalos (Cc2).

Dentro das experiências audiovisuais de Andy Warhol, associado comumente ao cinema estrutural e considerado um dos precursores do cinema expandido, ele desenvolve experiências com múltiplas projeções e manipula o tempo em filmes como *Sleep* (1963; 6 horas do rosto de um homem dormindo), *Eat* (1963; 45 minutos de uma boca comendo cogumelo), *Blow Job* (1964; 35 minutos do efeito felativo), *Empire* (1964; 8 horas do prédio, da noite à aurora), em que a referência temporal e a atenção do espectador é discutida. Warhol mantém, em seus filmes, sua poética de confundir estatutos *pop* e conceituais, elementos da alta cultura e da cultura popular dentro da sociedade industrial contemporânea, além de, devido à sua ligação ao underground, focar grupos excluídos, temas sexuais e a alienação da sociedade *mainstream*.

Como já mostrado, essas experiências enfatizam a fruição do espectador e a sua relação com o tempo de exibição, e com o tempo em si. Nas *Cosmococas*, por sua vez, uma série de *slides* são apresentados em *loop*, o que faz com que o espectador determine o tempo que deseja passar diante deles e, nesse período, o grau de atenção que deseja direcionar, sendo proposto inclusive a possibilidade de dispersar sua atenção interagindo com objetos (balões, lixas de unha, etc.), ou se entregando à ‘preguiça’ nos colchões, redes, piscinas.

No caso do cinema expandido, sua influência nas Ccs, ocorre de forma mais direta, a partir da inspiração de Oiticica nas obras (performances multimídias) de Andy Warhol e Jack

Smith. Ao descrever como seriam suas experiências, Oiticica afirma: “Jack Smith com seus slides fez algo q muito tem a ver com o q almejo com isso: do seu cinema extraiu – em vez de visão naturalista imitativa da aparência – um sentido de não-fluir não-narrativo” (1974b, p. 8).

Jack Smith é um dos pioneiros do cinema underground e um dos fundadores da arte performática americana. Também é um dos primeiros a se utilizar da estética conhecida como *camp*, além de elementos ligados ao *kitsch* e à estética *queer*. Em seus filmes, objetivou quebrar os limites do meio cinematográfico, experimentando com películas fora da validade e recursos esparsos. Sua maior experimentação, todavia, diz respeito à inter-relação entre seus filmes e suas performances.

Smith passou a incorporar trechos de seus filmes e slides de imagens destes em suas performances, criando efeitos visuais com o rearranjo aleatório de imagens. Ele editava e reeditava as imagens no decorrer da performance ao vivo. Devido ao método utilizado, era criada uma única versão do filme para cada performance. Oiticica presenciou tais experiências e as reconheceu como experiência de quase cinema, bem como viu em Jack Smith um artista visionário, como mostra seu relato:

Fui a uma projeção de slides com trilha sonora, uma espécie de Quase cinema, que foi incrível; Warhol aprendeu muito com ele, quando começou, e tomou certas coisas que levou a um nível diferente, é claro; Jack Smith é uma espécie de Artaud do cinema; seria o objetivo de defini-lo; o lugar onde ele mora são dois andares de loft, um labirinto de coisas inacreditáveis, que parecem os filmes, e tudo o que acontece é como se tivesse acontecendo num tempo de filme[...] (1971, p.204).

O conceito de ‘Cinema Expandido’, foi criado por Gene Youngblood, em seu livro *Expanded Cinema* (1970). Este conceito designa exatamente obras como as performances multimídias de Jack Smith, bem como as *Cosmococas* de Oiticica e Neville. O advento deste conceito está associado ao contexto do surgimento e difusão do vídeo, da TV, da interatividade, da fluidez da modernidade, ao aspecto de convergência das mídias.

O ‘cinema expandido’ é um fenômeno que resulta na explosão do frame nas formas interconectadas de cultura e no contexto emergente de interatividade. Trata-se do cinema, que se desvincula de sua forma tradicional de espetáculo, se colocando na fronteira das mídias interativas, performáticas e em rede (MARCHSSAULT; LORD, 2008, p.10).

Trata-se da expansão do conceito do que se entende por cinema (em especial o cinema dito clássico) e, ao mesmo tempo, de uma hibridização entre as estéticas e tecnologias do cinema com outras estéticas e novas tecnologias.

É a busca pela participação consciente do espectador (não apenas física, mas mental e sensorial), que é forçado a criar, a interpretar de forma autônoma suas impressões, a imergir nas projeções. Distanciando-se assim do cinema comercial, que perpetua um sistema de respostas condicionadas a fórmulas, manipula o espectador para que sua atenção siga caminhos e sentidos predeterminados, destrói a habilidade do espectador de apreciar e participar no processo criativo da obra cinematográfica. Youngblood explica ainda que essa expansão não se refere apenas a 'filmes computadorizados', luzes atômicas ou projeções esféricas, mas à 'consciência' acerca do que se vê (1970, p.72).

O Cinema Expandido, segundo Youngblood, é um cinema sinestésico²⁹, em que as imagens formam um espaço-tempo *continuum* e se busca a ênfase na experiência do espectador. Ocorre, nesse cinema sinestésico, a busca da multissensorialidade. Para tanto, há um uso recorrente de ambientes imersivos, bem como de interatividade e fluidez das telas (1970, p. 71).

Muito interessado em tecnologia e ciência, Youngblood acreditava que a arte não é verdadeiramente contemporânea até se relacionar com o mundo da cibernética, teoria do jogo, molécula de DNA, teorias da antimatéria, transistorização, entre outras (1970, p. 68). Considera-se o cinema expandido um desenvolvimento gradual da linguagem cinematográfica e sua adequação ao contexto e características da sociedade contemporânea. Trata-se da assimilação, pelo cinema, dos novos elementos artísticos e cinematográficos, tais como a arte participativa que surge em meados dos anos 60, a tecnologia do vídeo, a linguagem da TV e seus primórdios interativos por meio do controle remoto.

Como exemplo dessas influências aponta-se para os filmes experimentais em si, como os de Michael Snow, as performances de múltiplas exposições, como as realizadas por Andy Warhol, as performances multimídia, como as de Jack Smith, assim como vídeo instalações, instalações multimídia e outras manifestações híbridas.

Esse movimento de assimilação, todavia, é algo contínuo, assim como é contínuo o desenvolvimento da linguagem cinematográfica. Atualmente, é possível observar a assimilação, por parte do cinema, de elementos estéticos e estruturais das mídias móveis, do ciberespaço, da hibridização entre arte, ciência e tecnologia. E assim continuará com as novas perspectivas tecnológicas, se adaptando à sociedade em que estiver inserido.

²⁹ Sinestesia (do grego (syn-) "união" ou "junção" e (-esthesia) "sensação") é a relação de planos sensoriais diferentes: Por exemplo, o gosto com o cheiro, ou a visão com o olfato. O termo é usado para descrever uma figura de linguagem e uma série de fenômenos provocados por uma condição neurológica.

Janine Marchessault, considera que, no contexto desse conceito, a palavra ‘cinema’ se refere não ao filme como uma tecnologia, mas a uma rede de tecnologias de imagem-movimento que se baseiam na fenomenologia do cinema (2008, p. 15).

Pode-se dizer, diante disso, que as *Cosmococas* constituem uma das primeiras e mais relevantes experiências do que se entende por cinema expandido, dentro do contexto nacional, representando assim uma grande contribuição para a cinematografia brasileira e para a incessante busca pela experimentação cinematográfica.

Nesse conjunto de obras *in progress* podemos observar elementos como o ambiente imersivo, as performances interativas, o caráter sinestésico multissensorial, a intermedialidade, a hibridização e convergência de mídias. Trata-se de um cinema que busca expandir-se das amarras do modo institucionalizado e direcionador do cinema ‘de espetáculo’, moldando-se ao novo contexto social e artístico.

Isso se dá, como já visto, a partir da exploração de elementos primordiais da tecnologia do cinema e principalmente utilizando-se de elementos constitutivos deste, como o tempo e o espaço. Ocorre nas Ccs como que uma retomada do caráter estético e experimental presente no cinema inicial das vanguardas artísticas, em que havia uma busca pela potencialização da forma e experimentação da imagem.

O que se acrescenta nesse momento experimental do cinema é a ativação sensorial como prioridade. Trata-se não apenas da ativação primordialmente visual e complementarmente sonora, mas busca-se a ativação multissensorial do espectador e uma imersão deste no contexto fílmico.

Assim, observa-se que Oiticica e Neville, no afã de questionar e criticar a linguagem clássica do cinema e principalmente quebrar a relação estática espectador-espetáculo, utilizam-se de técnicas que desmascaram o princípio primordial do cinema - a persistência retiniana - e retomam princípios dos aparatos da arqueologia do cinema - a lanterna mágica – adicionando ainda elementos táteis e de performance, para desenvolver uma precursora experiência ligada a conceitos inovadores e visionários – o cinema expandido.

Pode-se dizer que as *Cosmococas* são obras ainda atuais, pois muito do que foi questionado no que diz respeito à ‘cadeira-prisão’ e ao hábito de tendenciar o olhar do espectador continuam sendo criticados ainda hoje no ‘cinema espetáculo’ tradicional. Bem como experiências com o cinema expandido, cinema participativo, hibridização de mídias, mídias interativas, são tendências do contexto digital-tecnológico contemporâneo.

Além de sua relevância experimental para o cinema brasileiro existem outras características, tanto da obra em si como de seu contexto criativo, que podem nos levar a considerá-la tipicamente brasileira. Oiticica defendia que era preciso criar urgentemente uma ‘linguagem – Brasil’, e criticava a busca por uma cultura raiz, tradicionalista, estanque. Dizia ele: “Não vêem que essa ‘cultura’ é já um conceito morto” (1970, p.1), criticando a estagnação do processo cultural, os retrocessos e ‘borrações’ no seu crescimento. O desenvolvimento cultural existe de forma natural, e o natural é a adaptação crítica às novas realidades.

Em seu texto *Brasil diarréia* (1970), considerado um novo movimento antropofágico em que ‘Diarréia’ significa a diluição dos elementos construtivos brasileiros, Oiticica critica o processo de diluição do ‘caráter’ brasileiro e o ‘policiamento’ cultural realizado pelas instituições de artes plásticas. Exige uma reformulação dos problemas locais dentro de um contexto universal. Segundo ele:

Derrubar as defesas que nos impedem de ver “como é o Brasil no mundo, ou como ele é realmente” – dizem: “estamos sendo ‘invadidos’ por uma ‘cultura estrangeira’ (culturas), ou por ‘hábitos estranhos, música estranha, etc.’ como se isso fosse um pecado ou uma culpa – o fenômeno é borrado por um julgamento ridículo, moralista – culposo: “não devemos abrir as pernas à cópula mundial – somos puros – esse pensamento, de todo inócuo, é o mais paternalista e reacionário atualmente aqui. Uma desculpa para parar, para defender-se – olha-se demais para trás – tem-se ‘saudosismos’ às pampas – todos agem um pouco como viúvas portuguesas: sempre de luto, carpindo. CHEGA DE LUTO, NO BRASIL! (1970, p, 1).

Oiticica acreditava que as ambivalências deviam ser assumidas, o que não significa aceitar, se conformar, ao contrário, aspira-se o questionamento. Segundo ele, o Brasil teria que assumir o seu caráter, entender esse fenômeno, e negar isso seria manter-se no provincianismo (1970, p. 1).

A busca por essa ‘linguagem – Brasil’ se mostra efetivamente em suas obras, como pode ser visto mais fortemente nos *parangolés* e nos *penetráveis*, assim como nas Ccs. Desenvolve obras nas quais suas vivências se tornavam latentes. Buscava, junto a manifestações culturais e vivências sociais brasileiras, a essência de suas obras e a estas acrescentava elementos universais.

Essa antropofagia cultural, ato de aproveitar o que vem de ‘fora’, reapropriando, recriando, reconceituando, adaptando ao contexto nacional, como já visto, é uma prática

cultural válida, desenvolvida inicialmente por Oswald de Andrade³⁰ na semana de 1922, e resgatado pelo movimento tropicalista, nos anos 70. Essa antropofagia, da mesma forma, buscava rever os próprios conceitos nacionais, o olhar que o Brasil tinha sobre si mesmo, e reconfigurá-lo, buscando uma identidade nacional que seria reconhecida internacionalmente.

Diante disso, nota-se a proximidade de Oiticica com os conceitos tropicalistas, principalmente no que diz respeito à aproximação dos signos da indústria cultural e os emblemas da tradição brasileira, de forma a deslocar o debate nacional dos planos políticos para os estéticos. Além disso, uma das marcas que definem a atividade dos tropicalistas é a relação entre fruição estética e crítica social (FAVARETTO, 1996, p. 19).

O fato das *Cosmococas* terem sido concebidas em Nova York em nada interfere em sua ‘brasilidade’, pois, olhando pelo lado ‘antropofágico’, Oiticica recebeu influências dos movimentos culturais americanos que vivenciou (arte *pop*, cinema *underground* estrutural, cinema expandido, o *rock*, o capitalismo) e os ressignificou, intervindo sobre eles e adaptando-os a suas experiências. Uniu a essas experiências suas impressões pessoais acerca do Brasil, fundamentando-se na paródia e no uso das alegorias, como o exemplo das redes relacionadas à preguiça em *Cc5 Hendrix War*. Ana Trovão coloca que:

Interessante notar que, ao mesmo tempo em que os blocos experiência estão em consonância com o restante da obra de Hélio, posto que continua no afã de inventar formas nas quais o público pudesse participar efetivamente da construção do trabalho, também há elementos que apontam uma reflexão a respeito do momento em que o artista vivia, ou seja a contracultura americana, com seus símbolos pops e sua sociedade de consumo (2006, p. 151).

Desta forma, o *Bloco-Experiência in Cosmococa – programa in progress* é uma reflexão acerca dos questionamentos presentes na contracultura dos anos 60 e 70 e nos conceitos artísticos que eram reconhecidos por Oiticica como opressores, inclusive no que concerne à linguagem cinematográfica em si e ao próprio cinema brasileiro.

Diante das mesmas críticas levantadas por Oiticica acerca da relação estática do espectador com o cinema. E, de acordo com a ideia de que se deve mesclar mídias e sensações, que se deve desconstruir e transgredir as regras do cinema. As próprias

³⁰ O objetivo de Oswald de Andrade era a de uma atitude brasileira de devoração ritual dos valores europeus, a fim de superar a civilização patriarcal e capitalista, com suas normas rígidas no plano social e os seus recalques impostos, no plano psicológico.

experiências de cinema expandido realizadas por Oiticica foram paralelas ao fenômeno que ocorre junto ao cinema, e que discute questões semelhantes: as discussões em torno da ‘morte’ do cinema.

Essas discussões foram levantadas em momentos diversos da história do cinema. Destaca-se o média metragem *Chambre 666*, realizado por Wim Wenders, durante o festival de cinema de *Cannes* de 1982. Neste filme, Wim Wenders leva diretores de cinema de todas as partes do mundo, como Jean-Luc Godard, Werner Herzog, Yimaz Güney, Michelangelo Antonioni, Steven Spielberg, Rainer Werner Fassbinder, entre outros, para um quarto de hotel, onde, com uma TV ligada, solitariamente, cada um dava seu depoimento sobre diversas reflexões levantadas por Wenders, como: Os filmes estão ficando cada vez mais televisivos? Os videocassetes vão acabar com as salas de cinema? Vivemos a era da morte da arte cinematográfica? Qual o futuro do cinema?

Arlindo Machado assume essa crise, mas considera que, todavia, ela geralmente só é vista pelo lado negativo, sem olhar para o que há de produtivo e inaugural em toda crise. Machado coloca três fatores para a crise do cinema. Em primeiro lugar, é uma crise de fator econômico, atribuída sumariamente ao crescimento dos custos de produção, o que ocorre de maneira inversa no que diz respeito aos aparelhos eletrônicos e à informática. E acredita que isso ocorra devido ao fato da indústria ter parado de investir nos processos técnicos, deixando a tecnologia do cinema estacionada (2007b, p. 2008).

Um segundo fator colocado por ele é uma substancial mudança de comportamento das populações urbanas contemporâneas, que consiste na perda do hábito de sair de casa para assistir a espetáculos públicos, trocando esse costume pelo consumo privado de produtos culturais, Machado afirma que “Os novos produtos da indústria cultural pressupõem formas de vida centradas na casa, na família e no ambiente de trabalho, formas de vida privadas, correspondentes a nova paisagem urbana consolidada pelo capitalismo tardio” (2007b, p. 208).

O terceiro fator, mais sutil, consiste numa mudança dos hábitos perceptivos em relação a uma ontologia da imagem. Segundo Machado, a convivência diária com a televisão e com os meios eletrônicos em geral mudou substancialmente a maneira como o espectador se relaciona com as imagens técnicas, e isso interfere diretamente na abordagem do cinema. Ou seja, com o advento do vídeo e seus aparelhos caseiros de reprodução, ocorreu uma mudança no que diz respeito à forma de percepção do espectador em relação ao filme assistido (2007b, p. 209).

Outra figura com idéias próxima às de Oiticica é Peter Greenaway que, de certa forma radical, considera que “o cinema morreu no dia 31 de setembro de 1983, quando o controle remoto passou a ser parte integrante das salas de estar do mundo todo” (2003, p. 89). Segundo ele, o cinema teve que aprender a conviver com um mundo no qual o conceito da multiplicidade de escolhas, a interatividade, a atividade multimídia evoluíram significativamente, e defende que o cinema deve se adaptar a esse contexto de interatividade possibilitado pela tecnologia atual, bem como se assumir como apenas uma parte da ‘aventura cultural multimídia’ (2003, p. 89).

Assim como Oiticica criticava a falta de ações experimentais no que diz respeito ao cinema e aos que o faziam, Greenaway radicaliza, e afirma que:

Depois de 112 anos de atividade, temos um cinema que não tem nada de novo, é chato, previsível, e inapelavelmente carregado de velhas convenções e verdades gastas, com um sistema arcaico e restrito de distribuição, assim como uma tecnologia obsoleta e desajeitada (2003, p. 89).

Oiticica e Greenaway se assemelham ainda no fato de ambos, em suas obras ligadas ao cinema expandido³¹, buscarem através da hibridização de mídias, da implementação da interatividade, da aceitação do fator multimídia, reinventar o cinema, bem como pensar sobre ele não só enquanto técnica, mas enquanto relação espectador-espetáculo.

Atualmente existe, como visto, uma tendência à discussão acerca da crise do cinema em seus moldes clássicos, bem como um crescimento de produções de obras ligadas ao contexto do cinema expandido. A busca pela interação entre cinema e outras formas artísticas, e principalmente com novas tecnologias, se mostra a melhor saída para que o cinema continue a se desenvolver enquanto linguagem, se adaptando aos novos contextos sociais. A interação constitui um dos objetivos mais almejados nesses trabalhos, o que se dá pela enorme possibilidade de tecnologias do dia a dia que ampliam a mobilidade e a interação (TV interativa, celular, laptop, internet etc).

Sobre essa questão de crise e morte de conceitos e estruturas artísticas, a idéia de Oiticica é que se deve criticar, propor mudanças, e não se acomodar diante de uma possível crise, ele afirma que:

Dizer-se que algo chegou ‘ao fim’, assim como a pintura, p. ex. (ou como o próprio processo linear que determina essa idéia) é importante, o que não quer dizer que não haja quem não o faça; dizer que ela acabou é assumir uma posição crítica

³¹ No caso de Oiticica, as *Cosmococos* e de Peter Greenaway, *Tulse Looper*, que inclui performance Vjing, com múltiplas projeções e edição ao vivo.

diante de um fato, é propor uma mudança; propor uma mudança é mudar mesmo, e não conviver com o banho de piscina paterno-burguês ou com o mingau da 'crítica d'arte brasileira' (1970, p. 1).

Diante do exposto, pode-se dizer que o cinema não deve nem pode se entregar à estagnação; que este deve se aproveitar, sim, das novas tecnologias e das potencialidades que essas podem agregar ao cinema, que deve se abrir para a possibilidade da hibridização, até porque, como já foi dito em alguns momentos, o cinema tem uma história ainda em desenvolvimento, sendo inclusive muito jovem para ser considerado morto.

Considerações finais

A tentativa de definir o cinema experimental, por si só, desde o início da pesquisa se mostrou algo complexo, não apenas pelo fato de envolver uma diversidade de conceitos, gêneros, subgêneros, como pelas próprias opiniões discordantes. Buscou-se encontrar um meio termo, ou algo que seria o mais aceito e mais completo conceito, assim como discorrer rapidamente acerca de um bom número de seus gêneros e subgêneros.

Dentro do que enfim se convencionou, neste trabalho, chamar de experimental, busquei, dentro da produção brasileira, num período que abrangeria desde *Limite*, marco inicial da produção experimental brasileira, até os dias atuais, o que viria a ser meu *corpus*. A princípio foi pensado realizar um projeto cronologicamente mais amplo, com exemplos que viriam até a produção contemporânea. Todavia, devido à extensão provável que tomaria a pesquisa, foi preferível definir marcos que possibilitassem discussões abrangentes e que, da mesma forma, levassem a pensar sobre outros trabalhos.

Observa-se, num primeiro momento, a pertinência dos filmes analisados frente à grande quantidade de produções ligadas ao experimental. A consistência destes filmes decorre, acredito, do seu afã de mudança, e da profundidade com que são abordados seus temas e o contexto sócio cultural brasileiro de suas épocas. O cuidado, o grau de inovação e ousadia, bem como o toque visionário de cada obra analisada as diferencia das demais produções experimentais brasileiras, e proporcionam uma marca estética num contexto internacional.

Assim, *Limite*, *O Bandido da Luz Vermelha* e as *Cosmococas* se mostraram como parâmetros do experimental brasileiro, que se buscou analisar detalhadamente, apontando suas características, suas brasilidades, suas peculiaridades, e relacionando-os com o contexto artístico, político e cultural da época.

Ao fim desta pesquisa, diante das análises realizadas, pode-se afirmar que existe de fato uma produção experimental no Brasil, mais que isso, que existe uma produção experimental brasileira, como pôde ser visto nas peculiaridades de cada um. Essa produção, por sua vez, pode ser considerada de boa qualidade, pois, pelo menos no que diz respeito aos filmes analisados neste trabalho, a aceitação enquanto obra experimental foi grandiosa, tanto nacional como internacionalmente, sendo legitimadas enquanto tal.

Todavia, pode-se afirmar se que não existe necessariamente o que poderia ser chamado especificamente de ‘vanguarda brasileira’ junto à produção cinematográfica experimental nacional. O que pode ser observado é que estilisticamente os filmes experimentais brasileiros se inspiram em vertentes internacionais e adaptam essas características para o contexto nacional, criando filmes com características próprias e peculiaridades locais, mas com grande carga de influências.

Assim, observou-se que o experimental brasileiro é marcado pela antropofagia cultural. Isso se deu com *Limite*, que se inspirou nas vanguardas francesas do início do século; com o cinema marginal, que sofreu influência do *underground* e outros gêneros americanos; com as *Cosmococas*, que acompanharam as experiências de cinema expandido; do mesmo modo com o próprio cinema novo, tido como escola cinematográfica nacional, mas que foi influenciado pelo neo-realismo italiano e pela *nouvelle vague* francesa.

Da mesma forma, não existe um ‘gênero’ de filme experimental que tenha surgido no país. Houve apenas, como dito, a implementação de elementos do contexto nacional em gêneros preexistentes, bem como a mistura de gêneros e, muitas vezes, a mistura de gêneros preexistentes com as influências de movimentos culturais. O produto gerado desta mistura, por sua vez, se configura como a produção experimental brasileira, que se mostra enfim como algo híbrido, mas consciente de seus objetivos.

Em *Limite*, Mário Peixoto se inspira em vanguardas como o impressionismo, o dadaísmo, o surrealismo, o expressionismo alemão, a montagem russa. Elementos que são facilmente identificáveis na análise do filme. O que o faz um filme diferenciado, por sua vez, é a forma como cada imagem é tratada, como cada cena é montada, o extremo preciosismo empregado.

Além disso, Mario Peixoto soube colocar elementos do contexto nacional que fazem do filme especificamente brasileiro, expõe o contexto brasileiro moderno, os sentimentos mais profundos do autor, por meio da paisagem brasileira, que possui total função narrativa. Cada planta, cada rajada de vento, cada momento de apreciação do brilho do sol nas águas do mar de Mangaratiba têm significado, e foram escolhidos de forma consciente. É um filme de fruição de imagens brasileiras, num contexto brasileiro.

Nota-se que uma das maiores importâncias de *Limite* para o cinema experimental nacional é que este filme se transformou em um símbolo libertador para a produção brasileira. *Limite* busca livrar os espectadores e os realizadores brasileiros das ‘prisões’ da linguagem

tradicional do cinema, mostra que no Brasil se pode fazer um filme ousado, inovador, predominantemente estético. Introduce a liberdade de criar e experimentar, e se torna assim um modelo de qualidade, uma obra extrema de experimentação cinematográfica.

Num segundo momento do experimental brasileiro, observou-se o cinema marginal, sintetizado no filme *O bandido da luz vermelha*. Este filme surge num período em que ocorre a consolidação do Cinema Novo e da estética da fome como uma revolução do cinema nacional; acontece o ‘boom’ da produção experimental em super 8; desponta o crescimento da produção de filmes de artista; a Tropicália invade a cultura brasileira; surge o movimento do cinema marginal; se desenvolvem experimentos ligados à fenomenologia e à arte participativa, que culminam nas *Cosmococas* e demais experimentos de Hélio Oiticica.

Trata-se de um dos períodos mais frutíferos não só da cultura brasileira como um todo, mas especialmente à busca de inovações lingüísticas e estéticas do cinema nacional, como também no tocante à experimentação deste.

Além de suas inovações e ousadias, culturalmente o cinema marginal teve a importante função de possibilitar a seus diretores expressarem um sentimento ‘engasgado’ em relação ao contexto político da época (ditadura militar, censura etc). Através do escracho e da paródia, do asco e do visceral, trataram e criticaram temas contundentes e especificamente brasileiros.

Esse específico brasileiro faz com que a fruição do *Bandido da luz vermelha* seja sentida, vista e compreendida melhor por quem está inserido nesse contexto. É um filme que, obviamente, é compreendido em qualquer lugar (como, de fato, foi visto e premiado em vários países). Mas só é fruído por completo, em todas as suas possibilidades, por quem conhece ou está inserido no contexto ‘brasileiro terceiro-mundista’ da época, e isso o torna um filme especificamente brasileiro.

Nota-se, no *Bandido*, visíveis influências do *underground* americano e do cinema americano como um todo, que, por si só, já se mostram como característica do contexto terceiro-mundista e de sua tendência de idolatrar o que é de fora, em detrimento do que é local. Mas, essa ‘presença’ americana, apesar de Sganzerla de fato admirar o trabalho de cineastas como Welles e Hitchcock, é colocada por este como algo *Kitsch*. Influenciado diretamente pela Tropicália, o Cinema Marginal é de fato um movimento com características antropofágicas, as influências são assumidas e conscientemente utilizadas, inseridas no contexto brasileiro.

Sganzerla não se dedica a retratar um Brasil idealizado, para exportação, nem tampouco adere à estética da fome e seus alegorismos rurais. Mostra o visceral da real cultura urbana brasileira, com todos os seus defeitos. As locações, a trilha sonora, a atuação naturalista dos atores dão as cenas não apenas o visual, mas o ‘toque’ brasileiro. Este se torna ainda mais forte diante da representação, na visão de Sganzerla, dos poderes nacionais (a polícia, a imprensa, a política, a burguesia).

No *Bandido*, através do pensamento do seu personagem, se introduz no espectador uma pergunta existencial. Quem sou eu? O que leva a pensar: Quem somos nós brasileiros? Somos malandros? Somos coniventes com as irregularidades e desmandos? Somos subdesenvolvidos? Somos fracos? Somos heróis? Somos bandidos?

Todas essas questões temáticas são especificamente brasileiras, e tornam o cinema marginal o que chega mais perto de um gênero brasileiro, mas não se consolida como tal, pois os filmes deste período, apesar de algumas características comuns, são muito heterogêneos.

No último capítulo foi analisada a obra híbrida *Cosmococas* de Hélio Oiticica e Neville D’Almeida. Hélio Oiticica se configura como um dos personagens mais ousados e inovadores das artes brasileiras. Suas obras carregam em si ideias e sentimentos do artista (arte e vida), bem como suas vivências, em especial sua vivência do ‘subterrâneo’ brasileiro, que, segundo ele, era onde estava a verdadeira cultura nacional. Nas *Cosmococas*, é visível sua relação com o samba, com a música, com ícones da cultura brasileira, com os hábitos nacionais.

As *Cosmococas* se mostram como a primeira manifestação de cinema expandido no contexto das artes nacionais, tornando-se assim não apenas um marco na obra do artista, mas nas artes e no cinema nacional. Mais que isso, com as *Cosmococas*, assim como o foi em *Limite*, se promove uma discussão acerca do potencial experimental do cinema, bem como da possibilidade e, principalmente, da necessidade de se experimentar no Brasil, ajudando, usando uma expressão do próprio Oiticica, a criar a ‘face-Brasil’ no cinema.

Nas *Cosmococas*, Oiticica pensa e faz pensar sobre o que é cinema, desconstruindo, ou reconstruindo o que se costuma chamar de experimentação cinematográfica. Essa obra de Oiticica se mostra pertinente e inovadora até os dias atuais, devido tanto a este buscar a desconstrução do cinema, como a inovar no ‘fazer’ e no ‘ver’ cinematográficos, temas muito em voga nas discussões atuais do cinema. Bem como a característica de hibridização da obra, inclusive hibridização midiática, se manifesta numa característica atual da arte

contemporânea, e se aproxima da tendência dos novos artistas e diretores inovadores, de buscar nas inovações tecnológicas possibilidades alternativas para o cinema.

As *Cosmococas* datam de 1973. Época cronológica em que cessa a análise do nosso trabalho quanto ao experimental produzido no país. Desde então, a produção experimental brasileira continuou a se manifestar. Destaca-se a produção em vídeo-arte que se iniciou em meados da década de 80. Essa migração do cinema para o vídeo foi um fenômeno que ocorreu em todo o mundo, devido ao barateamento dos equipamentos, e a maior facilidade de produção. O vídeo, por sua vez, se desenvolve como mídia autônoma e independente do cinema, com linguagem e estética próprias.

Outra manifestação relevante são as ligadas ao cinema expandido e todas as suas possibilidades (cinema interativo, *Vjing*, vídeo instalação etc.), um marco na relação da arte atual com o advento das novas tecnologias digitais, com a maior interação possibilitada pelo ciberespaço, pelas mídias móveis, pelo novo contexto ‘móvel’ e ‘desatento’ de fruição.

Diante disso, aponta-se para a necessidade de manter o estudo sobre o experimental brasileiro, com o fim não apenas de analisar as obras e seus contextos criativos, mas de levar a tona a produção experimental brasileira, para que se saiba que é possível, e que o que se faz é bom, bem como incentivar o interesse pelo experimental, seja do público, seja dos realizadores, seja do governo e empresas privadas (responsáveis, até então, pelo investimento na produção do cinema nacional).

As experiências brasileiras com cinema expandido, por si só, geram uma série de temas e possibilidades de estudos, estudos esses bem escassos até então, no que diz respeito ao cinema experimental e essas obras híbridas, ligadas muitas vezes ao contexto das artes plásticas.

Saindo um pouco do contexto brasileiro, e vendo o cinema experimental de um ângulo mais geral, levanta-se o interesse acerca das formas utilizadas pelas diversas vertentes do experimental para gerar fruições, em especial as multissensoriais. Em diversos momentos da história, não apenas o cinema experimental, mas o cinema tradicional (o bom cinema clássico) buscou formas que levassem o espectador a não fruir de forma apenas visual, mas a ter diversas sensações imersivas. A análise dessas formas, bem como a análise comparativa de como isso se dá no cinema clássico e no cinema experimental se mostra, para mim, um caminho interessante e cheio de possibilidades, possivelmente a ser desenvolvido em trabalho futuro.

Por fim, diante do contexto cinematográfico atual, em que se polemiza acerca da crise do cinema, se mostra necessário apontar o possível destino do cinema experimental. Acredita-se que da mesma forma que mídias mais tradicionais, como o teatro e a literatura, não desapareceram com o advento do cinema, este também não irá sumir por completo com o advento de novas mídias e novas tecnologias digitais de captação de imagem. Em sua breve história, o cinema teve que se reinventar algumas vezes: isso ocorreu na mudança do cinema mudo para o sonoro, do preto e branco para o colorido, e ocorre agora na passagem do analógico para o digital.

Associar o cinema apenas à técnica com o qual as imagens são capturadas e projetadas é de extremo tecnicismo e superficialidade. E quanto aos demais fatores que colaboram para a crise do cinema (advento das mídias interativas, internet, pirataria, conforto etc.), o cinema deve buscar uma forma de se reinventar, se adaptar aos novos tempos, se desligar dos dogmas que o acompanham desde o seu surgimento.

A melhor forma de realizar esse feito é se abrir para a possibilidade de hibridização com as novas possibilidades midiáticas, buscar uma nova relação obra-espectador, como o fez Hélio Oiticica nas *Cosmococas*, e como vem sendo feito nas experimentações do que se convencionou chamar de cinema expandido. Assim, nota-se que a experimentação, para o cinema, é algo de extrema necessidade para mantê-lo vivo. É através da experimentação que se apontam as possibilidades e as potencialidades do cinema. No Brasil, o cinema experimental tem mais uma função: levar os realizadores a buscar algo especificamente nacional, para consolidar a ideia de um cinema de fato brasileiro. Todavia, nota-se, que nem sempre se conscientizam disso.

Como já dito no decorrer do trabalho, o cinema, por si só, é uma mídia em desenvolvimento, que recebeu, em sua formação inicial, influências de artes tradicionais, como a literatura e o teatro, bem como influências pictóricas da pintura e influências líricas da poesia. Nada impede, por sua vez, que durante seu percurso contínuo de formação, receba influências de novas mídias, de novos conceitos artísticos, de novas tecnologias (como é o caso atual do formato HDTV, modelagem 3D, Bluethuf etc.). Trata-se de algo natural e saudável, e que não deve ser visto, tomado por uma visão romântica ou purista, como algo negativo. O que vem pela frente? A única certeza é que muita estrada ainda será percorrida.

Referências Bibliográficas

ADRIANO, Carlos. Os quase-filmes de Oiticica. **Revista Trópico**. São Paulo, 2003. Disponível em: <<http://p.php.uol.com.br/tropico/html/textos/1640,1.shl>>. Acesso em: 10 set. 2007

_____. Um guia para as vanguardas cinematográficas. **Revista Trópico**, São Paulo, 2006. Disponível em: <<http://p.php.uol.com.br/tropico/html/textos/1611,1.shl>>. Acesso em: 10 set. 2007.

_____. O específico Brasil. In: ASSOCIAÇÃO CULTURAL VIDEOBRASIL. **Caderno SESC Videobrasil Vol. 3**. São Paulo: SESC – SP, 2007.p. 14-25.

ALMEIDA, Paulo Ricardo de. O homem, o mar, o tempo. **Revista Contracampo**, n. 62. 2004. Disponível em: <<http://www.contracampo.com.br/62/limite.htm>>. Acesso em: 03 nov. 2007

ALONSO, Aristides. O Grotesco: Transformação e estranhamento. **Revista Comum**, Rio de Janeiro, v. 6, n. 16, p. 64 a 80, jan./jun. 2001. Disponível em: <<http://www.facha.edu.br/publicacoes/comum/comum16/pdf/Ogrotesco.pdf>>. Acesso em: 20 dez. 2008.

ARANTES, Priscila. **Arte e Mídia: perspectivas da estética digital**. São Paulo: Senac São Paulo, 2005.

ARCHER, Michael. **Arte contemporânea: uma história concisa**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

ASSOCIAÇÃO CULTURAL VIDEOBRASIL. **Caderno SESC Videobrasil Vol. 3**. São Paulo: SESC – SP, 2007.

AUMONT, Jacques. **A Estética do Filme**. São Paulo: Papyrus, 1995.

_____. **O Olho Interminável: cinema e pintura**. São Paulo: Cosac e Naif, 2004a.

_____. **As Teorias dos Cineastas**. São Paulo: Papyrus, 2004b.

BAKHTIN, Mikhail. **A cultura popular na idade média e no renascimento: o contexto de François Rabelais**. São Paulo: Hucitec, 2002.

BARROS, Eduardo Portanova. Ao Novo Cinema de Greenaway. **Dossiê Peter Greenaway**. Porto Alegre, n. 17, Jul. 2007. Famecos/PUCRS.

BEIGUELMAN, Giselle. Além-Cabo: A arte sem fio. **Revista Trópico**. Disponível em: <<http://p.php.uol.com.br/tropico/html/textos/2525,1.shl>>. Acesso em 29 set. 2007.

_____. Arte Wireless. **Razón y Palabra**, n. 41, Oct./Nov. 2004. México. Disponível em: <<http://www.cem.itesm.mx/dacs/publicaciones/logos/anteriores/n41/gbeiguel.html>>. Acesso em 20 set. 2007.

BELLOUR, Raymond. **Entre imagens**. Campinas. São Paulo: Papyrus. 1997.

BELTRÃO, Hallina; WAECHTER, Hans. Eu amo kitsch: uma análise da atitude kitsch na obra de Pedro Almodóvar.[2005]. **Revista Infodesign**. Disponível em: <www.infodesign.org.br/conteudo/inicCient/34/ing/Eu_amo_kitsch_revisado.pdf>. Acesso: em 18 dez. 2008.

BENJAMIN, Walter. **Magia e Técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura.** São Paulo: Brasiliense, 1996.

BERNARDET, Jean-Claude. **O vôo dos anjos:** Bressane, Sganzerla. São Paulo: Brasiliense, 1991.

BETTETINI, Gianfranco. **La conversacion audiovisual.** Madrid: Cátedra, 1984.

BETTON, Gérard. **Estética do Cinema.** São Paulo: Martins Fontes, 1987.

BUÑUEL, Luiz. Cinema: Instrumento de poesia. In: XAVIER, Ismail (Org.). **Experiência do cinema – antologia.** Rio de Janeiro: Graal, 2003. p. 333- 337.

BUTLER, Judith. Críticamente subversiva. In: JIMÉNEZ, Rafael M. Mérida. **Sexualidades transgresoras. Una antología de estudios queer.** Barcelona: Içaria editorial, 2002, p. 55 a 81.

CÁNEPA, Laura Loguercio. Expressionismo Alemão. In: MASCARELLO, Fernando (Org.). **História do Cinema Mundial.** São Paulo: Papirus, 2006.

CANONGIA, Ligia. **Quase cinema – cinema de artista no Brasil, 1970/80.** Rio de Janeiro: FUNARTE, 1981.

CANUDO, Ricciotto. Manifeste des sept arts. 1923. **Université de Metz.** Disponível em: <http://fgimello.free.fr/enseignements/metz/textes_theoriques/canudo.htm>. Acesso em: 20 fev. 2007.

CANUTO, Roberta Ellen. **O Bandido da Luz Vermelha: por um cinema sem limite.** 2006. Dissertação (Mestrado em Letras - Estudos literários) - Faculdade de Letras, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte.

CARNEIRO, Beatriz Scigliano. Cosmococa – Programa in Progress: Heterotopia de Guerra. In: Braga, Paula (Org.). **Fios Soltos: A arte de Hélio Oiticica.** São Paulo: Perspectiva, 2008. p. 187-209.

CONTIER, Arnaldo Daraya. O movimento tropicalista e a revolução estética. **Cad. de Pós-Graduação em Educação, Arte e História da Cultura.** Mackenzie. São Paulo, v. 3, n. 1, p. 135-159, 2003.

COLLING, Leandro. **Teoria Queer.** Mais definições em trânsito Disponível em: <<http://www.cult.ufba.br/maisdefinicoes/TEORIAQUEER.pdf>>. Acesso em: 18 dez 2008.

DELEUZE, Gilles. **A Imagem-Tempo.** São Paulo: Brasiliense, 2007.

DUBOIS, Philippe. **Cinema, Vídeo, Godard.** São Paulo: Cosac Naify, 2004.

ECO, Umberto. **Obra aberta.** São Paulo: Perspectiva, 2005.

_____. **Apocalípticos e integrados.** São Paulo: Perspectiva, 1998

FAVARETTO, Celso. **A invenção de Hélio Oiticica.** São Paulo: EDUSP, 2000.

_____. Inconformismo Estético, Inconformismo Social, Helio Oiticica. In: BRAGA, Paula (Org.). **Fios Soltos: A arte de Hélio Oiticica.** São Paulo: Perspectiva, 2008.

_____. **Tropicália, alegoria, alegria.** São Paulo: Ateliê Editorial, 1996.

FECHINE, Yvana. **A enunciação no discurso videográfico: um estudo exploratório a partir dos vídeos do Festival Mundial do Minuto.** 1997. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica) -

Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo.

FERREIRA, Jairo. **Cinema de Invenção**. São Paulo: Limiar, 2000.

FIGUEIREDO, Luciano (Org.). **Lygia Clark – Hélio Oiticica: Cartas 1964-74**. Rio de Janeiro: UFRJ, 1998.

FRANKLIN, Tiago. **Produção e direção de vídeo usando webcam e câmera de celular**. 2007. Monografia (Curso de Arte e Mídia) - Unidade Acadêmica de Arte e Mídia, Universidade Federal de Campina Grande, Campina Grande.

GERBASE, Carlos. As Raízes Modernistas de Peter Greenaway. **Dossier Peter Greenaway**. Porto Alegre, n. 17, Jul. 2007, FAMECOS/PUCRS.

GREENAWAY, Peter. O cinema esta morto. Vida Longa ao cinema? In: **Caderno SESC Videobrasil. Vol. 03: Limite, movimentação de imagem e muita estranheza**. São Paulo: Edições SESC, 2007, p. 89-97.

JOSÉ, Ângela. Cinema marginal, a estética do grotesco e a globalização da miséria. **Revista ALCEU**. v. 8, n.15, p. 155 a 163, jul./dez. 2007. Disponível em: <http://publique.rdc.puc-rio.br/revistaalceu/media/Alceu_n15_Jose.pdf>. Acesso em: 27 dez. 2008.

KANT, Immanuel. **Crítica da Faculdade do Juízo**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2005.

KAYSER, Wolfgang. **O grotesco**. São Paulo: Perspectiva, 1986.

KORFMANN, Michael. On Brazilian Cinema: From Mário Peixoto's *Limite* to Walter Salles. **Senses of cinema**. Disponível em: <<http://www.sensesofcinema.com/contents/06/40/brazilian-cinema.html.2006>>. Acesso em: 16 maio 2007.

LA FERLA, Jorge. Limite: Sinfonía del sentimiento. In: ASSOCIAÇÃO CULTURAL VIDEOBRASIL. **Caderno SESC Videobrasil Vol. 3**. São Paulo: SESC – SP, 2007 p. 121-133.

LANDIM, Marisa. A Era Tátil da Visão: O cinema expandido e seu envolvimento sensorial no contexto das novas mídias. **XXXI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Natal Intercom**. 2008. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2008/resumos/R3-0616-1.pdf>>. Acesso em: 24 nov. 2007.

LEÃO, Lúcia. **O Chip e o Caleidoscópio: Reflexões sobre as novas mídias**. São Paulo: SENAC, 2005.

LEITE, Sidney Ferreira. **Cinema Brasileiro: Das Origens à Retomada**. São Paulo: Fundação Perseu Abramo, 2005.

LEMO, André. Cibercultura e Mobilidade: a Era da Conexão. **Razón y Palabra**, n. 41, Oct./Nov. 2004. México. Disponível em: <<http://www.cem.itesm.mx/dacs/publicaciones/logos/anteriores/n41/alemos.html>>. Acesso em 19 set. 2007.

_____. Arte Eletrônica e Cibercultura. **Revista da FAMECOS**, n.6, "Tecnologias do Imaginário", PUC-RGS, Porto Alegre, maio 1997. Disponível em: <<http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/lemos/CIBERARTE.pdf>>. Acesso em 20 set. 2007.

LYOTARD, Jean François. **Lições sobre a Analítica do Sublime**. Campinas: Papirus, 1993.

MACHADO, Arlindo. **A Arte do Vídeo**. São Paulo: Brasiliense, 1990.

_____. **O sujeito na tela: modos de enunciação no cinema e no ciberespaço.** São Paulo: Paulus, 2007a.

_____. **Pré-cinemas e Pós-cinemas.** São Paulo: Papirus, 2007b.

_____. **Made in Brasil** três décadas do vídeo brasileiro. São Paulo: Iluminuras, 2007c.

MACHADO, Sérgio. **O Enigma Mário Peixoto.** Coisa de Cinema, 2002. Disponível em: <<http://www.coisadecinema.com.br/matArtigos.asp?mat=708>>. Acesso em: 16 maio 2007.

MACIEL, Kátia. “O Cinema Tem que Virar Instrumento”: As experiências quase-cinemas de Hélio Oiticica e Neville d’Almeida. In: Braga, Paula (org.). **Fios Soltos: A arte de Hélio Oiticica.** São Paulo: Perspectiva, 2008. p. 169-179.

MANNONI, Laurent. **A Grande Arte da Luz e da Sombra:** Arqueologia do cinema. São Paulo: UNESP, 2003.

MARCHESSAULT, Janine; LORD, Susan. **Fluid Screens, Expanded Cinema.** Toronto: University of Toronto Press, 2008.

MARTIN, Marcel. **A Linguagem Cinematográfica.** São Paulo: Brasiliense, 2003.

MARTINS, Fernanda A. C. Impressionismo francês. In: MASCARELLO, Fernando. **História do Cinema Mundial.** São Paulo: Papirus, 2007.

MASCARELLO, Fernando. **História do Cinema Mundial.** São Paulo: Papirus, 2007.

MELLO, Christiane. Vídeo nas extremidades: experiências contemporâneas brasileiras. INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. **XXVI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação** – BH/MG – Set. 2003. Disponível em: <repositorio.portcom.intercom.org.br/dspace/bitstream/1904/4682/1/NP7MELLO.pdf>. Acesso em: 10 set. 2007.

_____. Vídeo no Brasil: Experiências dos anos 1970 e 1980. **V Congresso Nacional de História da Mídia.** São Paulo. Intercom 2007. Disponível em: <<http://www.redealcar.jornalismo.ufsc.br/resumos/R0174-1.pdf>>. Acesso em: 15 nov. 2007.

MELLO, Saulo Pereira de. **Limite: Filme de Mário Peixoto.** Rio de Janeiro: FUNARTE, 1979.

MOLES, Abraham. **O kitsch.** Trad. Sérgio Miceli. São Paulo: Perspectiva (Coleção Debates), 1971.

NOGUEZ, Dominique. **Éloge du cinéma expérimental.** Paris: Éditions Paris Experimental, 1999.

OITICICA, Hélio. Carta de Hélio Oiticica de 19/1/64. In: FIGUEIREDO, Luciano (Org.). **Lygia Clark – Hélio Oiticica: Cartas 1964-74.** Rio de Janeiro: UFRJ, 1998. p. 18.

_____. Carta de Hélio Oiticica de 14/05/71 In: FIGUEIREDO, Luciano (Org.). **Lygia Clark – Hélio Oiticica: Cartas 1964-74.** Rio de Janeiro: UFRJ, 1998. p. 204.

_____. Carta de Hélio Oiticica de 10/10/1974. In: FIGUEIREDO, Luciano (Org.). **Lygia Clark – Hélio Oiticica: Cartas 1964-74.** Rio de Janeiro: UFRJ, 1998. p. 241.

_____. **Tropicália,** 1964. Disponível em: <http://tropicalia.uol.com.br/site_english/internas/leituras_gg_objetividade2.php>. Acesso em: 10 out. 2008.

_____. **Apocalipopotesis (Apocalipopotese)**. s.d. Disponível em: http://www.itaucultural.org.br/aplicexternas/enciclopedia/ho/index.cfm?fuseaction=documentos&cd_verbete=4523&cod=773&tipo=2 Acesso em: 15 out. 2008.

_____. **Bases fundamentais para uma definição do "Parangolé"**. 1964. Disponível em: http://www.itaucultural.org.br/aplicexternas/enciclopedia/ho/index.cfm?fuseaction=documentos&cd_verbete=4523&cod=759&tipo=2. Acesso em: 10 out. 2008.

_____. **BARRACÃO**. 1969. Disponível em: http://www.itaucultural.org.br/aplicExternas/enciclopedia/ho/index.cfm?fuseaction=documentos&cd_verbete=4523&cod=523&tipo=2. Acesso em: 10 out. 2008.

_____. **As possibilidades do crelazer**. Disponível em: http://www.itaucultural.org.br/aplicExternas/enciclopedia/ho/index.cfm?fuseaction=documentos&cd_verbete=4523&cod=218&tipo=2. Acesso em: 10 out. 2008.

_____. **Brasil Diarréia**. 1970. Disponível em: http://www.itaucultural.org.br/aplicExternas/enciclopedia/ho/index.cfm?fuseaction=documentos&cd_verbete=4362&cod=170&tipo=2. Acesso em: 15 out. 2008.

_____. **"NEYRÓTIKA"**. 1973. In: Programa Hélio Oiticica Itaú Cultural. Disponível em: <http://www.itaucultural.org.br/aplicexternas/enciclopedia/ho/index.cfm?fuseaction=documentos&cod=613&tipo=2>. Acesso em: 10 out. 2008.

_____. **Cc1**. 1973a. Disponível em: http://www.itaucultural.org.br/aplicexternas/enciclopedia/ho/index.cfm?fuseaction=documentos&cd_verbete=4523&cod=539&tipo=2. Acesso em: 5 out. 2008.

_____. **Cc2**. 1973b. Disponível em: http://www.itaucultural.org.br/aplicexternas/enciclopedia/ho/index.cfm?fuseaction=documentos&cd_verbete=4523&cod=540&tipo=2. Acesso em: 5 out. 2008

_____. **Cc3**. 1973c. Disponível em: http://www.itaucultural.org.br/aplicexternas/enciclopedia/ho/index.cfm?fuseaction=documentos&cd_verbete=4523&cod=541&tipo=2. Acesso em: 5 out. 2008

_____. **Cc4**. 1973d. Disponível em: http://www.itaucultural.org.br/aplicexternas/enciclopedia/ho/index.cfm?fuseaction=documentos&cd_verbete=4523&cod=544&tipo=2. Acesso em: 5 out. 2008

_____. **Cc5**. 1973e. Disponível em: http://www.itaucultural.org.br/aplicexternas/enciclopedia/ho/index.cfm?fuseaction=documentos&cd_verbete=4523&cod=75&tipo=2. Acesso em: 5 out. 2008

_____. **"MANGUE BANGUE", de Neville d'Almeida**. 1973f Disponível em: http://www.itaucultural.org.br/aplicExternas/enciclopedia/ho/index.cfm?fuseaction=documentos&cd_verbete=4355&cod=608&tipo=2. Acesso em: 10 out. 2008.

_____. **BLOCO-EXPERIÊNCIAS in COSMOCOCA - programa in progress**. 1974a. Disponível em: http://www.itaucultural.org.br/aplicExternas/enciclopedia/ho/index.cfm?fuseaction=documentos&cd_verbete=4408&cod=520&tipo=2. Acesso em: 10 out. 2008.

_____. **MANGUE BANGUE de NEVILLE D'ALMEIDA** 1974b. Disponível em: http://www.itaucultural.org.br/aplicExternas/enciclopedia/ho/index.cfm?fuseaction=documentos&cd_verbete=4355&cod=441&tipo=2. Acesso em: 10 out. 2008

- PARENTE, André. **Imagem Máquina: A era das tecnologias do virtual**. São Paulo: Editora 34, 1995.
- RAMOS, Fernão. **Cinema Marginal (1968-1973): A representação em seu limite**. São Paulo: Brasiliense, 1987.
- _____. **Teoria Contemporânea do Cinema, V.2**. São Paulo: Editora SENAC, 2005.
- REES, A. L. **A History of experimental film and video**. London: BFI Publishing, 2005.
- RICARD, Colas e CURIEN, Nathalie. **InTRETIENS98/99** Disponível em: <http://64.233.179.104/translate_c?hl=en&u=http://www.cineastes.net/entretiens.html>. Acesso em 20 junho 2007.
- ROCHA, Glauber. **Revisão crítica do cinema brasileiro**. São Paulo: Cosac e Naif, 2003.
- RODOWICK, David. **The Virtual Life of Film**. Cambridge: Harvard University Press, 2007.
- ROSENFELD, Anatol. **Cinema: Arte e Indústria**. São Paulo: Perspectiva, 2002.
- RUSH, Michael. **Novas Mídias na Arte Contemporânea**. São Paulo: Martins Fontes, 2006.
- SALOMÃO, Waly. **Hélio Oiticica: qual é o parangolé? E outros escritos**. Rio de Janeiro: Rocco. 2003.
- SAVERNINI, Erika. **Índice de um cinema de poesia: Pier P. Pasoline, Luis Buñuel e Krzystof Kiésowski**. Belo Horizonte: UFMG, 2004.
- SESC_VIDEOBRASIL. **Catálogo 16º Festival Internacional de Arte Eletrônica SESC_VIDEOBRASIL**. São Paulo: SESC-SP, 2007. 256p.
- SGANZERLA, Rogério. **Por um cinema sem limite**. Rio de Janeiro: Azougue Editorial, 2001.
- SILVA, Cínara de Andrade. **Hélio Oiticica – Arte como experiência participativa**. 2006. Dissertação (Mestrado em Ciência da Arte) - Instituto de Arte e Comunicação Social, Universidade Federal Fluminense, Niterói.
- SILVA, Fernanda Pequeno da. **Lygia Pape e Hélio Oiticica: conversações e fricções poéticas**. 2007. Dissertação (Mestrado em Artes) - Instituto de Artes, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro.
- SILVA, Gilmar Alexandre da. A receptividade crítica do *Bandido da Luz Vermelha* nas décadas de 1960 e 1970. **Associação Nacional de História – ANPUH XXIV Simpósio Nacional de História – 2007**. Disponível em : <<http://snh2007.anpuh.org/resources/ontent/anais/Gilmar%20Alexandre%20da%20Silva.pdf>>. Acesso em: 20 jul. 2008.
- SODRÉ, Muniz; PAIVA, Raquel. **O império do grotesco**. São Paulo: Mauad, 2002.
- SONTAG, Suzan. “Notas sobre Camp”. In: **Contra a interpretação**. Porto Alegre: L & PM, 1997. p. 318-337.
- SOUZA, Tânia C. Clemente. Discurso e Cinema: uma análise de LIMITE. **Ciberlegenda**, número 4, 2001. Disponível em: <<http://www.uff.br/mestcii/tania2.htm>>. Acesso em: 07 jun. 2008.
- STAM, Robert. **Introdução à Teoria do Cinema**. São Paulo: Papyrus, 2003.
- TIETZMANN, Roberto. Leituras Múltiplas de filmes plurais: Interpretando o cinema de Peter Greenaway. **Dossiê Peter Greenaway**. Porto Alegre, n. 17, Jul. 2007, FAMECOS/PUCRS.

TEODORO, Maria Luisa. **Live-Video: Influências e novas perspectivas do audiovisual em tempo-real**. 2007. Disponível em: <<http://www.adevento.com.br/intercom/2007/resumos/R0848-1.pdf>>. Acesso em: 08 dez 2008.

TROVÃO, Ana Carolina Rubini. **Cosmococa: anarquismo, liberdade e experimentalismo na obra de Hélio Oiticica**. 2006. Dissertação (Mestrado em Sociologia) - Departamento de Ciências Sociais, Setor de Ciências Humanas Letras e Artes, Universidade Federal do Paraná.

XAVIER, Ismail (Org.). **Experiência do cinema – antologia**. Rio de Janeiro: Graal, 2003.

_____. **Allegories of underdevelopment: Aesthetics and politics in modern brazilian cinema**. Minnesota: University Minnesota press, 1997.

YOUNGBLOOD, Gene. **Expanded Cinema**. New York: A Dutton Paperback, 1970.

Entrevista

IGNEZ, Helena. **Helena Ignez**. Depoimento [Nov. 2007]. Entrevista concedida para os extras do DVD com a versão restaurada do Bandido da Luz Vermelha. Direção de Rogério Sganzerla. São Paulo: Versátil. DVD. 92 min.2001

ARAÚJO, Inácio. **Inácio Araújo**. Depoimento [Nov. 2007]. Entrevista concedida para os extras do DVD com a versão restaurada do Bandido da Luz Vermelha. Direção de Rogério Sganzerla. São Paulo: Versátil. DVD. 92 min.2001

Filmografia

ONDE a terra acaba. Direção de Sérgio Machado. VIDEOFILMES, 2001. DVD. (75 min.)

LIMITE. Direção de Mário Peixoto. Produção de Mário Peixoto. Intérpretes: Olga Breno, Taciana Rey, Carmen Santos, Raul Schnoor, e outros. Roteiro: Mario Peixoto. 1931.DVD (120 min).

O HOMEM do morcego. Direção de Ruy Solberg. Rio de Janeiro: Sagitarius Filmes. 1979 (17 min).

O BANDIDO da luz vermelha. Direção de Rogério Sganzerla. Produção: Urânio Filmes. Interpretes: Paulo Vilaça, Helena Ignez, Sérgio Hingst, Luiz Linhares, 1969. DVD (92 min.) produzido por Versátil.

H.O. Direção de Ivan Cardoso. Com: Caetano Veloso, Carlinhos do Pandeiro, Ferreira Gullar, Helio Oiticica, Lygia Clark, Nildo da Mangueira, Nininha, Waly Salomão. 1979. (13 min) disponível em: <<http://www.portacurtas.com.br/Filme.asp?Cod=4757>>. Acesso em 20 out. 2007.

Sites

FESTIVAL VIDEOBRASIL. 16 Festival videobrasil. Site oficial do evento. Disponível em: <<http://www.videobrasil.org.br/16/>>. Acesso em 29 set. 2007.

MARIO PEIXOTO. Mario Peixoto. Site oficial. Apresenta bibliografia, textos e referencias diversas. Disponível em: <<http://www.mariopeixoto.com/limite.htm>>. Acesso em: 10 jun. 2007.

ITAÚ CULTURAL. Projeto Hélio Oiticica. Apresenta documentos e textos de autoria do artista. Disponível em : <http://www.itaucultural.org.br/aplicexternas/enciclopedia/ho/home/dsp_home.cfm>. Acesso em: 20 set. 2008.

Anexos

Anexo A

COSMOCOCA - Cc1 a Cc5

Autor: Hélio Oiticica

Local: Nova York

Data: 13/3/1973 - 29/9/1973

Fonte: Projeto Hélio Oiticica – Itaú Cultural In: http://www.itaucultural.org.br/aplicexternas/enciclopedia/ho/home/dsp_home.cfm.

CCI

TRASHISCAPES

at BABYLONESTS
81 2nd Ave:#4
NYC

march 13th 1973

slides: 1 to 32: OPEN TIME

photos: by HÉLIO OITICICA

mancoquilagens: by NEVILLE D'ALMEIDA

sound track: a montage of NORDESTE(brazilian northeast) POPular
music and the following chance elements:

one- discords using STOCKHAUSEN as a guide:

two- the music of HENDRIX:

three- 2nd Avenue streetsounds:

four- male voice reading INVENTED text:

these insertions constitute signals - space - silence -
chance timing throughout the composite-sound track.

COPIES: (all duplicates to be made by HÉLIO OITICICA):

2 SETS of 10 COPIES to be produced from the original
(marked 0) and marked CCI COPY__ (from 1 to 10).

PROPS: PHOTO-visuals to include:

one- NEW YORK TIMES magazine COVER showing face of
LUIS BUÑUEL:two- POSTER by HÉLIO OITICICA of LUIS FERNANDO
GUIMARÑES wearing CAPE 23 P30 in NYC:three- ALBUM COVER of weasels ripped my flesh by
ZAPPA and the MOTHERS OF INVENTION:

four- cocaine:

five- assorted props at BABYLONESTS including mirror/
knife/boxes/money/ashtray etc.INSTRUCTIONS: PUBLIC PERFORMANCEslides to be projected SIMULTANEOUSLY onto two opposite
walls: OPEN TIME:participants to recline on cushions on the floor and
operate metallic nail polishers which will be provided
beforehand:sound track to start one minute before projection of
the first slide: in a chance relationship with the
slide-sequence.PRIVATE PERFORMANCEslides to be projected onto a medium sized white
screen-surface alongside a transmitting COLOR TV:
scan the ADS in the daily paper during projections/
sound track/tv transmission:FM radio(blasting out ROCK) to be situated in the
furthest corner of the room.

CG3

MAILERYN

at BABYLONESTS
81 2nd Ave:#4
NYC

august 16th 1973

slides: I to : OPEN TIME
 photos: HÉLIO OITICICA on ektachrome hi speed tungsten light film
 mancoquilagens: NEVILLE D'ALMEIDA
 sound track: tape to be made using NEVILLE's suggestion (APRIL 24 '74)
 for the incorporation of sounds/music suggestive of
 SOUTH AMERICAN ARCHETYPES such as quechua etc.

COPIES: 2 SETS of IO to be designated CG3 COPY__ (A)(B)

PHOTO-PROPS: to include:

- one- MAILER's MARILYN in cellophane wrapping
- two- cocaine and related equipment (silver knife/straw etc.)
- three- scissors
- four- electric fan
- five- five dollar bill
- six- CAPE 24 P3I PARANGOLÉ - HO/NYC/72
- seven- assorted chance-props at BABYLONESTS

INSTRUCTIONS: PUBLIC PERFORMANCE

the floor-surface: thick durable transparent vinyl
 over sand arranged DUNEWISE with a low-level smooth
 area sloping up to a somewhat higher-level which in
 turn undulates down then up even higher-level: this
 topography to be improvised on location by PROJECT-
 ADMINISTRATION in a way that is both INVENTIVE and
 SKILLFUL:

participants barefoot:

projection-surfaces: in a four walled room(SIMULTAN-
 EOUS)projection on wall abuts projection on ceiling:
 participants lie down on sand-vinyl floor-surface and
 proceed to roll/crawl at will: (note- anything liable
 to damage floor-surface (buckles/buttons) to be
 removed before entry): virgin balloons to be distrib-
 uted for the blowing-up/letting-down (with a whistle):

PRIVATE PERFORMANCE

projection-surface: one slide-set onto a screen/surf-
 ace of white velvet (real or artificial) or white/
 thick/shiny vinyl: other slide-set onto wall spreading
 onto ceiling and/or adjoining wall and/or floor by
 tilting projector: improvise at will in a way that is
 both INVENTIVE and MUSICAL: yes MUSICAL:
 underfoot: participant placement-transfer occasionally
 from basins of water to floor-surface (bare or carpet-
 ed).

CC4

NOCAGIONS

at BABYLONESTS
in the bathroom
81 2nd Ave:#4
NYC

august 24th 1973

slides: : TIMING
photos: HÉLIO OITICICA film: ektachrome hi speed tungsten light
mancoquilagens: NEVILLE D'ALMEIDA
sound track: submit carrousel-slide-set to JOHN CAGE and invite him
to make a piece using the slide-set as a basis for NOT-
ATIONS: see also SOUNDWISE below.
COPIES: designated CC4 COPY (from I to IO)
each two carrousel:
to be made by HÉLIO OITICICA from the original (marked O).

PHOTO-PROPS to include:

one- JOHN CAGE's NOTATIONS: white cover
two- silver straw (from Tiffany's)
three- two penknives
four- a half burnt joint
five- cocaine
six- blue tissue in water of toilet-bowl

(in connection with the following INSTRUCTIONS refer to plan-project
for the PERFORMANCE-set mapped out in DI-pad)

ELEMENTS IN THE NOCAGIONS LANDSCAPE:

one- SWIMMING POOL: pool indicated in plan-project (DI-pad) is
the optimum size for the EXPERIMENT: however it may be
adapted to any fair-sized pool.
two- ILLUMINATION: GREEN LIGHT DEPTHWAYS DIFFUSED AND SOMETIMES:
BLUE LIGHT EDGEWAYS- PERIPHERAL TINT:
GREEN LIGHT RUNWAYS IN A LINE BRIGHTLY:
three- PARTICIPANT-SPECTATOR: hereinafter designated SWIMMER or
LOAFER according to activity.
four- PROJECTOR/SCREEN PLACEMENT: two projectors/two screens:
for convenience projectors/screens have been designated as
PROJECTOR X located opposite SCREEN 2 and
PROJECTOR Y located opposite SCREEN 1 at each end of pool:
both projectors are below the level of the screens so that
the projection inclines upwards to fill the screen:
in cross-section (see plan-project DI-pad) the projection
triangles intersect midway along the pool's length.

INSTRUCTIONS for PUBLIC PERFORMANCE

before the projection starts: in the BLUE LIGHT that BLUE
LIGHT-FRAMES the pool throughout the PERFORMANCE SWIMMERS
swim DEPTHWISE and LOAFERS loaf EDGEWISE and CUSHIONWISE:

GIVEN: projector X - projector Y
screen 2 - screen 1
carrousel X - carrousel Y (slide-sets)
GIVEN: that slide-sets are identical in TIMING and SEQUENCE:
GIVEN: that slide-set X is staggered exactly one slide behind
slide-set Y:

CC4

NOCAGIONS

(2)

INSTRUCTIONS for PUBLIC PERFORMANCE (contd):

SYNCHRONICITY: Y projects 1st slide:
 Y cuts to 2nd slide: X projects 1st slide
 Y cuts to 3rd slide: X cuts to 2nd slide

and so it goes...

...until Y cuts from final slide: X cuts to final slide
 (screen solidlight for
 10 secs then solidblack)

SIMULTANEITY: : X cuts from final slide
 (SIMULTANEOUS GREENLIGHT
 and RUNNING-GREENLIGHT)
 (screen solidlight for 3
 mins then solidblack)

- AT PROJECTION-END (duration of projection to be
 finalised but will be approximately 30 mins) SWIMMERS
 and LOAFERS will amuse themselves -

SOUNDWISE: four loudspeakers edgewise to pool will play
 during projection-time a CAGE-piece - LOUDLY:

item: whether or not to commission CAGE-piece?
 if not - choose a piece from his oeuvre

item: whether or not CAGE-piece (subject to above)
 will continue after projection-end?
 if not - will anything play SOUNDWISE?

item: how determine(NUMBERWISE)optimum attendance?
 - relative to size of location?

item: whether or not to run successive performances
 in the same day?
 if so - at half-hour intervals?
 if so - how control IN/OUT traffic?
 by - no set-schedule (the-show-begins-when-
 you-arrive)?
 by - a set-schedule (where those not in by
 performance-start must
 wait outside until next
 scheduled performance)

INSTRUCTIONS for PRIVATE PERFORMANCE

CC4

NOCAGIONS

(3)

OBSERVATIONS/SLIDEWISE:

- one- coke-tracking across the cover of NOTATIONS plus the cocaccessories combine into a kind of visual-transformable-NOTATION/MUSICWISE:
- two- moreover is the sequence-NOTATION of the slides themselves: each slide IMAGE-ined (by means of camera placement/manipulation/mobility through 360 :EVERYWHICHWAY- a filmic space) with reference (HOMMAGEWISE) to MALEVICH's WHITE ON WHITE (white coke-tracks on white cover) and to SUPREMATIST space: not as a SUPREMATIST revival - more as an assertion of its very existence carried out in a play-chance and candid (PURE-WHITE) way:
- three- CHANCE as PLAY
 in the shooting of the slides:
 in the box-order from the lab:
 in the carrousel-order (which may/maynot be box-order):

CHANCE-NOTATIONSCHANCE-RELATIONS within performance-project

DEDICATION: this 4th block-experiment in COSMOCOCA is dedicated in recognition of ABOVE-GROUND INVENTION/ATTAINMENTS to TWO BRAZILIAN CONCRETE-POETS and PROSE-WRITERS and THEORIZERS and above all INNOVENTORS: to the SAO PAULO brothers the CAMPOS brothers

AUGUSTO and HAROLDO DE CAMPOS

PROPOSITION/GIVEWISE - CC4 COPY I (each COPY is an exact duplicate-set of-/and made by HÉLIO OITICICA from the ORIGINAL) will be presented to DE CAMPOS brothers along with INSTRUCTIONS for PERFORMANCE and a PROPOSAL inviting them to contribute - INVENT and/or TRANSFORM the INSTRUCTIONS for a PERFORMANCE to take place in SAO PAULO or RIO.

OBSERVATIONS/BLOCKWISE - my work/relationship with NEVILLE may be compared to that of film director and cameraman: the difference being that there are just two of us in the whole project: just two of us INVENTING/EXTRAPOLATING/etc. just two of us in a multi-structural multi-valent EXPERIMENTATION which is not cinema nor photography nor narrative:

CC4

NOCAGIONS

(4)

OBSERVATIONS/BLOCKWISE:(contd)

-every move and every decision is EXPERIMENTATION-oriented:
 EXPERIMENT/as definitive mode of structuring new processes of inventive activity not bound or conditioned by an obsolete value-system:
 COSMOCOCA as program in progress informs of it's open and experimental character: shifts and changes integral to it's inventive structure, as are the chance-operations - essential elements in it's manifestations:
 as open-program in progress it defies definition and/or classification:
 EXPERI-MULTIPLICITY of possibilities from program-extension to other people either collectively in PUBLIC PERFORMANCE or selectively in PRIVATE PERFORMANCE: this extension (and herein lies it's strength)- rather than confining program-activity to originators)- creates MULTI-POSSIBILITIES for collective/individual participation:
 the experimental exercise of liberty (MARIO PEDROSA)

as NOCAGIONS- CC4 is open to interpretation as music/poetry/transforming object/quasi-cinema/kinetic experiment/multi-media/etc. without being any of them:
 as NOCAGIONS - not merely a punning allusion to CAGE's book - it demands consideration as experiment or as a moment within a program on a much level.

CC5

HENDRIX - WAR

august 26th 1973

at BABYLONESTS
 lower-middle NEST:
 from 2AM to 3:30AM:
 81 2nd Ave:#4
 NYC

slides: I to 34: OPEN TIME
 photos: HÉLIO OITICICA: film - ektachrome hi speed tungsten light
 mancoquilagens: NEVILLE D'ALMEIDA
 sound track: tapes: any HENDRIX: have them all at hand:
 to be played before/during/and after slide-set project-
 ion: choice of albums/individual tracks/etc. to be
 made by PROJECT-ADMINISTRATION.

COPIES: 4 SETS of IO to be designated CC5 COPY__ (A)(B)(C)(D).

PHOTO-PROPS to include:

- one- penknife
- two- matches: virgin/burning/spent
- three- unfinished silver mylar PARANGOLÉ CAPE
- four- record album: WAR HEROES - JIMI HENDRIX

INSTRUCTIONS: PUBLIC PERFORMANCE

participants to occupy hammocks suspended from ceiling
 structure and disposed throughout enclosed room-space:
 BACK-PROJECTION of SLIDES onto the four canvas walls
 which define the room-space:
 ENTRY through openings in each corner of room-space:
 a sketch-plan is to be made and included in these
 INSTRUCTIONS indicating environment-set/distribution
 of hammocks/projection-surface walls/etc.
 SUSPENDED IN THE AIR: BODYWISE: ABOVE THE GROUND:
 HAMMOCKS-HANGING-COCOONWISE:

PRIVATE PERFORMANCE

for four or more rooms (apt. or house: in the case of
 a house with a garden use the exterior walls):
 project each of the four slide-sets in a different
 room: start projections as soon as you wake: let
 co-habitants each control a SLIDE-SET with the instr-
 uction that they be repeated the whole day along with
 sound track of HENDRIX tapes and/or albums: where
 possible use four SETS of sound-system: projection-
 interludes at operator's will: not as WASTE TIME
 rather as INVENTED TIME:
 as the day lengthens and the sounds and slides repeat -
 repeat - repeat themselves so should the operators
 direct everything towards DANCE to the extent of
 inviting in OTHERS from ELSEWHERE.

Anexo B

Manifesto de Rogério Sganzerla

“Cinema fora da lei”

1 – Meu filme é um far-west sobre o III Mundo. Isto é, fusão e mixagem de vários gêneros. Fiz um filme-soma; um far-west mas também musical, documentário, policial, comédia (ou chanchada?) e ficção científica. Do documentário, a sinceridade (Rossellini); do policial, a violência (Fuller); da comédia, o ritmo anárquico (Sennett, Keaton); do western, a simplificação brutal dos conflitos (Mann).

2 – O bandido da luz vermelha persegue, ele, a polícia enquanto os tiras fazem reflexões metafísicas, meditando sobre a solidão e a incomunicabilidade. Quando um personagem não pode fazer nada, ele avacalha.

3 – Orson Welles me ensinou a não separar a política do crime.

4 – Jean-Luc Godard me ensinou a filmar tudo pela metade do preço.

5 – Em Glauber Rocha conheci o cinema de guerrilha feito à base de planos gerais.

6 – Fuller foi quem me mostrou como desmontar o cinema tradicional através da montagem.

7 – Cineasta do excesso e do crime, José Mojica Marins me apontou a poesia furiosa dos atores do Brás, das cortinas e ruínas cafajestes e dos seus diálogos aparentemente banais. Mojica e o cinema japonês me ensinaram a saber ser livre e – ao mesmo tempo – acadêmico.

8 – O solitário Murnau me ensinou a amar o plano fixo acima de todos os travellings.

9 – É preciso descobrir o segredo do cinema de Luís poeta e agitador Buñuel, anjo exterminador.

10 – Nunca se esquecendo de Hitchcock, Eisenstein e Nicholas Ray.

11 – Porque o que eu queria mesmo era fazer um filme mágico e cafajeste cujos personagens fossem sublimes e boçais, onde a estupidez – acima de tudo – revelasse as leis

secretas da alma e do corpo subdesenvolvido. Quis fazer um painel sobre a sociedade delirante, ameaçada por um criminoso solitário. Quis dar esse salto porque entendi que tinha que filmar o possível e o impossível num país subdesenvolvido. Meus personagens são, todos eles, inutilmente boçais – aliás como 80% do cinema brasileiro; desde a estupidez trágica do Corisco à bobagem de Boca de Ouro, passando por Zé do Caixão e pelos párias de Barravento.

12 – Estou filmando a vida do Bandido da Luz Vermelha como poderia estar contando os milagres de São João Batista, a juventude de Marx ou as aventuras de Chateaubriand. É um bom pretexto para refletir sobre o Brasil da década de 60. Nesse painel, a política e o crime identificam personagens do alto e do baixo mundo.

13 – Tive de fazer cinema fora da lei aqui em São Paulo porque quis dar um esforço total em direção ao filme brasileiro liberador, revolucionário também nas panorâmicas, na câmara fixa e nos cortes secos. O ponto de partida de nossos filmes deve ser a instabilidade do cinema – como também da nossa sociedade, da nossa estética, dos nossos amores e do nosso sono. Por isso, a câmara é indecisa; o som fugidio; os personagens medrosos. Nesse país, tudo é possível e, por isso, o filme pode explodir a qualquer momento.

Rogério Sganzerla, maio de 1968