

REFLEXÕES SOBRE PROCESSOS DE CRIAÇÃO NA PINTURA E NO CINEMA

Francisco Benvenuto Gusso¹

RESUMO: Este artigo tem por objetivo refletir e comparar algumas das possíveis relações existentes entre os processos de criação artística no cinema e na pintura, através da sua realização pelas ideias conceituais do cineasta-artista, do cinema-pintura ou do cinema de pintor. A discussão teórica ancora-se em questões formais como os conceitos de narração, figuração, *mise-en-scène* e dispositivo. Além disso, coloca-se em pauta o pensamento ou raciocínio de Paul Cézanne que contribuiu para a evolução da representação na pintura argumentando-se que este fator pode ter influenciado o desenvolvimento do olhar cinematográfico, aproximando ainda mais o cinema das artes visuais, contribuindo, desta maneira, para o surgimento da estética de fluxo e do cinema de dispositivo.

Palavras-chave: Cinema; Pintura; Fluxo; Dispositivo.

REFLECTIONS ON CREATION PROCESSES IN PAINTING AND CINEMA

ABSTRACT: This article aims to reflect and compare some of the possible relations between the processes of artistic creation in cinema and in painting, through its realization through the conceptual ideas of the filmmaker-artist, cinema-painting or painter's cinema. The theoretical discussion is based on formal issues such as the concepts of narration, figuration, *mise-en-scène* and device. In addition, the thought or reasoning of Paul Cézanne, who contributed to the evolution of representation in painting, argues that this factor may have influenced the development of the cinematographic look, bringing cinema even closer to the visual arts, contributing, in this way, for the emergence of flow aesthetics and device cinema.

Keywords: Cinema; Painting; Flow; Device.

1 Mestrando do Programa de Pós-Graduação – Mestrado Acadêmico em Cinema e Artes do Vídeo (PPG-CINEAV) da Universidade Estadual do Paraná (Unespar) – *campus* de Curitiba II/Faculdade de Artes do Paraná (FAP) e vinculado à linha de pesquisa 2: Processos de Criação no Cinema e nas Artes do Vídeo. Membro do Grupo de Pesquisa CineCriare – Cinema: criação e reflexão (Unespar/PPG-CINEAV/CNPq). E-mail: franciscogusso@gmail.com

INTRODUÇÃO

Este artigo nasce da vontade de refletir, analisar e comparar alguns processos de criação nas artes, especificamente na pintura e no cinema, colocando em evidência o teor de um possível artista que poderia ser reconhecido como um cineasta-pintor ou de uma forma de pensar e fazer uma espécie de cinema de pintor.

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

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

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

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

Na referida entrevista à revista francesa, Scorsese expôs seu desejo de fazer um cinema como se fosse um pintor. De ‘pintar’ um filme, não pensando a câmera como pincel, mas sentindo fisicamente a presença do filme como um material artístico sendo moldado em suas mãos, como uma tela se apresenta diante de seu criador. Sua vontade, evidente, era poder criar de forma livre e individualmente. É difícil imaginar esse processo, ainda mais em se tratando de um diretor como Scorsese, acostumado a super-produções e grandes estúdios onde realizou a maioria de seus filmes. Mesmo assim o artista revela seu desejo de fazer filmes sem ser incomodado por ninguém, de poder começar uma obra, abandoná-la por um tempo, começar uma nova, retomar a anterior. A vontade de trabalhar em seus filmes com a proximidade e liberdade que um pintor trabalha o devaneio sobre suas telas. Esse é o cinema de pintor que Martin Scorsese diz idealizar ou almejar. Essa obsessão do

cineasta pela pintura se deve mais ao seu processo de criação e sua relação quase orgânica entre autor-obra do que apenas por meras questões estéticas e de linguagem. É antes de mais nada, a busca por uma forma de realizar um cinema de forma livre como faria um cineasta-pintor.

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

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

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

A PINTURA NO TEMPO E NO ESPAÇO

A pintura clássica e figurativa reinou absoluta durante milhares de anos, até o surgimento da arte abstrata em meados do século XX. Essa pode ser considerada a grande 'virada' na história da arte, que culminou no desenvolvimento de movimentos como o modernismo. Há muito tempo a arte se preocupa mais em produzir um equivalente plástico centrado na essência da obra, do que em apenas reproduzir as características específicas de determinados objetos. A partir dos anos 70 a prioridade na arte não estava tanto na representação da figura, mas na própria imagem da obra de arte em si. Os artistas naquela época começavam a assumir que suas percepções individuais do mundo podiam ser muito limitantes se comparadas às possibilidades oferecidas pela realidade, que apresenta infinita variedade de elementos figurativos. O objeto de arte começou a ser compreendido cada vez mais como uma realidade autônoma.

O modernismo foi um movimento que influenciou diferentes linguagens artísticas, como a dança, o teatro, a música e não foi diferente na pintura. As interferências da presença performativa do artista nas obras se mostravam cada vez mais relevantes e, às vezes, até mais importantes do que a pintura em si. Com a arte abstrata, as experiências estéticas ganharam uma aura de mistério e as vezes podiam até lembrar experiências religiosas. Os artistas visuais propunham meios de pintar de forma cada vez mais livre, buscando seu material artístico no campo das sensações.

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

A principal característica da pintura abstrata é a ausência da relação imediata entre as suas formas e cores e as formas e cores de um ser. Por isso, uma tela abstrata não representa nada da realidade que nos cerca, nem narra figurativamente alguma cena histórica, literária, religiosa ou mitológica. [...] Em pouco tempo o abstracionismo dominou a pintura moderna e tornou-se um movimento bastante diversificado (PROENÇA, 1995, p. 159-161).

Enquanto a arte figurativa já existia há milhares de anos, a arte abstrata surgiu há menos de um século. Ela carrega a característica de colocar o espectador em uma relação incomum com suas emoções, capaz de transmitir um aspecto da experiência humana que a arte figurativa não consegue. O sentido da pintura já não está apenas no que o artista propositor da obra representava por meio dela, mas principalmente como ele o faz. O mais importante não seria mais o que o artista pinta, mas 'como' o artista pinta, ou seja, a maneira como as obras são feitas é que prevaleceriam sobre todas as outras questões que envolvem a criação artística.

Ao interromper a questão de somente retratar a realidade exterior, a pintura se fez linguagem de si mesma. Passou a ser a linguagem da linha e da cor.

O artista brasileiro Hélio Oiticica escreveu em um de seus diários que seria preciso dar grande ordem à cor, a mesma que vem a grande ordem dos espaços arquitetônicos. Sobre a arte da pintura, ele ainda afirma:

A cor é uma das dimensões da obra. Portanto possui um desenvolvimento próprio, elementar. Quando, porém, a cor não está mais submetida ao retângulo, nem a qualquer representação sobre este retângulo, ela tende a se 'corporificar', torna-se temporal, cria sua própria estrutura. A obra passa então a ser o 'corpo' da cor (...) A pintura, à medida que vai se objetivando, cria relações com outros campos da arte, principalmente com a arquitetura e com a música. Trata-se de uma relação intrínseca, estrutural (OITICICA, 1986, p. 34).

Não existe outra opção para os artistas não-figurativos além de permanecerem dentro de seu campo e mergulharem cada vez mais fundo dentro de sua própria arte. Piet Mondrian (1872-1944), por exemplo, já previa que isso levaria a algumas possíveis consequências em direção ao fim da arte como 'coisa separada' do ambiente sociocultural ao seu redor. Assim como muitos artistas de sua geração, Oiticica também acreditava na busca romântica pela universalização da arte.

A partir do movimento do modernismo, a arte passaria a procurar sua realização pela unificação das linguagens, por exemplo da pintura, da escultura e da arquitetura, para que uma nova realidade plástica fosse criada, não mais como objetos separados, mas como parte de uma coisa só, uma realidade da obra de arte. Oiticica, por sua vez, antecipa que o problema da pintura se resolveria com a destruição do quadro em troca de sua incorporação no espaço e no tempo (figura 01). O que passava a importar já não era mais a tela em si, mas a sua gênese. O problema estaria na integração com o espaço e o tempo na gênese da obra. Para Oiticica essa integração, por si só, já condenaria o quadro ao desaparecimento, trazendo-o ao espaço tridimensional.

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

Figura 1 - Helio Oiticica, Grande Núcleo, 1960. Com a destruição do quadro a pintura se corporifica



Fonte: imagem fotográfica de autoria de César Oiticica Filho. Disponível em: <<https://universes.art/en/magazine/articles/2013/helio-oiticica/photos/04>>

RELAÇÕES ENTRE O IMPRESSIONISMO E LOUIS LUMIÈRE

Em *Lumière: o último pintor impressionista* (2004, p. 25-46), Aumont se refere a Lumière como “o último pintor impressionista”. Se observarmos atentamente o período ao qual ele se refere no início dos anos 1900, antes do surgimento do cinema, os artistas responsáveis por ‘criar imagens’ ainda eram todos pintores.

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

Louis Lumière observava as obras dos artistas impressionistas, que era o que estava mais em voga em seu tempo. Seu olhar era, portanto, descendente do olhar apresentado pelos artistas do início do século XX, tais como: Gustave Flaubert (1821-1880), Édouard Manet (1832-1883), Stendhal (1783-1842). É importante lembrar que um dos objetivos mais proeminentes dos pintores

impressionistas era encontrar uma representação fiel da natureza, principalmente na tentativa de captar o invisível no mundo visível, os aspectos da luz, do ar e da atmosfera que nos rodeia, abrindo mão do virtuosismo do desenho da forma para dar mais atenção aos aspectos da cor e das sensações.

De acordo com Proença (1995), o Impressionismo foi um movimento em que os artistas procuravam “a partir da observação direta do efeito da luz solar sobre os objetos, registrar em suas telas, as constantes alterações que essa luz provoca nas cores da natureza” (PROENÇA, 1995, p. 140).

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

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

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

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

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

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

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

No cinema *amise-en-scène* engloba todos os elementos que aparecem no enquadramento: atores/atrizes, posicionamentos coreográficos/trajetórias, iluminação, decoração/cenografia, adereços da cena, figurino, entre outros elementos. É a *mise-en-scène* que expressa a atitude, as

escolhas e a identidade do(a) diretor(a) sobre todas as questões que aparecem na tela em seu estágio final de acabamento.

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

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

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

Oliveira Jr. (2013) apresenta o dualismo plano-fluxo / desenho-cor, existente na *mise-en-scène* no cinema, fazendo uma comparação lógica com a pintura. Segundo o autor o desenho faz um paralelo cinematográfico através da estética do plano, enquanto a arte da cor corresponderia a uma estética ligada ao fluxo.

Segundo Oliveira Jr.:

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

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

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

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

Assim como aconteceu anteriormente com a pintura, ao voltar-se para si mesma, o cinema parece também escoar no sentido de uma relação com o absoluto na arte, expandindo-se a partir de sua forma original para fora no espaço, em busca da sensação universal causada pela criação de novas realidades através da obra de arte.

CINEMA E PINTURA: SOBRE FLUXO E DISPOSITIVO

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

De forma genérica, poderíamos dizer que no cinema isso se daria através de uma projeção escondida, uma tela projetada, dentro de uma sala escura. Na pintura a ideia de dispositivo estaria ligada mais à relação quadro-cor-moldura-arquitetura. Novamente, se colocarmos ambos, lados a lado, poderemos perceber certas semelhanças entre eles. A diferença maior se encontra em questões pontuais, como no caso do quadro.

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

o quadro pictórico é, por natureza, centrípeto. Ele encerra a tela pintada sobre seu próprio suporte, nos obriga a olhar para dentro do quadro, dando ênfase no objeto em si.

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

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

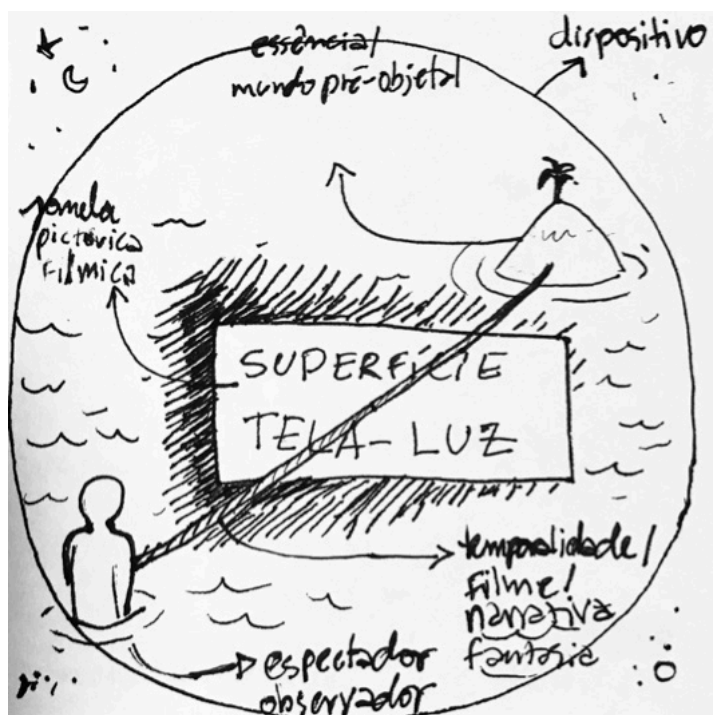
No cinema não encontramos essa mobilidade ligada ao objeto devido ao seu dispositivo. Devemos olhar para dentro desse dispositivo se quisermos encontrar um equivalente ao quadro-objeto. Porém, em cinema os dispositivos podem ser um tanto mais abstratos. O escuro da sala de cinema, por exemplo, é antes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

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

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

O esquema gráfico – de autoria própria – a seguir, explora imagetivamente esta relação (figura 2).

Figura 2 – sobre dispositivos, representações e observador



Fonte: retirado do caderno de pesquisa do autor

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

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

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

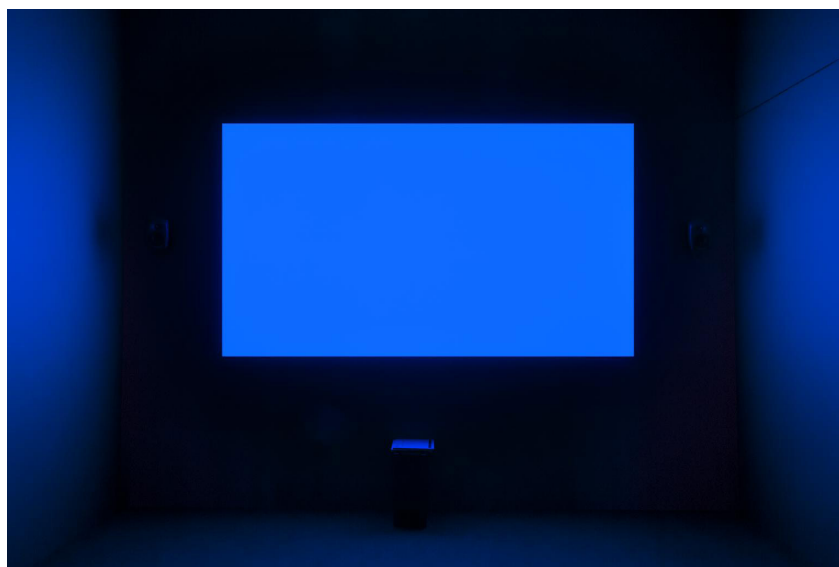
Se nos anos 50 o foco de interessada crítica cinematográfica era *amise-en-scène*, a partir dos anos 2000 o conceito de dispositivo ganhou relevância e ares de protagonismo. Nos filmes de dispositivo não há propriamente *umamise-en-scène*, se considerarmos o sentido tradicional da

palavra. Em vez disso temos uma estratégia visual elaborada e estabelecida a partir do dispositivo em um processo de narração que se faz reconhecer. O artista ativa esses dispositivos e permite que o mundo se encarregue do resto. Trata-se de fazer surgir um mundo velado através do olhar do diretor, instalando novas ambiências, provocando novas realidades.

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

O filme instalação ou filme-dispositivo, *Blue* do autor Derek Jarman (figura 03), não busca apenas refletir o mundo, mas isolá-lo na forma de obra de arte, aonde possa experimentar suas sensações com o máximo de intensidade desejada.

Figura 3 – *Blue* (Jarman, 1993) como cinema de dispositivo



Fonte: <<https://www.tate.org.uk/art/artworks/jarman-blue-t14555>>

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

CONSIDERAÇÕES FINAIS – CINEMA E PINTURA EM VIBRAÇÃO

A história do cinema – a ‘sétima arte’ – permanece intimamente conectada à trajetória das artes visuais. Em muitos aspectos temos a sensação de que o filme, em si, sempre procurou absorver algo da essência existente na imagem pictórica. O cinema nos apresenta um material que

carrega a representação e a significação da imagem fotográfica do real. A imagem fílmica já é por si só uma imagem pronta.

Um dos possíveis caminhos para capturar a essência material nos filmes pode ser a criação de trabalhos não narrativos que busquem mais uma cinetização da pintura, através de ferramentas formais puramente plásticas. Assim como a pintura teve que se objetivar sobre si mesma buscando uma resposta através da cor, no cinema é preciso voltar para a essência de seu dispositivo, o princípio da tela projetada, voltar-se para a luz, seja por seu viés simbólico, dramático ou atmosférico dentro do filme.

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

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

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

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

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

REFERÊNCIAS

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

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

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

DELEUZE, Gilles. **O que é um dispositivo**. O mistério de Ariana. Ed. Vega - Passagens. Lisboa. 1996.

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

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

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

Recebido em: 28/11/2020
Aceito em: 01/04/2021