

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO  
ESCOLA DE COMUNICAÇÃO  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM  
COMUNICAÇÃO E CULTURA

Linha de pesquisa: Tecnologias da Comunicação e Estéticas

A INCERTEZA COMO MÉTODO:  
o cinema experiencial de Peter Mettler

Lyana Guimarães Martins

Rio de Janeiro / RJ

2023

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO  
ESCOLA DE COMUNICAÇÃO  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM  
COMUNICAÇÃO E CULTURA

Linha de pesquisa: Tecnologias da Comunicação e Estéticas

A INCERTEZA COMO MÉTODO:  
o cinema experiencial de Peter Mettler

Tese de doutorado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como parte dos requisitos necessários à obtenção do Título de Doutor em Comunicação e Cultura.

**Aluno:** Lyana Guimarães Martins

**Orientação:** Prof. Dr. Antonio Pacca Fatorelli

Rio de Janeiro / RJ

2023

**ATA DA QUINGENTÉSIMA QUADRAGÉSIMA QUINTA SESSÃO PÚBLICA  
DE EXAME DE TESE DE DOUTORADO DEFENDIDA POR LYANA  
GUIMARÃES MARTINS NA ESCOLA DE COMUNICAÇÃO DA UFRJ**

Aos doze dias do mês de dezembro de dois mil e vinte e três, às quatorze horas, na sala 140 da Escola de Comunicação da UFRJ, foi realizada a defesa de tese de doutorado de **Lyana Guimarães Martins**, intitulada: "**A Incerteza como Método: o cinema experiencial de Peter Mettler**", perante a banca examinadora composta por: **Antonio Pacca Fatorelli** [orientador(a) e presidente], **Victa de Carvalho Pereira da Silva**, **Fernando Antonio Soares Fragozo**, **Patricia Rebello da Silva** e **Luiz Guilherme de Barros Falcão Vergara**. Tendo o(a) candidato(a) respondido a contento todas as perguntas, foi sua tese:

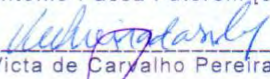
aprovada     reprovada     aprovada mediante alterações

A BANCA RESSALTA A IMPORTÂNCIA DA TESE COMO CONTRIBUIÇÃO  
PARA O CAMPO TRANSDISCIPLINAR DA PRODUÇÃO ARTÍSTICA ABRORDANDO  
UM ARTISTA, PETER METTLER, QUE CONSOLIDOU A SUA CRÍTICA COMO  
CINEMA EXPERIENCIAL, MAS AINDA CONHECIDO NO BRASIL.

E, para constar, eu, Thiago Couto, lavrei a presente, que segue datada e assinada pelos membros da banca examinadora e pelo(a) candidato(a) ao título de Doutor(a) em Comunicação e Cultura.

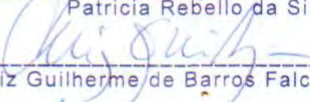
Rio de Janeiro, 12 de dezembro de 2023

  
-----  
Antonio Pacca Fatorelli [orientador(a) e presidente]

  
-----  
Victa de Carvalho Pereira da Silva [examinador(a)]

  
-----  
Fernando Antonio Soares Fragozo [examinador(a)]

  
-----  
Patricia Rebello da Silva [examinador(a)]

  
-----  
Luiz Guilherme de Barros Falcão Vergara [examinador(a)]

  
-----  
Lyana Guimarães Martins [candidato(a)]

## AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Peter Mettler, pela generosidade e disponibilidade, desde o surgimento da ideia dessa pesquisa em julho de 2018. Mais do que meu objeto de pesquisa, ele é uma inspiração como artista e ser humano. Sua colaboração incondicional foi essencial, com o fornecimento de todos os seus filmes e textos, além do seu tempo nas entrevistas realizadas.

Ao meu orientador Antonio Fatorelli pela escuta generosa e apontamentos sempre muito gentis e motivadores. E, claro, por acreditar em mim e no meu trabalho ao longo de todo o processo, mesmo com uma pandemia durante metade do percurso. Sua persistência, acolhimento e dedicação foram fundamentais para a conclusão desta tese.

Aos membros da minha banca de qualificação, os professores Osmar Gonçalves, Victa de Carvalho e Tadeu Capistrano, cujas observações e indicações foram fundamentais para o prosseguimento da pesquisa. Certamente o trabalho cresceu a partir da leitura e análise tão atenta e generosa feita por eles.

Aos professores do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura da Universidade Federal do Rio de Janeiro, que com suas aulas alargaram meu campo de conhecimento.

Aos pesquisadores de diversas cidades que conheci nos encontros da Socine e Anpap, que me ajudaram a confiar na minha pesquisa.

À Escuela Internacional de Cine y Televisión (EICTV) em San Antonio de los Baños, em Cuba, em especial a Jorge Iglesias, chefe do departamento de Humanidades da escola, que acreditou na minha pesquisa e me incentivou a participar do workshop de Peter Mettler em novembro de 2019.

Aos meus colegas de imersão em Cuba: Cecilia Cores, Lázaro Lemus, Yanis Carreto, Lola Tartane, Julia Rizzo e Eamon MacMahon. Sua criatividade e paixão pelo cinema foram inspiradores.

A Dan Browne, artista e cineasta canadense, que no início dessa pesquisa era o responsável pelo acervo de Mettler. Graças a ele que pude ter acesso a um grande volume de textos sobre os filmes e trabalho de Mettler, o que foi fundamental para o desenvolvimento desta tese.

À minha companheira Alessandra Lima pela paciência e parceria durante esses quase cinco anos de dores e alegrias, além dos nossos debates e trocas de ideias.

Aos amigos e à família pela compreensão e suporte neste período.

À CAPES pela bolsa concedida.

*O hábito devora trabalhos, roupas, móveis, a esposa e o medo da guerra [...].  
E a arte existe para que se possa recuperar a sensação de vida; existe para fazer  
com que as pessoas sintam as coisas, para tornar a pedra pedregosa.  
O propósito da arte é transmitir a sensação das coisas  
como elas são percebidas e não como elas são conhecidas.*

VICTOR SHKLOVSKY  
manifesto *Arte como técnica* (1917)

## RESUMO

Essa pesquisa é uma investigação sobre um fazer cinematográfico que insere tanto o realizador quanto o espectador em um fluxo de pensamentos e sensações. Para tanto, parte-se do trabalho do cineasta suíço-canadense Peter Mettler, no qual é possível identificar um envolvimento complexo do espectador com o filme, uma imersão da ordem da abstração, que o transporta a um espaço-tempo virtual. Através da seleção de quatro títulos da sua cinematografia, procura-se refletir sobre seus modos de produção, especialmente as relações construídas entre as imagens, sons, palavras e pensamentos durante a montagem e a filmagem. Há nos filmes de Mettler um diálogo intenso entre esses elementos, em um jogo de associações mútuas, gerando filmes marcados por um fluxo contínuo e por subjetividades evidentes, naquilo que certa crítica cinematográfica chama de *filme ensaio*, ou o que o próprio Mettler chama de *cinema experiencial*. Nesse modo de fazer cinema, há uma implicação do autor a todo momento, o que demanda uma posição de abertura e disponibilidade, semelhante ao trabalho do cartógrafo, como descrito por Virgínia Kastrup. Trata-se de uma forma de realização que envolve uma grande curiosidade pelo mundo, em uma busca pelo *wonder*, e que é caracterizada por uma recusa das certezas, dos automatismos, dos regimes de controle e de eficiência, levando a um elogio da experimentação, da associação e da improvisação. Uma forma livre de filmar, que toma a incerteza como base, mas que requer uma *percepção sintonizada* e uma *atenção flutuante*, que fazem parte dos princípios do *default mode off*, o lema de trabalho de Mettler. Assim, além de uma reflexão teórica com os filmes, e de uma conversa com trabalhos de outros cineastas e artistas, há também uma discussão sobre os processos de realização a partir da experiência prática, tanto de Mettler, quanto da autora, durante sua passagem pela Escuela Internacional de Cine y Televisión em Cuba, onde participou de uma oficina de criação com Peter Mettler.

Palavras-chave: imersão; percepção; experiência; fluxo; curiosidade.

## ABSTRACT

This research is an investigation into a cinematographic practice that immerses both the filmmaker and the audience in a flow of thoughts and sensations. It starts with the work of swiss-canadian filmmaker Peter Mettler, where a complex involvement of the viewer with the film is identifiable, an immersion of an abstract nature that transports them into a virtual space-time. By selecting four titles from his filmography, the aim is to reflect on Mettler's modes of production, especially the relationships built between images, sounds, words and thoughts during editing and filming. Mettler's films exhibit an intense dialogue among these elements, creating works characterized by a continuous flow and evident subjectivities, often referred to as *essay films* by certain film critics or *experiential cinema* by Mettler himself. In this approach to filmmaking, there is a constant implication of the author, demanding an attitude of openness and availability, akin to the work of a cartographer, as described by Virgínia Kastrup. It represents a form of realization driven by a profound curiosity for the world, a pursuit of wonder, and is characterized by a refusal of certainties, automatisms, control regimes and efficiency, leading to a celebration of experimentation, association and improvisation. This free form of filmmaking, grounded in uncertainty, requires a *tuned perception* and a *floating attention*, integral to the principles of the *default mode off*, which is Mettler's working motto. In addition to theoretical reflection on the films and a dialogue with works of other filmmakers and artists, the research also delves into the processes of realization based on practical experience, both from Mettler and the author, during her time at the Escuela Internacional de Cine y Televisión in Cuba, where she participated in a creative workshop with Peter Mettler.

Keywords: immersion; perception; experience; flow; curiosity.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Vegetação do Grand Teton National Park, Estados Unidos em cena de <i>Becoming Animal</i> (2018), de Peter Mettler e Emma Davie -----	12
Figura 2 – Água que corre em rio repleto de pedras em cena de <i>Becoming Animal</i> (2018), de Peter Mettler e Emma Davie -----	13
Figura 3 – Intensa queda d'água de uma cachoeira em cena de <i>Becoming Animal</i> (2018), de Peter Mettler e Emma Davie -----	14
Figura 4 – Último dia da oficina com Peter Mettler na Escuela Internacional de Cine y Televisión (EICTV) em San Antonio de los Baños, Cuba, em novembro de 2019----	18
Figura 5 – Cena da plataforma do trem em <i>Picture of Light</i> (1994), de Peter Mettler -----	24
Figura 6 – As luzes da aurora boreal em <i>Picture of Light</i> (1994), de Peter Mettler---	27
Figura 7 – <i>A peepshow with views of the interior of a dutch house</i> (1655-60), de Samuel van Hoogstraten -----	30
Figura 8 – Afresco da igreja de <i>Sant'Ignazio</i> (1688-1694), de Andrea Pozzo -----	32
Figura 9 – Pintura em panorama de Paul Sandby em <i>Drakelowe Hall</i> , Inglaterra (1793)-----	33
Figura 10 – Panorama de Robert Barker em Leicester Square, Londres (1793) -----	34
Figura 11 – Cinéorama, de Raoul Grimoin-Sanson, na Exposição Universal de Paris (1900)-----	35
Figura 12 – <i>Hale's Tour and Scenes of the World</i> (1909), de George Hale -----	36
Figura 13 – Afresco Grande Friso (60 a.C.), na Vila dos Mistérios, em Pompéia-----	37
Figura 14 – Teatro <i>The Bourgogne</i> com palco-perspectiva em Paris no século XVII	39
Figura 15 – Gravura de um pintor usando uma câmara escura portátil (século XVII) -----	40
Figura 16 – <i>Festspielhaus</i> em Bayreuth (segunda metade do século XIX), de Richard Wagner e Otto Brückwald -----	42
Figura 17 – Cena da monta-russa em <i>Entr'Acte</i> (1924), de René Clair-----	44
Figura 18 – Instalação <i>Floating in the Falling Universe of Flowers</i> (2016), de teamLab-----	48
Figura 19 – Exposição <i>Monet à Beira D'água</i> realizada no Parque Villa Lobos (São Paulo) em 2023 -----	49
Figura 20 – Interior da instalação <i>Movie-Drome</i> (1963-1965), de Stan VanDerBeek	51



Figura 21 – Paisagem noturna vista da janela do trem em movimento em <i>Picture of Light</i> (1994), de Peter Mettler -----	54
Figura 22 – Instalação <i>Breathing Light</i> (2013), de James Turrell -----	58
Figura 23 – <i>Line Describing a Cone</i> (1973), de Anthony McCall, na instalação realizada no KW Institute for Contemporary Art (Berlim) em 2017 -----	59
Figura 24 – Membros da equipe olhando pela janela do trem em movimento em <i>Picture of Light</i> (1994), de Peter Mettler-----	62
Figura 25 – Cenas cotidianas em <i>Gambling, Gods and LSD</i> (2002), de Peter Mettler -----	64
Figura 26 – Gotas de fumaça no exterior do trem em <i>Picture of Light</i> (1994), de Peter Mettler -----	66
Figura 27 – Dança da fumaça flutuante em <i>Picture of Light</i> (1994), de Peter Mettler -----	67
Figura 28 – Pedaco de madeira arrastado pelas ondas do mar em <i>Five</i> (2003), de Abbas Kiarostami-----	68
Figura 29 – Exercício de PUM ( <i>Picture Unitary Movie</i> )-----	69
Figura 30 – <i>Late Spring</i> (1949), de Yasujiro Ozu-----	72
Figura 31 – A sinuosidade da fumaça de gelo e das luzes da aurora boreal em <i>Picture of Light</i> (1994), de Peter Mettler-----	73
Figura 32 – Ponte de vista espacial e ponte de vista terrestre das luzes da aurora boreal em <i>Picture of Light</i> (1994), de Peter Mettler-----	74
Figura 33 – <i>Le repas de bébé</i> (1895), de Louis Lumière-----	76
Figura 34 – <i>Viagem à Lua</i> (1902), Georges Méliès-----	79
Figura 35 – Lareira artificial no hotel em Churchill, em <i>Picture of Light</i> (1994), de Peter Mettler -----	80
Figura 36 – Equipe de filmagem explorando a região de Churchill, em cena de <i>Picture of Light</i> (1994), de Peter Metter -----	82
Figura 37 – Instigando a duvidar da percepção e da imagem, em cena de <i>Picture of Light</i> (1994), de Peter Mettler -----	83
Figura 38 – Analisando um negativo com fotogramas da autora boreal em cena de <i>Picture of Light</i> (1994), de Peter Mettler-----	85
Figura 39 – Estudo das pós-imagens retinianas realizado por Jan Purkinje no século XIX -----	88
Figura 40 – Ilustração de um recital de Thomas Wilfred com o seu <i>Clavilux</i> (1924)-	91

Figura 41 – Películas do filme <i>Dresden Dynamo</i> (1971-1972), de Lis Rhodes	92
Figura 42 – Dança dos refletores sonoros em cena de <i>Gambling, Gods and LSD</i> (2002), de Peter Mettler	93
Figura 43 – <i>Sallie Gardner at a Gallop - The horse in motion</i> (1878), de Eadweard Muybridge	97
Figura 44 – <i>Composite with portraits of violent criminals and normal population</i> (1878), de Francis Galton	99
Figura 45 – Caminho de gelo visto por uma câmera subjetiva noturna em cena de <i>Picture of Light</i> (1994), de Peter Mettler	101
Figura 46 – Escultura de gelo dentro de um quarto de hotel em Churchill, em cena de <i>Picture of Light</i> (1994), de Peter Mettler.	107
Figura 47 – Uma transição de imagens que engana o olhar em <i>Gambling, Gods and LSD</i> (2002), de Peter Mettler.	109
Figura 48 – <i>When the Day's Work is Done</i> (1877), de Henry Peach Robinson	110
Figura 49 – <i>Anatomies</i> (1929), Man Ray	112
Figura 50 – <i>View of the Boulevard du Temple</i> (1838), de Louis-Jacques-Mandé Daguerre	113
Figura 51 – <i>Constelação/movimento</i> (1955), de Alexandre Wollner	114
Figura 52 – Casal de noivos pulando de <i>bungee jump</i> em cena de <i>Gambling, Gods and LSD</i> (2002), de Peter Mettler	115
Figura 53 – Demolição de um hotel em Las Vegas em cena de <i>Gambling, Gods and LSD</i> (2002), de Peter Mettler	119
Figura 54 – Albert Hofmann, químico responsável pela criação do LSD em cena de <i>Gambling, Gods and LSD</i> (2002), de Peter Mettler	122
Figura 55 – Variação de diafragma durante plano-sequência de <i>Gambling, Gods and LSD</i> (2002), de Peter Mettler	123
Figura 56 – Páginas do livro <i>Antes de Ver</i> (2014), de Arthur Omar	126
Figura 57 – Exercício às cegas durante oficina de Peter Mettler na EICTV em novembro de 2019	128
Figura 58 – Fotografia às cegas no livro <i>Histórias do não ver</i> (2013), de Cao Guimarães	130
Figura 59 – Primeiro dia de gravação coletiva com o grupo da oficina com Peter Mettler na EICTV em San Antonio de los Baños, Cuba, novembro de 2019	135

Figura 60 – Estudo de locação para filmagem em uma escola abandonada no centro de San Antonio de los Baños, novembro de 2019 -----	138
Figura 61 – Estudo de locação para filmagem em San Antonio de los Baños, novembro de 2019 -----	139
Figura 62 – Peter Mettler durante gravação de imagens para o seu projeto <i>While the Greener Grass Grows</i> em San Antonio de los Baños, novembro de 2019 -----	143
Figura 63 – <i>Eastern Avenue</i> (1985), de Peter Mettler-----	145
Figura 64 – Alce encarando a câmera em cena de <i>Becoming Animal</i> (2018), de Peter Mettler e Emma Davie-----	148
Figura 65 – Cena do rapaz que olha para a câmera em <i>Gambling, Gods and LSD</i> (2002), de Peter Mettler-----	150
Figura 66 – Sombra do diretor e menina encarando a câmera em <i>Gambling, Gods and LSD</i> (2002), de Peter Mettler -----	151
Figura 67 – Cena do rapaz que segue a câmera em <i>Gambling, Gods and LSD</i> (2002), de Peter Mettler-----	152
Figura 68 – Reflexo do diretor em <i>Picture of Light</i> (1994), de Peter Mettler -----	154
Figura 69 – Filme <i>6 Below</i> (2017), de Scott Waugh, exibido em uma sala Barco Escape -----	157
Figura 70 – Sala Júnior da rede de cinema Cinépolis -----	158
Figura 71 – <i>Uma tarde de domingo na Ilha de Grande Jatte</i> (1884-1886), de Georges Seurat -----	159
Figura 72 – Sombra do diretor em <i>Becoming Animal</i> (2018), de Peter Mettler e Emma Davie -----	164
Figura 73 – Balé das folhas e galhos em <i>Becoming Animal</i> (2018), de Peter Mettler e Emma Davie -----	165
Figura 74 – Olhares e reflexos no curta-metragem <i>Calle 40</i> (2020), de Lyana Peck -----	169
Figura 75 – A interioridade dos personagens é evidente em <i>Gambling, Gods and LSD</i> (2002), de Peter Mettler -----	172
Figura 76 – <i>Dune: Part One</i> (2021), de Denis Villeneuve; exemplo de uma <i>brain stem-y image</i> -----	174

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b>	<b>12</b>
PRIMEIRAS IMPRESSÕES	12
PROPOSIÇÕES	15
PRECEDENTES	19
<b>1 IMERSÃO</b>	<b>22</b>
1.1 UM TERMO COMPLEXO	23
1.2 ILUSÃO	29
1.3 PROJEÇÃO	39
1.4 EXPANSÃO E INTERATIVIDADE	47
1.5 ABSTRAÇÃO	53
<b>2 PURSUIT OF WONDER</b>	<b>64</b>
2.1 UM NADA QUE É TUDO	65
2.2 MAGIA	75
<b>3 TUDO É INVENÇÃO</b>	<b>82</b>
3.1 A INCERTEZA NEGADA	86
3.2 A INCERTEZA DISFARÇADA	96
3.3 A INCERTEZA TRABALHADA	107
<b>4 UM MODO DE FILMAR E ESTAR NO MUNDO</b>	<b>121</b>
4.1 ABERTURA	121
4.2 <i>DEFAULT MODE OFF</i>	127
4.3 ATITUDE, CALIBRAGEM E IMPROVISO	137
4.4 OBSERVAR E SER OBSERVADO	145
<b>5 EXPERIENCIAL</b>	<b>154</b>
5.1 POR QUE UM CINEMA EXPERIENCIAL?	154
5.2 UM FLUXO ATMOSFÉRICO DE ASSOCIAÇÕES	163
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	<b>176</b>
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b>	<b>179</b>
<b>REFERÊNCIAS AUDIOVISUAIS</b>	<b>190</b>
<b>ANEXO 1 – PRIMEIRA ENTREVISTA COM PETER METTLER</b>	<b>191</b>
<b>ANEXO 2 – PRINCÍPIOS PARA A PRÁTICA DE PETER METTLER</b>	<b>198</b>
<b>ANEXO 3 – SEGUNDA ENTREVISTA COM PETER METTLER</b>	<b>200</b>

## INTRODUÇÃO

*In order to see, we must first begin by looking.*

PETER METTLER

### Primeiras impressões

Figura 1 – Vegetação do Grand Teton National Park, Estados Unidos em cena de *Becoming Animal* (2018), de Peter Mettler e Emma Davie



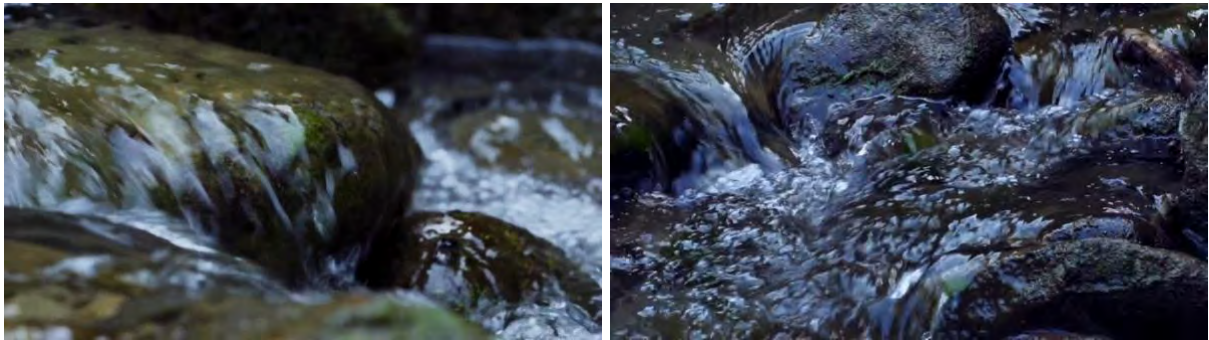
Fonte: fotograma retirado do filme.

Quando assisti a um filme de Peter Mettler pela primeira vez, durante a projeção tive uma mistura de sensações e pensamentos. A beleza das imagens era incontestável, assim como a sutileza e inteligência das suas transições via montagem. A construção sonora, além do tom e ritmo das vozes, produziam um envolvimento sensorial muito forte. Mas não havia apenas uma fruição estética com o seu trabalho, o que era dito também teve uma grande importância nesse estado que o filme me deixou. Havia uma imersão, certamente, mas ao mesmo uma consciência. O filme puxava, capturava a atenção, mas também soltava, permitindo fluir com as imagens, sons e palavras.

O trabalho em questão era o longa-metragem *Becoming Animal* (2018), que Mettler realizou em parceria com a cineasta inglesa Emma Davie a partir do

pensamento do filósofo norte-americano David Abram<sup>1</sup>. Gravado em sua maior parte no Grand Teton National Park, uma reserva florestal localizada nos Estados Unidos, nele não há nada propriamente extraordinário. É *apenas* o resultado de um percurso, sem objetivo evidente, dos diretores e Abram pelos ambientes naturais do parque. Mas nos diversos planos de árvores, animais, turistas, rios, lagos, pedras e montanhas, acompanhados de sonoridades nem sempre diegéticas, algo acontece. O espectador é afetado e convocado de uma forma que eu (ainda) não sabia como nomear.

Figura 2 – Água que corre em rio repleto de pedras em cena de *Becoming Animal* (2018), de Peter Mettler e Emma Davie



Fonte: fotogramas retirados do filme.

Na primeira metade do filme, há uma cena na qual vemos imagens da água de um rio que corre com considerável velocidade<sup>2</sup>. Devido às muitas pedras no seu leito, e a um ligeiro declive, o som desse fluxo líquido é bastante presente. A cada enquadramento desse ambiente, há uma leve variação sonora, de intensidade e qualidade. Essa dinâmica dura um pouco mais de 60 segundos, nos quais ficamos extasiados – é gostoso ouvir o som da água batendo nas formações rochosas. Até que acontece uma interrupção nesse fluxo sensorial: as imagens continuam, mas o som é subtraído. Depois de alguns segundos nesse estranho silêncio, começamos a ouvir Abram no *voice over*<sup>3</sup> que diz:

<sup>1</sup> O trabalho de David Abram é marcado pela fenomenologia e ecologia. São dois os seus livros publicados: *The Spell of the Sensuous: perception and language in a more-than-human world* (1997) e *Becoming Animal: an earthly cosmology* (2010).

<sup>2</sup> *Timecode* 00:26:52 do filme.

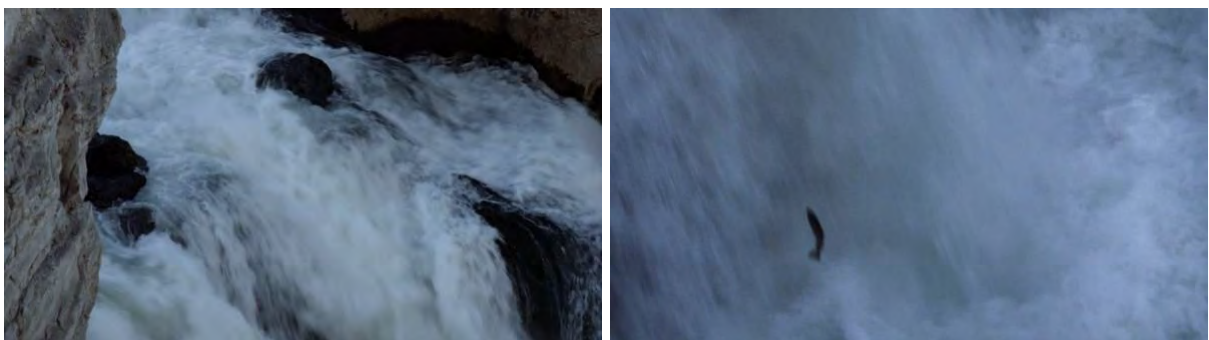
<sup>3</sup> Utilizo o termo em inglês porque a tradução para português, “narração”, poderia sugerir um sentido equivocado para essa voz. São raríssimos os momentos nos quais Mettler a utiliza para trazer alguma informação ou para fazer um relato do que está acontecendo na imagem. Em vez disso, a sua fala, ou dos seus personagens, é carregada de reflexões e memórias, contos sobre alguma experiência anterior. Quase sempre se trata de algo que têm alguma relação com a cena em questão, às vezes uma relação mais direta, outras mais metafórica.



Podemos pensar na linguagem como uma representação do mundo, mas a linguagem também é algo corporal. É uma atividade sensorial, a fala. Um intercâmbio entre nosso corpo e os corpos que nos rodeiam. Esguichar, lavar, salpicar, precipitar<sup>4</sup>. O som que une essas palavras é o som com o qual a água fala: *shhhh* (*Becoming Animal*, 2018, tradução minha).

Depois de pronunciar a onomatopeia do som de uma água corrente, o que ouvíamos antes volta a aparecer, em um leve *fade in*. O plano é logo substituído por outro, mais aberto, relevando uma queda mais brusca do rio. A voz de Abram ressurge, concluindo seu pensamento: “Então, nossa linguagem não pertence à paisagem animada tanto quanto a nós?” (*Becoming Animal*, 2018, tradução minha). Em seguida, a câmera começa a descer suavemente, acompanhando o fluxo de água que jorra. O som dessa cachoeira vai ficando cada vez mais intenso, e assim permanece por alguns segundos, até que começa a diminuir, até quase sumir. O plano permanece o mesmo: um enquadramento mais fechado dessa forte queda d’água, da qual vemos apenas uma densa espuma branca e, às vezes, um peixe saltando. Esse quase silêncio dura pouco, mais é o suficiente para provocar mais um estranhamento no espectador.

Figura 3 – Intensa queda d’água de uma cachoeira em cena de *Becoming Animal* (2018), de Peter Mettler e Emma Davie



Fonte: fotogramas retirados do filme.

Essa talvez tenha sido a cena que mais me impactou nesse filme, porque há nela a construção de uma imersão complexa: por mais que aquelas imagens e sons da água tenham uma certa carga de hipnotismo, as palavras de Abram também me envolveram. Os elementos sensoriais dialogam com os elementos cognitivos, não em uma ilustração, mas em uma espécie de entrelaçamento. A forma como esse

<sup>4</sup> A tradução para o português perde o jogo de palavras que Abram faz nessa passagem. Em inglês, as palavras são: *gush, wash, splash, rush*.

trecho foi montado, com dinâmicas e momentos de suspensão, deu espaço para o espectador acessar outras camadas, de forma que não há na sequência apenas um encantamento estético. As imagens e sons me fizeram pensar, assim como as palavras do *voice over* me fizeram sentir, e vice-versa.

Certamente, todo filme gera algum impacto emocional no espectador. Mas no caso desse trabalho de Mettler, parecia haver algo a mais, que poucos cineastas alcançam – ou se interessam alcançar. Depois de ter contato com seus trabalhos anteriores, percebi que em geral ele não se limita a formas de trabalhar já estabelecidas, escapando dos clichês. Os efeitos afetivos e emocionais óbvios de certos elementos do cinema no público são colocados de lado, em uma procura por novas possibilidades criativas. Cada plano fotografado por Mettler está além daquilo que ele exhibe. Assim, um plano de um animal não é apenas um registro desse ser em um espaço e em um determinado momento; sempre há alguma associação dessa imagem com uma outra imagem, um som ou um pensamento. E é isso que parece fazer a diferença na experiência com o seu trabalho.

## **Proposições**

Foi a partir do desejo de descobrir e esmiuçar isso que acontece quando se assiste a um filme de Peter Mettler que nasceu esta pesquisa. A imersão particular que se tem com o seu trabalho foi o primeiro ponto de reflexão, o que demandou uma revisão teórica acerca do tema, não apenas no cinema. A aposta é de que o caráter imersivo em Mettler se deve a um transporte do espectador não para dentro do filme, mas para outro lugar. Um modo de imersão que podemos encontrar em outras esferas, como em certas instalações de cinema expandido. O diálogo e contraste com outras práticas artísticas foi fundamental para chegar a uma definição para essa imersão em filmes como *Becoming Animal*.

A proposta dessa pesquisa, portanto, não é realizar uma investigação acerca da obra de Mettler, mas a partir das indagações conceituais e processuais despertadas pelo seu trabalho. Busco pensar com os filmes e através deles, em um interesse nos seus desdobramentos possíveis. Por isso, o recorte em apenas quatro títulos da sua filmografia: *Eastern Avenue* (1985), *Picture of Light* (1994), *Gambling, Gods and LSD* (2002) e *Becoming Animal* (2018). Cada um nos leva a reflexões diferentes, tanto pelo seu tema central quanto por sua linguagem e estética. Mas em



comum entre eles há um evidente interesse em explorar e experimentar o que o cinema e a nossa própria percepção podem alcançar.

Nessa conversa com os filmes, foi realizada uma revisão bibliográfica acerca de alguns pontos chave: imersão, percepção, experiência, atenção e imagem. Não se trata de um levantamento sobre o que já foi dito sobre esses temas, mas uma discussão e problematização com alguns textos e autores, como Jonathan Crary, Henri Bergson, Gilles Deleuze, Michel Foucault, Edgard Morin, Maurice Merleau-Ponty e Virgínia Kastrup. Como é possível perceber, o arcabouço teórico não se limita ao cinema e à comunicação, há uma interface principalmente com a filosofia, mas também com as artes, a psicologia e a antropologia.

É importante ressaltar que a teoria não é convocada para explicar os filmes, assim como os filmes não aparecem para ilustrar propostas teóricas já consagradas. A partir da análise e reflexão de algumas cenas, é traçado um diálogo com certos pensamentos, ora em concordância, ora em tensionamento. Nessa conversa com os autores, alguns conceitos são revirados, em uma tentativa de construção das minhas próprias proposições. Portanto, o texto foi construído nesse cruzamento, assumindo a primeira pessoa como sujeito da escrita, em um tom um tanto ensaístico, como são os filmes de Mettler.

E não poderia ser diferente. Afinal, o que começou como uma pesquisa essencialmente teórica, ganhou novos contornos através de uma experiência pessoal. Em 2019, tive a oportunidade de passar um período de três semanas de imersão com o próprio Mettler em uma oficina prática na Escuela Internacional de Cine y Televisión (EICTV) em San Antonio de los Baños, Cuba. Nessa ocasião, pude entender melhor suas motivações, concepções e, sobretudo, filmar a partir dessas premissas. Esse processo revelou que muitas das questões presentes nos trabalhos de Mettler são inerentes ao seu próprio modo de fazer, que passa por um modo de estar, de perceber e de se relacionar com o mundo. Foi a partir dessa experiência que a pesquisa tomou outros rumos: se antes o espectador parecia ser o personagem conceitual, esse lugar foi ocupado também por aquele que faz o filme.

Então, além de procurar inferir o que acontece quando se assiste a um filme de Mettler, passei também a investigar a experiência da filmagem e suas implicações. No período em Cuba, percebi que essas duas situações estão de alguma forma intrincadas, constituindo aquilo que o próprio diretor chama de *cinema experiencial*. Foi em um festival de documentários em Montevideu que ouvi essa

expressão pela primeira vez, quando conheci Mettler pessoalmente. Nessa ocasião, ele afirmou preferir entender o seu trabalho não como um cinema experimental, mas sim *experiential*. E o que seria isso? Apesar de relacionar esse termo com seu trabalho, o próprio Mettler não apresentou uma definição muito elucidativa sobre ele, o que me despertou o interesse em conceituá-lo.

A aposta é de que a expressão *cinema experiential* não se trata unicamente da potência dos seus filmes evocarem uma determinada experiência para quem assiste, afinal outros também são capazes de fazer isso. Acredito que *experiential* compreende também uma certa forma do diretor se relacionar com o seu entorno durante a filmagem. Esse modo de fazer cinema demanda uma disposição de abertura para a ultrapassagem dos limites perceptuais, permitindo associações para além do esperado. É essa experiência pessoal de exploração e descoberta que guia e produz as imagens, sons e palavras que vão constituir o filme. Por isso, o *cinema experiential* não é uma categoria, um gênero cinematográfico, mas sim um certo modo de estar, fazer e perceber – condição que reforçou a importância de priorizar os processos de criação durante a pesquisa e escrita.

Mettler pode não ter definido o termo *experiential* em Montevideu, mas deu algumas pistas no período em Cuba. Uma delas, talvez a mais importante, foi enfatizada no nosso último dia na escola. Tradicionalmente, no encerramento das oficinas internacionais na EICTV, é solicitado ao conferencista convidado deixar um recado em alguma parede do prédio principal – são muitos, de Steven Spielberg a Abbas Kiarostami. Empunhando uma lata de tinta spray, Mettler escreveu seu lema principal: *default mode off*.

Se havia alguma diretriz durante aquelas três semanas, essa era a que nos guiava. Consistia basicamente em uma tentativa de contornar os padrões e as regulações de uma percepção normativa durante a filmagem. O leitor pode questionar se seria possível alcançar plenamente esse propósito, mas talvez fosse o caso de ao menos tentar afrouxar, desviar, transgredir essas fronteiras. Em vez de uma simples oposição ou negação da normatividade, acredito que o caminho escolhido por Mettler é da ultrapassagem: uma superação dos automatismo através da exploração das potências da incerteza.

Figura 4 – Último dia da oficina com Peter Mettler na Escuela Internacional de Cine y Televisión (EICTV) em San Antonio de los Baños, Cuba, em novembro de 2019



Crédito: acervo pessoal da autora.

Para avançar nessa questão, foi preciso antes estabelecer o que era isso que se pretendia tensionar e superar com o *default mode off*. A partir de uma discussão teórica, histórica e estética acerca da percepção, procurei traçar algumas origens desse mito que é a nossa normatividade perceptiva, tão marcante no mundo ocidental. Digo *mito* porque, como veremos, a ideia de uma percepção universal, constante e inequívoca é uma invenção, que responde a um determinado projeto de poder – um projeto que também influencia a ideia contemporânea de experiência.

Assim, as diferentes forças envolvidas na construção da normatividade e padronização da percepção, assim como as intenções por trás delas, foram apontadas e problematizadas. O debate não é apenas teórico; certas práticas artísticas, assim como cenas de filmes de Mettler, foram convocadas como gatilhos ou pontos de inflexão. Afinal, se há incertezas da percepção e da imagem que são historicamente negadas ou escondidas, há também aquelas que são reveladas e estimuladas por um certo fazer artístico, no qual se inclui o trabalho de Mettler.

Para Jerry White (2006, p. 13), a prática documental experiencial do diretor é “um método mais aberto à espontaneidade, mais intimamente ligado à experiência”. Com efeito, essa abertura ao acaso é essencial no processo de filmagem de Mettler.

Não por acaso, ele considera a câmera de cinema como um instrumento musical em uma performance de jazz, na qual o músico cria e improvisa (Mettler, 2011, p. 37). É entender a incerteza não como um problema a ser evitado, mas algo a ser estimulado e aproveitado como ferramenta criativa. Por isso, no *default mode off* há a demanda de uma certa disposição, atenção e relação com o entorno no momento da gravação. Uma prática que resulta em imagens que são mais evocativas do que representativas: uma impressão da experiência de um mundo vivido e imaginado pelo realizador e completado por aquele que assiste.

Certamente, Mettler não inaugura nada disso. Ele está em diálogo com uma certa cinematografia, com outras propostas artísticas e outros pensadores do passado e da contemporaneidade. Dessa forma, procurei situar historicamente alguns processos dos quais o trabalho de Mettler faz parte, mesmo que indiretamente. Mais do que semelhanças e diferenças, a intenção foi traçar pontes entre esses outros fazeres e pensamentos. Foi assim que essa tese se estruturou: há uma reflexão teórica com os filmes; uma discussão a partir da experiência prática (tanto minha, quanto de Mettler); e também uma conversa com trabalhos de outros cineastas e artistas. O objetivo foi tentar construir um fluxo de pensamento através dessas diferentes camadas, em uma referência direta ao modo de construção dos filmes experienciais de Mettler.

## Precedentes

Em julho de 2018, aconteceu na capital do Uruguai a 10ª edição do DocMontevideo, um encontro internacional de documentário. Além de uma mostra de filmes documentais contemporâneos, o evento contou também com atividades de mercado e de capacitação, que incluíam rodadas de negócios, *pitchings*, palestras e *workshops* de criação ministrados por cineastas de diferentes partes do mundo. Naquele ano, Peter Mettler<sup>5</sup> ficou a cargo do *workshop* de direção e parte da mostra

---

<sup>5</sup> Nascido em 1958 na cidade de Toronto, Canadá, Peter Mettler iniciou sua carreira no cinema com o filme experimental de ficção *Scissere* (1982), seguido de *Eastern Avenue* (1985), um diário de viagem no qual ele se coloca como personagem principal. Seu primeiro documentário longa-metragem foi *Picture of Light* (1994), que o rendeu alguns prêmios, como o *La Sarraz Prize*, do Festival Internacional de Locarno. Seu segundo documentário, *Gambling, Gods and LSD* (2002), possui mais de três horas de duração e foi realizado ao longo de quase uma década. Também bastante premiado, foi o que conferiu a Mettler maior projeção internacional. Isso lhe rendeu um convite do Greenpeace para realizar o documentário média-metragem *Petropolis* (2009). Depois vieram os longas-metragens *The End of Time* (2012) e *Becoming Animal* (2018). Seu trabalho mais recente é a série *While the*

foi dedicada a seus principais filmes. Pouco conhecido no Brasil, mas com um certo reconhecimento em outros países latinos, como a Argentina e o próprio Uruguai, aquela foi a primeira vez que tive contato com o seu trabalho.

Além do seu trabalho autoral, Mettler atua desde a década de 1980 como diretor de fotografia, com destaque para os trabalhos realizados com diversos nomes do movimento que ficou conhecido como *Cinema New Wave*, em Toronto. Ele também expõe fotografias de sua autoria em galerias de arte e realiza colaborações com outros artistas da dança e performance. Nos anos 2000, iniciou uma parceria com a Derivative, empresa canadense de tecnologia digital, com a qual desenvolveu o software *Mixxa* – uma ferramenta para manipulação e mixagem de imagens em tempo real. A partir disso, Mettler tem realizado performances audiovisuais ao vivo, sempre acompanhado de um músico e um locutor - uma construção sinestésica, aliás, muito semelhante aos seus filmes. Sua performance mais conhecida, *Yoshtoyoshto* (2015-2018), foi realizada com o músico Franz Treichler e o antropólogo Jeremy Narby<sup>6</sup>, em diversas cidades da Europa e do Canadá.

Apesar de bastante premiado e de ser um dos primeiros cineastas a lidar com a mixagem de imagens ao vivo, Mettler é quase um desconhecido no Brasil. No exterior, são muitas as matérias e entrevistas em revistas e sites especializados em cinema e arte, mas raros são os textos acadêmicos que tratam do seu trabalho e seus desdobramentos teóricos. Há apenas dois livros publicados sobre ele: uma espécie de coletânea de textos, ensaios e críticas de diversos autores, de 1995; e outro escrito por Jerry White em 2006, a partir dos filmes e fotografias de Mettler.

Há alguns motivos possíveis para isso. Primeiro, seus filmes são difíceis de se classificar: são documentários, ensaios, experimentais? O sistema de financiamento, editais, festivais e exibição do cinema – mesmo aqueles ditos mais “alternativos” – é baseado em gêneros, formatos fechados, enquanto Mettler lida com uma ausência de fronteiras, em um interesse por aquilo que está no “entre”. Além disso (ou por causa disso), ele costuma filmar sozinho ou com equipes

---

*Green Grass Grows*, cujos capítulos 1 e 6 foram lançados em 2023 em diversos festivais, como no Visions du Réel (Suíça) e no DOK Leipzig (Alemanha), nos quais ganhou o prêmio na categoria principal.

<sup>6</sup> Antropólogo canadense conhecido pelo sua pesquisa acerca do xamanismo, inclusive com indígenas brasileiros. O livro *The Cosmic Serpent: DNA and the Origins of Knowledge* (1995) é sua publicação mais conhecida.

reduzidas, sempre de forma independente, sem vínculo com grandes produtoras e distribuidoras. Como diz Jerry White (2006, p. 21), Mettler é um *outsider*.

Mas isso não é o que de fato mobilizou esta pesquisa – afinal, são inúmeros os excelentes cineastas e artistas que merecem maior visibilidade. O trabalho de Mettler, tanto na sua estética quanto nas temáticas abordadas nos seus filmes, dialoga com questões importantes do cinema, da arte e da sociedade contemporânea, principalmente sua relação complexa com a tecnologia e as mídias visuais. Ele tensiona nossas certezas perceptivas, evidenciando o caráter inventivo das imagens e da percepção. Há no seu trabalho um senso de descoberta, de curiosidade e de encantamento com situações simples da vida, e com as propriedades do próprio dispositivo cinematográfico. Em um momento em que tanto se fala sobre o crescimento do fascismo no Brasil e no exterior, com uma consequente desvalorização do pensamento e das subjetividades, parece pertinente realizar um estudo que parte de uma cinematografia tão sensível e provocativa.

Durante a pesquisa, foram realizadas duas as entrevistas com Mettler, uma pessoalmente, no período em Cuba, e outra já no Brasil, de forma remota. Nessa última conversa, ele resumiu o que o motiva a fazer cinema:

Eu acredito que, na maior parte da minha vida, tem sido um processo de pesquisar a vida. Um processo de reflexão, observação e comunicação, com o objetivo de apresentar algo que as pessoas possam, esperançosamente, se inspirar de alguma forma para ver e viver a vida de maneira diferente. Não é como se eu tivesse uma mensagem ou uma grande tese que eu queira transmitir, mas, sim, um incentivo, um processo de reflexão, eu suponho. Como tem sido a maior parte do que tenho feito (tradução minha).

Assim como Mettler, nesta pesquisa procurei traçar relações, construir associações, propor reflexões não com o objetivo de encontrar uma verdade, mas de apontar as potências de um processo baseado na experiência.

## 1 IMERSÃO

É recorrente em textos acerca do trabalho de Peter Mettler identificá-lo como imersivo, tanto pela construção das imagens quanto dos sons. De fato, esse foi o fator que logo me chamou atenção quando assisti *Becoming Animal* (2018), primeiro título de Mettler com que tive contato. Mas diferente dos espaços imersivos em galerias e museus que eu já havia visitado e pesquisado durante meu mestrado<sup>7</sup>, não me senti abraçada pelo filme. Tampouco me senti projetada para dentro dele, como geralmente ocorre no cinema e no teatro tradicional. A imersão no trabalho de Mettler parece ser de outra ordem, que não é da ilusão, nem da projeção ou da impressão de presença. Ela está mais próxima da imaginação e do devaneio.

O objetivo desse capítulo não é trazer uma definição para o termo, até mesmo porque não acredito que exista um único significado fechado para ele. A proposta é entender de qual imersão se trata quando estamos falando dos filmes de Mettler e quais as estratégias estéticas que ele utiliza para alcançá-la, mesmo que para ele não seja proposital. Para tanto, tomarei como ponto de partida outro filme de sua autoria, *Picture of Light* (1994), por considerá-lo o primeiro da sua filmografia a incorporar esse tipo de construção imersiva.

São duas as apostas. A primeira é de que a imersão em Mettler trata-se de um envolvimento sensorial e cognitivo, uma abstração que transporta o espectador para um espaço-tempo que não é nem o seu, nem o da obra, mas um outro. Portanto, não se trata de entrar no filme, ou da imagem se expandir fisicamente em torno dele. O que acontece é uma simbiose espacial e temporal entre ambos, uma unidade virtual provocada por esse encontro mediado.

A segunda aposta é de que essa imersão se dá através da operação de elementos do próprio cinema. Som e imagem, altamente manipulados durante a montagem, mas também já capturados de uma forma bastante específica durante as gravações. Portanto, a imersão não está relacionada apenas a efeitos psicológicos, truques ópticos, instância enunciativa da narrativa ou expansão física das imagens. Há outras construções capazes de provocá-la, como Mettler faz muito bem nos seus filmes.

---

<sup>7</sup> *Esse algo que acontece: um convite a habitar o tempo e o espaço na experiência artística*, dissertação apresentada como conclusão do mestrado em Estudos Contemporâneos das Artes na Universidade Federal Fluminense em 2018.

## 1.1 Um termo complexo

No início da década de 1990, o meteorologista, fotógrafo e colecionador de arte suíço Andreas Züst propôs a Peter Mettler a ideia de fazer um filme sobre as luzes da aurora boreal. O projeto rendeu duas viagens à cidade de Churchill, no estado de Manitoba, no norte do Canadá, e o resultado foi o filme *Picture of Light* (1994). Este trabalho foi um divisor de águas na carreira de Mettler, não apenas pela visibilidade alcançada, pelos prêmios recebidos, mas por ser o primeiro a trazer alguns elementos estéticos e conceituais que se tornariam essenciais na sua cinematografia.

Até aquele momento, Mettler já havia realizado alguns filmes experimentais e de ficção, além de ter colaborado com diversos importantes cineastas canadenses como diretor de fotografia. *Picture of Light* é o seu primeiro longa-metragem documentário, formato que viria a ser constante na sua produção autoral, e o primeiro a utilizar *voice over*. Além disso, nele há o aprofundamento de uma outra característica fundamental de seus trabalhos: a dimensão imersiva das suas imagens, sons e palavras.

Nos primeiros minutos do filme, no segundo plano após a cartela título<sup>8</sup>, vemos e ouvimos um trem em deslocamento. A câmera está dentro do vagão, voltada para a plataforma de uma estação ferroviária, que está encoberta por uma densa neblina. É noite e a visibilidade está comprometida, conseguimos ver apenas alguns focos de luz e partes das estruturas metálicas do local. Enquanto isso, ouvimos o som das engrenagens funcionando e das rodas metálicas em fricção com os trilhos. Há ainda uma fonte sonora de difícil identificação, algo mais atmosférico, como o vento, o ar em deslocamento provocado pelo trem em movimento. E uma espécie de zumbido, um sinal eletrônico de tom médio-agudo, constante, como se seguisse o fluxo também constante do trem em movimento.

São cerca de 30 segundos de duração desse plano, nos quais somos inebriados por essa construção de imagem e sons carregados de incertezas – não conseguimos identificar muito, mas sentimos tudo. Nossa respiração segue o ritmo suave do movimento do trem, em uma espécie de estado meditativo. No entanto, mesmo com todo esse envolvimento, não me sinto dentro dessa cena ao assisti-la,

---

<sup>8</sup> *Timecode* 00:04:28 do filme.



seja na sala escura de um cinema ou na televisão em casa. O recorrente mecanismo de projeção do espectador para dentro do filme não é o que ocorre aqui. O que parece é que não mergulhamos na imagem, mas flutuamos com ela, sendo transportados para outro espaço-tempo.

Figura 5 – Cena da plataforma do trem em *Picture of Light* (1994), de Peter Mettler



Fonte: fotogramas retirados do filme.

É recorrente se falar sobre o encantamento provocado por uma imagem cinematográfica. No livro *O cinema ou o homem imaginário* [1956] (2014), Edgar Morin dedica um capítulo ao assunto, no qual ele defende que o fascínio do cinema está na transfiguração do real em magia. Ele se refere aos primeiros filmes, aqueles formados por imagens banais do cotidiano, como a agitação das cidades, os trabalhadores nas fábricas, cenas familiares. Situações que dentro da tela do cinema ganhavam outra dimensão, se tornando objeto de deslumbramento do público da época.

Jonathan Crary, no último capítulo do seu *Suspensões da Percepção* [1999] (2013), parte de uma carta escrita por Sigmund Freud à sua família para falar sobre essa potência da imagem do cinema. Nela, o psicanalista alemão, que estava em Roma, conta como ficou enfeitiçado pelas imagens projetadas em uma

apresentação na *Piazza Colonna* em 1907. Como aponta Crary (2013, p. 360), na carta não há indicação do conteúdo dessas projeções, como se a tecnologia fosse atração suficiente.

Em texto sobre as primeiras décadas do cinema, Tom Gunning diz algo semelhante: o cinema “solicitava diretamente a atenção do espectador, incitando a curiosidade visual e fornecendo prazer por meio de um espetáculo excitante – um evento único, seja ficção ou documentário, que é interessante por si só” (Gunning, 1990, p. 57-58). O cinema das atrações, ao qual Gunning se refere nesse trecho, é marcado por uma incitação sensorial do público através do assombro, de forma a fisgar a sua atenção. Prática, aliás, recorrente nos espetáculos de entretenimento moderno como um todo.

Esse envolvimento intensivo do espectador com a imagem, não apenas do cinema, mas também das artes visuais e do teatro, costuma ser relacionado com a ideia de imersão. O termo não se limita à experiência estética visual, mas também sonora, literária e corpórea. Assim como também é aplicado em experiências cotidianas, como uma tarefa de trabalho, ou espirituais, como uma prática de meditação ou uma oração. Essa gama tão ampla e diversa de práticas e vivências possíveis de imersão revela o quão complexo é o termo.

No senso comum, o encantamento e a imersão parecem andar de mãos dadas. Isso porque ambos parecem ser similares em um ponto: a retenção da atenção do observador. Quem nunca ouviu alguém dizer que uma pintura era tão envolvente que esqueceu de tudo que estava à sua volta, em uma imersão total? Ou que estava tão imerso em uma leitura, ou em um jogo *online*, que nem percebeu que o telefone tocava? Não por acaso, quando se fala de realidade virtual, é recorrente identificá-la como imersiva, principalmente quando envolve o uso de óculos 3D. Hermeticamente fechados, com eles há um bloqueio de qualquer interferência externa, e a atenção do usuário fica completa na imagem exibida.

Ao pensar sobre essa relação entre encantamento e imersão, me recordo da Síndrome de Stendhal. Esse fenômeno, descrito pela psiquiatra italiana Graziella Magherini em 1979, se refere a uma experiência de epifania relatada pelo escritor francês Henri-Marie Beyle (1783-1842), mais conhecido pelo seu pseudônimo Stendhal – daí o nome da síndrome. A ocasião que deu origem à síndrome é relatada no seu livro *Nápoles e Florença: uma viagem de Milão a Reggio* [1817] (1959). Durante uma visita à cidade italiana de Florença, Stendhal conta que foi

acometido por uma estranha perturbação ao ver os afrescos de Giotto na Basílica de Santa Croce.

No sua exposição, ele diz que sentiu um misto de vertigem, alucinação e confusão mental, acompanhado de aceleração do ritmo cardíaco e desmaio: “Absorto em uma contemplação da beleza sublime... Cheguei ao ponto em que uma pessoa enfrenta sensações celestiais” (Stendhal, 1959, p. 271, tradução minha). Obviamente, trata-se de uma situação extrema, que posteriormente foi relacionada a problemas mentais prévios naqueles que são acometidos por ela. Mas não deixa de ser uma experiência imersiva, que transporta o observador para um outro mundo, uma outra temporalidade diferente da sua.

Mas será que é isso que está em jogo no trabalho de Mettler? Um arrebatamento estético que produz uma imersão? Um processo imersivo que isola e fixa o observador, em uma atenção concentrada em algo na imagem? Na cena do trem em deslocamento em *Picture of Light*, rodeado pela densa névoa, de fato há uma certa carga de absorção. No entanto, não me sinto enfeitiçada pela beleza enigmática da imagem, imobilizada por ela<sup>9</sup>. O efeito dessa cena sobre mim é mais de abertura do que de fixação. Estou imersa, mas não exatamente naquela imagem, mas em um estado mental e sensorial que ela (e o som) me provoca a estar.

Nos primeiros minutos do filme há a aparição de um *timelapse* das luzes da aurora boreal. Se o objetivo desse plano fosse apenas um encantamento, não teria aparecido tão no início. Haveria toda uma construção ao longo do filme, um certo mistério para deixá-la mais potente nesse sentido. Mas ao inserir esse plano na montagem nesse ponto, Mettler diminui a carga de fascinação dessa imagem para fazê-la ser mais do que um simples encantamento.

---

<sup>9</sup> Michael Fried, no seu livro *Absorption and theatricality: painting and beholder in the age of Diderot* (1992), parte de pinturas francesas do século XVIII para traçar (e opor) os conceitos de absorção e teatralidade formulados por ele. Fried aponta que nessa época era recorrente encontrar figuras absortas em alguma atividade, como no quadro *Un père de famille qui lit la Bible à ses enfants* (1755), de Jean-Baptiste Greuze, no qual vemos “pessoas totalmente absortas na própria leitura e nos pensamentos e sentimentos que ela gerou” (Fried, 1992, p. 10, tradução minha). Para ele, cada figura nesta pintura está em um “estado ou condição de atenção extasiada, de ser completamente ocupado ou focado ou (como prefiro dizer) absorto no que ele ou ela está fazendo, ouvindo, pensando, sentindo” (Fried, 1992, p. 10, tradução minha). Trata-se, portanto, de um entendimento da absorção como algo que isola e aparta, como em um êxtase ou sonambulismo. Não é esse o sentido que procuro empregar quando me refiro ao trabalho de Mettler, o que ficará evidente ao longo desse capítulo.

Figura 6 – As luzes da aurora boreal em *Picture of Light* (1994), de Peter Mettler



Fonte: fotograma retirado do filme.

As experiências citadas nos parágrafos anteriores dão a entender que há uma certa – tomando de empréstimo o título do livro de Crary – suspensão da percepção em uma experiência imersiva. Uma suspensão que pode ter diferentes conotações, como diz Crary. Pode ser um olhar ou escuta “que se esquia das condições habituais, (...) um pairar fora do tempo”; pode ser um “estado de fascinação ou contemplação por alguma coisa”; ou ainda um “cancelamento ou interrupção, (...) um negativo da própria percepção” (Crary, 2013, p. 32).

A cena do trem no filme de Mettler me parece estar relacionada com o primeiro tipo de suspensão apontado por Crary, uma vez que me transporta para um lugar e tempo de pensamento. Por mais que também tenha um caráter involuntário nesse processo, nessa cena me sinto instigada a refletir, não apenas a absorver ou contemplar de forma passiva. Talvez esse seja um ponto essencial para entender a imersão envolvida no seu trabalho. Em Mettler há uma situação ótica-sonora pura<sup>10</sup>

<sup>10</sup> Trata-se de mais um termo que me aproprio de Deleuze. Em comparação com a imagem-movimento, ele diz que no regime da imagem-tempo, “não é mais um prolongamento motor que se estabelece, é antes uma relação onírica, por intermédio dos órgãos dos sentidos, libertados. Dir-se-ia que a ação flutua na situação, mais do que a arremata ou encerra” (Deleuze, 2007, p. 13). Nesse regime, os personagens estão envolvidos em situações óticas e sonoras puras, porque são videntes e não mais sujeitos de ação (Deleuze, 2007, p. 11).

para nós que estamos assistindo, em vez de um esquema sensório-motor<sup>11</sup>, de ação e reação.

No livro *Máquinas de imagem: arte, tecnologia e pós-virtualidade* (2015), Cesar Baio identifica dois regimes de sentido acerca da imersão. O da absorção, que para ele é o que “conduz ao mundo da imaginação, um universo outro, que existe paralelo ao nosso”, no qual a tela funciona como uma janela. E o da projeção, aquele em que “a cena se funde ao nosso mundo”, como se fosse uma presença concreta da imagem (Baio, 2015, p. 76). Como exemplo, ele se vale de dois filmes, ambos de ficção, cujo enredo trata da relação de um personagem com um filme. No primeiro, *Uncle Josh at the Moving Picture Show* (1902), de Thomas Edison, Baio (2015, p. 75) defende que acontece o regime da projeção, uma vez que nele o personagem não distingue o que é o mundo da imagem do que é do seu próprio mundo. Já o segundo, *The Purple Rose of Cairo* (1985), de Woody Allen, Baio (2015, p. 76) diz que se insere no regime da absorção, pois a personagem principal feminina se encontra seduzida pelas imagens, por mais que soubesse que se tratava de um universo imaginário, diferente do dela.

Mas gostaria de acrescentar um outro regime a essa categorização proposta por Baio: a ilusão. Aquilo que ele entende como projeção, na verdade me parece ser dessa ordem, como nos espaços ilusionistas do século XIX, os famosos panoramas nos quais o público podia confundir o que era real ou não. De forma que o regime da projeção também teria outra conotação: seria justamente o mergulho do espectador no filme, em referência ao palco italiano e à própria história da sala de cinema. E apesar de concordar com a definição de Baio (2015, p. 76) para absorção, como um regime no qual a imagem leva à transcendência, discordo quando ele dá a entender que esse mundo para o qual se é transportado é o mundo daquilo que se está assistindo. Essa conexão do espectador me parece ser, na verdade, da ordem da projeção, que passa por um envolvimento emotivo com o filme.

A absorção, na verdade, pode estar compreendida tanto no regime da ilusão quanto no da projeção. Afinal, não importa se o espectador está imerso em uma impressão de realidade ou em uma narrativa. Nos dois casos, sua atenção está focada naquilo que está à sua frente. Então, proponho uma outra palavra para

---

<sup>11</sup> A expressão é de Gilles Deleuze, formulada nos seus dois livros dedicados ao cinema. Segundo Deleuze (2007, p. 9-23), o cinema até a metade do século XX é marcado pelo regime da imagem-movimento, na qual os personagens seguiam um esquema sensório-motor, um automatismo de ação e reação, causa e efeito.

categorizar esse regime que nos transporta para um outro espaço-tempo: a *abstração*. Diferente dos demais, nesse tipo de imersão não somos levados a um mundo pré-determinado pelo artista/cineasta, presente na obra/filme. Trata-se de um mundo imaginário nosso, de quem assiste. Como acontece na cena do vagão de trem em deslocamento em *Picture of Light*.

Nessa imersão, não acontece necessariamente um envolvimento emocional do espectador, mas certamente sensorial. É como se a imagem vazasse, ultrapassasse os limites da tela e inundasse o espaço de exibição, coabitando conosco. A construção sonora e imagética dessa cena, portanto, desafia as dimensões padrões da tela de cinema, em uma espécie de cinema expandido. Mas diferente do que geralmente se identifica como tal, a imersão no trabalho de Mettler se dá independente das estruturas físicas de exibição. É algo mais sugestivo, um processo mais mental.

Para evoluir no desenvolvimento dessa questão, me parece pertinente fazer um pequeno desvio, um breve recuo histórico em torno da imersão, não apenas no cinema, mas também nas artes e no entretenimento. O objetivo não é dizer o que já foi feito nesse campo, ou como foi feito, mas pensar o que estava em jogo e os efeitos resultantes dessas práticas, sejam elas artísticas ou comerciais, e os métodos utilizadas para tal. Ao delimitar e diferenciar os três regimes da imersão (ilusão, projeção e abstração), acredito ser possível entender melhor o que é isso que acontece quando se assiste a um filme de Mettler.

## 1.2 Ilusão

O teórico e historiador alemão Oliver Grau, no seu livro *Arte Virtual: da ilusão à imersão* (2007), faz uma importante genealogia dos espaços imersivos, relacionando experiências da antiguidade com obras contemporâneas de realidade virtual. Ao longo do seu texto, ele recorrentemente aponta esses trabalhos como ilusionistas, uma vez que eles enganam os sentidos (principalmente a visão), através de estratégias que fazem o observador acreditar ou ter a impressão de algo. É o caso, por exemplo, das pinturas renascentistas e sua perspectiva geométrica, que criava o efeito óptico de profundidade espacial nas imagens. Ou ainda as caixas *peepshow*, muito populares no norte da Holanda no século XVII, que consistiam em estruturas retangulares de madeira com um orifício para observação de uma pintura

no seu interior, construída a partir do teorema euclidiano<sup>12</sup>, criando a sensação de profundidade para aquele que vê.

Figura 7 – *A peepshow with views of the interior of a dutch house* (1655-60), de Samuel van Hoogstraten



Fonte: National Gallery, Londres.

Nesses dois casos, há o emprego de uma técnica matemática que provoca um efeito óptico que produz uma ilusão de realidade. Nas pinturas renascentistas, a perspectiva, aliada ao trabalho de luz e sombra, criava uma ilusão de tridimensionalidade na superfície bidimensional da tela, de forma que aquelas cenas representadas pareciam reais, vivas. E nas caixas *peepshow*, como a famosa *A Peepshow with views of the interior of a dutch house* (1655-60), do pintor holandês Samuel van Hoogstraten (1627-1678), há a sensação de se estar dentro do interior daquela casa retratada, por conta do jogo de perspectivas da pintura compartimentada. Essas obras seguem e maximizam a ideia de que toda representação é a presença de uma ausência: frente a elas, o observador tem a impressão de estar diante daquilo que está representado na imagem, seja uma paisagem, um ambiente doméstico, uma cena cotidiana ou até mística ou religiosa.

---

<sup>12</sup> De acordo com o teorema euclidiano, “duas linhas retas que se encontram em um ângulo parecem contínuas quando observadas do mesmo nível” (Grau, 2007, p. 79).



Essas estratégias técnicas passam pela criação de uma certa confusão da visão, o que para Grau é o caminho para a imersão:

A despeito de ser um processo intelectualmente estimulante, a imersão, no presente como no passado, é em muitos casos mentalmente absorvente no desenrolar de um processo, de uma mudança, de uma passagem de um estado mental para outro. Ela é sempre caracterizada pela diminuição da distância crítica do que é exibido e o crescente envolvimento emocional com aquilo que está acontecendo (Grau, 2007, p. 30).

Então para Grau, uma técnica ilusionista, como a perspectiva renascentista, engana o observador de tal maneira que não se pensa racionalmente sobre o que está vendo. Assim, esse observador é envolvido emocionalmente e psicologicamente, em um processo de imersão com a obra. Podemos dizer, portanto, que há um sistema de crença nessa construção ilusória e imersiva, por conta do seu poder sugestivo. Não por acaso, essa técnica de pintura se encaixou tão bem com os projetos arquitetônicos desenvolvidos pela Igreja Católica na Europa durante o período do Renascimento e do Barroco. São inúmeros os trabalhos nesse sentido, como o teto da nave da igreja de *Sant'Ignazio*, em Roma, criado pelo jesuíta Andrea Pozzo no século XVII.

O trabalho técnico ilusionista nesse afresco tem uma forte carga de impressão de realidade. Há uma intensa mistura entre o que é arquitetônico, uma realidade material, e o que é pictórico. As colunas pintadas parecem reais, são como um prolongamento das colunas da arquitetura da igreja; as figuras humanas, apesar de bastante idealizadas, parecem que estão de fato penduradas, quase caindo; e a cúpula dourada, profunda e iluminada com raios de sol, na verdade, é falsa<sup>13</sup>. Para Grau (2007, p. 73-75), há um enorme efeito imersivo nesse trabalho, não porque o observador seria projetado para dentro da pintura, mas porque ele teria a sensação de ocupar o mesmo espaço que ela, já que tudo parece estar acontecendo diante dele. É o ilusionismo realista, um engano dos sentidos, que proporciona essa impressão de presença.

---

<sup>13</sup> Conta-se que na época, a Companhia de Jesus, responsável por essa igreja, não possuía recursos suficientes para a construção de uma cúpula. Por isso a solução de uma cúpula falsa, através de truques ópticos. Já tive a oportunidade de conferir essa obra pessoalmente e de fato é impressionante.



Figura 8 – Afresco da igreja de *Sant'Ignazio* (1688-1694), de Andrea Pozzo



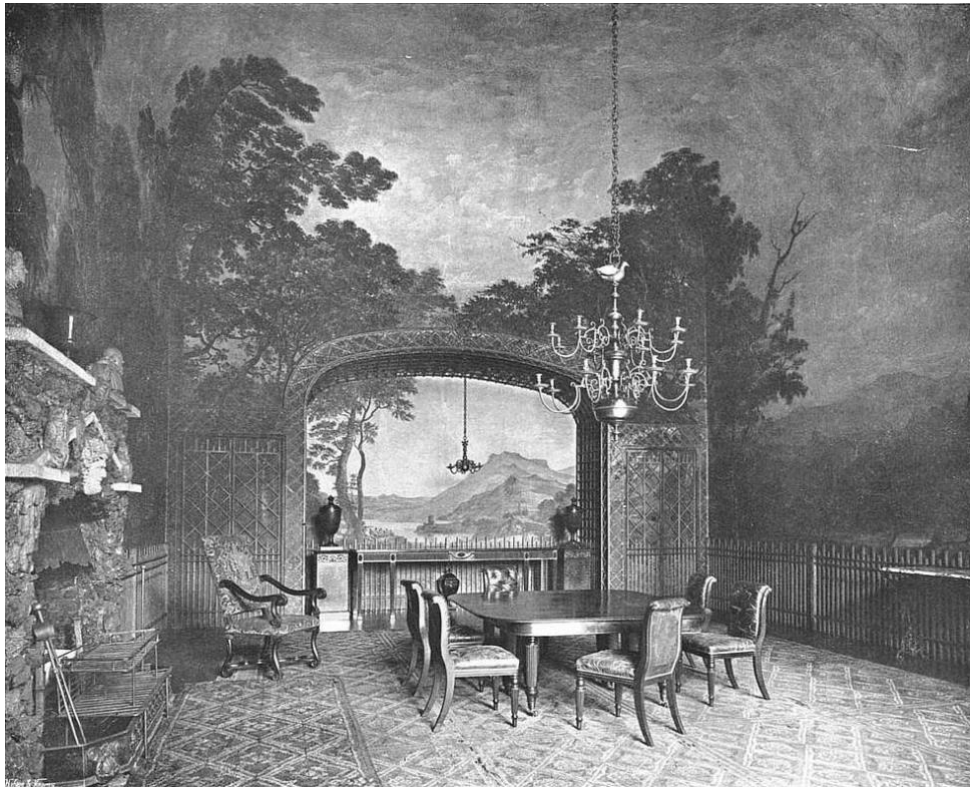
Fonte: fotografia de Bruce McAdam.

Essas pinturas dos tetos das igrejas foram precursoras de outra técnica de ilusão e imersão que também provocava a sensação de habitar o mesmo espaço das imagens. Trata-se da pintura em panorama, patenteada pelo pintor irlandês Robert Barker em 1789, e que se tornou bastante popular nas residências das classes mais abastadas nas décadas seguintes. Mas há uma diferença importante: os tetos das igrejas renascentistas e barrocas, apesar de bastante realistas, remetiam a um mundo imaginário, enquanto nesse tipo de pintura a referência era algo do mundo natural. Assim como as caixas *peepshow*, neste caso a ilusão estava em prol de uma representação de uma realidade exterior, geralmente uma paisagem.

Além da sensação de profundidade, na pintura em panorama os limites do plano principal são diluídos, de forma a ampliar a imagem para os lados, às vezes para o teto e para o chão. É o que acontece, por exemplo, na sala criada pelo cartógrafo e pintor inglês Paul Sandby em *Drakelowe Hall*, na Inglaterra, em 1793. Nela o teto em abóbada tem os limites com as paredes suavizados, formando uma superfície única, semelhante a observação de uma paisagem real. Além disso, há a união de elementos ópticos, arquitetônicos, pictóricos e cenográficos que produzem uma impressão de realidade, como uma simulação. Por exemplo, a cerca que rodeia a sala em *Drakelowe Hall* é um objeto real, não se trata de uma imitação via pintura.

E a lareira foi revestida com pedras, metais e conchas de forma a parecer uma gruta (Grau, 2007, p. 82).

Figura 9 – Pintura em panorama de Paul Sandby em *Drakelowe Hall*, Inglaterra (1793)



Fonte: fotografia de Charles Latham.

Foi a partir desse interesse por uma simulação cada vez mais realista<sup>14</sup> que Robert Barker criou em 1793 a primeira rotunda para abrigar uma imagem em 360°, com um horizonte sem interrupções e figuras sem distorções.<sup>15</sup> Isso que ficou conhecido como panorama, era um ambiente escuro, com iluminação oculta e posicionada acima dos visitantes, o que deixava “o mundo exterior completamente isolado e tornava a imagem absoluta” (Grau, 2007, p. 89).

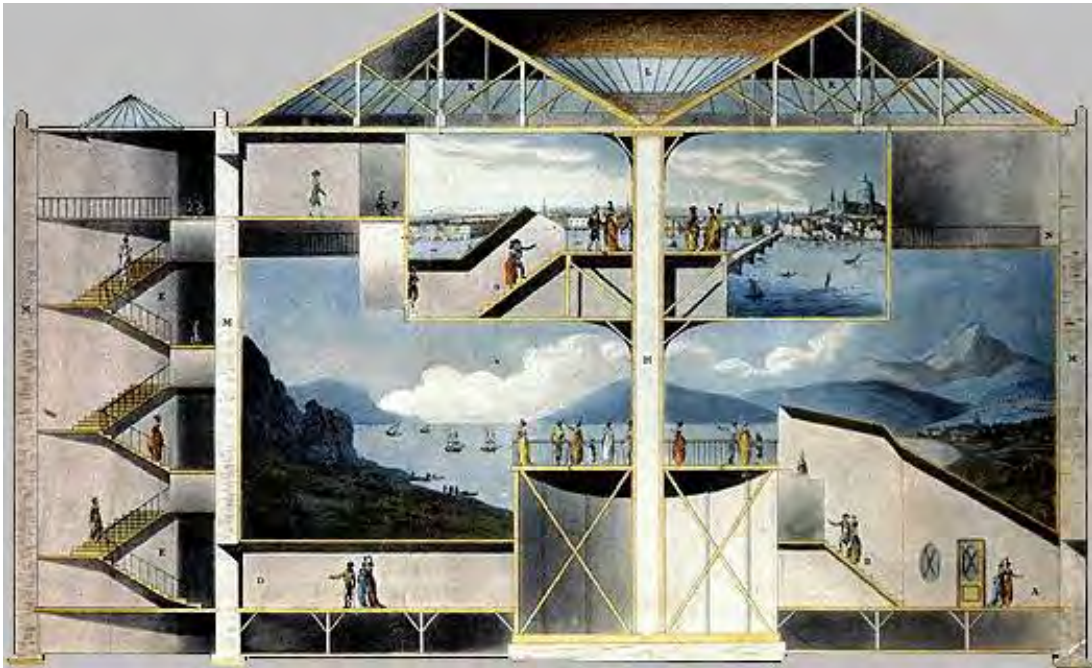
Ao eliminar as interferências do exterior, esse tipo de panorama em rotundas intensificava a ilusão e imersão do observador. Não apenas porque no escuro não era possível ter certeza do que era real ou não na cena apresentada, mas porque a luz focada na cena, e de origem não evidente, fazia com que a atenção do público fosse direcionada para a imagem. Além disso, a escuridão modifica a percepção.

<sup>14</sup> Esse interesse obviamente tem um caráter comercial. Quanto mais realista, mais impactante, o que resultaria em mais clientes. Oliver Grau trata dessa questão no final do capítulo 1 do seu livro.

<sup>15</sup> É possível conferir uma simulação desse panorama em realidade virtual no seguinte endereço: [http://www.studioargento.com/immersiva/foto-immersiva2\\_en.html](http://www.studioargento.com/immersiva/foto-immersiva2_en.html)

Segundo o psicólogo alemão Rudolf Arnheim (2005, p. 293-300), não se trata de uma alteração apenas psicológica, mas principalmente por questões físicas e ópticas da visão, que modificam nossas sensações, a forma como interpretamos ou as memórias que invocamos.<sup>16</sup>

Figura 10 – Panorama de Robert Barker em Leicester Square, Londres (1793)



Fonte: ilustração de Robert Mitchell.

Além da disposição do espaço e da luz, outras estratégias para ativar o ilusionismo realista foram sendo utilizadas ao longo dos anos nesses panoramas. É o caso dos *faux terrain*, elementos cênicos incorporados ao ambiente, como terra e vegetação. O recurso foi utilizado no *Panorama Mesdag* (1854), de Hendrik Willem, cujo chão era coberto de areia, plantas e alguns objetos. Isso que se via em primeiro plano se mesclava com a paisagem pintada no segundo plano, formando uma cena única, confundindo o observador. Houve também experiências com o uso de efeitos sonoros e fumaça<sup>17</sup>, sempre nessa busca por maior impressão de realidade (Grau, 2007, p. 105-106). Então, no panorama havia toda uma construção espacial para a

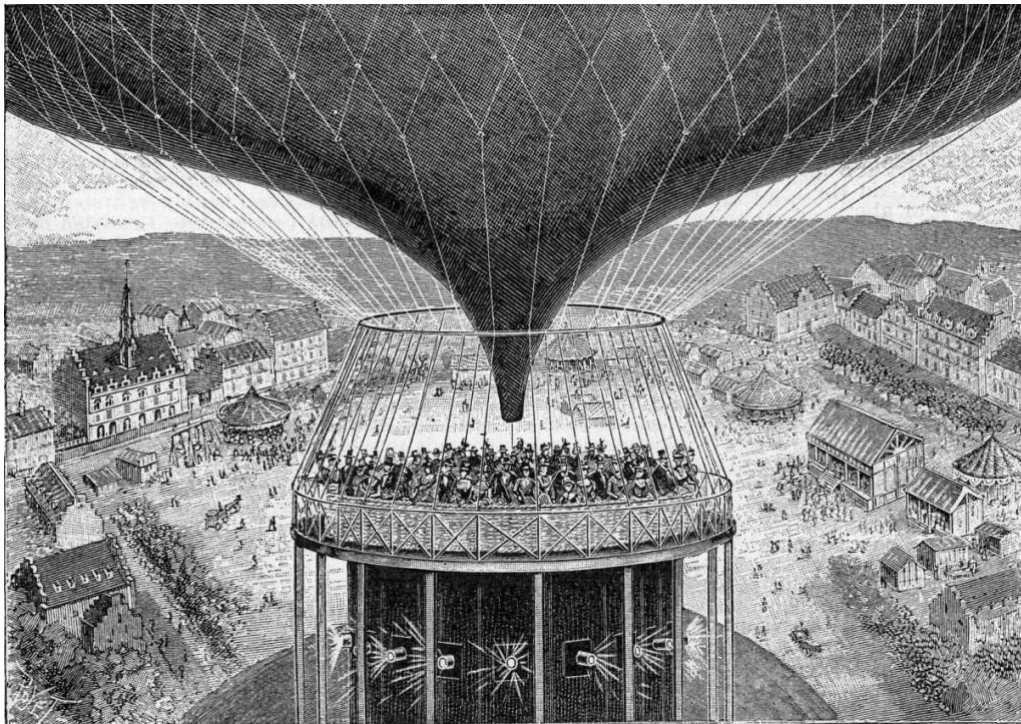
<sup>16</sup> Rudolf Arnheim diz que a escuridão percebida não é compreendida como uma ausência de luz, mas como um princípio ativo, tanto quanto a própria luz (Arnheim, 2005, p. 294). Pensamento semelhante se encontra no livro *Artificial Darkness*, de Noam M. Elcott, no qual o autor afirma que a escuridão artificial também é responsável por afetar nossa percepção (Elcott, 2016, p. 49).

<sup>17</sup> Por volta da mesma época, esses efeitos sensoriais também eram utilizados nos espetáculos de fantasmagoria para produzir maior impressão de realidade. Mas diferente dos panoramas, que eram representações, esse tipo de show apresentava um mundo imaginário que, por conta dos efeitos, parecia real.

produção de efeitos sensoriais em prol de uma diluição das fronteiras entre o espaço real e o espaço ilusório, provocando uma impressão de presença.

Ao longo do século XIX, novas criações foram realizadas para intensificar o realismo e imersão proporcionados por efeitos sensoriais produzidos no observador. Os panoramas foram sendo aperfeiçoados, incorporando movimento nas imagens e até projeções, com o advento da fotografia e do cinema. O estereóptico, inaugurado em 1894, era uma estrutura circular, semelhante ao panorama, mas em vez de pintura, utilizava 16 projetores de slide com projeção simultânea, formando uma imagem única em 360°. E o cinéorama, realizado em 1900, que também se valia de projeções, utilizava filmes de 70 mm em 10 projetores sincronizados em vez de imagens estáticas (Grau, 2007, p. 174). Criado por Raoul Grimoin-Sanson, sua primeira e única exibição foi na Exposição Universal de Paris em 1900, na qual fazia a simulação de um passeio de balão de ar quente sobre Paris. O público se posiciona em uma plataforma circular, como se estivesse na mesma posição de uma viajante dentro da cesta de um balão.

Figura 11 – Cinéorama, de Raoul Grimoin-Sanson, na Exposição Universal de Paris (1900)



Fonte: ilustração de Louis Poyet.

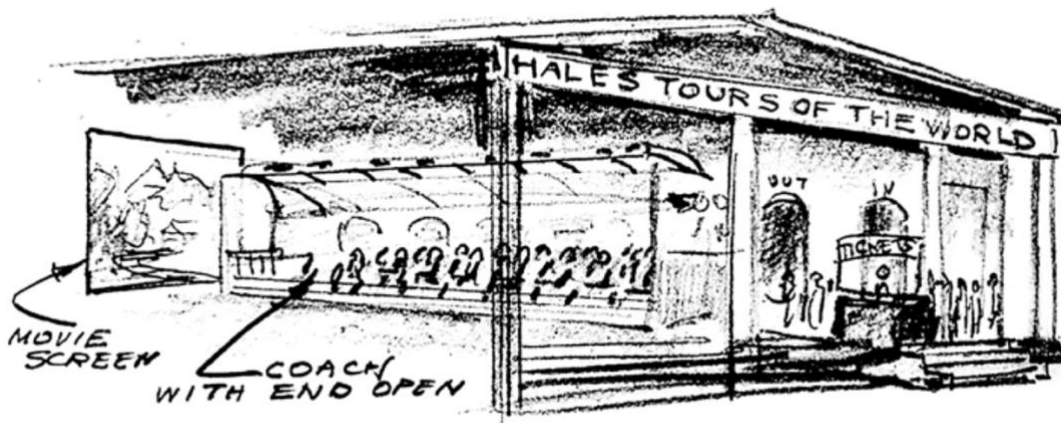
No mesmo evento, houve a exibição de outros projetos imersivos e ilusionistas que também promoviam uma simulação realista. Um deles é o



maréorama, dos irmãos Lumière, que consistia em uma estrutura que emulava a forma de um navio, dentro da qual eram projetadas imagens panorâmicas de uma jornada marítima. A sensação envolvente de estar realmente navegando não era apenas proporcionada pelas projeções visuais, mas também pela fumaça de óleo queimado, um vento produzido por um ventilador, além de sons e luzes característicos (Machado, 2007, p. 168). Nesse desejo de deixar a experiência mais realista possível, a plataforma na qual o público se posicionava era movimentada por cilindros hidráulicos e motores elétricos, criando a ilusão dos movimentos do mar.

Anos depois, outra atração se tornou bastante popular: o *Hale's tour and scenes of the world* (1909), idealizado por George Hale. O espetáculo oferecia uma simulação imersiva de uma viagem de trem. Para tanto, os espectadores acomodavam-se em uma sala estreita e vertical, semelhante a um vagão ferroviário, enquanto imagens eram projetadas à frente e nas laterais, através das janelas fictícias, que também recebiam rajadas de vento. Além disso, efeitos sonoros e aromas característicos de uma ferrovia eram reproduzidos, acompanhados pela típica vibração de um trem, gerada por um sistema de molas (Castanheira; Erthal, 2011, p. 134).<sup>18</sup>

Figura 12 – *Hale's Tour and Scenes of the World* (1909), de George Hale



Fonte: ilustração de Raymond Fielding

O que todas essas experiências têm em comum, das pinturas renascentistas às rotundas do panorama e seus derivados, é o uso de técnicas ilusionistas para

<sup>18</sup> Difícil tecer uma comparação sem ter tido a oportunidade de presenciar uma exibição do *Hale's tour and scenes of the world*, mas gostaria de fazer uma provocação: qual experiência de um trem em movimento é mais imersiva, essa, recheada de efeitos técnicos, ou a cena de *Picture of Light*?

uma impressão de realidade, uma sensação de presença. Os espaços ilusionistas e imersivos realistas tinham esse objetivo de evocar a presentificação dos elementos retratados nas imagens, sejam eles pessoas, deuses, animais, vegetações, cenas de guerras ou viagens pelo mundo. Eles parecem estar no mesmo lugar daquele que os observa, seja porque as imagens se expandiram fisicamente para a sua realidade (como no panorama) ou porque o observador se sente dentro da imagem (como nas caixas *peepshow*).

Ao longo do livro *Arte Virtual*, Grau recorrentemente trata as palavras ilusão e imersão quase como sinônimos, como se espaços e imagens imersivas fossem aquelas nas quais nossos sentidos fossem enganados. Além disso, ele fala da ilusão sempre nesse lugar de uma impressão de presença. Mas um ponto me parece sair dessa curva. É o famoso afresco *Grande Friso*, criado em uma sala na Vila dos Mistérios (*Villa dei Misteri*), na cidade italiana de Pompéia no ano 60 a.C. Nele é possível ver cenas romanas conectadas entre si, em uma unidade espacial e temporal. Com figuras humanas bastante realistas, a pintura ocupa as paredes do espaço de forma contínua, em uma visão de 360°. Uma delas, uma jovem que segura uma bandeja com fatias de bolo, encara o visitante da sala, quebrando a quarta parede – perceba a terceira pessoa da esquerda para a direita na imagem abaixo.

Figura 13 – Afresco Grande Friso (60 a.C.), na Vila dos Mistérios, em Pompéia



Fonte: Depositphotos.

Esses gestos e posicionamento das figuras, as paredes conectadas por frisos contínuos, as cores utilizadas e a posição da iluminação, são estratégias que corroboram com a diluição das fronteiras entre o espaço real do observador e o espaço imagético (Grau, 2007, p. 41-44). Trata-se de um espaço artificial hermético no qual o observador se mistura, uma imersão na qual ele é transportado para outro lugar, diferente daquele onde ele está. Portanto, não necessariamente está envolvida uma impressão de presença nessa ilusão.

No caso do *Grande Friso*, não se trata daquelas figuras parecerem reais ou não – na verdade, apesar do seu realismo, elas ainda são claramente pinturas. O que está em jogo ali é um envolvimento psicológico, emocional e sensorial do visitante com o conteúdo da imagem, com aquilo que está sendo contado. Neste afresco de Pompéia, há a dramaturgia de um ritual de iniciação de uma mulher nos mistérios, sob presença do deus Dionísio e sua esposa Ariadne. Há diversos símbolos e códigos nesta pintura que apenas conhecedores da mitologia grega saberiam identificar. Mas por conta das estratégias físicas da sala, a forma como as figuras foram pintadas e as cores utilizadas, mesmo quem não conhece o mito pode ser afetado pelo clima de transe envolvido nesse ritual de possessão divina.

Essa combinação de seres humanos seguidores do culto e de divindades dionisíacas tem por objetivo intensificar a identificação do observador com os acontecimentos. A pintura é a porta que, de um lado, permite aos deuses adentrarem o espaço real e, na outra direção, transporta seus assistentes mortais para o interior da pintura. A cor vermelho-escarlate intensifica a atmosfera sensual e extática, e seu clímax, a consumação do rito de iniciação sexual, acaba por envolver o observador também (Grau, 2007, p. 47).

Portanto, as imagens do *Grande Friso* criam um estado de espírito particular no observador, que é envolvido em uma narrativa. Uma relação bastante diferente daquela existente em um panorama, por exemplo, no qual o observador tem uma impressão de presença da cena retratada. Como Grau bem aponta na citação acima, nesse afresco há uma identificação daquele que observa com a história contada, e é a partir disso que a imersão acontece. Um processo de conexão que séculos depois seria marcante no teatro e no cinema.

### 1.3 Projeção

A organização espacial da sala de cinema, definida por volta de 1910, remonta àquela da sala de teatro desenvolvida a partir do Renascimento. Anteriormente, no teatro medieval europeu, o espaço de apresentação era circular, não unificado, sem linearidade espacial e temporal, contando com cenários justapostos, em uma mistura dos atores com as demais pessoas. Foi com o teatro realizado a partir do início do século XVI que se delimitou o local da representação, distanciando-o daquele do público, através da adoção de um palco retangular, concebido como um plano bidimensional.

Figura 14 – Teatro *The Bourgogne* com palco-perspectiva em Paris no século XVII



Fonte: ilustração de Gerda Becker.

Trata-se do palco-perspectiva<sup>19</sup>, um espaço de apresentação no qual se vê o desenrolar de uma história sob um ponto de vista fixo, ideal e único, “um espaço

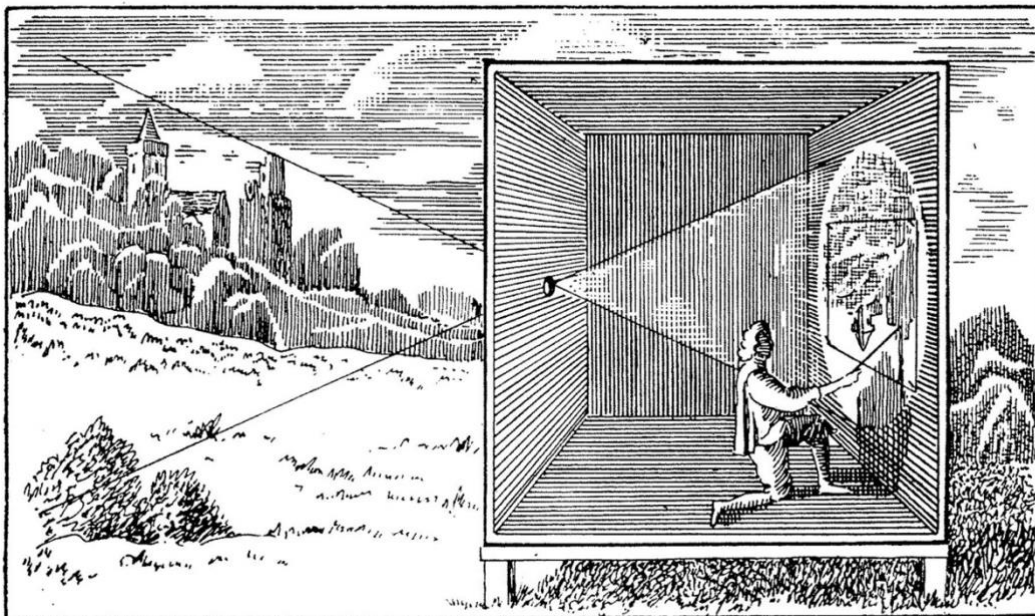
<sup>19</sup> Segundo Philippe-Alain Michaud, a origem disso está no teatral italiano, concebido no Renascimento por arquitetos e cenógrafos sob influência do texto *De Architectura*, do romano Marcos Vitruví Polião (Michaud, 2014, p. 18). Escrito no século I a.C. e formado por 10 livros, neste tratado o autor propõe uma teoria global sobre a arquitetura. Apesar de propor como os teatros deveriam ser construídos, não há nenhuma indicação de que algum espaço teatral tenha sido realizado na Antiguidade Romana a partir das suas ideias: “muito embora os restos materiais dos antigos edifícios romanos nem sempre pudessem ser explicados pelas normas vitruvianas estas passaram a constituir



bidimensional fictício, privilegiando a dimensão espetacular da representação, veio aos poucos substituir a espacialidade não ilusionista dos cenários em três dimensões” (Michaud, 2014, p. 18-19). Essa concepção do espaço teatral, que depois viria a se replicar no cinema, é semelhante à de uma tela de pintura renascentista. Não apenas por conta da técnica da perspectiva linear, mas devido ao modelo de observação da câmara escura do qual ela faz parte.

Dominante na Europa do século XVII ao XVIII, mais do que apenas um aparelho óptico, a câmara escura supunha uma posição ideal de observação, o que garantiria uma visão verdadeira do mundo (Crary, 2012, p. 35).<sup>20</sup> Não por acaso, foi vastamente utilizada por pintores do período como ferramenta para a criação de telas “mais realistas”, tornando-se um modelo ideal de representação. O resultado eram obras com uma profundidade fictícia, dando a sensação de tridimensionalidade, convidando o observador a mergulhar nelas.

Figura 15 – Gravura de um pintor usando uma câmara escura portátil (século XVII)



Fonte: *Ars Magna Lucis Et Umbrae* (1645), de Athanasius Kircher.

---

um instrumento fundamental no estudo da arquitetura romana e na reconstrução da planta dos edifícios antigos, documentados de forma parcial pela arqueologia. Os teatros não fogem à regra, apesar de nenhum dos numerosos teatros romanos dispersos pelas antigas províncias do Império parecer ter sido construído com as fórmulas compositivas descritas por Vitruvius” (Martins et al., 2013, p. 53)

<sup>20</sup> Um modelo bastante questionado no século XIX a partir dos estudos da fisiologia da visão realizados na época. Sobre essa questão ver *Técnicas do observador: visão e modernidade no século XIX* (2012), de Jonathan Crary.

Mas para além dos seus atributos técnicos, uma das principais influências da câmara escura nas pinturas é a ideia de um posicionamento ideal para o observador. O que não necessariamente coincide com o do pintor, mas sim com aquele que vê a tela pronta. Esse observador é fixo, frontal e único, como veio a ser o público do teatro renascentista e do cinema industrial, sentado e imóvel olhando para a frente, onde encontra-se uma tela ilusionista que representa uma cena do mundo. Como diz Arlindo Machado, “do espectador pode-se dizer que, diante do filme clássico, ele se identifica primordialmente com o olhar desse sujeito invisível e ‘transcendente’ que centraliza o espetáculo” (Machado, 2007, p. 29). É como se o público da sala de teatro ou de cinema estivesse no interior da caixa da câmara escura, e a imagem refletida em uma das faces da caixa fosse a cena vista no palco ou no filme.

Esse tipo de espaço é imersivo na medida em que o dito observador ideal tem o olhar capturado, direcionado e centralizado na imagem que está à sua frente. Toda a organização arquitetônica e cenográfica era feita em prol dessa projeção do observador para dentro da cena. Como, por exemplo, a existência de uma moldura, o arco do *proscenium*, separando o lugar dos atores daquele do público, de forma a reter o seu olhar para a situação ali representada (Michaud, 2014, p. 19-20). Ou ainda o uso da escuridão artificial. O pesquisador norte-americano Noam M. Elcott, no seu livro *Artificial Darkness* (2016), conta que a ideia de escurecer a plateia começou no século XVI, com o propósito de direcionar a atenção do espectador na cena representada no palco, que deveria condensar toda a luz.<sup>21</sup>

A prática italiana chegou a migrar para outras cidades e países, mas sua difusão ganhou maiores proporções com Richard Wagner (1813-1883) a partir de 1876, com o sucesso do seu Teatro de Bayreuth, na Alemanha. Nele o público ficava no escuro, já que Wagner acreditava que a escuridão permitia o apagamento do espectador da plateia, de forma a projetá-lo para a cena no palco, em um efeito de imersão ilusionista. Na verdade, não apenas por conta da escuridão, mas por outras estratégias, como o duplo proscênio, o *mystic abyss* (espaço vazio entre a primeira

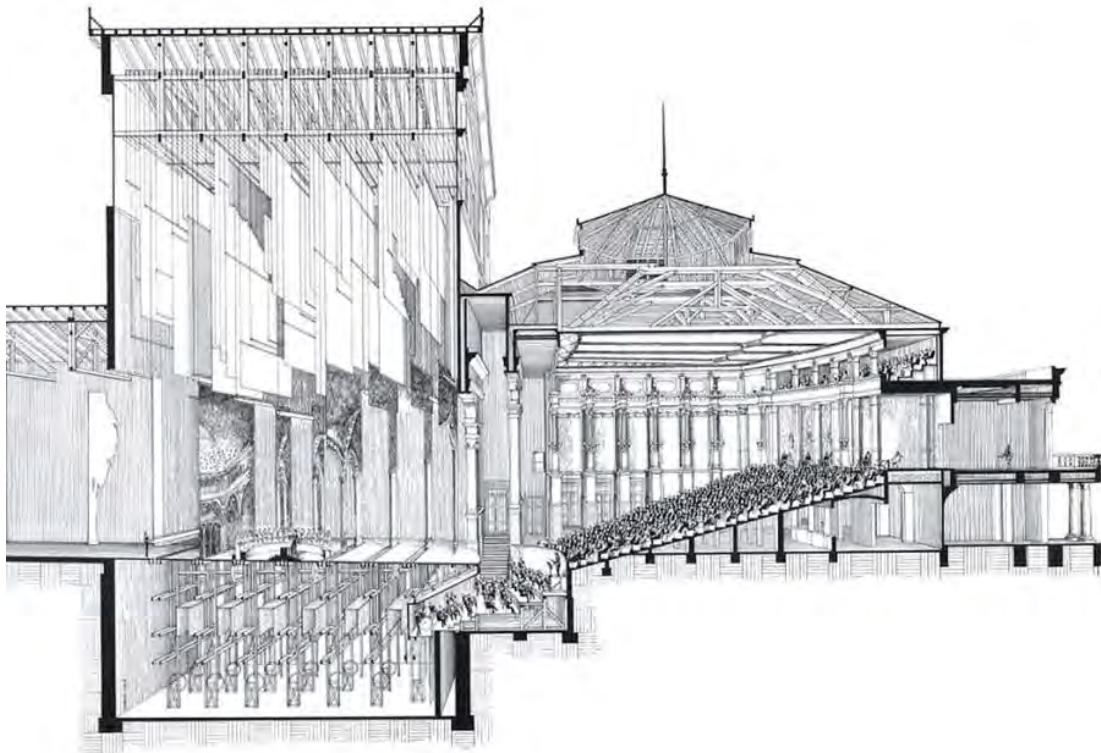
---

<sup>21</sup> O primeiro a abordar os benefícios da escuridão no ambiente teatral foi o dramaturgo Leone Di Somi (1527-1592), e o primeiro local a efetivamente adotá-la foi o Teatro *di San Cassiano*, aberto em Veneza, em 1637. Mas a escuridão artificial no ambiente teatral enfrentou considerável resistência em seus estágios iniciais. Tradicionalmente, a plateia era mantida em uma iluminação intensa, por vezes até mais intensa do que a do próprio palco, uma vez que era considerada um lugar para ver e ser visto. Foi com a profusão dos espetáculos ópticos, como a lanterna mágica, os espetáculos de fantasmagoria, os panoramas e dioramas, e com o avanço das técnicas de iluminação a gás e elétrica, que essa rejeição foi perdendo força (Elcott, 2016, p. 47-48).

fileira da plateia e o proscênio), e a orquestra escondida no fosso, abaixo do palco, ficando escondida do olhar do público.

Esse é um ponto importante no teatro wagneriano: em Bayreuth, havia um *apagamento* dos elementos técnicos para que o espectador não tivesse consciência das formas de produção daquilo que estava vendo. Wagner acreditava que assim o palco se abriria “para o olhar do espectador, sem obstáculos, sem interferências e sem intromissões” (Michaud, 2014, p. 22-24), estimulando sua atenção a ser totalmente na cena. Um formato semelhante à sala de cinema anos depois<sup>22</sup>, na qual o projetor era posicionado atrás da plateia, longe do seu campo de visão, em um ambiente totalmente escuro: “quando as luzes se apagam, não ficamos no escuro, mas esquecemos os limites do nosso ambiente e nos projetamos no filme” (Elcott, 2016, p. 6).

Figura 16 – *Festspielhaus* em Bayreuth (segunda metade do século XIX), de Richard Wagner e Otto Brückwald



Fonte: ilustração de George C. Izenour.

<sup>22</sup> Sobre as semelhanças entre o espaço do teatro wagneriano e a sala de cinema, ver Elcott, 2016, p. 59-71.

Para além de questões arquitetônicas e espaciais, outro ponto deve ser ressaltado: a existência de uma narrativa linear, com início, meio e fim. Essa é uma característica do teatro italiano renascentista que Wagner manteve e o cinema industrial também. É a ideia de ter uma sequência de cenas, uma continuidade entre elas, de forma que o espectador se envolva emocionalmente, acompanhe a história sendo contada e se identifique com os personagens. É uma imersão psicológica e emocional com o enredo, que aproxima aquele que assiste com a representação exibida. Mas diferente dos espaços ilusionistas, não se trata de ter uma sensação de presença, de sentir a imagem como sendo real. Sabe-se que se está diante de atores, seja no palco ou em um filme. Enquanto no regime da ilusão o observador parece habitar o mesmo espaço e tempo da imagem, que simula um ambiente ou situação real, no regime da projeção o observador é projetado para dentro dela.

Entrar dentro do filme, atravessar a fronteira entre o atual e o virtual, passar para o lado de lá, escapar para dentro do universo de pura ficção do cinema, esse talvez tenha sido o sonho maior de toda a aventura cinematográfica, o sonho de um cinema permeável ao espectador, um cinema capaz de transformar o espectador em protagonista e mergulhá-lo inteiramente dentro da história (Machado, 2007, p. 164).

No teatro ou no cinema, esse “lado de lá” do qual Arlindo Machado fala é um mundo imaginário, que pode ter relação direta com o mundo natural ou não. Por mais absurda e fantástica que a história possa ser, o espectador pode se envolver com ela, se identificar, ter empatia pelos personagens e, assim, se projetar no enredo. Então, enquanto no regime da ilusão a sensação de realidade é fundamental, no regime da projeção não é disso que se trata – o que não significa que não possa acontecer.<sup>23</sup> O que se dá é uma conexão com o texto, semelhante àquela que ocorre quando lemos um livro.

Essa instância enunciativa do filme, que coopta o espectador, se dá através de uma história pré-determinada, criada pelo dramaturgo ou roteirista. Quem assiste fica imerso dentro de um mundo imaginário, mas um mundo estabelecido, guiado

---

<sup>23</sup> Há relatos de pessoas que acreditam que aquilo que está na tela é real. É o que se conta até hoje sobre a primeira projeção pública de cinema feita pelos irmãos Lumière com o filme *L'arrivée d'un train en gare de La Ciotat* (1895). O que se diz, e foi divulgado nos jornais da época, é que o público teria se assustado com a aproximação do trem, que parecia ir em sua direção. Mas hoje há pesquisadores que contestam essa versão, como Tom Gunning e Martin Loiperdinger. Para eles, certamente houve um deslumbramento com a imagem, mas não um pânico coletivo por se acreditar que o trem era real. Sobre essa famosa anedota do cinema, ver o texto *An aesthetic of astonishment: early film and the (in)credulous spectator*, de Tom Gunning, e *Lumière's Arrival of the Train: cinema's founding myth*, de Martin Loiperdinger.

não apenas pelo texto, mas pela própria linguagem cinematográfica ou teatral. Esse, aliás, é um ponto importante a ser ressaltado: a projeção não se dá apenas por conta de estratégias narrativas, ou arquitetônicas e espaciais. A linguagem estética também é fundamental.

Para tratar dessa questão, gostaria de fazer um breve relato. No segundo semestre de 2016, ministrei uma disciplina no curso de graduação em Artes na Universidade Federal Fluminense, em Niterói (RJ), na qual procurava pensar com os alunos as possíveis relações e cruzamentos entre arte e cinema. De cunho teórico-prático, o curso era um espaço aberto para experimentações dos próprios alunos através do uso dos elementos básicos do cinema: luz, imagem, som, projeção, espaço. Nas conversas foi possível constatar o interesse da turma por filmes fora do padrão hegemônico, aqueles que exploram e expandem seus limites formais, estéticos, técnicos e conceituais. Então, fizemos um recuo histórico para conhecer o que já havia sido feito no passado dentro dessa proposta artística.

Logo nas primeiras aulas foram exibidos alguns trabalhos do início do século XX, como *Ballet Mecanique*, (1924) de Fernand Léger, e vídeos com simulações do cinéorama na Exposição Universal de Paris (1900). Mas um filme em especial chamou a atenção da turma: *Entr'Acte* (1924), de René Clair. Não apenas por conta das suas cenas surrealistas cheias de efeitos, mais principalmente por conta da sequência na qual vemos as imagens de uma câmera subjetiva a mergulhar em uma montanha-russa<sup>24</sup>.

Figura 17 – Cena da monta-russa em *Entr'Acte* (1924), de René Clair



Fonte: fotogramas retirados do filme.

<sup>24</sup> Timecode 00:16:37 do filme.

Após a exibição do filme na sala de aula, uma aluna comentou que esse momento lhe parecia mais imersivo do que muita instalação ou vídeo de realidade virtual contemporâneos. Para ela, apesar de se tratar de apenas um canal, de ser frontal e bidimensional, esta sequência em *Entr'Acte* tinha uma construção de imagens via enquadramento, movimento de câmera e montagem que lhe proporcionava uma imersão intensa. Ela disse que se sentia dentro daquela montanha-russa, e a turma em coro concordou.

O filme *Entr'Acte* foi criado para ser exibido no intervalo dos dois atos do balé *Relâche*, da companhia Ballets Suédois e dirigido pelo surrealista Francis Picabia. Seria um momento de descontração do público, de forma que não foi concebido para ser assistido necessariamente com total atenção. Mas devido às instigantes imagens fotografadas por Jimmy Berliet e pela música sincronizada de Erik Satie<sup>25</sup>, executada ao vivo pela mesma orquestra do balé, o filme acabou gerando um intenso impacto imersivo no público (Townsend, 2011, p. 41-48).

Ao longo de *Entr'Acte* há muitas sobreposições de imagens, planos fora do eixo (inclinados ou de cabeça para baixo), borrões, alterações de velocidade. Na sequência da montanha-russa, há uma mistura de planos do ponto de vista de alguém que está na primeira fileira do carrinho em movimento pelos trilhos, com outros fora desse contexto, mas sempre de situações de deslocamento – carro, bicicleta, trem, pessoas correndo. A montagem segue um crescente de intensidade, com uma dinâmica rítmica de variação da duração e velocidade dos planos, que vão sendo intercalados em corte seco com os enquadramentos subjetivos da montanha-russa. E a trilha sonora impulsiona a pulsação ascendente desse carrinho em movimento.

O resultado é uma sequência envolvente, mas que não nos transporta exatamente para aquela montanha-russa – não é uma impressão de realidade que está em jogo aqui. A projeção nesse caso não se deve a uma identificação por conta da narrativa textual, mas por conta do envolvimento sensorial proporcionado pela linguagem cinematográfica empregada. Ficamos imersos no mundo da sensação desse deslocamento cada vez mais veloz e vigoroso. Sentimos o movimento. Portanto, são elementos fílmicos que combinados provocam uma imersão,

---

<sup>25</sup> *Entr'Acte* é um filme mudo, afinal ainda não havia a tecnologia de gravação e exibição sincronizada entre imagem e som. No entanto, ele é considerado um dos primeiros filmes a ter uma trilha sonora criada de forma a sincronizar exatamente com as imagens, quando tocada ao vivo.

projetando o observador para o espaço-tempo do filme. Ou, como diria o cineasta russo Andrei Tarkovsky, para uma segunda realidade, uma realidade emocional possível pela manipulação dos elementos do cinema pelo diretor (Tarkovsky, 1998, p. 211).

Se nos espaços e imagens ilusionistas há todo um esforço para intensificar a impressão de realidade no observador, no regime da projeção o empenho é em potencializar a atenção do espectador naquilo que está sendo exibido. No primeiro, a sensação de presença física é marcante, no segundo ela se dilui: imerso na história e/ou nas imagens e sons, o espectador esquece – mesmo que apenas por alguns momentos – que está assistindo algo, como se seu corpo sumisse e só existisse a sua mente, atenta e focada na narrativa. Mas isso não significa que esse espectador seja uma marionete ou um autômato. Afinal, as estratégias de projeção não são infalíveis, seja porque cada espectador pode ter um envolvimento diferente com um mesmo filme, de acordo com o seu contexto social, cultural e econômico, ou porque a própria atenção tem natureza dinâmica e variada.

Como aponta Jonathan Crary, a partir do século XIX, com as pesquisas fisiológicas e ópticas acerca da visão, ficou evidente que a percepção não poderia ser universal, como o modelo da câmera escura supunha. O sujeito constrói ativamente o mundo em torno de si, de forma que não é possível um modelo normativo de comportamento. Há diversas variáveis em jogo e, portanto, a atenção não poderia ser totalmente passiva ou automática.

O observador ideal, aquele da câmara escura, é uma abstração que moldou a forma de se conceber o cinema industrial, mas isso não significa que seja a única forma possível. O espectador não é determinado, condicionado pelo texto fílmico ou pelo dispositivo cinematográfico, mas apenas sugestionado, convidado, estimulado, seduzido por eles. É um truque no qual pode-se cair ou não. Então, nem sempre há identificação, nem sempre há projeção. Não apenas por conta do contexto do espectador, mas por conta dos próprios filmes. Afinal, há cineastas que vão na contramão dessa lógica da projeção. Como diz Arlindo Machado,

Nas mãos de realizadores mais inquietos, o poder desse olhar divino que agencia os planos pode malograr, contraditoriamente, numa crise ou numa falência da visão. Na periferia da produção dominante, quando o certo e o sabido são colocados entre parênteses e a indagação se sobrepõe à convenção, a instância mediadora que permite ver (e ouvir) a história recusa-se a assumir qualquer presunção de divindade, assumindo-se como

olho precário e saber provisório, a que a realidade dos fatos escapa como água entre os dedos (Machado, 2007, p. 30).

Mas isso não anula a potência da linguagem estética e da narrativa na imersão do espectador dentro do filme. As técnicas de manipulação e estímulo existem, mas não são infalíveis, apesar de todo um sistema de normatização, controle e ordenação envolvido no entretenimento desde a modernidade industrial no século XIX, do qual o cinema faz parte. Todo regime de imersão, seja ele da ordem da ilusão, da projeção ou da abstração, demanda uma pré-disposição do observador. É um jogo que, apesar de ser cheio de estratégias de sedução e indução (emocional, psicológica e fisiológica), é possível escapar ou subverter. Ou então se envolver conscientemente: pode-se escolher se permitir envolver. Portanto, imersão não pressupõe uma passividade automatizada, mas uma disponibilidade.

Por isso, gera certo incômodo quando vejo um uso indiscriminado da palavra imersão, principalmente em algumas exposições contemporâneas. Às vezes há uma defesa e valorização da interação física do observador com as imagens, e da ampliação do campo visual e sonoro como fatores determinantes para uma experiência imersiva. É como se bastasse trabalhar a partir desses elementos para produzir uma obra ou espaço imersivo. Mas se não somos seres perceptivos automatizados e universais, essa proposição me parece questionável.

#### **1.4 Expansão e interatividade**

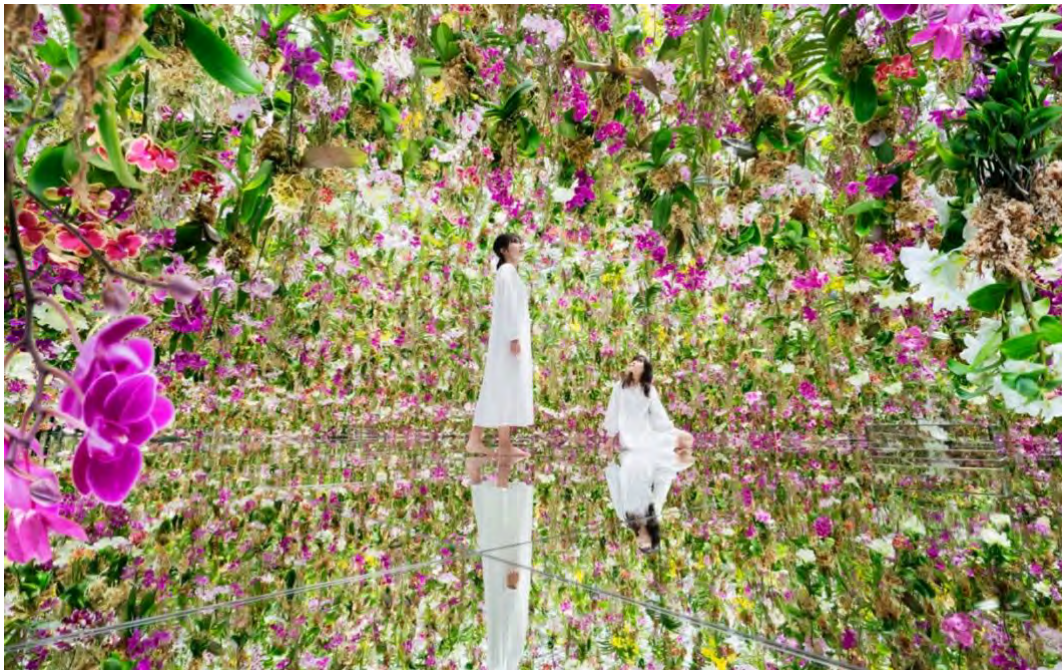
Há um certo costume, principalmente no senso comum, mas também academicamente, de classificar como imersivo quase qualquer trabalho que compreenda alguma espacialização da imagem através de uma tecnologia dita inovadora. O próprio Oliver Grau, ao longo do livro *Arte Virtual*, dá grande ênfase aos espaços ilusionistas que envolviam uma técnica cada vez “mais avançada” tecnicamente. Na sua maioria, esses trabalhos estavam relacionados com alguma expansão física da imagem, para além de um plano único frontal, como se as imagens devessem abarcar mais o campo de visão do espectador para serem mais imersivas.

Mesmo o cinema, com sua potência enunciativa e de projeção por meio da sua linguagem estética, foi afetado por essa ideia ao longo da história, até hoje. No âmbito do cinema industrial, por exemplo, há o Cinerama, bastante popular nas



décadas de 1950 e 1960. Surgido em 1939, ele consistia em uma tela de 180° formada pela imagem de três projetores simultâneos, preenchendo 25% do campo de visão do espectador, além de contar com som estéreo (Grau, 2007, p. 187-191). Pode-se citar também a tecnologia IMAX, uma criação de 1971 que foi difundida apenas na década de 1990, e que está presente até hoje em alguns espaços de exibição<sup>26</sup>. Esse tipo de sala possui uma imensa tela curva, com dimensão padrão de 16 metros de altura e 22 metros de comprimento, podendo chegar a mil metros quadrados.

Figura 18 – Instalação *Floating in the Falling Universe of Flowers* (2016), de teamLab



Fonte: divulgação teamLab.

Nas artes visuais também é possível verificar esse desejo de expansão como uma suposta via para uma maior imersão. São diversas as instalações nas quais se propõe uma multiplicidade de imagens e objetos, envolvendo fisicamente o observador por todos os lados. O coletivo internacional de arte, design e tecnologia teamLab desenvolve diversos projetos nesse sentido, como *The Infinite Crystal Universe* (2018), *Floating in the Falling Universe of Flowers* (2016–2018) e *Drawing on the Water Surface Created by the Dance of Koi and People – Infinity* (2016–

<sup>26</sup> Muitos filmes do diretor britânico Christopher Nolan são rodados com câmera IMAX para projeção em cinema correspondente, como *Dunkirk* (2017) e *Oppenheimer* (2023). A maioria dos filmes exibidos nesse tipo de espaço é formada por títulos de super-heróis ou de aventura fantástica.

2018). Sucesso de público, que parece mais interessado em fazer fotografias nesses espaços do que experienciar de fato uma imersão, esses trabalhos também se valem de tecnologia interativa. Em alguns casos, as imagens e os sons se modificam com o movimento do corpo do visitante, em outros é preciso molhar os pés para entrar na obra, ou caminhar sobre um piso maleável e instável coberto por um tecido preto.

Na última década, é possível constatar a presença cada vez maior de exposições como essas, não apenas em museus e galerias, mas em espaços especialmente criados para elas, de caráter mais comercial. De grande apelo popular, em geral essas instalações se valem (e anunciam se valer) de muita tecnologia: projetores de alta definição, painéis de LED, óculos de realidade virtual. No cinema também podemos perceber produções que seguem o mesmo caminho, como o sistema de som *surround* multicanal *Dolby Atmos*, exibição em 3D, cadeiras D-BOX (que se movem e vibram conforme a ação do filme). Apesar de bastante distintos, o que esses projetos têm em comum é uma certa correlação entre expansão da imagem com imersão, como se bastasse a imagem ser 360° para ser imersiva. É como se a imersão dependesse de aparatos tecnológicos cada vez mais espetaculares para acontecer.

Figura 19 – Exposição *Monet à Beira D'água* realizada no Parque Villa Lobos (São Paulo) em 2023



Fonte: divulgação Parque Villa Lobos.

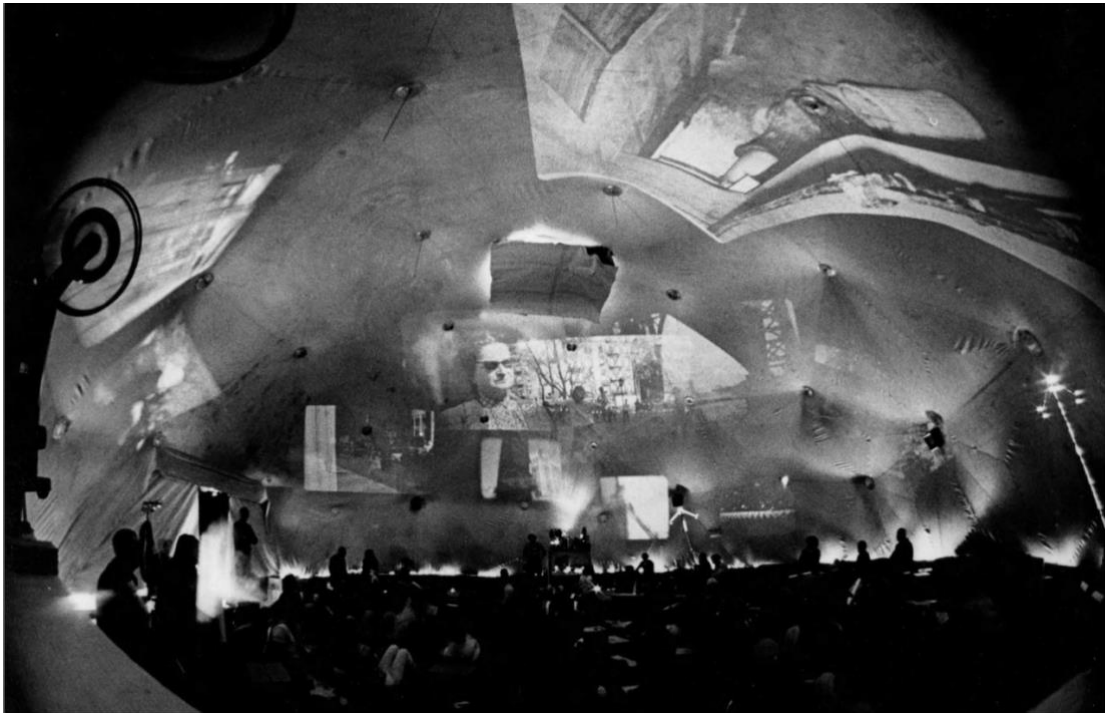
É o caso das recentes exposições criadas com base na obra de certos artistas famosos, como Van Gogh, Leonardo da Vinci, Claude Monet, Gustav Klim e Frida Kahlo. Nelas é anunciado com alarde o uso de diversas projeções simultâneas em um vasto espaço, criando uma amplitude visual de 360° para o visitante. As pinturas são animadas digitalmente, acrescidas de música e efeitos sonoros na sua projeção. Além disso, há alguns objetos e telas com os quais o público pode interagir. Outro exemplo é o espaço *INTER\_Digital Art Experience*, em Nova York, no qual as imagens se modificam com o toque do público. Ou ainda a *Balloon Experience*, definida por seus produtores como “uma experiência imersiva em meio a luzes, som e cores”, mas que nada mais é do que uma ampla piscina com cerca de 130 mil bolas sob um teto de balões suspensos que mudam de cor.

Mas será que expandir a imagem, rodeando fisicamente o observador, por si só cria um ambiente imersivo? Nessas exposições há um envolvimento imediato e direto do visitante com o ambiente no qual ele está inserido, não somos transportados para um outro espaço-tempo. Não há ilusão de um outro mundo, nem somos projetados para dentro de um mundo diferente do nosso, que estamos assistindo. O que me parece é que nessas salas expositivas nós permanecemos lá mesmo, tocando e brincando com as imagens naquele momento, naquele lugar. O que não significa que sejam todos trabalhos sem valor artístico. Em algumas instalações do teamLab há evidentemente uma investigação estética que de fato rende um ambiente com possibilidades de imersão. Mas a insistência em identificá-los automaticamente como imersivos parece um tanto superficial, apenas uma jogada de *marketing* para angariar público.

Estar fisicamente dentro de um ambiente com imagens 360° não o torna automaticamente imersivo. Assim como assistir a um filme em cadeiras que tremem ou com telas gigantes não necessariamente o torna imersivo. Uma imersão de fato se dá quando obra e observador parecem ocupar um mesmo espaço-tempo, seja ele realista (ilusão), ficcional (projeção) ou virtual (abstração). São imagens, sons e espaços que instigam nossos sentidos, provocando nossa percepção a sair do “aqui e agora” rumo a outra temporalidade. E muitas vezes para isso não é preciso uma tecnologia de expansão ou interatividade, basta saber trabalhar com a própria linguagem estética do meio em questão.

Por exemplo, o artista norte-americano Stan VanDerBeek, conhecido por dar os primeiros passos daquilo que ficou conhecido como cinema expandido<sup>27</sup>, trabalhou com a expansão para além de uma simples ampliação do campo de visão do observador. No seu manifesto “*Culture: Intercom*” and *Expanded Cinema*, publicado em 1965, ele defendia a criação de uma linguagem não-verbal internacional pelos artistas de sua época, visando a promoção da comunicação entre as pessoas. Tomando as imagens em movimento como principal ferramenta, VanDerBeek propunha realizar uma investigação nos processos de produção audiovisual, visando o desenvolvimento de novas máquinas e formas de linguagem (VanDerBeek, 1965, p. 15).

Figura 20 – Interior da instalação *Movie-Drome* (1963-1965), de Stan VanDerBeek



Fonte: *Science & Technology in the Arts* (1974), de Stewart Kranz.

Um dos resultados dessa pesquisa foi a instalação *Movie-Drome* (1963-1965), que consistia em um ambiente de exibição construído em formato de cúpula. Nele, a tela de projeção não era plana e retangular, como no cinema tradicional, mas curva, tomando toda a superfície esférica do interior do espaço arqueado. No chão eram disponibilizadas grandes almofadas, um convite para o público se acomodar deitado,

<sup>27</sup> Mas foi o crítico de cinema norte-americano Gene Youngblood quem teorizou e disseminou o termo cinema expandido, no seu livro homônimo de 1970.

sem lugar delimitado. Valendo-se de diversos projetores simultâneos, de filme 16mm e slide 35mm, as imagens eram sobrepostas, permitindo múltiplos pontos de vista. Assim, não havia uma narrativa linear e rígida. Como o próprio VanDerBeek diz no seu manifesto, no *Movie-Drome* “o público pega o que pode ou quer da apresentação e tira suas próprias conclusões. Cada membro da plateia construirá suas próprias referências e realizações a partir da imagem-fluxo” (VanDerBeek, 1965, p. 45).

Em 2017, pude conferir a remontagem do *Movie-Drome* realizada na exposição *Illuminados: experiências pioneiras em cinema expandido*, montada no Sesc Belenzinho, em São Paulo. Como as imagens eram projetadas simultaneamente, às vezes sobrepostas, assemelhando-se a uma colagem, a grande cúpula não dava uma sensação de totalidade, como uma instalação do teamLab, ou um panorama do final do século XIX pode dar<sup>28</sup>. O som, múltiplo e com muita sobreposição de vozes e ruídos eletrônicos, também tirava a sensação de continuidade e unidade, de um espaço-tempo fechado e determinado, algo típico de um cinema tradicional ou de certas instalações. É possível se conectar com várias imagens ao mesmo tempo, migrar de uma para outra ou permanecer em apenas uma. Assim, a obra de VanDerBeek tira o observador do lugar do espectador padrão, que é induzido a seguir um caminho único pré-determinado. O automatismo dá lugar à escolha.

A ausência de rigidez se dava não apenas pela variedade das imagens e sons simultâneos, mas também pelo posicionamento móvel dos projetores. Na versão original do *Movie-Drome*, alguns eram posicionados em toca-discos ou carrinhos, fazendo as projeções mudarem constantemente de lugar (Sutton, 2015, p. 136). Nessa multiplicidade e fluxo possível, há um convite à imersão, que não parece ser da ordem da ilusão, nem da projeção. O estímulo da construção espacial, a projeção múltipla sem lógica, os efeitos aleatórios, a velocidade e frequência das edições, e o posicionamento das imagens nos instiga a ter curiosidade por elas, a inventar histórias possíveis ou simplesmente a viajar por e com elas.

---

<sup>28</sup> Aliás, Oliver Grau dá muita importância em seu livro para a questão da totalidade das imagens expandidas, que circundam fisicamente o observador (Grau, 2007, p. 31). Fica evidente em vários momentos do livro que para ele esse é o principal caminho para o observador se fundir com a imagem.

O propósito e efeito de tal fluxo de imagem e densidade de imagem (também a ser chamado de “velocidade visual”) é tanto para lidar com a compreensão lógica quanto para penetrar em níveis inconscientes, para alcançar o denominador emocional de todos os homens, a base não-verbal da vida, pensamento e compreensão humanos, e inspirar todos os homens à boa vontade e à “inter-e-intro-realização” (VanDerBeek, 1965, p. 47, tradução minha).

No cinema tradicional e em certas instalações que promovem uma expansão da imagem e interatividade, há um interesse evidente na retenção da atenção do observador. Seja na história sendo contada, no caso de um filme, ou nas imagens e sons do “aqui e agora”, que se alteram com os gestos do corpo do público em tempo real. Já no projeto de VanDerBeek, o observador é convidado à uma dispersão, por conta da multiplicidade de fontes sonoras e visuais, além da montagem não-linear. E essa dispersão que é a chave para uma imersão, de uma ordem diferente da ilusão e da projeção. Nossos sentidos não são iludidos em prol de uma impressão de realidade, assim como não somos projetados para dentro da imagem. Somos instigados a criar imaginariamente um espaço-tempo próprio para o qual nos transportamos.

### 1.5 Abstração

Voltemos à cena do trem em deslocamento em *Picture of Light*. Quando ela acontece no filme, já sabemos que Mettler e sua equipe estão em viagem rumo ao extremo norte para visualização das luzes da aurora boreal. Dado que é confirmado pelo *voice over* de Mettler, que surge na metade desse plano-sequência da plataforma cheia de neblina. Para conseguir captar o fenômeno, é preciso se distanciar do mundo da eletricidade, ele diz. Portanto, é necessário ir para longe das cidades, o que já deixa evidente que vai ser uma viagem demorada, rumo a um local quase desabitado e repleto de neve. O ritmo suave e constante do movimento dessa imagem do trem se afastando da plataforma, assim como do som e da própria voz de Mettler, parece nos preparar para essa viagem longa e fria.

As imagens que surgem a seguir são da paisagem vista através de uma janela lateral, enquanto o trem se desloca. É noite e vemos as luzes da cidade, as mesmas que Mettler diz ser indispensável se afastar. Também vemos membros da equipe, inclusive do próprio diretor refletido em um espelho. Eles estão trabalhando, empunhando microfones, gravadores, câmera. Ou simplesmente comendo,



conversando, olhando o que passa pela janela, sem um interesse específico aparente.

Figura 21 – Paisagem noturna vista da janela do trem em movimento em *Picture of Light* (1994), de Peter Mettler



Fonte: fotograma retirado do filme.

Além dos sons que já ouvíamos antes, agora há outros dois, ambos de origem eletrônica. Um é de tom médio-agudo e circular, com repetição constante de duas notas curtas, em uma cadência que parece o som típico de um trem em movimento. O outro tem um tom médio, às vezes mais grave, outras mais agudo, também em *looping*, mas com notas mais alongadas e blocos de repetição mais extensos. A partir de um certo momento, esses dois elementos dominam a camada sonora. Os sons diegéticos, àqueles que são vinculados diretamente ao que vemos, somem e dão espaço a essas fontes mais enigmáticas.

O ritmo desses sons, somado ao das imagens e do *voice over* de Mettler, é marcante, porém calmo. Vamos relaxando nesse fluxo sonoro e visual. Mas diferente do regime da ilusão, não se trata de uma sensação de embarcarmos nesse trem gelado. Tampouco se trata de ficarmos imersos no universo da imagem, como no regime da projeção. O que acontece é que embarcamos na nossa própria viagem sensorial e cognitiva, estimulados por aquilo que vemos e ouvimos. Uma abstração na qual somos transportados mentalmente para outro tempo, para outro lugar.

Diferente daquele no qual estamos fisicamente, com o nosso corpo enquanto assistimos, assim como diferente daquele do próprio filme.

No regime da ilusão, a imagem parece invadir o espaço-tempo do observador, porque ela parece estar presente naquele momento, naquele lugar onde ele está. Já no regime da projeção, é o observador que parece invadir o espaço-tempo da imagem. Em ambos, trata-se de um espaço-tempo representacional, que tem um referente. Pode ser do mundo natural, ou do mundo imaginário, não importa. Por se tratar de uma representação, há um espaço-tempo pré-determinado com o qual o observador se relaciona.

Quando vejo a caixa *peepshow* de Samuel van Hoogstraten, a ilusão e consequente impressão de realidade é daquela casa que ele pintou. Por mais que ela possa ser um gatilho para lembranças de outras casas, outras vivências pessoais por parte daquele que observa, a imersão é naquele lugar, naquele momento retratado. Ao assistir *Entr'Acte* de René Clair, sou projetada para dentro daquela montanha-russa, me sinto naquele carrinho se locomovendo. Ou ao menos fico imersa naquela sensação de intenso movimento gerada pelo enquadramento, montagem e música. Mais uma vez, isso não significa que o observador não possa ter outras impressões a partir dessa experiência, isso é imprevisível. Mas o fato é que se trata de uma imersão em um espaço-tempo preestabelecido, ou ao menos sugestionado pelo autor da obra.

No regime da abstração, é como se surgisse um terceiro espaço-tempo, apenas possível pelo encontro entre observador e obra – seja ela um filme, uma pintura, uma instalação. Como em *Picture of Light*, no qual somos imersos em um universo criado por e para nós mesmos, a partir das imagens, sons e falas de Mettler. Nesse deslocamento, é como se a percepção fosse para além de ver, ouvir e compreender aquilo que estava sendo exibido e dito. A atenção não é restrita ou focalizada na cena em si, pelo contrário. Ela é estimulada a vagar, a ir por outros caminhos. Uma vagância sensorial e mental, na qual estamos imersos nas nossas sensações e pensamentos.

Quando digo que somos transportados para um espaço-tempo criado por nós mesmos, não se trata de uma realidade alternativa, mas de um universo virtual. Não no sentido aristotélico, de um virtual equivalente a algo potencial, em um vínculo direto com o atual. Tomo como referência o pensamento de Henri Bergson, que propôs o virtual como um domínio autônomo, próprio das imagens, das lembranças,



que não são um mero duplo do atual, apesar de poder estar ligado a ele. Na sua autossuficiência, entendo que o virtual é um mundo de possibilidades, mas não enquanto uma potência de algo se tornar atual. É mais da ordem da liberdade, da multiplicidade, da criatividade, justamente por não estar atrelado ao atual.

Portanto, isso que poderia ser entendido como uma desordem, um vazio, como algo menor, na verdade é pujante. No terceiro capítulo do livro *O Pensamento e o Movente* [1934] (2006), Bergson fala que há uma tendência em considerar o virtual como algo menor do que o atual, assim como de que haveria

menos na ideia do vazio do que na do pleno, menos no conceito de desordem do que no de ordem. Na realidade, há mais conteúdo intelectual nas ideias de desordem e de nada, quando estas representam algo, do que nas de ordem e de existência, uma vez que implicam várias ordens, várias existências e, além disso, um jogo do espírito que inconscientemente faz malabarismos com elas [...]. Mas há, sobretudo, a ideia de que o possível é menos que o real e de que, por essa razão, a possibilidade das coisas precede sua existência. Estas seriam, assim, antecipadamente representáveis; poderiam ser pensadas antes de serem realizadas. Mas é o inverso que é verdade (Bergson, 2006, p. 113-114).

Esse espaço-tempo virtual estimulado pelo filme de Mettler é como um desvio. Em vez de acompanharmos uma sucessão encadeada de imagens em prol de um possível discurso predefinido no filme, somos inspirados a outras percepções, sensações e pensamentos. E é nesse aparente descaminho que de fato nos encontramos. Saímos da uma percepção ordinária e normativa, de uma atenção mecanizada e automatizada, e suspendemos para um mundo do devaneio, do fascínio e do imponderável. É a indeterminação como potência.

A imersão via abstração trata-se de um estado mental e sensorial um tanto contraditório. Afinal, ao mesmo tempo que compreende uma dispersão, também proporciona uma concentração. Entramos em uma espécie de sonho, mas também estamos em uma reflexão intelectual. Somos seduzidos pelas imagens e sons enquanto temos consciência dessa sedução. Aliás, esse é um ponto importante, de grande diferença dos demais regimes de imersão. Enquanto na ilusão e na projeção há todo um interesse e esforço para quem assiste não se perceber enquanto espectador, no regime da abstração há uma abertura, e até um incentivo, para nos darmos conta desse nosso lugar.

Em entrevista a Veronika Rall, Mettler falou sobre essa consciência:

Eu acredito, ou pelo menos espero, que *Picture of Light* torna o público muito consciente das circunstâncias materiais do cinema. Para começar, o título sugere a fisicalidade do que eles estão vendo - uma imagem. E ao longo do filme, existem muitas alusões que fazem o espectador consciente de sua experiência ritualística de interagir com imagens e sons derivados de algo que era real (RALL, 1995, p. 64, tradução minha).

Esse interesse em evidenciar as circunstâncias materiais do cinema é bastante presente na filmografia de Mettler. Em *Picture of Light* e *Becoming Animal* (2018) há diversos planos da equipe trabalhando, assim como o áudio de conversas de bastidores em *off*, revelando impressões ou decisões durante a gravação. Em *Gambling, Gods and LSD* (1994) e *Eastern Avenue* (1985), os controles técnicos e manipulações da câmera são postos em cena, como sobreposições, variações de diafragma e de velocidade. Além disso, nesses filmes sempre há algum momento de alguém encarando a câmera, seja algum personagem, um animal ou o próprio Mettler – um olhar direcionado àquele que estava filmando, mas também a nós que estamos assistindo<sup>29</sup>. Com esses gestos, o espectador é despertado para o fato de estar diante de uma construção e, principalmente, de que ele é um observador dessa construção.

James Turrell também produz esse tipo de tensionamento, mas valendo-se de elementos cinemáticos dissociados, como na sua instalação *Breathing Light* (2013). Exposta no Los Angeles County Museum of Art (LACMA) em 2017, pude conferi-la pessoalmente nessa época. A obra consiste em um espaço retangular amplo e vazio, com cantos encurvados, como em um fundo infinito em um estúdio de fotografia, de forma a eliminar a linha divisória entre chão, parede e teto. Uma luz difusa e com variação de intensidade e cor altera esse ambiente inicialmente todo branco. E entre a parede de fundo e o piso, há um rasgo que os separa, um vão profundo e largo onde são posicionados os painéis de LED responsáveis pela iluminação.

A sensação ao entrar, caminhar e permanecer por alguns minutos dentro daquela sala era de total perda de referência de espaço e de tempo. A ausência de contornos e limites evidentes, somada à luz difusa e homogênea que preenchia esse espaço vazio, eliminava a percepção de profundidade. O lugar parecia muito maior,

---

<sup>29</sup> Esse tensionamento aparece em diversos momentos da história da arte, como na pintura *As Meninas* (1656), de Diego Velázquez. Nela somos colocados no limiar dessas duas visibilidades, de forma que “o que olha e o que é olhado permutam-se incessantemente” (Foucault, 2000, p. 04). Esse olhar mútuo é bastante presente no trabalho de Mettler, questão que será tratada no capítulo 4.

o que também confundia a noção de posicionamento. Neste ambiente era possível entrar em um estado de imersão, assim como ter uma consciência da minha presença, do meu corpo naquele lugar. É como se Turrell me colocasse para dentro da obra, mas também para fora, consciente do meu estado de observadora. Esse lugar de indeterminação é justamente a abstração.

Figura 22 – Instalação *Breathing Light* (2013), de James Turrell



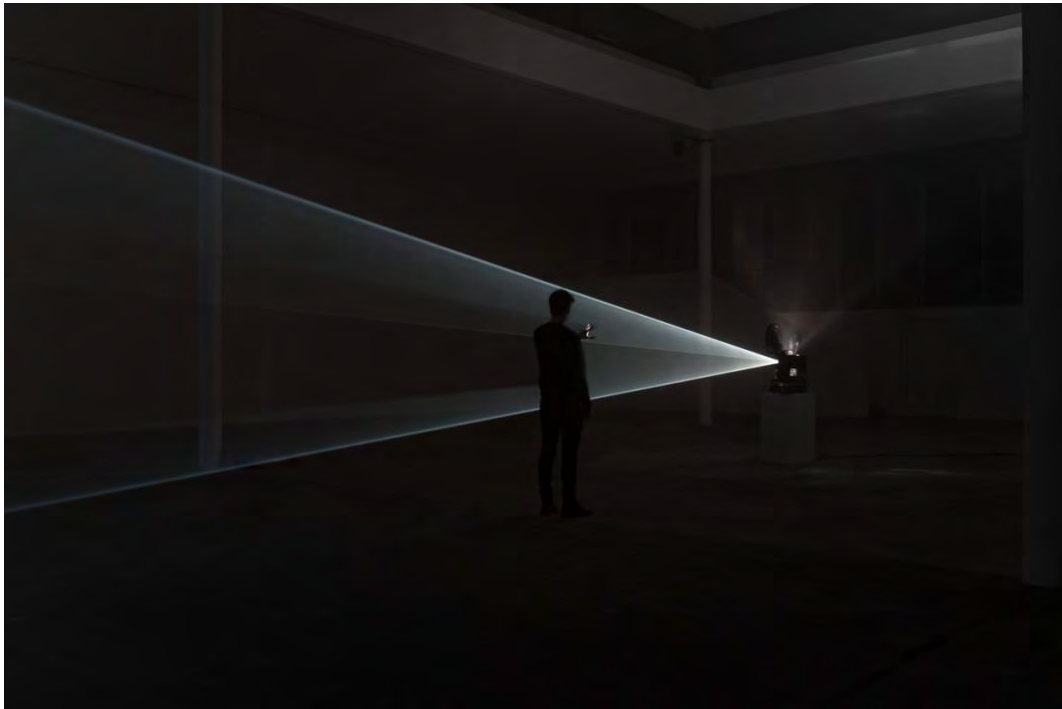
Fonte: fotografia de Florian Holzherr.

A visibilidade da materialidade de elementos do cinema no trabalho de Anthony McCall também é marcante nesse sentido. Na instalação *Line Describing a Cone* (1973), ele inverte o posicionamento tradicional de observação do espectador: em vez de ser direcionada para uma tela, a luz do projetor está de frente para o público. Em um espaço escuro preenchido por fumaça, o feixe de luz tem seus contornos delineados, fazendo-o ganhar corpo. Assim, o filme passa a ser o próprio aparelho de projeção.

Em análise sobre esse trabalho, Philippe-Alain Michaud diz que nele “o espectador descobre-se então no interior do filme, concebido não mais como uma forma circunscrita num espaço previamente dado, mas como o próprio campo em que se constitui a experiência” (Michaud, 2014, p. 123). Então, assim como na instalação de Turrell, nessa obra de McCall há uma relação paradoxal: o observador

está em uma imersão que ao mesmo tempo concentra e expande. A luz materializada gera um fascínio no público, enquanto também coloca em evidência o seu lugar de observador, instigando-o a fruir com a projeção, mas também a refletir a partir daquela situação.

Figura 23 – *Line Describing a Cone* (1973), de Anthony McCall, na instalação realizada no KW Institute for Contemporary Art (Berlim) em 2017



Fonte: fotografia de Frank Sperling.

Quando *Picture of Light* foi realizado, no início da década de 1990, as discussões sobre mídia, tecnologia e dispositivo eram bastante frequentes. Na faculdade de cinema, Mettler foi aluno de R. Bruce Elder, cineasta e crítico canadense bastante alinhado ao pensamento de Marshall McLuhan (1911-1980) e George Grant (1918-1988). Isso certamente o influenciou. Não por acaso, a questão aparece recorrentemente nos seus trabalhos, como neste filme. Logo na primeira cena é possível ver um questionamento sobre os limites do dispositivo, não apenas tecnicamente, mas conceitualmente. Minutos depois, na sequência da paisagem vista de dentro do trem, contemplada por diferentes pessoas da equipe, no *voice over* de Mettler há um trecho que chama atenção nesse sentido:

Essas imagens e sons são articulações da experiência. Nós as observamos e tentamos decifrar a realidade que as gerou. Pode muito bem ser que as luzes da aurora não possam ser filmadas, que a natureza não possa ser filmada, que o filme ou a mídia estejam em conflito com a natureza. Será apenas um substituto para a coisa real? O filme é um substituto para a experiência real? (*Picture of Light*, 1994, tradução minha)

Ao longo do filme, o próprio diretor dá uma resposta a essa pergunta: não, um filme não é um substituto para uma experiência real. E nem precisa. Afinal, o que fica evidente no final de *Picture of Light* é que um filme proporciona uma experiência própria para aquele que o assiste, diferente da situação real que serviu como base para a sua realização. As luzes da aurora boreal vistas presencialmente são completamente diferentes daquelas captadas em filme ou vídeo, o que não significa que sejam melhores ou piores. Então, não importa se o filme é capaz de capturar fielmente a realidade ou não. O que importa é que ele tem a potência de inventar mundos e temporalidades, não apenas na sua realização, mas na sua recepção pelo espectador.

Assim, mais do que um registro da jornada de Mettler e sua equipe, ou até uma representação do que ela poderia ter sido, o que a construção sonora e visual dessa sequência – das paisagens vistas pela janela do trem – proporciona é um clima. E não se trata de um clima necessariamente igual ou semelhante àquele existente durante a viagem. Apesar de todo o direcionamento, por meio das escolhas estéticas do diretor, não se trata de um clima pré-determinado por ele. É um clima que está em aberto. Uma abertura que cabe a nós espectadores aproveitarmos.

Durante o período da oficina ministrada por Mettler na EICTV em Cuba, ficou evidente seu interesse em dar espaço para o público sentir e pensar por conta própria. Obviamente, há ideias e intenções prévias no filme, em cada enquadramento, em cada escolha de cor e luz, em cada corte na montagem, em cada palavra dita, em cada som que ressoa. Mas nada é definitivo ou impositivo, tudo é um estímulo, um gatilho. Portanto, as imagens, sons e falas em *Picture of Light* não são apenas registros, representações ou criações de Mettler. São um caminho trilhado por ele, cheio de bifurcações, para ser percorrido por aquele que assiste da maneira que lhe couber.

Essa abertura, esse campo de possibilidades e estímulos sensoriais e cognitivos, é o que nos leva a uma imersão. Há uma passagem de um estado

mental para outro nesse processo, que compreende um espaço e um incentivo à imaginação e à reflexão. Atividades que têm um certo caráter inconsciente, sensorial e mentalmente falando, mas também produtivo, porque nessa abstração há criação. Nós que estamos assistindo, mesmo que inconscientemente, criamos um outro mundo. E quando nos damos conta, já estamos completamente envolvidos por ele.

Portanto, nesse processo imersivo da abstração, não somos anestesiados, muito pelo contrário. Somos ativados por sensações e pensamentos que nos mobilizam. Instigados não apenas a receber indiscriminadamente, mas a reagir a tudo aquilo que ouvimos e vemos. Uma reação que não é da ordem da causa e efeito, mas da produção de algo novo, que não está necessariamente no filme, mas que certamente foi motivado por ele.

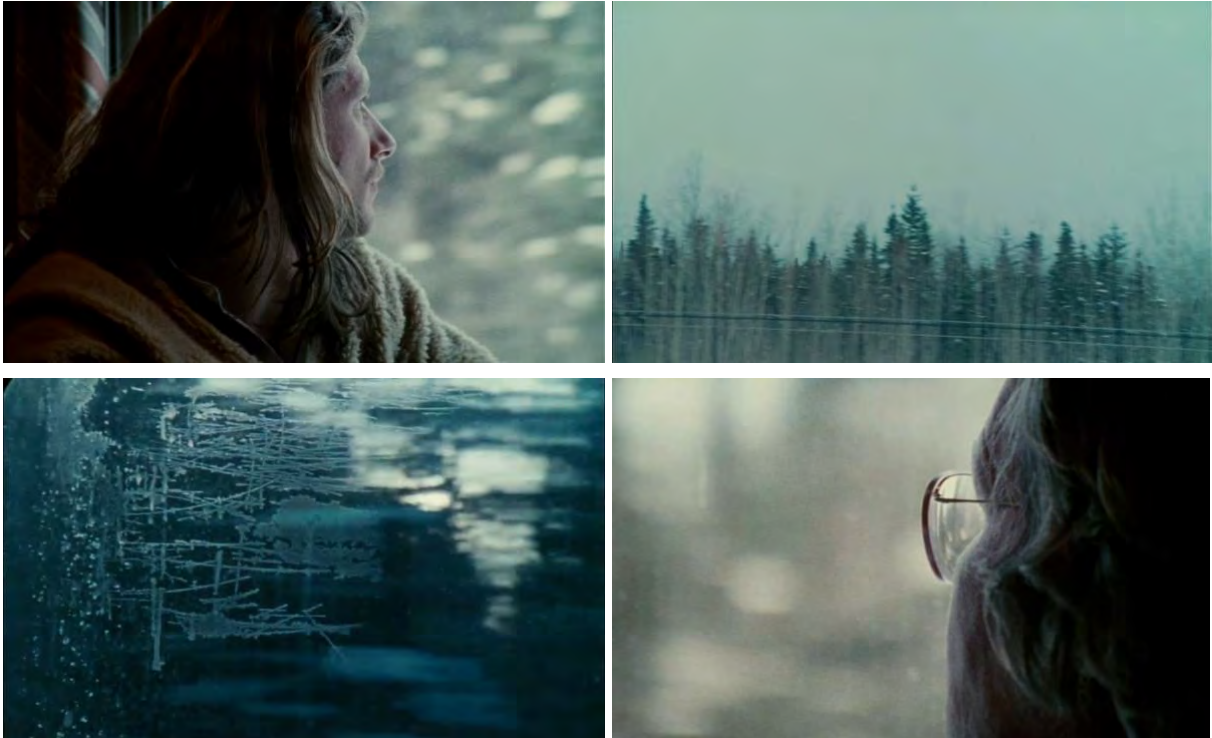
Há um interesse, uma curiosidade envolvida nessa abstração. Mas não se trata de uma concentração em algo pré-determinado por Mettler. No regime da projeção, o espectador é estimulado a focar sua atenção no filme à sua frente. No regime da ilusão, a atenção é focada naquilo que está acontecendo, ou que parece estar acontecendo diante do observador. Mas em *Picture of Light*, se existe uma atenção, ela é o resultado de uma dispersão, um estado no qual o espectador parece estar “imóvel e ao mesmo tempo desancorado”, como diz Crary (2013, p. 32). Trata-se de uma atenção dinâmica, um envolvimento intenso, mas sem prisão, como argumenta Yve-Alain Bois em texto sobre a absorção do observador nas pinturas de Matisse:

É claro que fazemos ‘um esforço especial de concentração’, é claro que nosso espírito é ‘capturado’ (na verdade, é mais hipnotizado do que qualquer outra coisa), é claro que ‘nos isolamos’ com o quadro – mas não o ‘penetramos’. Ou, se o penetramos, é pela análise; é, como disse Steinberg, por ‘um esforço deliberado, quase obstinado da vontade’, obrigando-nos a voltar ao ponto de impacto onde a pedra bateu na água, e, o que só é possível com um grande empenho, a ignorar as ondulações, não permitindo que sejamos inconscientemente aprisionados (Bois, 2009, p. 102-103).

Assim, atenção ou absorção não elimina a distração, e vice-versa. É semelhante ao que acontece quando estamos em uma viagem e olhamos pela janela, como os membros da equipe de Mettler fazem. Não há nada em especial, não buscamos nada especificamente, apenas olhamos. Ficamos tão envolvidos nesse olhar disperso que nossa atenção acaba sendo retida por essa ação. Estamos sonhando, mas estamos acordados, como diria Edgard Morin. Para ele, “o cinema é

um complexo de realidade e irreabilidade; ele determina um estado misto, entre vigília e o sono. O espectador não está em estado hipnótico [...]. Mais próximo do cinema é o sonhar acordado” (Morin, 2014, p. 183). Não creio que podemos afirmar isso para o cinema como um todo, mas para o trabalho de Mettler, certamente sim.

Figura 24 – Membros da equipe olhando pela janela do trem em movimento em *Picture of Light* (1994), de Peter Mettler



Fonte: fotogramas retirados do filme.

Um ponto essencial a se observar é que essa ambiguidade não é gratuita. Não é um mero capricho estético, por mais que ela seja fruto de um modo de se construir o filme, das escolhas estéticas realizadas pelo diretor. A incerteza não é um fim, é um meio para fazer o observador sair do automatismo e da normatização da percepção. E ela não está presente apenas no filme, mas na própria maneira de filmar de Mettler. O filme, na verdade, é um reflexo do seu método, da sua forma de estar no mundo: disperso, mas também alerta, implicado sensorial e mentalmente, em um processo de abertura.

Aquela cena do vagão de trem em movimento, rodeado de uma densa névoa, é precedida de outra<sup>30</sup> que nos dá algumas pistas nesse sentido. Trata-se de um plano contra-plongée estático e noturno, um *timelapse* acelerado dos movimentos

<sup>30</sup> *Timecode* 00:03:40 do filme.

das luzes da aurora boreal. Nele já ouvimos aquele primeiro som eletrônico constante, mas com mais intensidade. E também escutamos Mettler em *voice over* que diz:

Conheci um homem em um jantar que adora observar o céu. Ele havia passado tanto tempo quanto eu observando o céu, tentando apontar câmeras e microfones para o mundo. Parecia que ambos estávamos tentando encontrar uma resposta para uma pergunta que ainda não conhecíamos. À medida que a noite terminava, concordamos em compartilhar um caminho que tínhamos em comum: a busca pelo *wonder* (*Picture of Light*, 1994, tradução minha).



## 2 PURSUIT OF WONDER

Em geral, os filmes de Mettler são realizados ao longo de alguma viagem, sem muita pesquisa prévia. É no percurso no desconhecido que ele encontra seus personagens, histórias, imagens e sons. Alguns dos lugares que ele visita são nitidamente instigantes (para olhos ocidentais), como o Império *Vijayanagara*, no sul da Índia, em *Gambling, Gods and LSD* (2002)<sup>31</sup>. Mas outros são aparentemente banais e sem importância, como uma corrida de poodles em Zurique, na Suíça, no mesmo filme. Ao assistir as duas cenas, percebe-se que para o diretor não há esse tipo de distinção entre elas; tudo pode ser interessante, depende de como você olha e escuta.

Figura 25 – Cenas cotidianas em *Gambling, Gods and LSD* (2002), de Peter Mettler



Fonte: fotogramas retirados do filme.

A expressão *pursuit of wonder* é recorrente nas entrevistas e em textos sobre o seu trabalho. Em tradução direta para o português, ela significa *em busca do maravilhoso*, o que não dá conta de fato do seu significado. Isso porque *wonder* é uma palavra que não tem um correlato exato na nossa língua. Enquanto substantivo, trata-se de um sentimento de grande surpresa e admiração causado por algo bonito, inesperado, desconhecido ou inexplicável. Já enquanto verbo, é o ato de fazer perguntas a si mesmo ou expressar o desejo de saber sobre algo. Essa mistura de assombro, admiração, entusiasmo e curiosidade é o que define *wonder*.

<sup>31</sup> O segundo longa-metragem documentário de Peter Mettler, *Gambling, Gods and LSD* (2002), é um filme processo no qual acompanhamos a jornada do diretor rumo a quatro diferentes regiões, nesta ordem: Toronto, no Canadá; Las Vegas e seus arredores, nos Estados Unidos; Zurique, na Suíça; e Império Vijayanagara, no sul da Índia. Com três horas de duração, o filme é o resultado de quase dois anos de viagens intermitentes entre 1997 e 1999. Nesse período, Mettler conversou com pessoas comuns que falaram sobre seus medos, seus sonhos, seus desejos, suas frustrações, suas vidas.

De fato, há na forma como Mettler filma esse olhar aberto à possibilidade de encantamento. Mas não se trata de um fascínio apenas enquanto prazer. Na entrevista que realizei com ele em Cuba, indaguei sobre essa questão, e ele respondeu que *pursuit of wonder* é um estado de percepção, semelhante àquele das crianças, que tendem a achar tudo incrível. Ou mesmo de alguns cientistas, que são fisgados por algo e procuram desvendar seu funcionamento.

É uma espécie de trânsito ao longo de toda a vida. Provavelmente desde muito cedo, após os momentos em que você nasceu, até o meio da sua vida, onde você está envolvido na busca pelo *wonder*, para, em seguida, refletir sobre o passado e quão incrível tudo isso é. Assim, a busca pelo *wonder*, eu acredito, talvez seja apenas uma maneira de desejar permanecer envolvido nisso (tradução minha).

Portanto, *pursuit of wonder* é um jeito de estar no mundo, de perceber seus fenômenos, suas dinâmicas, seus elementos e seres. É uma abertura para tudo o que acontece no entorno para perceber e se encantar com as pequenas grandes coisas, com o invisível, o inexprimível. Um processo sensorial e cognitivo, de deleite, mas também de reflexão.

Em uma entrevista a John Colapinto, no artigo *Stop making sense: a coffee break with Peter Mettler* (1998), Mettler diz que tudo parte do seu interesse por “pequenas histórias ou histórias do minuto, como a forma como uma nuvem passa sobre uma determinada paisagem, ou como um salmão nada rio acima e é morto a golpes por gaivotas – as pequenas histórias que acontecem o tempo todo” (Colapinto, 1998, p. 11, tradução minha). Eventos do cotidiano que através do seu olhar ganham uma potência estética e reflexiva.

## 2.1 Um nada que é tudo

A cidade de Churchill está a aproximadamente dois mil quilômetros ao norte de Winnipeg, região central do Canadá. Na viagem para a realização de *Picture of Light*, foram cerca de 45 horas de trem, quase dois dias inteiros para chegar até lá. O trajeto presente no filme começa com algumas vistas da cidade à noite, suas luzes, prédios e carros, e vai logo dando lugar a paisagens brancas, por conta da neve acumulada. Enquanto avançam mais ao norte, tudo vai ficando cada vez mais parecido e aparentemente vazio. O uso do advérbio não é por acaso: nessa situação

em que nada parece acontecer e que tudo aparenta ser igual, Mettler vai nos dando pistas de que não é bem assim.

Um pouco antes de chegarem a Churchill, há um plano do lado de fora do trem, no qual vemos suas engrenagens congeladas<sup>32</sup>. Chama a atenção as estalactites pontiagudas e uma densa fumaça branca, além do gelo acumulado na estrutura metálica. No plano seguinte, com a lente inclinada para baixo, primeiro vemos um pedaço do trilho, pedras escuras no chão e rápidos pingos de fumaça a cruzar o quadro, sem entendermos muito bem do que se trata. Conforme a câmera vai subindo em um *tilt* contínuo, vemos que esse gotejar tem origem em uma tubulação do trem e, assim, entendemos que se trata simplesmente de água. Ao caírem, as gotas parecem ser feitas de fumaça, por conta do contato da água quente com o ar frio do ambiente. Algo muito sutil que na imagem de Mettler ganha outras proporções, por conta do enquadramento e movimento de câmera.

Figura 26 – Gotas de fumaça no exterior do trem em *Picture of Light* (1994), de Peter Mettler



Fonte: fotogramas retirados do filme.

Quando chegam ao seu destino, são muitos os postes de luz, mas não há ninguém pelas ruas e são poucos os carros e casas no lugar. No *voice over*, Peter diz que o dono do hotel onde se hospedaram deu um mapa da cidade no qual havia apenas ruas sem saída, o que já demonstra que Churchill é pouco habitada. Impressão que pude confirmar com os dados disponíveis *online* do censo de 2021 do Canadá, realizado pelo instituto oficial de estatística do país: a cidade tem menos de 900 habitantes e apenas 540 habitações privadas, destas apenas 389 com

<sup>32</sup> *Timecode* 00:09:05 do filme.

moradores permanentes (Statistics Canada). Nessa aparente ausência de atividades e acontecimentos, assim que chega na cidade, Mettler nos apresenta esse plano<sup>33</sup>:

Figura 27 – Dança da fumaça flutuante em *Picture of Light* (1994), de Peter Mettler



Fonte: fotograma retirado do filme.

Mais uma vez, a câmera de Mettler nos faz perceber o que talvez fosse despercebido. Nesse plano, vemos uma leve fumaça branca de gelo se movimentando rente ao asfalto da estrada, soprada pelo vento. Enquanto isso, ouvimos um suave som de vento e batidas espaçadas em algum instrumento metálico de percussão, como um gongo. Uma sonoridade estranha, que aliada à imagem, confere uma sensação de suspense. O plano seguinte, um enquadramento mais fechado da mesma situação, aumenta essa impressão, na medida em que é ainda mais enigmático. A fumaça flutua em um movimento sinuoso, em uma espécie de dança, como as luzes da aurora boreal vistas alguns minutos antes.

Esse paralelo sugere que para Mettler, ambas situações são dignas de interesse e registro. Há todo um imaginário acerca da aurora boreal, principalmente entre as populações do hemisfério norte. Até a ciência desenvolver uma explicação, elas eram vistas como espíritos, visões ou profecias pelos locais. Como canadense, Mettler conhecia essas histórias, mas não se deixou ser guiado por elas. Apesar de surpreendente visualmente, a aurora boreal não é tratada por ele como algo místico,

<sup>33</sup> *Timecode* 00:12:21 do filme.

mas como um fenômeno da natureza tão fascinante quanto a fumaça rente ao chão, ou as gotas de fumaça no exterior do trem. Todas podem ser objeto de *wonder*.

O cineasta iraniano Abbas Kiarostami (1940-2016), no seu filme *Five* (2003), parece compartilhar dessa mesma disposição. No primeiro dos cinco planos que formam o filme, vemos um pedaço de tronco de árvore na areia de uma praia, às vezes sendo arrastado pelas ondas do mar. A câmera não é fixa, mas se movimenta muito pouco, e possui uma inclinação ligeiramente *plongée*, como o olhar de alguém que olha para baixo. O plano dura quase dez minutos, nele ouvimos apenas o som das ondas quebrando na praia e do próprio tronco a rolar com as águas – a não ser nos seus segundos finais, quando uma trilha musical é inserida, via montagem.

Figura 28 – Pedaço de madeira arrastado pelas ondas do mar em *Five* (2003), de Abbas Kiarostami



Fonte: fotograma retirado do filme.

Assim como a fumaça dançante em *Picture of Light*, esse pequeno pedaço de madeira é um detalhe de uma vasta paisagem que ganha intensidade com o olhar do diretor. O que poderia passar como apenas uma sujeira no mar, se tornou um momento de poesia através da câmera de Kiarostami. Em texto no qual ele faz uma espécie de revisão do seu trabalho, o diretor diz que essas coisas aparentemente insignificantes ganham outra camada quando observadas com atenção e no tempo



necessário. Para ele, “é no interior da observação que começa a nascer tudo o que acontece” (Kiarostami, 2004, p. 322).

Em minha perspectiva, a abstração que aceitamos nas outras formas artísticas – pintura, escultura, música, poesia – também pode entrar no cinema. Em persa, temos um ditado que afirma, quando alguém olha algo com verdadeira intensidade: ‘Tinha dois olhos e pediu mais dois emprestados’. Estes dois olhos tomados de empréstimo são aquilo que quero capturar (Kiarostami, 2004, p. 184).

Essa fala de Kiarostami me remeteu a uma certa experiência durante a oficina de Mettler na EICTV em Cuba. Logo nos primeiros dias, o crítico e professor francês Jean Perret, que também ministrou o curso, sugeriu à turma que fizéssemos pequenos registros do nosso cotidiano por lá, naquilo que ele chamou de PUM: *picture unitary movie*. Basicamente, tratava-se de um plano-sequência de algo simples que tivesse algum movimento e que nos chamasse a atenção por qualquer motivo. A tarefa nos instigou a ter uma outra relação com o nosso entorno, não apenas mais atenta, mas principalmente mais sensível a tudo o que acontecia. A partir disso, o mundo que parecia fixo se revelou sempre em fluxo.

Figura 29 – Exercício de PUM (*Picture Unitary Movie*)



Fonte: acervo pessoal.

O resultado foram pequenos filmes de alguns segundos de folhas voando, de luzes piscando, de pés cruzando o chão da escola, de um pássaro voando dentro de um banheiro – esse foi o PUM gravado por mim, no banheiro do meu apartamento

no alojamento coletivo da escola. Sempre situações muito pontuais, efêmeras e impossíveis de serem repetidas ou controladas por quem estava filmando. E que dependiam de um olhar curioso, próprio de uma busca pelo *wonder*. Através da câmera, esses eventos ganhavam outra conotação, como metáforas para algum sentimento, alguma memória, alguma ideia, alguma sensação. Kiarostami fala sobre essa potência no seu texto:

[...] creio que a ideia de enquadrar um objeto numa imagem é tão importante quanto o conteúdo. Ao escolher e enquadrar alguma coisa, nós lhe damos a dimensão da importância que provém do fato de a termos selecionado. No momento em que se seleciona algo, lhe conferimos um valor adicional que o distingue de toda e qualquer outra coisa (Kiarostami, 2004, p. 179).

E *Five* é um exemplo disso do início ao fim. São sempre situações encontradas por Kiarostami por acaso, que por algum motivo lhe deram o impulso de filmá-las. E nesse ato elas se transformaram. A madeira rolando com as ondas quebrando na areia da praia deixou de ser apenas um objeto inanimado. Quando ele se quebrou em dois, depois de tantas pancadas, uma das partes foi levada pela água, enquanto a outra permaneceu na areia. A cena tem uma certa melancolia, como se aqueles dois pedaços de madeira fossem duas pessoas que se distanciaram por conta de um desentendimento. Essa madeira, portanto, parece ganhar vida através da câmera de Kiarostami. Uma impressão que só é possível por conta da sua escolha de filmar esse evento e se permitir durar com ele.

Esse filme é considerado pelo próprio diretor uma homenagem ao cineasta japonês Yasujiro Ozu (1903-1963), conhecido pela habilidade em tratar as sutilezas do cotidiano no seu trabalho. Marcados pelo uso de planos fixos, pela longa duração e por uma sensação de que nada acontece<sup>34</sup>, seus filmes trazem personagens comuns, típicos da sociedade japonesa de meados do século XX, principalmente após a Segunda Guerra Mundial. Por trás desse interesse por histórias e situações não excepcionais, há em Ozu uma capacidade de enxergar o extraordinário no que é banal e cotidiano. E é exatamente isso o que vemos com Kiarostami em *Five*. Ou com Mettler em *Picture of Light*.

---

<sup>34</sup> A expressão *nada acontece* é trabalhada no livro homônimo de Ivone Margulies (2016) acerca do hiper-realismo do cinema de Chantal Akerman. Assim como Mettler, Akerman também era interessada no que acontece quando nada parece acontecer. Mas devido às diferenças estéticas e conceituais entre eles, não me pareceu prudente tecer uma relação entre os dois quanto a esse tema. Por isso, quando falo que *nada acontece*, não me refiro ao trabalho de Margulies. É um uso das palavras apenas no seu sentido comum.



No primeiro capítulo de *A Imagem-Tempo* [1990] (2007), Gilles Deleuze diz que nos filmes de Ozu não há separação e oposição entre algo relevante e algo ordinário, de forma que “tudo é comum ou banal, inclusive a morte e os mortos” (Deleuze, 2007, p. 24). Essa banalidade geral não deve ser vista como algo vazio, mas sim como uma situação ótica e sonora que tem o potencial de revelar algo intolerável. O que não se trata de algo agressivo, mas sim poderoso, um espaço de possibilidades. Nesse processo, personagens e espectador se tornam visionários: “não é mais um prolongamento motor que se estabelece, é antes uma relação onírica, por intermédio dos órgãos dos sentidos, libertados” (Deleuze, 2007, p. 13) em relação direta com o tempo e com o pensamento.

Nessa situação ótica e sonora, própria da imagem-tempo, não há uma ação a ser vista, ou um conteúdo a ser apreendido, mas apenas a sensação do som, da imagem e, por que não, do tempo. Enquanto no regime da imagem-movimento há personagens que seguem um esquema sensório-motor, um automatismo de causa e efeito, na imagem-tempo a ausência desses encadeamentos dá espaço para reflexões. O “homem que faz” dá lugar ao “homem que observa e pensa”, que reflete sobre sua própria existência e sobre o mundo à sua volta<sup>35</sup>.

Poderia citar diversos exemplos na cinematografia de Ozu acerca dessa colocação de Deleuze, mas gostaria de trazer uma cena em *Late Spring* (1949). Já quase no final do filme<sup>36</sup>, nela vemos a personagem principal deitada para dormir ao lado do seu pai. Além dos personagens, há um plano médio do espaço onde eles estão, no qual vemos um vaso ocupando a região central do plano e uma grande janela ao fundo. Através dela, vemos uma folhagem, que parece ser de uma árvore de bambu, balançando levemente. Enquanto não pega no sono, a mulher olha com ternura para o pai, que dorme. Em seguida, vemos pela primeira vez o plano do vaso e voltamos a ver a mulher, e percebemos que seu olhar mudou. De alegre se passou a ser mais austero, reflexivo. Logo depois, vemos mais uma vez o vaso com a janela ao fundo.

---

<sup>35</sup> Vale ressaltar que Deleuze fala disso acerca dos personagens de um filme. No caso de *Picture of Light*, os personagens absorvem em uma observação, em uma reflexão, em vez de comprometidos com uma ação, é o próprio Mettler e, por que não, nós que estamos a ver as suas imagens.

<sup>36</sup> *Timecode* 01:28:00 do filme.

Figura 30 – *Late Spring* (1949), de Yasujiro Ozu



Fonte: fotogramas retirados do filme.

A cena se dá em silêncio, mas durante essa mudança do semblante da mulher, começamos a ouvir um som de vento – provavelmente aquele que fazia a folhagem de bambu balançar. Escolhi esse trecho porque nele vemos alguém observando algo que, apesar de ser aparentemente banal, parece ser um gatilho para um pensamento – uma transformação que é sugerida pelo trabalho sonoro. Portanto, isso que poderia ser considerado um nada é, na verdade, o motivador para uma reflexão, de forma que o plano do vaso é tão importante quanto qualquer diálogo ou ação no filme.

Quando as imagens da aurora boreal aparecem em dois momentos logo no início de *Picture of Light*, é disso que se trata. Elas são colocadas no mesmo nível das demais, como as fumaças de neve ou as gotas de gelo. Tanto por uma decisão de montagem (de inserir as luzes da aurora logo no início do filme), quanto pela própria forma de filmar de Mettler. Nessas diferentes situações ele se permitiu um olhar demorado, de forma a acompanhar o desenrolar dos seus movimentos. Em

Cuba, Mettler disse à turma que buscou filmar qualquer coisa que se parecesse esteticamente com as luzes da aurora. De fato, ele conseguiu:

Figura 31 – A sinuosidade da fumaça de gelo e das luzes da aurora boreal em *Picture of Light* (1994), de Peter Mettler



Fonte: fotogramas retirados do filme.

Nos dois planos acima, separados por alguns minutos no filme<sup>37</sup>, é possível perceber que o desenho criado pelo movimento da fumaça gelada no asfalto é semelhante àquele das luzes da aurora no céu. Além do formato, o fluxo irregular e ondulado do movimento também é parecido. Ao realizar essa aproximação, Mettler nos indica que tanto um quanto o outro podem ser objeto de interesse. O primeiro, algo ordinário, um evento corriqueiro naquela região. O segundo, algo extraordinário, um evento difícil de acontecer e, principalmente, de conseguir observar<sup>38</sup>. Ambos são fonte de *wonder*, essa mistura de curiosidade com deslumbramento.

Em outro trecho da já citada entrevista de Mettler a John Colapinto, ele lembrou uma palavra da cultura japonesa que contribuiu para o pensamento sobre essa forma sensível de se relacionar com as coisas do mundo: *yūgen*. O termo é um conceito importante na estética tradicional japonesa, como o próprio diretor explica:

Existe uma palavra japonesa chamada *yūgen* que significa “uma consciência do Universo que desencadeia sentimentos muito profundos e misteriosos para serem expressos em palavras”. O *haiku*<sup>39</sup> japonês frequentemente evoca o *yūgen*, e o cinema parece um terreno fértil para

<sup>37</sup> O quadro da esquerda, no *timecode* 00:12:32, o quadro da direita no *timecode* 00:06:37 do filme.

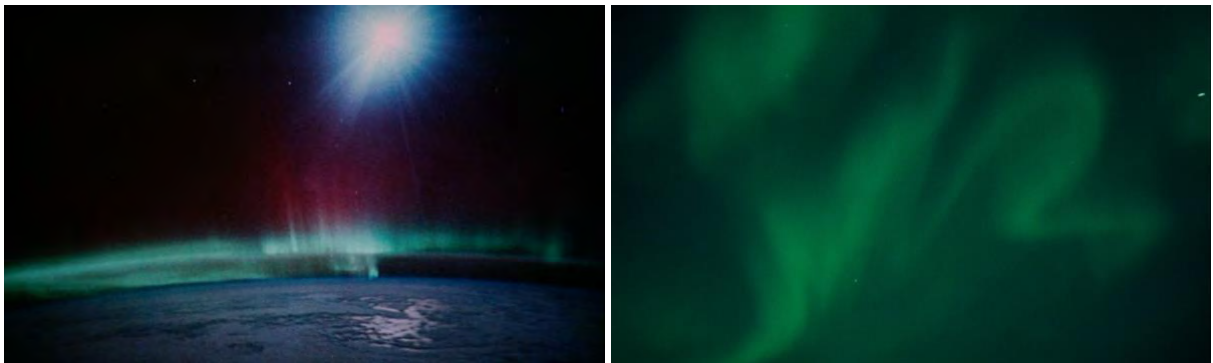
<sup>38</sup> A visualização da aurora boreal depende de certas condições climáticas, atmosféricas e solares, de forma que ela não pode ser prevista nem garantida. Assim, procurar as suas luzes pode significar esperar, às vezes por um longo período, por dias.

<sup>39</sup> O *haiku* é um estilo de poesia bastante tradicional no Japão. “O *Haiku* é um estilo poético que capta um momento na vida do poeta através de um verso muito breve e descritivo. O poema “congela” um instante no tempo, deixando espaço para a imaginação de quem o lê. Cada palavra funde-se perfeitamente na outra transportando o leitor para um reino poético que usa apenas três versos” (Jal Foundation).

fazer o mesmo. Assistir ao nascer do sol sobre a grande rocha Percé<sup>40</sup>, e observar um enorme trator escavar a terra para construir um novo empreendimento, observar a rotação da Terra a partir da perspectiva do espaço sideral – essas também são histórias importantes (Colapinto, 1998, p. 11, tradução minha).

O *yūgen*, portanto, está presente naquilo que é comum. É dar-se tempo para apreciar a beleza nas coisas ordinárias do mundo, sem a necessidade de grandes aparatos técnicos para tal. Em *Picture of Light*, isso fica evidente na cena da estação espacial, onde um astronauta explica cientificamente como funciona a aurora boreal<sup>41</sup>. Nesse momento, vemos uma sequência de fotografias das luzes sob o ponto de vista do espaço, portanto, imagens nada comuns. Quando há a transição para as imagens terrestres captadas por Mettler, essas parecem ser mais impactantes, em comparação com as anteriores. É como se o diretor nos mostrasse que a visão a partir da Terra, comum, pode ser tão ou mais potente quanto a espacial, inabitual. O crítico e professor Jerry White diz que essa sequência é uma forma de “nos lembrar do verdadeiro *wonder* que nos rodeia em todos os lugares, o *wonder* que existe além e apesar da tecnologia”, evidenciando que “não existe necessidade de ir para o espaço para encontrar tal” (White, 2006, p. 31, tradução minha).

Figura 32 – Ponte de vista espacial e ponte de vista terrestre das luzes da aurora boreal em *Picture of Light* (1994), de Peter Mettler



Fonte: fotogramas retirados do filme.

<sup>40</sup> O Rochedo Percé é um grande bloco de formação rochosa situada no Golfo de Saint Lawrence em Quebec, Canadá. Vista de longe, a rocha assemelha-se a um grande navio afundando. É um dos mais proeminentes arcos naturais do planeta e considerado um cartão postal e símbolo da província de Quebec.

<sup>41</sup> *Timecode* 00:59:26 do filme.

No famoso ensaio *Ao sair do cinema* (1975), Roland Barthes fala da sua experiência principalmente com a sala de exibição, mas também com os filmes. Nele, o autor critica a sucessão rápida de imagens do filme tradicional, uma vez que isso o limitaria, o impediria de adicionar algo à imagem, isto é, estaria impossibilitado de pensar. Os planos de Mettler não são exatamente longos, como os de Kiarostami em *Five*, ou os *pillow shots* (tempos mortos) nos filmes de Ozu, mas vão na contramão dessa montagem por encadeamentos criticada por Barthes. Como nada parece acontecer, a ideia de sucessão é interrompida, o que dá a oportunidade ao espectador de se demorar na observação, retardando sua reação automatizada, permitindo-o descobrir pequenos acontecimentos na imagem.

O filósofo Byung-Chul Han toma Hegel e Nietzsche como base ao afirmar que há duas formas de potência, uma positiva e outra negativa, estando a primeira relacionada a fazer algo e a segunda a não fazer, a dizer não. Para Han, “se possuíssemos apenas a potência de fazer algo e não tivéssemos a potência de não fazer, incorreríamos numa hiperatividade fatal [...] expostos de forma totalmente passiva ao objeto [...] seria impossível haver *reflexão*” (Han, 2015, p. 57-58). A potência negativa não se trata, portanto, de impotência ou passividade, muito pelo contrário: seria justamente uma forma de estar no controle, de não se deixar levar pelas reações de uma percepção automatizada.

Então, quando Mettler nos oferece planos da paisagem congelada e aparentemente sem muita variação em Churchill, onde nada parece acontecer, ele está nos instigando a ver além de uma identificação automática, nos permitindo refletir sobre aquilo que estamos vendo, esmiuçando a imagem e a própria percepção. Portanto, há potência no banal, tanto quanto em um evento marcante, na medida em que ele dá espaço para outras percepções. Nada está dado, apenas indicado – ou às vezes, nem isso –, o que estimula a dúvida, o questionamento, a imaginação. Essas imagens do comum são ricas em possibilidades criativas, não apenas por parte daquele que assiste, mas também por aquele que filma.

## 2.2 Magia

O início do cinema foi marcado por pequenos filmes de *takes* únicos de alguma situação banal do cotidiano, como os famosos filmes dos irmãos Lumière: *La Sortie de l'usine Lumière à Lyon* (1895) e *L'Arrivée d'un train en gare de la Ciotat*

(1895). No livro *O cinema ou o homem imaginário* [1956] (2014), Edgard Morin diz que nesse período também havia filmes inclinados ao exotismo e à fantasia, como os de Georges Méliès, mas eram os filmes do real que faziam maior sucesso popular. Essa seria justamente a genialidade dos irmãos Lumière: projetar como espetáculo o que não era originalmente um espetáculo.

Mas Morin ressalta que o encanto da imagem cinematográfica se encontrava não no real em si, mas na imagem do real: “o que atraiu as primeiras multidões não foi a saída de uma fábrica, nem um trem entrando em uma estação (teria bastado ir à estação ou à fábrica), mas uma imagem do trem, uma imagem da saída de uma fábrica” (Morin, 2014, pp. 31-32). Isso porque o público teria um fascínio maior pela visão do mundo conhecido do que pelo descobrimento do desconhecido, em uma curiosidade pelo reflexo da realidade proporcionado pela imagem cinematográfica.

Figura 33 – *Le repas de bébé* (1895), de Louis Lumière



Fonte: fotograma retirado do filme.

Sobre essa questão, Ismail Xavier traz uma passagem interessante no texto *As aventuras do dispositivo*, presente no seu livro *O discurso cinematográfico - a opacidade e a transparência* [1977] (2005). Em 1895, os irmãos Lumière realizaram

em Paris sua primeira sessão de cinema. Foram três filmes exibidos, dentre eles estava *Le repas de bébé* (1895). De plano único e com menos de um minuto de duração, no filme vemos um homem e uma mulher atrás de uma mesa dando de comer a um bebê<sup>42</sup>, que está posicionado entre os dois. Dentre os espectadores dessa exibição estava Georges Méliès. Como nos conta Xavier, ele não ficou interessado na cena que se desenrolava, na sua impressão de realidade, mas sim nas folhas das árvores ao fundo, que se mexiam com o vento. Para Méliès, então um diretor de teatro, essa era a novidade e força do cinema: o movimento e a captação do efêmero, não o encadeamento das ações (Xavier, 2005, p. 193-194).

Essa qualidade do cinema que está na imagem do real é o que Morin identifica como *fotogenia*, um conceito de difícil definição que passa por uma capacidade do cinema de ressaltar, de valorizar, de imprimir um aspecto poético às coisas mundanas: “o próprio da fotogenia é despertar o pitoresco nas coisas que não são pitorescas” (Morin, 2014, p. 32). Trata-se, portanto, de considerar que o cinema teria como potência a transfiguração e sublimação do real. Como se diante da imagem, “a vista empírica se investisse também em uma visão onírica [...] uma segunda visão, como se diz, no limiar de revelar belezas ou segredos ignorados pela primeira” (Morin, 2014, p. 33). Desta forma, a imagem do cinema estabeleceria conexão com a realidade enquanto a transformaria em algo mágico.

O termo *fotogenia* já havia sido trabalhado por teóricos franceses na metade do século XIX, mas ficou mais conhecido com o cineasta Jean Epstein na década de 20 do século seguinte. Foi ele que definiu a fotogenia como “fragmentos fugazes de experiência que forneciam prazer de um modo que o espectador não conseguia descrever verbalmente ou racionalizar cognitivamente” (Charney, 2004, p. 324). Para Epstein (2012, p. 6-7), a fotogenia era a essência do cinema, o que o caracterizava<sup>43</sup>, uma vez que a câmera cinematográfica teria a capacidade de revelar detalhes e qualidades ocultas nos objetos, nas pessoas e nas cenas que iam além da percepção visual direta. Trata-se de um momento sensorial efêmero, marcado por *efeitos estranhos*: “na medida em que o instante destaca-se da vida

---

<sup>42</sup> Tratava-se de Auguste Lumière, sua esposa e seu filho. O filme foi rodado por seu irmão, Louis Lumière.

<sup>43</sup> Tais afirmações, tanto de Epstein quanto de Morin e Méliès, demonstram um interesse em tentar apontar qual seria a essência do cinema. Uma discussão, aliás, bastante presente em muitos pensadores ao longo do século XX. No entanto, esta pesquisa não tem essa pretensão. Trago suas colocações para mostrar como o interesse pela magia do e no cinema está presente desde seu início, e como o trabalho de Mettler dialoga com isso.



simples que o contém, ele se torna veículo e exemplar do espanto” (Charney, 2004, p. 326).

Essa estranheza da qual Epstein fala não se trata de algo esquisito, mas sim de algo que salta. Algo que faz parte do real, mas que está além dele. É a imagem enquanto imagem mesmo, não enquanto representação fiel de algo exterior. Sobre isso, há uma passagem interessante no texto *Fotogenia do imponderável* [1935] (2012), de sua autoria:

É conhecida a reacção<sup>44</sup> de muitos actores, que choram quando se confrontam, pela primeira vez, com a sua imagem no ecrã. Não se reconhecem. Actores e não actores, todos se sentem confusos perante a imagem captada pela objectiva. O primeiro sentimento é sempre de puro horror ao perceberem que são estranhos a si próprios. E mesmo aos que viveram juntos durante anos, o cinematógrafo não devolve o rosto ou a voz que eles conhecem. Há uma inquietação que nos atinge. Se ninguém se reconhece no ecrã, não deveríamos pensar que nada se assemelha? Que o cinematógrafo pode criar, se o permitirmos, uma imagem própria e nova do mundo? (Epstein, 2012, p. 6)

O que esse trecho de Epstein sugere é que o cinema cria um mundo próprio, mais do que espelha o mundo filmado. Essa transfiguração do real está presente nas artes como um todo, mas no cinema, assim como na fotografia, ela pode ser menos evidente. Isso porque há nesses dois dispositivos uma pretensa capacidade de registro fiel da realidade. O cinematógrafo, por exemplo, surgiu como uma técnica de captação e reprodução do movimento, com um ar quase científico. Mas, como diz Morin, a imagem cinematográfica dialoga com o mundo dos sonhos, mistura o real com o imaginário, de forma que

o cinema nos convida a refletir sobre o imaginário da realidade e a realidade do imaginário [...]. É preciso, portanto, conceber não apenas a distinção, mas também a confusão entre real e imaginário; não apenas sua oposição e concorrência, mas também sua unidade complexa e sua complementaridade (Morin, 2014, p. 14).

Então, quando Morin diz que a imagem do cinema estabelece uma conexão com a realidade ao mesmo tempo que a transforma em algo mágico, é disso que se trata. A magia está nessa mistura. Na verdade, está na ultrapassagem da separação entre real e imaginário<sup>45</sup>, uma vez que um está contido no outro, de forma a não

---

<sup>44</sup> Tradução feita para uma revista portuguesa, por isso a grafia.

<sup>45</sup> Essa, aliás, é uma das muitas dicotomias herdadas da modernidade do século XIX, que limitam, separam e classificam tudo.

haver distinção. Por isso, não faz sentido opor os filmes dos Lumière com os de Méliès, por exemplo<sup>46</sup>.

As folhas tremulantes no canto superior direito de *Le repas de bébé, que tanto instigaram* Méliès, fazem parte disso. Assim como a fumaça gelada dançante em *Picture of Light*, as gotas de fumaça no exterior do trem e, por que não, as luzes da aurora boreal no céu de Churchill. Mas enquanto no filme dos Lumière o fascínio parte daquele que assiste, no filme de Mettler ele está também naquele que filma. Assim, a magia daquele momento de busca pelo *wonder* durante a gravação é levada à experiência fílmica. É essa curiosidade e encantamento de Mettler pelas coisas do mundo que proporcionam as imagens e sons que depois podem nos instigar a também ter curiosidade e encantamento por elas.

Figura 34 – *Viagem à Lua* (1902), Georges Méliès



Fonte: fotograma retirado do filme.

Em entrevista a Veronika Rall e Fred Kelemen, presente em um dos livros dedicados à sua obra, Mettler diz que talvez ele trabalhe mais como Méliès, criando

<sup>46</sup> No texto *Um século de cinema*, presente no livro *Questão de ênfase* [2001] (2020), Susan Sontag afirma que os primeiros filmes dos irmãos franceses proporcionavam uma experiência fantástica, mesmo sendo criados a partir de simples situações do cotidiano. Para ela, “o cinema começou no assombro, o assombro de que a realidade pudesse ser transcrita com tamanho imediatismo mágico” (Sontag, 2020, p. 139). A tradução de Rubens Figueiredo nesta edição brasileira do livro de Sontag usa a palavra “assombro” para designar “*wonder*”, presente no texto original. O mesmo trecho na versão americana é: “Cinema began in wonder, the wonder that reality can be transcribed with such magical immediacy” (Sontag, 2002, p. 117-122).

o irreal, o imaginário, mundos internos (Rall; Kelemen, 1995, p. 64). Mas diferente do cineasta francês, que criava de fato mundos fantásticos, como no seu célebre *Viagem à lua* (1902), Mettler diz que parte de imagens do real, do mundo à sua volta. Portanto, há no trabalho de ambos um interesse pela imaginação, mas por caminhos e resultados diferentes. Enquanto a magia em Méliès se dá em prol de uma narrativa e de entretenimento, através do uso de efeitos especiais, cenário e figurino de um mundo evidentemente fantástico, em Mettler a magia está na transformação da imagem banal em algo de interesse, não apenas estético, mas também de pensamento.

Há ainda outro ponto importante: Méliès ficou conhecido pela habilidade em usar truques visuais para criar uma ilusão que fazia o espectador acreditar na história que estava sendo contada. As sobreposições e os *jump cuts*, por exemplo, eram uma forma de fazer com que algo parecesse surgir ou sumir. Eram artifícios para fazer o público acreditar no que era narrado, como em um espetáculo de um mágico. Já em Mettler, se há alguma ilusão, ela é para nos confundir e, assim, deixarmos de acreditar plenamente no que vemos.

Figura 35 – Lareira artificial no hotel em Churchill, em *Picture of Light* (1994), de Peter Mettler



Fonte: fotogramas retirados do filme.

Em *Picture of Light*, dentro do hotel em Churchill, há uma cena que começa com um plano enigmático<sup>47</sup>: uma superfície ondulada, laranja com manchas pretas, parece algo mole e sólido ao mesmo tempo. Não sabemos do que se trata. A câmera sobe lentamente, percorrendo a textura desse objeto indefinido. Até que, com um corte seco, vemos um plano aberto e entendemos que se trata de uma fogueira artificial, provavelmente de plástico. Aquela massa estranha, em vermelho,

<sup>47</sup> *Timecode* 00:20:00 do filme.

laranja e amarelo é, na verdade, o centro de um tronco sintético de madeira, como se estivesse incandescente. Com esse truque, via enquadramento, movimento de câmera e montagem, Mettler nos desorienta. E nessa desorientação, ele nos estimula a imaginar e pensar sobre aquilo que estamos vendo.

Com essa construção, uma imagem criada a partir de uma situação real ganhou uma camada de magia. Mas se esses dois planos fossem invertidos na montagem, começando pelo quadro aberto e depois passando para o quadro fechado, o efeito seria completamente diferente. O plano aberto já revela o local e seus objetos, de forma a identificarmos tudo o que está ali. Assim, o plano fechado seria apenas um detalhe de um dos elementos desse espaço do hotel, em vez de ser uma fonte de enigma e curiosidade. A magia se quebraria.

No livro *O Fotográfico* [1990] (2002), Rosalind Krauss diz que existe um costume na maioria das pessoas de, ao olhar uma imagem, realizar um julgamento do seu conteúdo, fazendo uma descrição, não uma análise. Há um desejo em identificar o que há nas imagens, com uma predominância do uso do verbo ser: isso é uma paisagem, isso é um retrato, isso é um nu. É abordar a fotografia em termos de estereótipos, fazendo uma especulação em vez de “uma reflexão pictórica ou estética interrogando-se sobre o sucesso da imagem” que se está olhando (Krauss, 2002, p. 218-220).

A monotonia dessa forma de abordar e julgar é justamente o que Mettler evita ao longo de *Picture of Light*, como nessa cena da fogueira artificial. Ao nos mostrar um plano no qual não é possível satisfazer o ímpeto de identificação, somos estimulados a questionar e a imaginar, em vez de especular e apontar. É um tipo de imagem e montagem que nos mobiliza a pensar, em vez de nos fazer aceitar sem interrogar aquilo que estamos vendo e os encadeamentos narrativos pré-definidos. Está em jogo, portanto, uma incerteza, tanto da imagem quanto da nossa percepção.

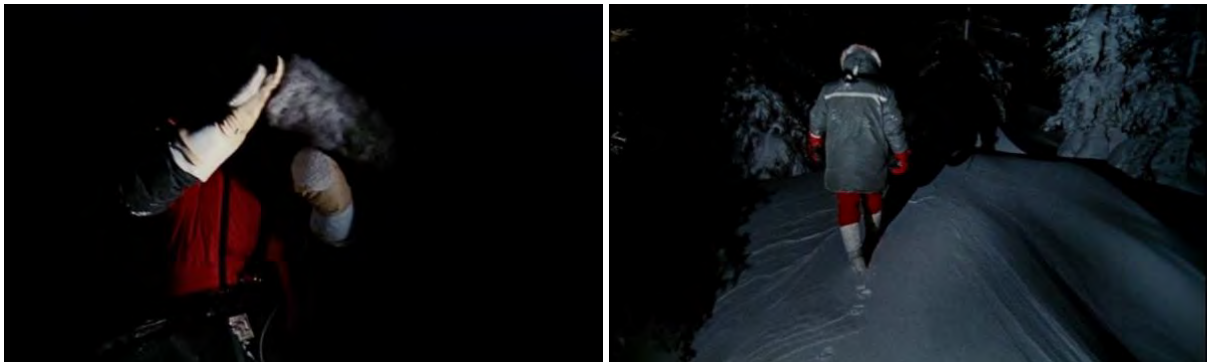
Na entrevista de Mettler a Veronika Rall e Fred Kelemen, ele diz que nesse filme “estava preocupado com representações e com o grau em que a nossa compreensão e nossas percepções, até mesmo a nossa própria experiência do mundo, são moldadas por imagens do cinema, da televisão, da fotografia” (Rall; Kelemen, 1995, p. 66, tradução minha). Assim, ele questiona a natureza das imagens e da nossa própria percepção, não apenas estética, mas do mundo. Para tanto, ele as subverte, coloca-as em dúvida, indicando seu caráter inventivo.

### 3 TUDO É INVENÇÃO

Assim que chegam a Churchill, Mettler e sua equipe fazem um primeiro reconhecimento do local<sup>48</sup>. É noite e eles caminham com pesadas roupas de proteção, além dos equipamentos. A camada de neve no chão parece profunda e fofa, o que dificulta a movimentação deles pelo lugar. Além do homem que segue na frente, que tenta encontrar um caminho de passagem para todos, aparece em quadro outros integrantes do grupo, como o operador de luz e o técnico de som.

Esse último bate com a mão no microfone direcional, certamente para auxiliar a sincronização da imagem com o som na pós-produção. Uma ação que geralmente é removida na montagem, mas que Mettler decidiu manter no filme, assim como manteve toda essa movimentação processual, revelando os modos de produção. É como se a pancada no microfone fosse uma forma de alertar o espectador de que tudo o que ele estava vendo e ouvindo era uma criação.

Figura 36 – Equipe de filmagem explorando a região de Churchill, em cena de *Picture of Light* (1994), de Peter Metter



Fonte: fotogramas retirados do filme.

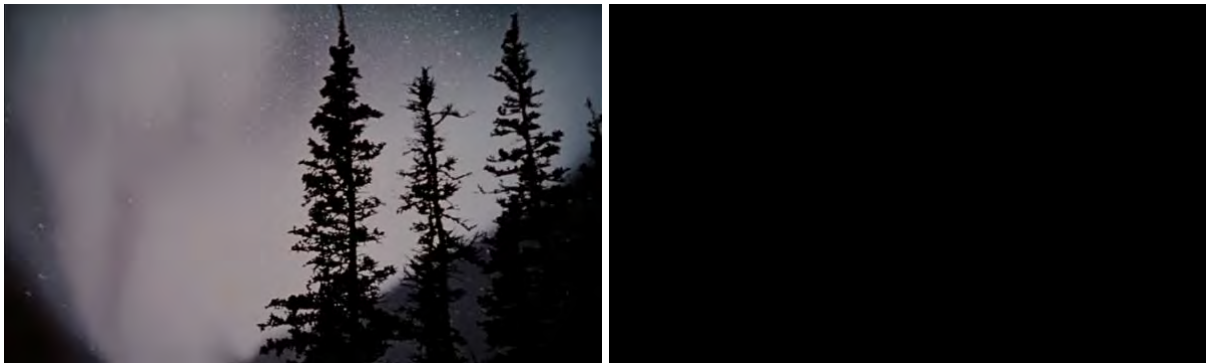
Mais do que um filme sobre a aurora boreal, *Picture of Light* é um filme sobre o processo de filmagem dessas luzes. Isso é evidente não apenas nos diversos planos da equipe ao longo do filme, mas nos questionamentos que Mettler faz sobre a construção das imagens técnicas e nossa relação com elas. Tanto através do que é dito via *voice over*, quanto pela montagem que Mettler faz das imagens, evidenciando que elas não são isentas. Elas são uma construção, em vez de uma simples captura.

<sup>48</sup> *Timecode* 00:14:51 do filme.

Logo após a exploração malsucedida do terreno, vemos uma imagem estática e bastante contrastada da aurora<sup>49</sup>. Na primeira vez que assisti o filme, não me dei conta de que se tratava de uma fotografia, provavelmente por conta do leve movimento presente nesse plano – ao que parece, é uma fotografia filmada. Em seguida, ouvimos o diretor dizer no *voice over* que “vivemos em uma época na qual as coisas parecem não existir a não ser que sejam capturadas como imagens” (*Picture of Light*, 1994, tradução minha). Depois dessa fala, em corte seco, vemos uma tela preta. E a voz continua: “mas se olhar nesta escuridão, você pode ver as luzes das suas próprias retinas” (*Picture of Light*, 1994, tradução minha).

Há uma pausa na fala e a tela continua escura, como se Mettler desse um tempo para o público experimentar a escuridão e, quem sabe, visualizar as pós-imagens retinianas ou as imagens entópticas<sup>50</sup> – aquelas fabricadas pelo próprio olho, na sua materialidade. Com essa construção via montagem e texto do *voice over*, o diretor nos estimula a refletir que nem sempre o que vemos existe para todos e, portanto, não poderia ser capturado enquanto imagem.

Figura 37 – Instigando a duvidar da percepção e da imagem, em cena de *Picture of Light* (1994), de Peter Mettler



Fonte: fotogramas retirados do filme.

Esses dois planos em sequência não são por acaso. O da direita remete a essas imagens individuais, que são fabricadas fisiologicamente e involuntariamente por nós. O da esquerda é uma fotografia de um evento público, que acontece na natureza. O primeiro seria o inventado, enquanto o segundo seria o real. Será?

<sup>49</sup> *Timecode* 00:16:26 do filme.

<sup>50</sup> As pós-imagens retinianas se dão na ausência de um estímulo antes presente. As imagens entópticas não têm relação com um referente externo, sendo resultado de uma estimulação dos próprios olhos, como a visão de vasos sanguíneos oculares.



A aurora boreal é um dos fenômenos naturais mais difíceis de serem vistos pelo ser humano. Primeiro, acontece apenas em regiões do extremo norte da Terra, portanto, de frio também extremo. Segundo, para vê-la é necessário estar longe de qualquer interferência de iluminação artificial de uma cidade, o que significa se distanciar alguns quilômetros rumo a lugares de intensa escuridão. Terceiro, o céu precisa estar limpo, sem nuvens ou neblinas. Por fim, nada disso é de fato uma garantia, uma vez que as luzes da aurora boreal dependem de um outro fenômeno para acontecerem: as tempestades solares, que são imprevisíveis<sup>51</sup>.

Mas a dificuldade não está apenas no frio, na distância e na imprevisibilidade. A luz produzida pelo choque de partículas solares e terrestres possui um aspecto cromático que, combinado com uma baixa intensidade luminosa, pode ir além do que o olho humano consegue ver. Assim, uma aurora pode acontecer sem que possamos vê-la. Contudo, uma câmera pode conseguir captá-la. A luz da aurora tem pouca intensidade, fazendo com que, de forma recorrente, a olho nu se veja cores fracas e com pouca saturação, ao ponto de ficarem acinzentadas<sup>52</sup>. Já uma câmera profissional é capaz de absorver uma grande quantidade de luz por um longo período, através da baixa velocidade do obturador, o que garante uma captura de cores mais intensas. Logo, muitas das imagens da aurora são mediadas, interpretadas ou, porque não dizer, criadas pelo dispositivo. Não por acaso, é comum encontrarmos relatos de desapontamento de pessoas que buscaram as luzes boreais e não viram o que esperavam<sup>53</sup>.

---

<sup>51</sup> Recorrentemente, acontece no Sol diversas explosões, e com elas há a emissão de partículas carregadas de energia, o vento solar. Ao entrar em contato com a atmosfera terrestre, essas partículas solares se chocam com moléculas de oxigênio e de hidrogênio, produzindo luz. O campo magnético da Terra faz, então, com que ela seja “puxada” para os polos do planeta, formando assim o desenho da aurora. Por isso, as luzes resultantes só podem ser vistas no polo Norte, onde são chamadas de aurora boreal; ou no polo Sul, onde recebem o nome de aurora austral. Entretanto, nem sempre há vento solar, uma vez que depende da intensidade da atividade do Sol, que é variável e inconstante (NASA). Em resumo, é difícil encontrar uma aurora. A indústria do turismo se aproveita dessa dificuldade para criar um ar de aventura para isso. São recorrentes os pacotes de viagem que propõe “uma caça à aurora boreal”. Mas desde os anos 2000, houve um aumento da atividade solar e de tempestades magnéticas, possibilitando uma maior aparição das auroras na Terra (Mathisen, 2017, p. 67).

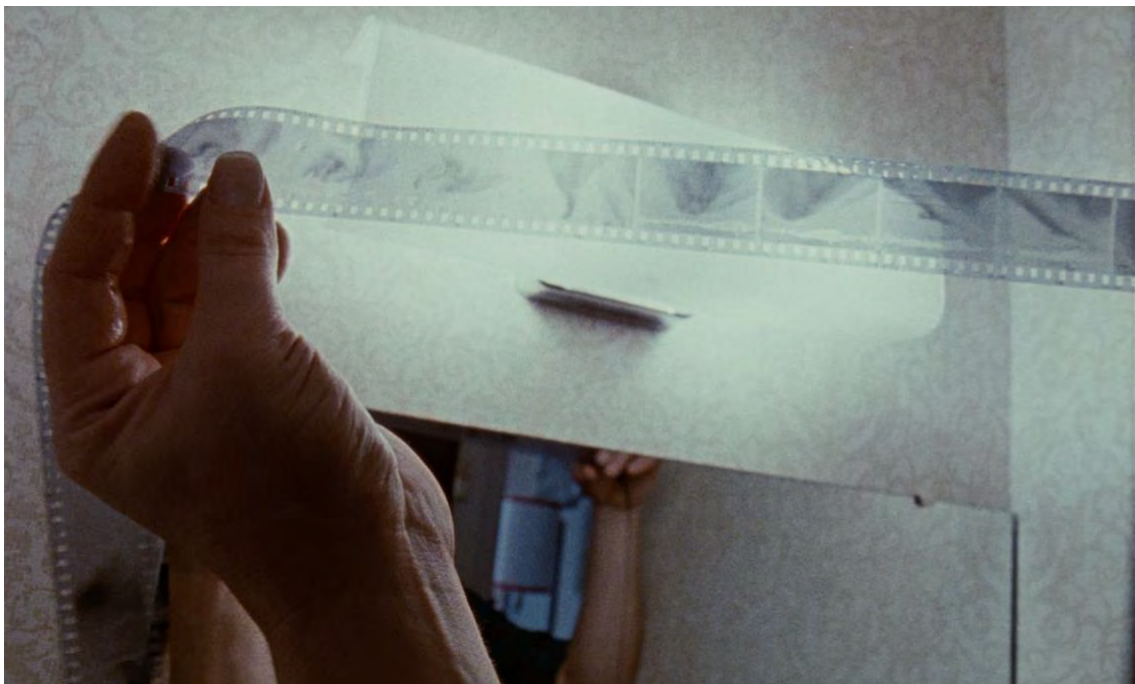
<sup>52</sup> A cor mais recorrente das imagens da aurora é a verde, mas ela pode variar do vermelho ao azul, passando pelo violeta, laranja, amarelo e rosa. Quanto mais quente a cor, mais distante da atmosfera terrestre está ocorrendo o choque das partículas solares com nossa atmosfera. A cor também varia de acordo com a molécula envolvida no choque, se oxigênio ou nitrogênio, e da intensidade da tempestade solar.

<sup>53</sup> Um discurso recorrente em publicidades turísticas é de que uma fotografia não daria conta da experiência real, mas no caso particular da aurora boreal pode ser justamente o contrário – principalmente se a expectativa for inspirada pelas imagens de revistas, internet, filmes ou televisão.



Então, quando Mettler aproxima aqueles dois planos, trata-se de uma forma de apontar que tanto as imagens que vemos quanto aquelas registradas com uma câmera são criações. Uma comparação que é reforçada com o último trecho do *voice over* de Mettler, ainda na tela preta: essas imagens fabricadas pelo nosso corpo são “como a aurora boreal, como o movimento dos pensamentos. Como uma acumulação sem forma de tudo o que podemos ver” (*Picture of Light*, 1994, tradução minha). E então a tela preta dá lugar ao plano de Andreas Züst, produtor do filme, analisando um pedaço de película na qual vemos fotogramas da aurora. Com essa passagem, sugere-se que ambas as imagens, as entópticas e as técnicas, não são uma certeza absoluta, já que são passíveis de manipulações, intencionais ou não. Nada é garantido. Não apenas as imagens, mas também a nossa percepção.

Figura 38 – Analisando um negativo com fotogramas da aurora boreal em cena de *Picture of Light* (1994), de Peter Mettler



Fonte: fotogramas retirados do filme.

Se Mettler aponta e ressalta as incertezas, é porque elas são negadas ou são escondidas no nosso cotidiano. Trata-se de um costume que tem raízes em uma longa tradição da visualidade ocidental europeia. Por isso, para avançar nessa discussão sobre as potências da incerteza da imagem e da percepção, gostaria de fazer (mais uma vez) um breve recuo histórico.

### 3.1 A incerteza negada

A Europa no século XIX foi marcada por novas ideias acerca da percepção, mais especificamente da visão, transformando o paradigma até então vigente. O tema é tratado com profundidade por Jonathan Crary em *Técnicas do Observador* [1990] (2012), onde ele traça as origens dessa mudança, suas implicações e repercussões, tanto na época quanto póstumas – cujos reflexos se dão até hoje. Se os séculos XVII e XVIII foram marcados por uma supressão da subjetividade da visão, em uma busca pela “verdade”, Jonathan Crary mostra como no século seguinte há justamente um reconhecimento de um observador subjetivo.

Sob influência do pensamento cartesiano e da física newtoniana, acreditava-se até então que era preciso fugir das incertezas e confusões dos sentidos humanos em prol da razão<sup>54</sup>. A câmara escura era o modelo ideal de observação, uma vez que isolava o observador, conduzindo a deduções verdadeiras sobre o mundo<sup>55</sup>. Portanto, o corpo era separado do ato da visão, em um mito de objetividade, estabilidade e transparência<sup>56</sup>, o que garantiria uma correspondência entre mundo exterior e representação interior (Crary, 2012, p. 35-55).

Apesar das suas variações ao longo do tempo, esse estatuto da visualidade imperou até o início do século XIX, quando foi posto em questão. Em a *Doutrina das cores* [1810] (2013), Johann Wolfgang von Goethe defendeu uma visão determinada pelo corpo, apontando-o como produtor de imagens. Neste estudo, no qual ele se dedica mais especificamente às cores, há uma evidente oposição à óptica geométrica dos séculos XVII e XVIII, simbolizada por Isaac Newton, em prol de uma óptica fisiológica. Em linhas gerais, isso significa que em vez de entender a cor como algo possível de se definir com exatidão matemática, Goethe pressupõe a

---

<sup>54</sup> Como lembra Crary (2012, p.46), Friedrich Nietzsche resume bem esse pensamento em um trecho de *Vontade de poder*: “Os sentidos iludem, a razão corrige os erros: conseqüentemente, concluiu-se, a razão é o caminho para o permanente; as ideias mais distantes da sensação hão de estar mais próximas do “mundo verdadeiro”. – Dos sentidos provém a maioria das infelicidades – eles são enganadores, pasmosos, aniquiladores” (Nietzsche, 2008, p. 305).

<sup>55</sup> Essa questão já foi trabalhada com maior profundidade no capítulo 1.

<sup>56</sup> Crary conta que René Descartes, no seu texto *Dióptrica*, parte do famoso *Discurso sobre o método* (1637), chegou a fazer uma analogia entre o olho humano e a câmara escura, em uma defesa de que o funcionamento da câmara explicaria o funcionamento da visão humana. Mas esse olho em Descartes é descorporificado, pois a câmara escura forneceria “uma visão privilegiada do mundo, análoga ao olho de Deus” (Crary, 2012, p. 53-54).

variação, acreditando que as cores não são permanentes, pois fariam parte também do mundo do sujeito<sup>57</sup>.

Para ele, são três as manifestações das cores: as fisiológicas, “que pertencem ao olho e dependem da sua capacidade de agir e reagir”, sendo, portanto, “constantemente fugidias”; as físicas, que “percebemos através de meios incolores ou com auxílio destes”, sendo passageiras, “embora com certa permanência”; e as químicas, “que podemos pensá-las como parte do objeto” e que têm duração prolongada (Goethe, 2013, p. 72). Até mesmo essa categorização não seria estanque, pois os tipos de cores poderiam se associar entre si.

No relato dos seus experimentos, Goethe (2013, p. 79) enfatiza a primeira categoria, pois até então essas cores haviam sido “consideradas supérfluas, contingentes, como ilusão e deficiência”. Ele defende a importância das cores fisiológicas na percepção, considerando-as a base da sua doutrina. Ao longo do texto, Goethe traz diversos casos, tanto experimentos empíricos quanto vivências pessoais, que embasam suas ideias, como neste trecho abaixo, no qual ele fala das imagens criadas pelo olho.

Quando se põe um pequeno pedaço de papel ou qualquer objeto de seda de cor viva sobre um quadro branco moderadamente iluminado, e se olha fixamente para a pequena superfície colorida, removida depois de certo tempo sem que os olhos se movam, o espectro de uma outra cor deverá ser visto sobre o plano branco. Mesmo que o papel colorido permaneça no lugar, ao se olhar para outra parte do plano branco os fenômenos cromáticos também poderão ser vistos, pois surgem de uma imagem que doravante pertence ao olho (Goethe, 2013, p. 90).

Esse trecho é interessante porque nele Goethe exemplifica de forma bastante direta a sua tese. Quando ele diz que “o espectro de uma outra cor deverá ser visto sobre o plano branco”, ele fala de uma cor fabricada pelo corpo, que não necessariamente possui uma relação com o mundo externo. É importante ressaltar que para ele não se trata de uma imagem psicológica, mas sim de uma imagem fisiológica, criada pelo mecanismo próprio do olho<sup>58</sup>.

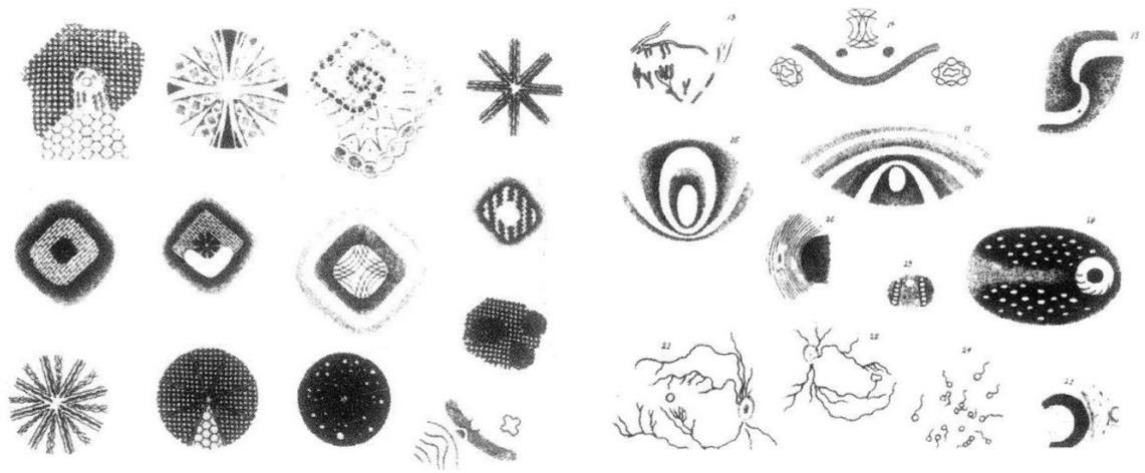
---

<sup>57</sup> É interessante como Goethe une nos seus relatos aspectos fisiológicos, do corpo daquele que observa, com aspectos psicológicos, afetivos desse mesmo observador.

<sup>58</sup> Cabe destacar também que Goethe fala de um olho saudável, de forma que compreende tal produção de imagens como algo completamente normal e até mesmo necessário para a visão (Goethe, 2013, p. 79). Ele também fala das cores patológicas, que ele considera provenientes de um estado anormal do olho (Goethe, 2013, p. 105-110).

Este fenômeno da pós-imagem retiniana, como aponta Crary (2012, p. 99), já havia sido registrado e comentado antes, mas foi Goethe (2013) quem tratou a questão de forma mais ampla, trazendo-a para o campo da óptica, sem cair no antigo julgamento que entendia essas imagens como meras aparências. Com isso, ele abriu caminho para um entendimento de que não há uma verdade absoluta, pois não há uma relação assegurada entre estímulo e percepção – afinal, há uma participação ativa do corpo nesse processo, uma subjetividade corpórea.

Figura 39 – Estudo das pós-imagens retinianas realizado por Jan Purkinje no século XIX



Fonte: reprodução do livro *Técnicas do Observador* (2012), de Jonathan Crary.

Depois de Goethe (2013), Johannes Müller, no seu livro *Manual da fisiologia humana* (1833), reforçou essa ideia de que a visão não tem relação necessária com um referente, de forma que o corpo poderia *perceber erroneamente*. Müller pretendia com a sua pesquisa encontrar uma forma de fugir da instabilidade, contornar a incerteza da visão, e assim garantir confiança à percepção, mas alcançou justamente o contrário. Seu trabalho mostrou como “nosso aparato fisiológico revela-se, por diversas vezes, imperfeito, inconsistente, sujeito à ilusão e, de maneira crucial, suscetível a procedimentos externos de manipulação e estimulação” (Crary, 2012, p. 93).

Se até o século XVIII acreditava-se ser possível, e desejável, uma observação verdadeira do mundo, com a câmara escura como modelo ideal, a partir do século XIX, através dessas pesquisas nas áreas da psicologia e fisiologia, isso foi

implodido<sup>59</sup>. Assim, há um deslocamento daquele observador isolado, separado do mundo, para um observador que faz parte ativamente da percepção, não mais apenas um receptor. O modelo da câmara escura, da transparência, deu lugar à concepção de uma visão opaca, que implicava o corpo do observador (Crary, 2012, p. 74). A visão não poderia mais ser considerada constante, estável e universal – sem uma correlação externa direta garantida ou até necessária –, então ela não poderia ser considerada infalível, um acesso *verdadeiro* ao mundo exterior.

Entretanto, nada disso significou um abandono total da ideia de verdade: o que houve foi um deslocamento, uma nova forma de se buscá-la. O próprio Goethe não entendia essa produção do corpo como uma ilusão óptica, mas uma *verdade óptica*. Para tanto, ele recorria à razão, “pois apenas olhar para as coisas não pode ser um estímulo para nós. Cada olhar, cada reflexão uma síntese: ao olharmos atentamente para o mundo já estamos teorizando” (Goethe, 2013, p. 63). Assim, o corpo se torna lugar de investigação e conhecimento racional, estimulando pesquisas empíricas e quantitativas acerca do seu funcionamento: entendido como uma máquina, ele passa a ser o lugar da verdade.

Nesses estudos, o sujeito físico é fragmentado e compartimentado em sistemas: os sentidos são classificados, separados e isolados (Crary, 2012, p. 84)<sup>60</sup>. Com isso, uma nova objetividade é conferida aos fenômenos subjetivos; e as influências e produções do corpo, mais especificamente da visão, passam a ser mensuradas e catalogadas<sup>61</sup>, em uma fuga da instabilidade da percepção rumo a uma possibilidade de padronização e regulação. É a disciplina impondo uma estabilização<sup>62</sup>.

---

<sup>59</sup> Crary também aponta a importância de Copérnico nessa transformação, pois foi a partir dos seus estudos que a Terra deixou de ser o centro do mundo, dando espaço para uma multiplicidade de perspectivas. O modelo da câmara escura justamente pressupunha um ponto de vista central, ideal, absoluto, e o mundo pós-copernicano passou a ser entendido como fragmentado, descentralizado, desordenado (Crary, 2012, p. 54-55).

<sup>60</sup> Müller foi um dos primeiros a defender a subdivisão e especialização dos sentidos via estudo das energias nervosas. Para ele, cada nervo provoca uma sensação específica frente a um mesmo estímulo, de forma que há nervos só da visão, outros só da audição e assim por diante, sem cruzamento ou comunicação entre eles, pois são isolados (Crary, 2012, p. 90-91).

<sup>61</sup> Na década de 1820, o tcheco Jan Purkinje fez uma classificação formal das pós-imagens retinianas e chegou a fazer desenhos como representação dessas imagens para registro (Crary, 2012, p. 104).

<sup>62</sup> Michel Foucault trata dessa questão em *Vigiar e Punir* (1975): “Aparece, através das disciplinas, o poder da Norma. Nova lei da sociedade moderna? Digamos antes que desde o século XVIII ele veio unir-se a outros poderes obrigando-os a novas delimitações; o da Lei, o da Palavra e do Texto, o da Tradição. O Normal se estabelece como princípio de coerção no ensino, com a instauração de uma educação estandardizada e a criação das escolas normais; estabelece-se no esforço para organizar

Essa divisão e isolamento dos sentidos é uma marca da modernidade, que foi amplamente questionada ao longo do século XX, principalmente pela filosofia e pela arte<sup>63</sup>. A produção artística contemporânea vem lidando com o desmonte dessa separação artificial. Artistas como Lygia Clark, Helio Oiticica e o grupo Fluxus procuraram romper com a especificidade de suportes e linguagens através da criação de obras que valorizavam a hibridização dos sentidos (Basbaum, 2009, n.p.), como a instalação *Tropicália-Penetráveis* (1966-1967) de Oiticica, que convocava simultaneamente audição, visão, olfato e tato do público.

Antes disso, há experimentações de integração entre visão e audição nas vanguardas artísticas do início do século XX. Cineastas como Oskar Fischinger, Hans Richter e Viking Eggeling foram um dos primeiros a trabalhar com a ideia de *visual music*, combinando elementos visuais e musicais para criar uma experiência sensorial integrada. Os filmes *Anémic Cinéma* (1926), de Marcel Duchamp, e *Rhythmus 21* (1921), de Richter, são marcos nesse sentido.

Mas para além de apenas uma integração entre som e imagem, há trabalhos de *visual music* que propõem uma relação mais intrínseca, semelhante ao que ocorre na sinestesia<sup>64</sup>. Há obras que traduzem um som diretamente em formas visuais, com pintura, vídeo, gráficos digitais ou simplesmente cores, através dos *color organs*. Foram diversas as experiências nesse sentido, que remontam desde o século XVI com o pintor Giuseppe Arcimboldo (1526-1593) e seu sistema de correlação entre escala de cores com intervalo musical (Caswell, 1980, p.156). Um exemplo interessante é o trabalho do músico alemão Thomas Wilfred (1889-1968), que criou o *Clavilux* em 1919, uma espécie de instrumento cujos controles produziam luz em vez de notas musicais. Seus recitais duravam alguns minutos,

---

um corpo médico e um quadro hospitalar da nação capazes de fazer funcionar normas gerais de saúde; estabelece-se na regularização dos processos e dos produtos industriais” (Foucault, 1999, p. 153).

<sup>63</sup> Na década de 1970, pesquisadores da antropologia cultural também entraram com mais ênfase no debate, desenvolvendo aquilo que ficou conhecido como antropologia dos sentidos. Os estudos desse campo ganharam maior reconhecimento a partir da década de 1990, principalmente com a publicação do livro *The Varieties of Sensory Experience* (1991), de David Howes. Em linhas gerais, a antropologia dos sentidos trabalha a relação entre cultura, percepção sensorial e experiência corporal. Mais recentemente, a neurociência também tem dedicado pesquisas sobre o tema, com destaque para o neurologista Richard Cytowic e seu livro *Synesthesia: A Union of the Senses* (1989).

<sup>64</sup> A origem grega da palavra *sinestesia* já dá sinais do seu significado: *sin* + *aisthesis* significa a reunião de múltiplas sensações (Basbaum, 2002, p.19). Para a neurologia, a sinestesia é uma condição humana rara na qual uma pessoa tem os seus sentidos combinados de variadas formas, diferentes das habituais. Por exemplo, ouvir certas palavras pode gerar um certo gosto, ou o som de certas músicas pode gerar a visão de cores. A razão disso é uma variação na forma como o cérebro processa informações sensoriais (Bergantini, 2019<sup>a</sup>, n.p.).

gerando um espetáculo de luz que é considerado precursor da *light art* (Snow; Zycherman, 2018, p. 34).

Figura 40 – Ilustração de um recital de Thomas Wilfred com o seu *Clavilux* (1924)

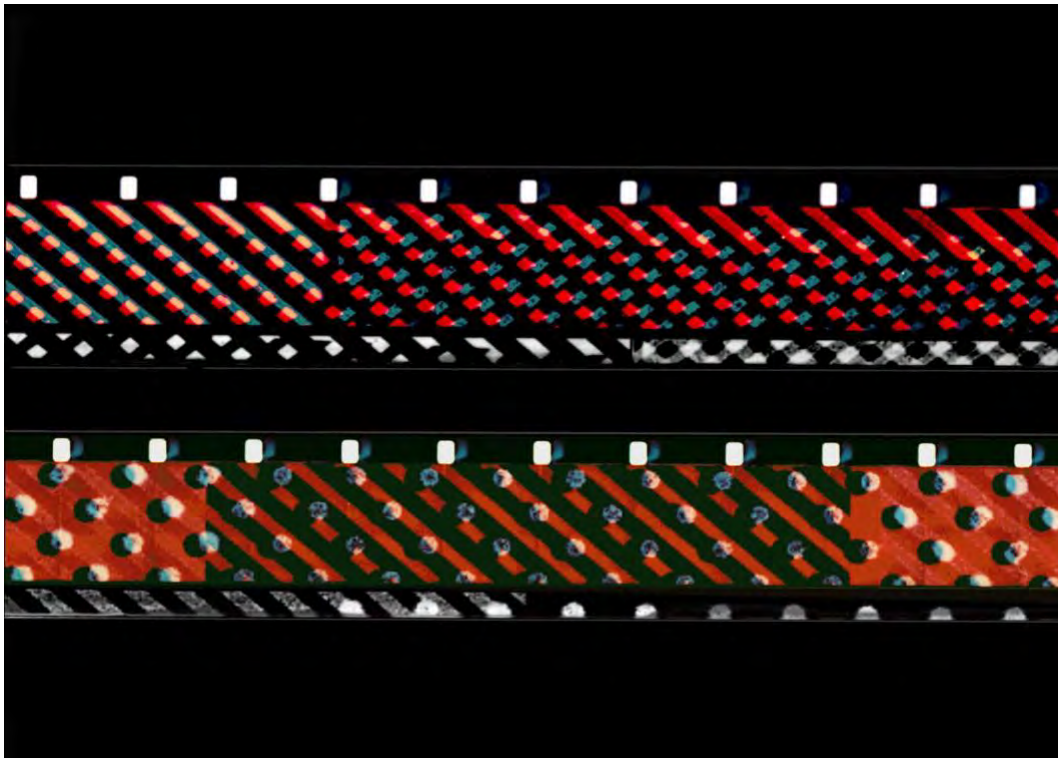


Fonte: Yale University Library Manuscripts and Archives.

Se sons podem virar imagens, o contrário também é possível. Através da técnica de *graphical sound*, imagens podem ser convertidas em sons. Trata-se de um método que consiste em desenhar diretamente na banda sonora de uma película e depois reproduzi-la em um sistema de som. Assim, o que você ouve é o que você vê. É o caso, por exemplo, do filme *Dresden Dynamo* (1971-1972), de Lis Rhodes. Com o uso de adesivos, ela criou padrões coloridos em uma película de celuloide que foram lidos como imagem e som pelo projetor. Como ela disse em uma entrevista *online*, nesse trabalho “a imagem é a partitura, é o som. Uma composição em ruído” (Southbank Centre, 2019).



Figura 41 – Películas do filme *Dresden Dynamo* (1971-1972), de Lis Rhodes



Fonte: British Film Institute.

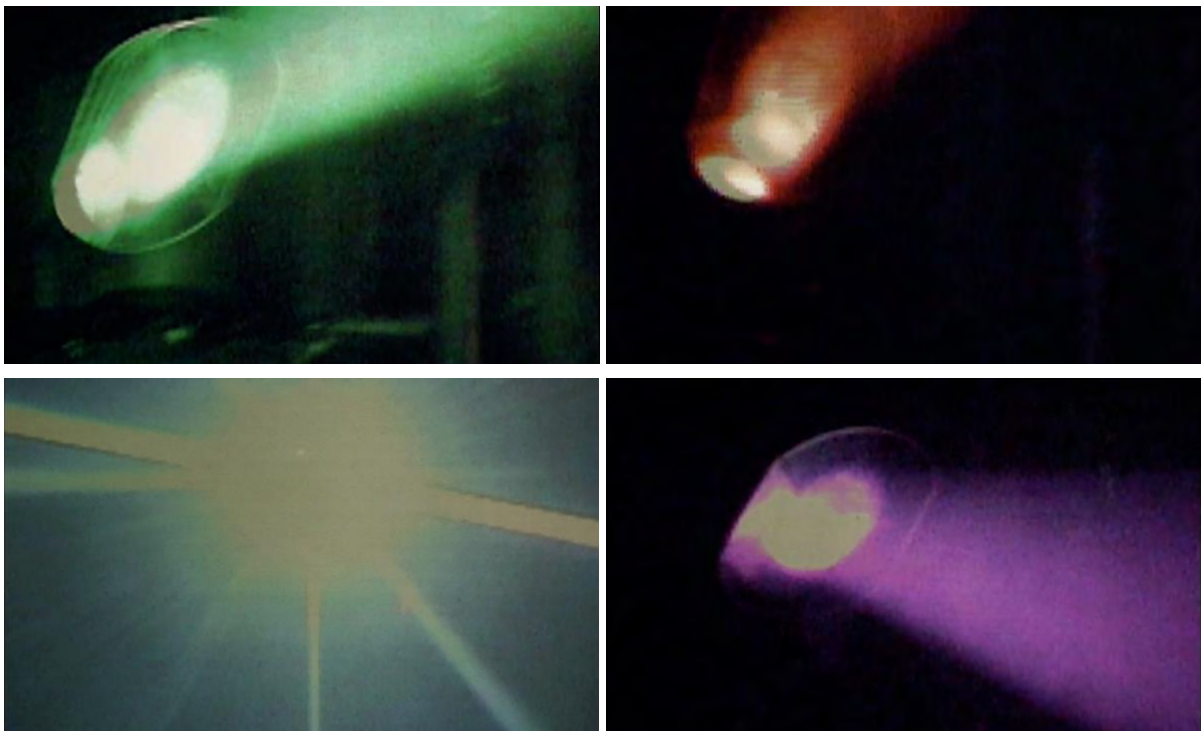
Nos filmes de Mettler em geral, há uma relação intensa entre som e imagem, principalmente na montagem. Por mais que ele faça a gravação do som direto nos lugares e situações por onde passa, é na ilha de edição que diversas camadas sonoras são misturadas entre si e entre as imagens. Não por acaso, Mettler assina o que ele chama de *composição sonora* dos seus filmes, que também contam com a colaboração do músico experimental Fred Frith, que em vez de músicas, cria sonoridades. Na entrevista realizada em 2023, ele falou sobre essa ligação entre elementos sonoros e visuais.

Quando estou editando ou trabalhando com um editor, eu incentivo esse tipo de interação. Geralmente adicionamos o som e a imagem ao mesmo tempo. Mesmo que isso crie períodos de edição mais longos, você está constantemente trabalhando com os dois. Assim, o que está sendo dado, o que o público vê, é essa sinestesia. É um tecido entrelaçado de todos os elementos que você mencionou. Ao contrário de fazer a edição da imagem primeiro, e depois adicionar o som e a música mais tarde para reforçar. Isso resulta em algo diferente (tradução minha).

Em *Gambling, Gods and LSD* (2002), há uma cena marcante nesse sentido<sup>65</sup>. Em uma boate na Suíça, tanto imagens quanto sons parecem ser o resultado um do outro, formando um conjunto sensorial único. Não se trata de estarem acontecendo ao mesmo tempo, isso qualquer filme faz. Ao assistir a esse trecho, é como se as cores e movimentos da imagem influenciassem como eu escuto os sons. Por serem imagens intensas – alta velocidade de giro do refletor, acelerada na edição, e instabilidade do plano –, parecem deixar o som mais “nervoso”, quase incômodo.

O inverso também acontece. Os sons eletrônicos e cheios de ruído parecem reforçar o caráter circular do movimento do refletor. Nas muitas camadas sonoras nesse trecho, há uma que traz algum instrumento de percussão (parece uma caixa de bateria) que produz uma batida constante e repetitiva, o que confere essa sensação de circularidade. Além disso, há um som eletrônico que vai ficando cada vez mais alto, deixando tudo mais angustiante e delirante.

Figura 42 – Dança dos refletores sonoros em cena de *Gambling, Gods and LSD* (2002), de Peter Mettler



Fonte: fotogramas retirados do filme.

O que ouvimos modifica o que vemos, o que cheiramos modifica o gosto do que comemos. Essas contaminações são, para Maurice Merleau-Ponty, a regra da

<sup>65</sup> *Timecode* 01:43:23 do filme.

percepção, e não a exceção. Bastante crítico das teorias modernas acerca dos sentidos, no seu livro *Fenomenologia da Percepção* [1945] (2015), ele é categórico ao afirmar que o nosso corpo “não é uma soma de órgãos justapostos, mas um sistema sinérgico do qual todas as funções são retomadas e ligadas no movimento geral do ser humano” (Merleau-Ponty, 2015, p. 314). Na sua argumentação, ele toma o cinema como exemplo, com uma colocação que dialoga muito bem com essa última cena de *Gambling, Gods and LSD*.

[...] um ritmo auditivo faz imagens cinematográficas se fundirem e dá lugar a uma percepção de movimento, quando sem apoio auditivo a mesma sucessão de imagens seria muito lenta para provocar o movimento estroboscópico. Os sons modificam as imagens consecutivas das cores: um som mais intenso as intensifica, a interrupção de som faz vacilar, um som baixo torna o azul mais escuro ou mais profundo (Merleau-Ponty, 2015, p. 307).

Mas a insistência de certos pensadores modernos em isolar os sentidos não é por acaso. Conhecer, reconhecer, entender e estandardizar os “defeitos” da visão era uma forma de normalizá-los. Como não eram mais inesperados, podiam ser previstos e, conseqüentemente, controlados e planejados a fim de obter um aumento da produtividade. Durante o período de expansão industrial, Crary (2012, p. 87) aponta que era importante otimizar o funcionamento dos olhos e das mãos dos trabalhadores das fábricas em suas ações repetitivas. E o caminho para tal foi conhecer as capacidades e os limites da percepção humana. Assim, “os imperativos da modernização capitalista, ao mesmo tempo que demoliram o campo da visão clássica, geraram técnicas para impor uma atenção visual mais acurada, racionalizar a sensação e administrar a percepção” (Crary, 2012, p. 32).

Então, o que poderia ter sido uma libertação, um campo de possibilidades, acabou se tornando uma ferramenta de controle. As potências criativas e imaginativas da percepção foram cerceadas em prol de uma normatividade construída de acordo com as exigências da época. E tudo com uma aparência de neutralidade, já que nesse processo os órgãos, como o olho, foram reduzidos às suas capacidades elementares, sem levar em conta as construções envolvidas. As interferências ou “defeitos” do corpo foram entendidos como meros estímulos-motores involuntários, uma irritabilidade da matéria. Ao colocar os “defeitos” como sendo só da ordem do corpo, da sua fisiologia, escondiam-se outras forças tão, ou até mais influentes na nossa percepção.

Em *Vigiar e Punir* [1975] (1999), Michel Foucault dá exemplos dessas forças, descrevendo o papel das instituições e das ciências (empíricas e humanas) na construção da subjetividade. Em sua análise, ele demonstra os métodos para administrar o sujeito, de forma a induzir um certo comportamento, um certo modo de estar e agir no mundo, sempre visando uma utilidade e eficiência. Para ele, “a regulamentação é um dos grandes instrumentos de poder no fim da era clássica [...] é um controle normalizante, uma vigilância que permite qualificar, classificar e punir” (Foucault, 1999, p. 153-154). Ao conhecer o funcionamento do corpo, abriu-se caminho para saber como adaptá-lo para demandas e funções. Somos programados para ser de um determinado jeito: a forma de se comportar, de se entender, de se pensar, de se perceber, tudo é moldado. Crary resume bem a questão ao dizer que o observador é:

[...] efeito de um sistema irreduzivelmente heterogêneo de relações discursivas, sociais, tecnológicas e institucionais. Não há um sujeito observador prévio a esse campo em contínua transformação [...] nunca houve nem nunca haverá um observador que apreenda o mundo em uma evidência transparente. Em vez disso, há diferentes arranjos de forças, menos ou mais poderosas, a partir das quais as capacidades de um observador se tornam possíveis (Crory, 2012, p. 15-16).

Logo, a percepção não envolve apenas questões fisiológicas, mas também limites sociais, culturais, institucionais, políticos e historicamente construídos. Ela é uma construção heterogênea e, como tal, não pode ser infalível. A ideia de infalibilidade passa por uma ausência de enganos, de erros, como se fosse possível existir uma forma correta, universal e garantida de se perceber. Mas, como vimos com Crary, se há alguma verdade, alguma certeza na percepção, é justamente uma não-verdade, uma incerteza, devido à sua parcialidade, instabilidade e variação. Além de fatores fisiológicos, a percepção é recheada de convenções, levando à imprecisão e arbitrariedade, mascaradas de padrões e normatividade. Engendradas ao longo do tempo, essas convenções não deixam de ser invenções.

Quando Mettler nos instiga a ver as imagens produzidas pelas nossas retinas na já referida cena de *Picture of Light*, é justamente disso que ele está falando. Ao nos estimular como produtores de imagens, nos damos conta dessa falibilidade da percepção – ela é falível porque não é garantida, nem poderia ser. Porém, em Mettler trata-se de um questionamento da instabilidade diferente daquele feito pelo

pensamento cartesiano: em vez de uma negação ou uma recusa da falibilidade humana em busca de uma suposta verdade, Mettler trabalha a consciência das limitações e variações perceptivas como um lugar de possibilidades, de experimentação, uma potência criativa. Essa não confiança na percepção que ele sugere é uma forma de abertura; é a incerteza não como um problema a ser evitado, mas como algo a ser estimulado e investigado.

### 3.2 A incerteza disfarçada

No século XIX também se deu uma importante virada: se não era possível confiar na percepção humana, as máquinas ocuparam o lugar da certeza. Diferente da percepção humana, variável, imprecisa e propensa a erros, os equipamentos seriam fonte de uma constância, precisão e garantia<sup>66</sup>. A base desse projeto moderno está na ideia de haver um mundo a ser desvendado e decifrado, separado e independente do observador que, por mediação de um aparelho, poderia acessar as suas verdades. Daí o mito da modernidade, bastante presente até hoje, principalmente no senso comum, de que a fotografia seria um registro fiel da realidade, uma evidência.

Essa crença de ser possível ter uma relação de transparência com o mundo remonta ao regime da visualidade da câmara escura, no havia a defesa de um ponto de vista único e ideal, tendo o aparato como um intermediário idôneo entre o observador e o mundo.<sup>67</sup> Em *A ilusão especular* (1984), Arlindo Machado defende que a imagem técnica reforçou e melhorou – ou completou e corrigiu, como ele mesmo diz – esse ideal de verdade e de credibilidade da câmara escura ao incorporar a automatização. Enquanto no modelo da câmara escura ainda era necessária a mão do pintor para fixar a imagem refletida, com o aparelho técnico

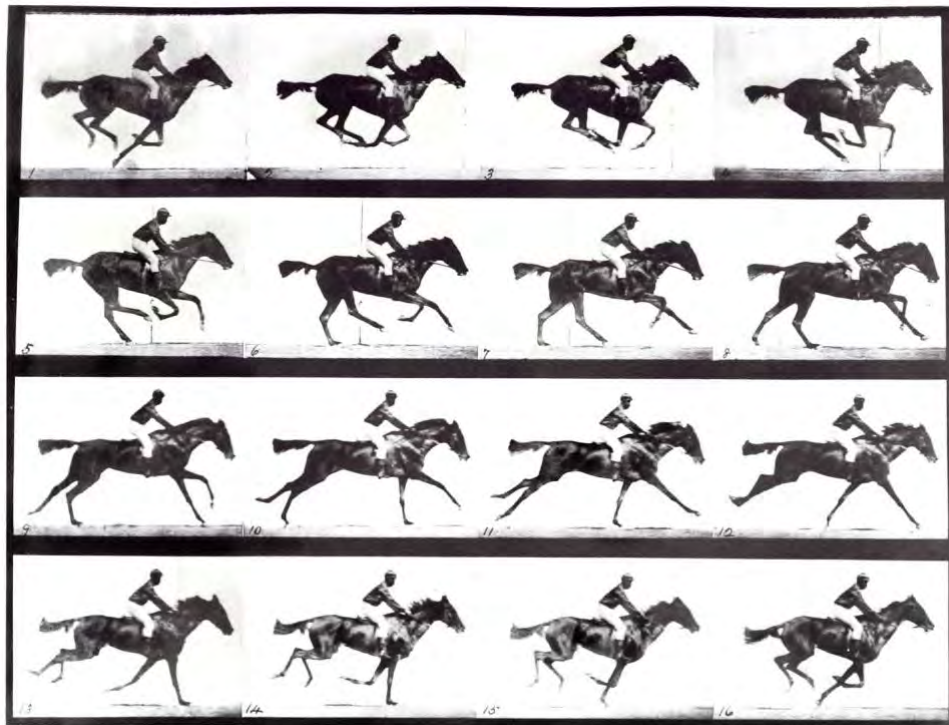
---

<sup>66</sup> Vivemos em uma sociedade diferente daquela do século XIX, mas na contemporaneidade também procura-se controlar as imprevisibilidades através da tecnologia. É o que diz Paula Sibilia no texto *A técnica contra o acaso*: “Em meio a uma expansão da lógica instrumental e à universalização da linguagem empresarial que preconiza a gestão de todos os riscos em nome da otimização dos benefícios – sempre medidos em termos econômicos e, portanto, quantificáveis –, acreditamos que deveria ser possível prever, calcular e *controlar*, inclusive evitar, certos eventos outrora considerados *incontroláveis* [...]. Em suma, consideramos que qualquer tipo de mal-estar ou incômodo poderia (e deveria) ser tecnicamente evitado ou corrigido” (Sibilia, 2012, p. 179, grifo da autora). Mas há uma diferença: na sociedade capitalista contemporânea, a incerteza pode ser menos rechaçada se ela for produtiva, no sentido de gerar riquezas. Nessa lógica, a incerteza pode até ser permitida, mas não deixa de ser limitada e enviesada.

<sup>67</sup> Ver capítulo 1.

essa mediação humana é eliminada, visto que é automatizada via processos químicos (Machado, 1984, p. 31). O mito da fotografia como uma evidência, um critério de verdade, se deve em grande parte a essa automatização, uma vez que ela reforça a ideia da imagem técnica como um reflexo transparente do referente<sup>68</sup>.

Figura 43 – *Sallie Gardner at a Gallop - The horse in motion* (1878), de Eadweard Muybridge



Fonte: Eadweard Muybridge Collection/Getty Images.

Por conta dessa suposta eliminação da mediação humana na produção de imagem, Friedrich Kittler aponta que no final do século XIX os aparelhos técnicos passaram a fornecer modelos científicos para tudo. É o caso das famosas fotografias instantâneas do galope de um cavalo, realizadas na década de 1870 por Eadweard Muybridge<sup>69</sup>. Se antes era recorrente a pintura de cavalos com as quatro

<sup>68</sup> Segundo Friedrich Kittler, por mais que Louis-Jacques-Mandé Daguerre tenha tornado possível o registro físico automatizado de um referente com suas placas de cobre banhadas em prata, ainda era necessária a intermediação de um litógrafo ou de um gravurista em cobre para a reprodução impressa da imagem obtida com o daguerreótipo. Para Kittler, um salto maior foi dado com a criação do calótipo por Henry Fox Talbot, com o qual era possível realizar um registro diretamente em papel fotográfico, de forma que “não existia mais qualquer participação das artes no processo” (Kittler, 2016, p. 185).

<sup>69</sup> Kittler diz que, na verdade, essa descoberta foi feita antes por Marey através das suas máquinas de medição do movimento. Marey desenvolveu um aparelho que podia ser conectado às quatro patas de um cavalo e posteriormente os valores obtidos pela medição foram traduzidos em pintura por um capitão do Exército francês, revelando que os movimentos do galope até então retratados estavam

patas esticadas e suspensas durante uma corrida, depois de Muybridge, ficou evidente que esse movimento nunca se dá de fato. Foi *provado* que no deslocamento do cavalo há pelo menos uma pata tocando o chão ou, quando as patas estão totalmente suspensas, elas estão contraídas em vez de alongadas. A descoberta veio a influenciar as artes pictóricas, uma vez que os pintores passaram a “retratar as patas equestres segundo os modelos fotográficos e não mais segundo seu imaginário pictórico” (Kittler, 2016, p. 222).

São inúmeros exemplos desse interesse em racionalizar os fenômenos da natureza e do corpo humano por meio de métodos científicos, do qual a fotografia fez parte. Um deles é a técnica criada por Étienne-Jules Marey para a medição e registro do batimento cardíaco, do pulso e do movimento das patas de um animal, como de um cavalo (Kittler, 2016, p. 218). É a ideia de que tudo era passível a uma investigação empírica, resultando em dados, podendo assim ser metrificado, catalogado, padronizado, normatizado – e, conseqüentemente, manipulado e controlado.

Esta idealização mecanicista que marcou a Europa na segunda metade do século XIX é discutida pelos historiadores da ciência Lorraine Daston e Peter Galison no ensaio *The Image of Objectivity* (1992). Nele, os autores fazem uma interessante investigação histórica acerca da concepção da objetividade na produção de imagens científicas, tão marcada pela ideia de uma não mediação humana em prol da mediação da máquina.

‘Deixe a natureza falar por si mesma’ tornou-se a palavra de ordem de um novo tipo de objetividade científica que surgiu na segunda metade do século XIX [...]. Desconfiado da intervenção humana entre natureza e representação, Marey e seus contemporâneos recorreram a imagens produzidas mecanicamente para eliminar a mediação suspeita. Eles alistaram polígrafos, fotografias e uma série de outros dispositivos em um esforço quase fanático para criar atlas - as bíblias das ciências observacionais - documentando pássaros, fósseis, corpos humanos, partículas elementares e flores em imagens que foram certificadas como livres de interferência de humanos (Daston; Galison, 1992, p. 81, tradução minha)

Esses atlas já estavam presentes nas ciências desde o século XVI, repletos de ilustrações de fenômenos e objetos (animais, plantas, corpo humano)

---

errados. As fotografias de Muybridge foram como uma confirmação empírica da pesquisa de Marey (Kittler, 2016, p. 218-220).



observáveis a partir de um ponto de vista considerado ideal. A partir do século XVIII, apenas a precisão não bastava: era preciso eliminar os erros da interpretação. Em busca de exatidão e fidelidade aos fatos, buscava-se eliminar interferências subjetivas humanas para, assim, estabelecer um padrão (Daston; Galison, 1992, p. 84-86). Assim, ao longo do tempo, as imagens idealizadas e generalistas, como as do anatomista Bernhard Siegfried Albinus (1697-1770), foram perdendo espaço para aquelas que levavam em consideração as características individuais dos objetos, pois acreditava-se que assim se alcançaria a verdade de fato.

Para Daston e Galison (1992, p. 98), esse desejo por um realismo foi o que abriu espaço para as imagens técnicas, não o contrário<sup>70</sup>. Enquanto a ilustração idealizada, que evidenciava a presença do artista, indicava que a imagem era mediada, a produção fotomecânica era considerada incorruptível. Essa objetividade científica passava, portanto, por uma crença na não interpretação da máquina, na sua suposta neutralidade.

Figura 44 – *Composite with portraits of violent criminals and normal population (1878)*, de Francis Galton



Fonte: Alamy Stock Photo.

Mas a própria produção de alguns atlas já mostrava que isso não era bem assim. Como Daston e Galison (1992, p.101-103) relatam, o anatomista alemão Johannes Sabotta construía as imagens dos seus álbuns através da combinação de diferentes fotografias. Ele julgava que assim criaria uma amostra perfeita, já que

<sup>70</sup> Os autores fazem uma observação interessante: o uso da tecnologia fotográfica nas últimas décadas do século XIX foi bastante difundido nos atlas, apesar de ser impraticável por conta do alto custo, do excesso de detalhes ou o contrário, por ser insuficientemente detalhada. Uma saída era usar a fotografia como base para uma ilustração final (Daston; Galison, 1992, p.100-101).

cada pedaço do mosaico seria o mais representativo de certas características do objeto em análise. Caminho semelhante foi seguido por Francis Galton. Mas em vez de se valer da colagem, presente no método de Sabotta, ele valia-se da simultaneidade: suas imagens eram o resultado da sobreposição de várias imagens projetadas. Para ele, “tal processo libertaria a síntese dos caprichos da distorção individual” (Daston; Galison, 1992, p. 103, tradução minha), da interpretação do ilustrador, mas no fundo revelava justamente o contrário: as imagens técnicas podem ser manipuladas, criando uma realidade própria. No caso de Galton, isso é bem evidente, já que a pessoa que “aparece” nas suas imagens de criminosos não existe, ela é uma fusão de várias outras.

Então, por mais que eles acreditassem que o que faziam se tratava de uma forma de perfeição e de verdade, o que de fato evidenciava é que podemos (e devemos) duvidar de uma fotografia. Na verdade, não apenas dela, mas de qualquer imagem técnica, até mesmo aquela produzida por raio-x, considerada um exemplo de certeza, uma evidência técnico-científica. Ainda no início do século XX, constatou-se que nem todos os elementos do corpo humano deixavam marcas no raio-x; existiam elementos que apareciam nele e não correspondiam com as características observadas em uma autópsia; o movimento da câmera ou do corpo durante um registro raio-x poderia fazer certos contornos aparecerem e outros desaparecerem; e a projeção de uma imagem 2D a partir de um corpo 3D em si já gerava distorções (Daston; Galison, 1992, p. 110).

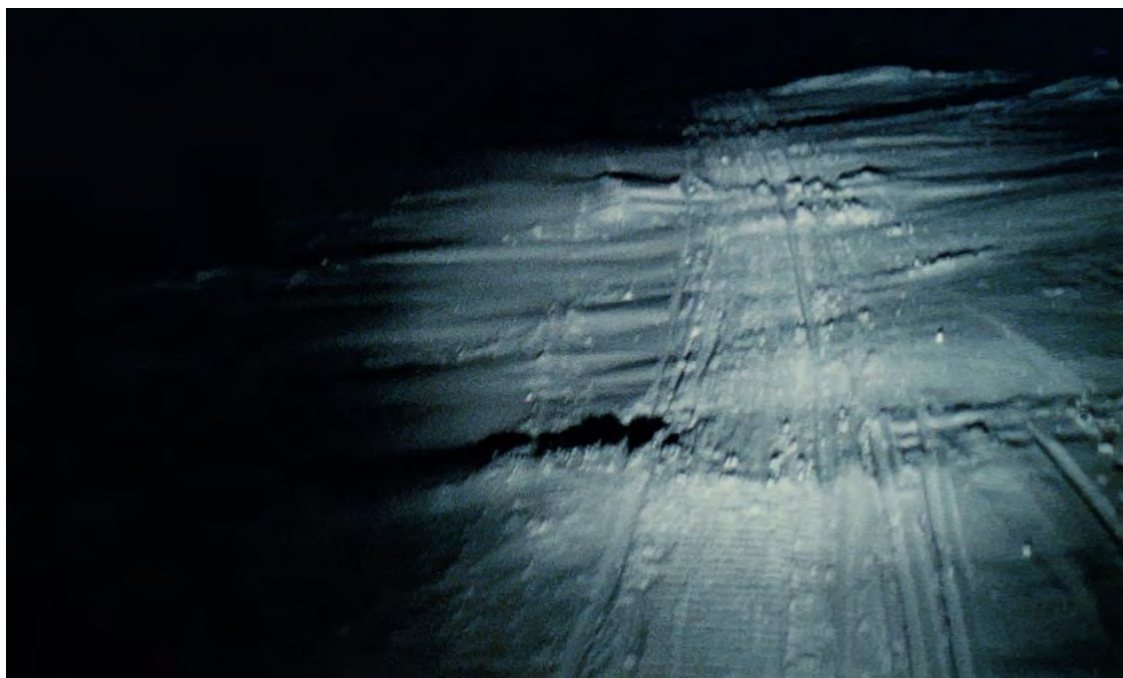
Mesmo com a consciência dessas imprecisões por parte de cientistas, médicos e pesquisadores, o mito da imagem técnica como transparente ao mundo continuou (e continua). Isso porque o lugar da verdade mudou: a transparência não se devia à precisão, mas à suposta instantaneidade e automatismo da máquina – fator que Arlindo Machado também apontou como determinante.

O que a fotografia (junto com traçados, vidro fumê, câmera lúcida e outros dispositivos mecânicos) ofereceu foi um caminho para uma representação verdadeira de um tipo diferente, que conduziu não por precisão, mas por automação - pela exclusão da vontade do cientista do campo do discurso. Nessa visão, qualquer sacrifício da semelhança era mais do que justificado pelo imediatismo das imagens da natureza feitas por máquinas que eliminavam a intervenção intrometida dos humanos: autenticidade antes da mera semelhança (Daston; Galison, 1992, p. 117, tradução minha).

Ou seja, pode-se até reconhecer os “defeitos”, as manipulações, as incertezas das imagens técnicas, mas isso não eliminava a ideia de neutralidade e fidelidade do equipamento, graças à suposta não intervenção humana no seu funcionamento. É a máquina, a técnica, envolta em uma redoma de certeza, garantia e confiança; e a fotografia, como produto de uma máquina, a câmera, também foi colocada nesse grupo, sendo considerada um critério de verdade.

Em *Picture of Light*, Mettler questiona essa convicção acerca da imagem, às vezes de forma mais explícita, mas, principalmente, nas entrelinhas. Quando ele e sua equipe fazem o primeiro reconhecimento do terreno em Churchill, Mettler conta no *voice over* que para o povo *inuit*, nativo da região, há 17 palavras diferentes para se referir ao gelo, mas que na verdade pode ter muito mais, por volta de 170. Em seguida, ele diz algumas dessas palavras e o que elas indicam, como *uguruguzak*, que significa gelo gorduroso, “a primeira etapa do congelamento até que desapareçam as ondulações da superfície da água” (*Picture of Light*, 1994, tradução minha). Enquanto isso, vemos um plano *plongée* em movimento do chão cheio de neve. Para nossos olhos ocidentais e urbanos, tudo parece igual, mas com o movimento da câmera e a iluminação artificial, por vezes é possível enxergar alguns pontos de brilho naquele vasto branco.

Figura 45 – Caminho de gelo visto por uma câmera subjetiva noturna em cena de *Picture of Light* (1994), de Peter Mettler



Fonte: fotograma retirado do filme.

A luz do refletor empunhado por um integrante da equipe era restrita, fazendo com que apenas uma parte do plano fosse iluminada. Mas há uma transição entre essas regiões mais claras e as mais escuras, uma transição cheia de tons de cinza, quebrando com a uniformidade aparente do branco da neve. A iluminação também gerou áreas de sombra, que fizeram as ondulações da superfície da neve ficarem mais marcadas e evidentes. Então, com esses dois elementos, movimento e luz, Mettler nos deu a sensação de conseguir ver variações no que antes parecia uniforme e constante. Através do próprio dispositivo do cinema ele conseguiu subverter as suas limitações, que estão longe de serem apenas técnicas.

Durante uma *masterclass* que Mettler conferiu na EICTV em Cuba, ele disse que há na linguagem humana uma tendência de achatar as coisas, eliminando as diferenças em prol de um padrão. É o que está presente nesta cena de *Picture of Light*: “Qualquer árvore é chamada de árvore, quando na verdade há uma riqueza incrível de variações de espécies. Essa cena é, na verdade, sobre isso. Sobre como a linguagem achata as coisas” (tradução minha). Não apenas a linguagem das palavras, mas também a linguagem das imagens é carregada desse interesse em reduzir, classificar e ordenar as coisas. Afinal, ambas fazem parte de um certo modo de pensar e um certo modelo sócio, político e econômico.

No texto *A Fotografia como Expressão do Conceito* (2000), Arlindo Machado fala de uma experiência pessoal semelhante à cena das variações de gelo no filme de Mettler. No seu relato de uma viagem à Patagônia, Machado conta como seu encantamento com a variedade de verdes do lugar se transformou em desapontamento com as fotografias que ele fez do local. Apesar da qualidade da câmera, da lente, do filme, dos processos de revelação e ampliação dos negativos, suas fotos não tinham nem um pouco a diversidade de tons de verde das paisagens que ele viu pessoalmente.

Então, ele chegou à conclusão de que “a película fotográfica só pode responder à paisagem focalizada com a gama de cores que ela é capaz de produzir” (Machado, 2000, p. 3), ou seja, ela é construída para conseguir registrar uma certa quantidade de cores, uma limitação que reflete a própria restrição da visão humana a partir de uma certa cultura, vivência etc. Talvez, se as câmeras tivessem sido criadas pelos povos locais da Patagônia, elas seriam capazes de registrar uma variedade de verdes maior; afinal, no paradigma da visualidade dessa sociedade e cultura, essa diversidade existe.

Para Machado, a cor é sempre uma interpretação, tanto da nossa percepção quanto da câmera, de forma que a sua categorização é uma convenção. Assim, culturas diferentes classificam de forma distinta uma mesma cor, e como os dispositivos técnicos encarnam o paradigma da visualidade de uma sociedade, eles também são convencioneados a identificar e reproduzir as cores de uma certa forma.

A quantidade de verdes que se pode encontrar na natureza é possivelmente infinita, porque infinitos são os corpos físicos com suas diferentes propriedades reflexivas, mas um determinado padrão fotográfico – digamos um filme Kodakolor de 100 ASA, fabricado na sucursal mexicana da Kodak e revelado rigorosamente de acordo com as instruções do fabricante – produz uma gama de verdes não apenas finita, como também padronizada, regular e fixa. Todas as imagens produzidas com esse filme mostrarão sempre a mesma gama de verdes, independentemente do fato de o referente ser a Patagônia argentina ou as estepes russas (Machado, 2000, p. 8).

Portanto, para Machado há uma previsibilidade e uma pretensão de regularidade no funcionamento de um dispositivo técnico, que em vez de ser uma fonte de verdade, acaba justamente criando uma espécie de ficção. Há um registro da luz, seja em película ou no sensor de uma câmera digital, mas como essa luz vai ser interpretada, é outra questão. É por isso que Machado defende que a câmera em si é “um aparelho produtor de ideologia”, uma vez que “ao penetrar na câmera, a informação luminosa é codificada e se deixa reestruturar para conformar-se à convenção de um sistema pictórico” (Machado, 1984, p. 39). Para ele, há uma relação direta entre a capacidade da câmera e o padrão da visualidade da sociedade que a inventou, de forma que as imagens são o resultado de um processo complexo que envolve a aplicação técnica de conceitos e padrões desenvolvidos ao longo da história.

Ao penetrar na câmera, a informação luminosa é *codificada* e se deixa reestruturar para conformar-se à convenção de um sistema pictórico. Barthes sentencia: sem referente não há fotografia; mas nós poderíamos completar: só com o referente, muito menos (Machado, 1984, p. 39).

Em *Filosofia da caixa preta* [1983] (1985), Vilém Flusser também fala que os aparelhos incorporam a lógica de funcionamento do sistema no qual estão inseridos, sendo programados a funcionar de uma determinada forma e gerar um determinadas imagens. Para ele, a aparente objetividade das imagens técnicas “faz com que seu observador as olhe como se fossem janelas e não imagens. O

observador confia nas imagens técnicas tanto quanto confia em seus próprios olhos” (Flusser, 1985, p. 10), mas essa confiança é pura ilusão. Afinal, todas as fotografias possíveis já estariam programadas dentro do aparelho, que é sempre produto de intenções de outros aparelhos.

O aparelho fotográfico é produto do aparelho da indústria fotográfica, que é produto do aparelho do parque industrial, que é produto do aparelho sócio-econômico e assim por diante. Através de toda essa hierarquia de aparelhos, corre uma única e gigantesca intenção, que se manifesta no output do aparelho fotográfico: fazer com que os aparelhos programem a sociedade para um comportamento propício ao constante aperfeiçoamento dos aparelhos (Flusser, 1985, p. 24).

Jean-Louis Baudry também diz que os aparelhos são construídos seguindo um modelo impregnado de convenções e restrições, no seu texto *Efeitos ideológicos produzidos pelo aparelho de base* (1970). Para ele, a valorização do caráter técnico-científico das máquinas ópticas seria uma forma de mascarar "seu emprego nas produções ideológicas", assim como "os efeitos ideológicos que elas mesmas são suscetíveis de provocar" (Baudry, 2008, p. 384). Segundo Ismail Xavier (2005, p. 387), Baudry tinha como referência as ideias de Marcelin Pleynet, para quem os aparelhos ópticos produzem imagens afinadas à ideologia dominante não porque elas reproduzem esse mundo, mas porque elas reconstróem uma representação espacial afinada a essa ideologia. Quer dizer, não são apenas as imagens, mas o seu próprio modelo de produção que estaria alinhado ao sistema ideológico vigente, esse ideal de uma visão verdadeira, objetiva e neutra, a partir de um ponto de vista fixo, central e alheio a interferências do corpo e mente humana. Assim, para Baudry, a própria base técnica dos aparelhos ópticos seria carregada de ideologia, um sistema de convenções e restrições<sup>71</sup>.

Essa posição de Baudry é demasiada generalista e determinista, compreendendo o dispositivo como algo imutável e constante, como se não fosse possível escapar das suas artimanhas. Como diz Victa de Carvalho, ele "reafirma a suposição de passividade do observador", desconsiderando todo o seu papel "na

---

<sup>71</sup> Enquanto Baudry entende que o lugar de atuação do paradigma da visualidade é no próprio aparato técnico, Jonathan Crary (2012) entende que o aparato é um sintoma do estatuto da visualidade, fazendo parte de um sistema heterogêneo de relações variadas. Crary defende que no século XIX já estava em curso uma transformação radical do estatuto da visualidade dominante antes da proliferação dos dispositivos ópticos e do surgimento do cinema. Assim, os aparelhos ópticos que implicavam o corpo do observador, como o estereoscópio, não são a origem, mas o sintoma de um processo de transformação da percepção iniciado décadas antes.

produção de sentido através das imagens, ignorando todas as possibilidades de leituras individuais” (Carvalho, 2020, p. 46). Além disso, Baudry trata o operador de um aparelho óptico como um mero executor, refém dos seus limites pragmáticos, enquanto até mesmo Machado reconhece que a técnica “pode possibilitar ao pensamento saltar para além daquele outro que a engendrou” (Machado, 2000, p. 4).

E mesmo quando Flusser aponta que a lógica de funcionamento de um sistema está incorporada no aparelho, através da sua programação interna, ele considera que é possível um desvio, porque

1. o aparelho é infra-humanamente estúpido e pode ser enganado; 2. os programas dos aparelhos permitem introdução de elementos humanos não-previstos; 3. as informações produzidas e distribuídas por aparelhos podem ser desviadas da intenção dos aparelhos e submetidas a intenções humanas; 4. os aparelhos são desprezíveis. Tais respostas, e outras possíveis, são redutíveis a uma: *liberdade é jogar contra o aparelho*. E isto é possível (Flusser, 1985, p. 40-41, grifo do autor).

Na sua argumentação, Flusser (1985, p. 24) insinua que as imagens das máquinas seriam inferiores àquelas “que evidenciam a vitória da intenção do fotógrafo sobre o aparelho”, como se a única saída da programação fosse a oposição, o confronto. Além disso, passa por uma qualificação da imagem *a priori*, não levando em consideração as múltiplas forças e variações que constituem uma câmera (ou qualquer dispositivo). Quando Michel Foucault fala do dispositivo, ele o aponta como um conjunto de forças heterogêneas que se relacionam entre si, podendo ser de repressão, mas também de escape, porque as forças e suas relações não são definitivas, mas variáveis.

[...] gostaria de demarcar a natureza da relação que pode existir entre estes elementos heterogêneos. Sendo assim, tal discurso pode aparecer como programa de uma instituição ou, ao contrário, como elemento que permite justificar e mascarar uma prática que permanece muda; pode ainda funcionar como reinterpretação desta prática, dando-lhe acesso a um novo campo de racionalidade. Em suma, entre estes elementos, discursivos ou não, existe um tipo de jogo, ou seja, mudanças de posição, modificações de funções, que também podem ser muito diferentes (Foucault, 1979, p. 244).

Há um modelo de produção de subjetividades que impera no mundo e que rege o funcionamento dos aparelhos, mas esse mesmo sistema marcado por padronização e controle, também permite deslocamentos. Na mesma trilha de



Foucault está Gilles Deleuze, que também considera o dispositivo como um sistema não homogêneo, atravessado por linhas de naturezas diferentes. Como aponta Carvalho, a partir do pensamento deleuziano, podemos entender que “se o dispositivo conjuga sempre elementos heterogêneos, estes estão relacionados em uma organização rizomática, acentrada, não hierárquica, que permite ranhuras e brechas em qualquer modo totalizante de poder” (Carvalho, 2020, p. 70). Portanto, há possibilidades de reinvenção, reconfiguração e expansão dos dispositivos, porque eles não são estanques e uniformes<sup>72</sup>.

Portanto, a suposta objetividade universal da imagem técnica é um mito por duas razões essenciais. Primeiro, porque é evidente a possibilidade de algum tipo de manipulação na imagem, seja intencional ou não. Como vimos com Daston e Galison, mesmo trabalhos científicos foram impregnados de manipulações para disfarçar as incertezas da imagem ainda no final do século XIX. E, segundo, porque a câmera, enquanto um dispositivo, não é neutra. Ela tem limitações no seu funcionamento porque é um sintoma de um sistema composto por diferentes forças em relações variadas. Portanto, não é porque a câmera é moldada por uma ideologia limitadora, como aponta Baudry e Machado, mas porque o dispositivo é heterogêneo e múltiplo. A ideia de objetividade pressupõe uma certeza, que demanda uma constância e uma unicidade. Então, se o dispositivo é variável, essa objetividade não é possível. O aparelho apenas disfarça a incerteza, mas ela está lá.

Dessa forma, não necessariamente o dispositivo é algo a ser combatido, enfrentado, como diz Flusser. É algo para se jogar: tensionando o funcionamento esperado; manipulando o aparato para reprogramá-lo com outras intenções; codificando o aparelho com outros códigos; tirando as coisas do controle; produzindo uma falha; evidenciando seu modo de funcionamento e, assim, tornando transparente isso que é opaco na *caixa preta*.

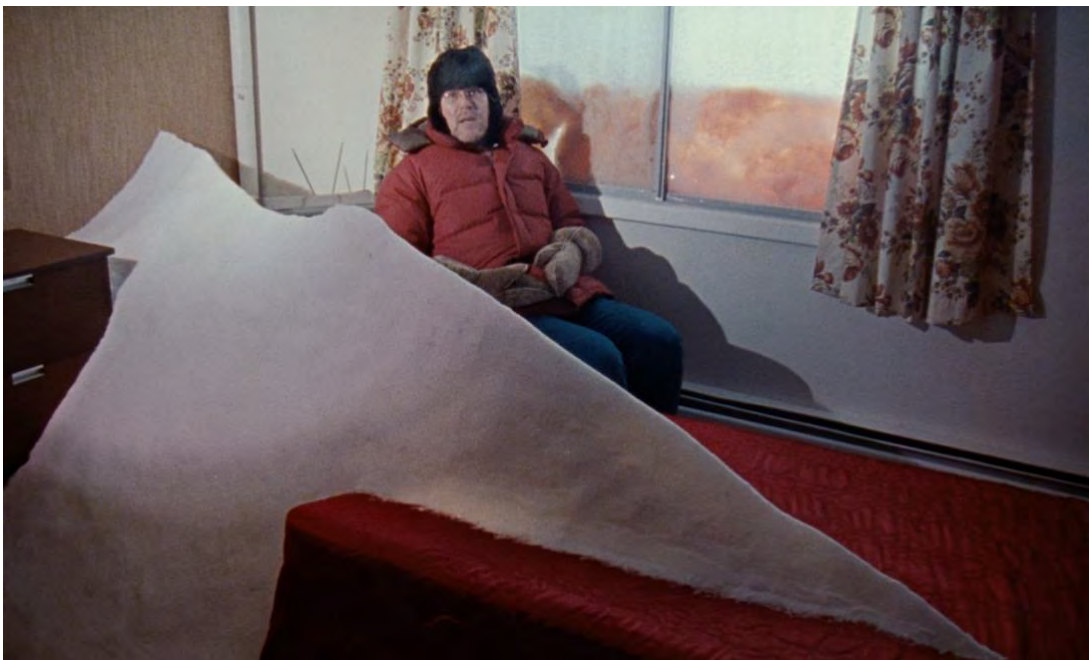
---

<sup>72</sup> O conceito de *linhas de fuga*, desenvolvido por Deleuze e Félix Guattari, faz parte desse movimento de escape, ruptura ou desvio em relação às estruturas estabelecidas. Diferente da dualidade e oposição em Flusser, as *linhas de fuga* supõe superação e transformação, em uma possibilidade de criar novas formas de pensar e agir que não estão limitadas pelas convenções existentes. A partir desse pensamento deleuziano, Victa de Carvalho aponta que, “como todo dispositivo, o cinema é composto também por linhas de fuga responsáveis por muitos deslocamentos em sua forma dominante”, de forma que “o cinema é produtor de múltiplas subjetividades que escapam de uma subjetividade constituída a partir de formações dominantes (Carvalho, 2020, p. 70).

### 3.3 A incerteza trabalhada

Em *Picture of Light*, enquanto Mettler e sua equipe aguardavam dentro do hotel por melhores condições climáticas para fazerem suas excursões no exterior, eles tiveram uma ideia. Como do lado de fora estava ventando muito, eles decidiram fazer um furo com um tiro de espingarda na parede para ver o quanto de neve entraria através dele. O orifício realizado com a arma não foi grande o suficiente, que é logo alargado com um pé de cabra e uma marreta. O experimento não parece ter dado muito certo, mas alguns planos depois vemos um monte de neve dentro do quarto, sugerindo que todo aquele volume veio por meio da abertura na parede.

Figura 46 – Escultura de gelo dentro de um quarto de hotel em Churchill, em cena de *Picture of Light* (1994), de Peter Mettler.



Fonte: fotograma retirado do filme.

No entanto, em conversa com Mettler, ele revelou que aquela neve foi colocada lá pela equipe, porque quase nada entrou espontaneamente pelo buraco. Uma informação que não é dita diretamente no filme, de forma que nós que assistimos acreditamos que aquela situação é real, por conta da imagem e principalmente da montagem. O diretor brinca com essa capacidade de sugestão que as ferramentas do cinema têm, esse poder de nos fazerem aceitar sem duvidar de algo que na verdade se trata de uma invenção.

Na segunda entrevista que realizei com Mettler, ele me disse que gosta de brincar e reconhecer abertamente esse processo artificial da realização cinematográfica. O que não se trata de uma crítica ou algo parecido, mas sim de um fascínio pelas possibilidades dessa artificialidade. Ele nos provoca a *abrir os olhos*, mas de forma e com intensão bastante distinta de alguém como Harun Farocki, por exemplo. Na sua abordagem analítica e reflexiva, o cineasta alemão explorava o uso das imagens técnicas em diferentes tipos de mídia para debater questões sociais, políticas e culturais. A relação entre imagem e poder, tema central do seu trabalho, era investigada por ele principalmente através da análise e desmontagem de imagens de arquivo, filmes de propaganda, vídeos de treinamento industrial, drones militares, imagens operativas, de câmeras de segurança, videogames etc. para revelar as estratégias por trás da representação visual. Georges Didi-Huberman resume bem esse lugar do pensamento de Farocki:

certamente não existe uma única imagem que não implique simultaneamente olhares, gestos e pensamentos. Dependendo da situação, os olhares podem ser cegos ou penetrantes; os gestos, brutal ou delicado; pensamentos, inadequados ou sublimes [...]. Todas as imagens do mundo são o resultado da manipulação, de um esforço voluntário no qual a mão do homem intervém (mesmo quando se trata de um dispositivo mecânico). Somente teólogos sonham com imagens que não foram produzidas pela mão do homem - as imagens *aquiropoiéticas* da tradição bizantina, a *ymagine denudari* de Meister Eckhart. A questão é, antes, como determinar, a cada vez, em cada imagem, o que é o que a mão fez exatamente, como fez e para quê, com que propósito ocorreu a manipulação (Didi-Huberman, 2013, p. 13-14, tradução minha, grifo do autor).

Assim como Mettler, Farocki procurava mostrar como as imagens são sempre manipulações e como isso pode influenciar a percepção humana. Há em ambos um questionamento acerca das imagens nos seus filmes, mas enquanto o canadense toma a constatação da incerteza das imagens como um campo de possibilidades para a criação poética e estética, Farocki apontava como ela é determinante no controle das pessoas. Então, em vez de procurar fazer do filme um registro de uma realidade (se é que isso é possível, como sugere Didi-Huberman e tantos outros teóricos), Mettler exalta sua potência inventiva. Por isso, não se trata apenas de revelar constantemente os meios de produção, o que ele também faz, mas principalmente da realização de manipulações, nem sempre evidentes.

No início de *Gambling, Gods and LSD*, há uma transição interessante nesse sentido<sup>73</sup>. Vemos uma formação rochosa a beira de um rio, até que a câmera inclina levemente para baixo, mostrando as árvores refletidas na água. Provavelmente por conta da movimentação do barco onde Mettler está, há um balanço na superfície, gerando um reflexo trêmulo. O plano seguinte, que surge em fusão, conta com uma vibração semelhante. Parece que ainda estamos vendo algo refletido naquela água escura, até que há uma variação de foco, revelando que, na verdade, se trata de uma imagem de um radar de controle aéreo.

Com operações simples desse tipo, Mettler evidencia que nem tudo é o que parece ser. Ele nos instiga a olhar para além das imagens, a investigar a natureza do que a gente vê. Através de procedimentos como variação de exposição, foco e velocidade da câmera, ele assegura ao espectador que as imagens são suas, formações da sua realidade perceptiva. São testemunhos da formação de uma verdade que ocorre no desenrolar do filme, uma verdade que não está nas imagens em si mesmas, mas em como elas foram relacionadas e manipuladas. Truques que também são fonte de magia e *wonder* – curiosidade, admiração e encantamento.

Figura 47 – Uma transição de imagens que engana o olhar em *Gambling, Gods and LSD* (2002), de Peter Mettler.



Fonte: fotogramas retirados do filme.

Mettler joga com a incerteza de forma não explícita; um olhar ingênuo, desatento ou ignorante<sup>74</sup> pode não se dar conta das suas construções. O mesmo acontece, por exemplo, com as imagens dos fotógrafos pictorialistas, que eram altamente manipuladas, apesar da aparência de realidade. Movimento presente na

<sup>73</sup> *Timecode* 00:04:03 do filme.

<sup>74</sup> Refiro-me àquele que desconhece a forma de trabalho de Mettler. Portanto, não há juízo de valor no uso dessa palavra aqui.

Europa e nos Estados Unidos do final do século XIX até as primeiras décadas do século XX, o pictorialismo é marcado pela criação de imagens minuciosamente compostas, tanto na captura quanto na impressão da cópia. A ideia era criar composições semelhantes, esteticamente, às pinturas convencionais, recorrendo a técnicas variadas, como a colagem. É o caso de Henry Peach Robinson, que realizava a montagem de múltiplos negativos individuais, de forma a criar uma imagem única, como em *When the Day's Work is Done* (1877), que é o resultado da combinação de seis negativos diferentes.

Figura 48 – *When the Day's Work is Done* (1877), de Henry Peach Robinson



Fonte: Scottish National Portrait Gallery.

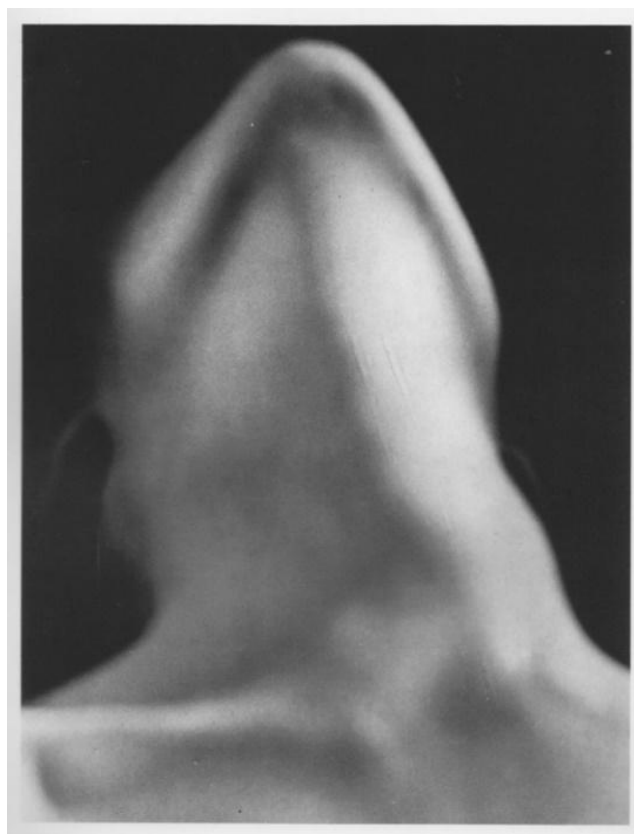
Como aponta Antonio Fatorelli, essa técnica de montagem de negativos foi historicamente utilizada para permitir contornar problemas de contraste causados pela baixa sensibilidade do material, possibilitando em uma mesma imagem o registro das altas e baixas luzes. Mas com Robinson, a prática estendeu-se “a situações mais complexas, como a síntese de vários instantes e a obtenção de perspectivas impróprias ao aparelho fotográfico” (Fatorelli, 2003, p. 78). As imagens de Robinson tinham um forte apelo realista, mas eram composições planejadas e idealizadas. Com o objetivo de intensificar a aparência de realidade das suas

imagens, ele se permitiu jogar com as incertezas do aparelho. Ao reconhecer as possibilidades de manipulação da imagem como uma potência, ele se abriu a uma investigação sem preconceitos dos meios técnicos e expressivos de produção (Fatorelli, 2003, p. 79).

Ainda que de modo tímido, estas proposições começaram a anunciar um tipo de flexibilização do ato de olhar, cada vez menos referido às condições empíricas e à presença de um referente preexistente. A visão, mais do que o olhar, constitui o território de experiência deste sujeito (Fatorelli, 2003, p. 81).

Robinson sabia jogar com as incertezas, mas não procurava deixar evidente suas manipulações, pelo contrário. Afinal, seu planejamento e sua montagem meticulosa eram em prol de um imagem fidedigna a um certo modelo de realismo. Mesmo assim, seu trabalho (e de outros artistas do pictorialismo) deu os primeiros passos para uma renúncia dos empreendimentos estéticos baseados principalmente nos estímulos sensoriais, se permitindo operações de ordem mental e conceitual.

É o caso dos trabalhos de dadaístas e surrealistas no início do século XX na Europa, que também trabalharam com a incerteza, mas sem a pretensão de um realismo. O que se buscava era justamente o contrário: assumir e evidenciar o caráter artificial da fotografia, misturando imaginação e realidade. O interessante nesses trabalhos é que a criação se dava às vezes por uma via muito simples: o enquadramento. O posicionamento da câmera e do objeto a ser fotografado era feito de forma a quebrar uma normatividade, um ponto de vista tradicional geralmente identificado com uma câmera frontal, posicionada na altura dos olhos do fotógrafo. É o que Rosalind Krauss (2004, p. 174) identifica como o processo de “ver as coisas *como se* (os seios como se fossem chifres na frente, o braço como se fosse uma orelha)”. É uma imagem que confunde, como a fotografia *Anatomies* (1929), de Man Ray.

Figura 49 – *Anatomies* (1929), Man Ray

Fonte: MoMA.

Essas experiências das vanguardas desestabilizam o modelo hegemônico da imagem fotográfica ao apontar as possibilidades de deformação nessa imagem recorrentemente entendida como instantânea e neutra. Mas é curioso perceber que, na verdade, desde os primeiros registros fotomecânicos produzidos já havia distorções. Para o registro da imagem *View of the Boulevard du Temple* (1838), de Louis-Jacques-Mandé Daguerre, foi necessário um longo tempo de exposição (quase um minuto) para haver luminosidade suficiente, devido às limitações técnicas do aparelho. Isso acabou gerando uma imagem um tanto fantasiosa: a avenida movimentada, cheia de pessoas, parece estar vazia.

O conhecimento das condições de produção desse daguerreótipo ameaça o mito da neutralidade da imagem fotográfica. Há nele uma subtração de elementos da realidade, então a cena foi alterada, mesmo que de forma não intencional. Em comentário sobre essa imagem, Fatorelli (2013, p. 40) aponta que além da eliminação, há também a inscrição de elementos à cena, como borrões e fantasmas, "evidências parciais do movimento, a meio caminho entre a presença e a desaparecimento". A imagem de Daguerre teve um tempo de exposição excessivamente



dilatado, mas mesmo as imagens ditas instantâneas também comportam um intervalo, mesmo que breve, “no qual se inscrevem múltiplas temporalidades – um passado, um presente e um futuro” (Fatorelli, 2013, p. 40). Uma inscrição que permite descobrimentos para além do suposto instante fotografado. Esse lugar complexo de convergências múltiplas é “bem distante das metáforas da janela e do espelho, associadas à ideia de representação de um mundo exterior objetivo” (Fatorelli, 2013, p. 49).

Figura 50 – *View of the Boulevard du Temple* (1838), de Louis-Jacques-Mandé Daguerre



Fonte: Alamy.

A imagem de Daguerre é uma produção apenas possível por conta do aparelho, suas limitações e potências. Algo semelhante pode ser encontrado na fotografia *Constelação/movimento* (1955), de Alexandre Wollner, com a diferença de que nela o uso de um longo tempo de exposição é intencional. A partir desse trabalho de Wollner, Arlindo Machado se pergunta:

Essas manchas despessoalizadas correspondem ‘ponto por ponto’ a quê? É possível falar de uma ‘experiência real’ a propósito dessas fotos, ou não se trata mais propriamente de uma transfiguração que só o aparelho fotográfico permite acontecer? [...] O obturador tem a sua própria forma de

tomar visível o referente, de resto bastante diversa da forma como o olho humano vê (Machado, 1984, p. 45).

Figura 51 – *Constelação/movimento* (1955), de Alexandre Wollner



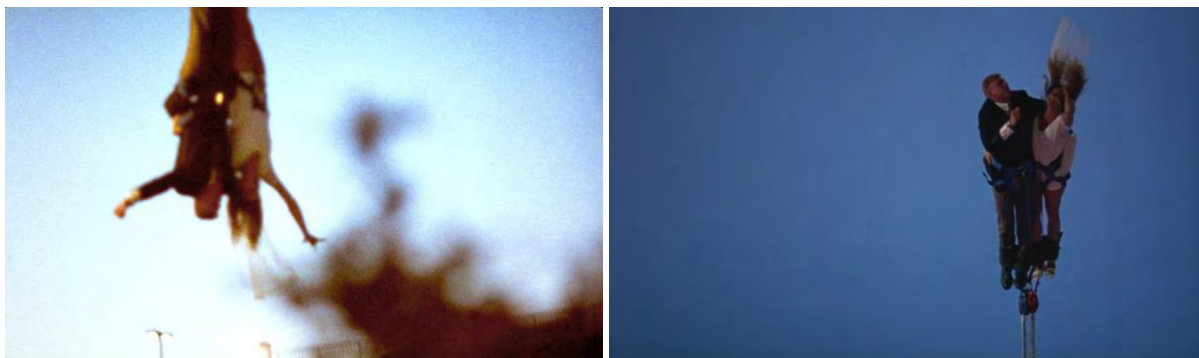
Fonte: acervo IMS.

Tanto a imagem de Wollner, quanto aquela de Daguerre, revelam que a câmera, no seu próprio funcionamento técnico, com seus elementos constitutivos, pode criar uma realidade própria, fazendo “emergir visões inteiramente inéditas a partir de um aparato supostamente mecânico de duplicar o “real” (Machado, 1984, p. 48). E isso é justamente o que Mettler coloca em evidência com suas imagens em movimento da aurora boreal em *Picture of Light*. Como já dito, na experiência local, nem sempre é possível ver as luzes da aurora na mesma intensidade e cor que uma câmera consegue captar. Além disso, as luzes não se movimentam como vemos no filme: a dança da aurora é o resultado de um longo *timelapse* na captação e um aceleração da imagem na edição. Assim, aquelas imagens da aurora boreal são uma realidade do filme, criada com ele e só possível por ele. Ao perturbar nossas expectativas, Mettler nos mostra como tudo é incerto e inacabado. Afinal, o mundo que parece absoluto na verdade está em constante fluxo. E ao nos fazer perceber isso, o que parece ser familiar se torna estranho.

Na segunda entrevista que realizei com Mettler, quando o indaguei sobre o papel da incerteza no seu trabalho, ele disse que a “certeza é uma palavra curiosa” porque na verdade tudo é incerto. Por isso, ele gosta de se colocar às vezes em um lugar desconfortável, assim como o próprio público, de forma a desestabilizar a certeza. Para tanto, ele me disse que gosta de recorrer a uma linguagem que não é familiar, que não é conhecida, mas que é familiar de alguma forma quando você assiste. Um lugar incômodo que nos mobiliza a refletir sobre o que estamos vendo e ouvindo.

O próprio Mettler apontou uma cena do seu filme *The end of time* (2012) como exemplo dessa construção, mas gostaria de mencionar outra que me chama atenção nesse sentido<sup>75</sup>. Trata-se do plano do casal de noivos em Las Vegas em *Gambling, Gods and LSD*<sup>76</sup>. Nessa cena, primeiro Mettler nos mostra a situação como foi gravada: um homem e uma mulher pulando de *bungee jump* juntos. Depois, a imagem é invertida 180°, dando a sensação de que o cabelo da mulher e o véu estão voando para cima. O som distorcido de sinos de igreja, seguido por um silêncio, deixam a cena ainda mais *estranha*.

Figura 52 – Casal de noivos pulando de *bungee jump* em cena de *Gambling, Gods and LSD* (2002), de Peter Mettler



Fonte: fotogramas retirados do filme.

Na entrevista, ao ouvir as palavras de Mettler, logo me recordei do famoso ensaio de Sigmund Freud intitulado *O Estranho*<sup>77</sup> (*Das Unheimlich*), de 1919. Nele é

<sup>75</sup> Na seleção de trabalho de Mettler para a realização desta pesquisa, o filme *The end of time* acabou ficando de fora. Por isso prefiro trazer uma cena de outro trabalho que já tenho sido contemplado na pesquisa.

<sup>76</sup> *Timecode* 00:57:05 do filme.

<sup>77</sup> A edição publicada mais recentemente no Brasil, pela editora Blucher, tem tradução de Paulo Sérgio de Souza Jr., que escolheu como título *O Incômodo* (2021). Em outra edição, da Editora Autêntica, o mesmo livro foi traduzido como *O Infamiliar* (2019). Sobre a dificuldade da tradução do

desenvolvido o conceito de *unheimlich*, uma palavra alemã que pode ser traduzida como "estranho" ou "inquietante", mas que é mais frequentemente referida como "o familiar estranho" em contextos freudianos. Para Freud [1919] (2006), esse conceito ocorre quando algo que deveria ser familiar e seguro se torna estranho, ameaçador ou incômodo. O que está muitas vezes associado a experiências de ambiguidade, ambivalência e a coexistência de sentimentos opostos em relação a uma mesma coisa ou situação. O próprio Freud dá uma definição para o termo:

[...] o estranho é aquela categoria do assustador que remete ao que é conhecido, de velho, e há muito familiar [...] nem tudo o que é novo e não familiar é assustador; a relação não pode ser invertida. Só podemos dizer que aquilo que é novo pode tornar-se facilmente assustador e estranho; algumas novidades são assustadoras, mas de modo algum todas elas. Algo tem de ser acrescentado ao que é novo e não familiar, para torná-lo estranho (Freud, 2006, p. 238-239).

Ao longo do seu ensaio, Freud traz diversos exemplos pessoais e literários que ajudam a compreender o conceito, como seu relato de algo que lhe ocorreu durante uma viagem de trem. Ao entrar no toalete, Freud foi surpreendido pela abertura inesperada da porta, por conta de um solavanco da locomotiva. Nisso, ele se deparou com um reflexo no espelho da porta, que ele achou se tratar de uma outra pessoa, talvez um outro passageiro entrando equivocadamente em seu leito. Mas ao se levantar, ele percebeu que aquele que estava no reflexo era, na verdade, ele mesmo. Então, o que foi interpretado como desconhecido, algo externo, era ao mesmo tempo familiar e íntimo, revelando a dualidade entre o reconhecimento e a estranheza.

Esse exemplo de Freud revela que temos uma tendência a querer identificar e definir tudo aquilo que é percebido, como se fosse possível ter uma certeza sobre isso. No entanto, podemos nós mesmos nos enganar, mergulhando na incerteza, que pode ser amedrontadora, mas também inquietante, mobilizadora. Como diz Tania Rivera, trata-se de “uma inquietação que pode tomar matrizes mais ou menos sinistros ou assustadores, entre horror e suspense, ou ainda certo desconforto que não deixa de carregar possibilidades de gozo e fruição” (Rivera, 2021, n.p.).

---

termo *unheimlich* para o português e outras línguas, ver o artigo de Tania Rivera *Ensaio mais estranho de Freud, com nova tradução, convida leitores a revirar a linguagem*, publicado no Estado de São Paulo em 2021.

Então, o conceito de *unheimlich* se baseia na ideia de que nossas mentes estão constantemente lutando com o desejo de reconhecer e controlar o mundo ao nosso redor, mas também com o medo do desconhecido e do incontrolável. Essa zona de tensão paradoxal é um campo fértil para a criação, uma vez que nos estimula a questionar e repensar certos códigos e padrões perceptivos, deslocando-os das expectativas.

É importante ressaltar que, apesar de Freud partir de imagens para a construção do seu pensamento, seu interesse é na natureza psíquica do estranhamento. O conceito de *unheimlich* trata da origem de uma experiência inquietante, e não aborda exatamente como ela pode acontecer em experiências artísticas – para ele, elas são apenas manifestações desse funcionamento do inconsciente (Souza; Porto Filho, 2017, n.p.). Quem vai pensar a obra de arte como provocadora (e não resultado) de um estranhamento, é o escritor e teórico formalista russo Viktor Chklóvski<sup>78</sup> (1893-1984), no seu ensaio *Arte como procedimento*, publicado em 1917.

Nesse texto, o autor defende que na sociedade capitalista moderna é recorrente que se perceba um objeto, mas ele é apenas reconhecido, de forma que “o objeto se encontra diante de nós, sabemos dele, porém já não o vemos. Por esse motivo, não podemos dizer nada sobre ele” (Chklóvski, 2019, p. 162). Na percepção automatizada, deixamos de sentir e pensar para apenas reconhecer, e para Chklóvski a arte seria um caminho para quebrar com isso.

A automatização devora objetos, roupas, móveis, sua esposa e o medo da guerra. “Se toda a vida complexa de tanta gente se passa inconscientemente, é como se essa vida não tivesse existido”. O que chamamos arte, então, existe para retomar a sensação de vida, para sentir os objetos, para fazer da pedra, pedra. A finalidade da arte é oferecer o objeto como visão e não como reconhecimento: o procedimento da arte é de *ostranenie* dos objetos, o que consiste em complicar a forma, em aumentar a dificuldade e a duração da percepção (Chklóvski, 2019, p. 161-162).

Esse conceito concebido por ele, *ostranenie*, pode ser traduzido como “estranhamento” ou “desfamiliarização”. O segundo termo em português é quase autoexplicativo: deslocar os objetos da percepção familiar, aquela que é normatizada, padronizada e automatizada, desafiando e despertando a percepção

---

<sup>78</sup> Essa é a grafia encontrada na tradução em português do Brasil. Nas versões em inglês, a grafia mais comum é Viktor Shklovsky.

do espectador ou leitor. Ao fazer isso, Chklóvski acreditava que as pessoas seriam forçadas a ver as coisas de maneira mais atenta e crítica, em vez de se acostumarem com a rotina e a repetição.

Embora o conceito tenha sido concebido em relação à literatura, ele influenciou artistas de diversos campos de atuação ao longo do século XX. No cinema, *ostranenie* está presente principalmente em filmes de ficção e em filmes experimentais, como aponta o crítico de cinema Laurent Jullier. No seu texto *Should I See What I Believe?* (2010), ele faz uma vasta reflexão acerca da desfamiliarização no cinema ocidental, analisando e explicando o funcionamento dessa estratégia em algumas cenas e planos como exemplo. Para Jullier, são duas as formas de alcançar tal efeito em obras audiovisuais:

(1) mostrando-nos o mundo como ele é e como não podemos vê-lo porque estamos escravizados aos limites dos nossos sentidos (mostrando-nos o mundo “antes de olharmos para ele”, para citar a famosa fórmula de M. Merleau-Ponty na pintura de Cézanne); ou (2) mostrando-o de uma forma diferente da forma como o vemos diariamente (Jullier, 2010, p. 124).

Portanto, não se trata de algo evidentemente fora do comum, mas de encontrar ou provocar no comum algo que saia dos eixos, como no plano tremulante e desfocado do radar de controle aéreo no início de *Gambling, Gods and LSD*. É interessante perceber que esse estranhamento no trabalho de Mettler não se dá explicitamente via palavra, afinal nada é dito diretamente sobre isso no *voice over* dos seus filmes em geral. Trata-se da própria linguagem cinematográfica se estranhando, como nos planos inclinados (ângulo holandês), acelerados ou ralentados, no eixo invertido, nas imagens duplicadas, distorcidas, algumas desfocadas, outras invertidas. Sempre instigantes.

Na primeira metade de *Gambling, Gods and LSD*, Mettler acompanha a demolição de um hotel em Las Vegas. O evento tem ares de espetáculo, com uma área demarcada para visualização, um espaço vip com drinks e espumante, capas personalizadas para a atração e muitos repórteres, com suas câmeras e microfones. Durante toda essa sequência da implosão, o diretor abusa dos planos com o horizonte angulado, reforçando a estranheza em toda aquela situação. Aquilo que se apresentava como um show midiático e de entretenimento como outro qualquer, ganha ares de absurdo.



A reflexão mais óbvia que fica no ar, junto à fumaça da demolição, é que essa cena revelaria a insensatez humana por trás da busca indiscriminada e sem limites pelo prazer. Mas com a manipulação imagética inquietante de Mettler, é como se ele apontasse que mesmo em algo disparatado, como aquela situação, é possível encontrar *wonder*. O estranhamento estimula a curiosidade e o encantamento por algo que antes talvez fosse ser apenas criticado como ridículo. Se essa sequência tivesse sido filmada de uma forma mais convencional, com planos alinhados, talvez essa sensação e reflexão não fosse tão potente.

Figura 53 – Demolição de um hotel em Las Vegas em cena de *Gambling, Gods and LSD* (2002), de Peter Mettler



Fonte: fotogramas retirados do filme.

Essas imagens carregadas de incerteza não são apenas criações estéticas em prol de um objetivo. Elas são o resultado de uma certa forma de filmar e estar no mundo. A incerteza que Mettler busca revelar e provocar não está apenas nas imagens realizadas por ele, mas na sua própria percepção durante as gravações. Em *Gambling, Gods and LSD* há um momento que nos dá pistas do que que está envolvido nesse método. Em uma das primeiras cenas que se passam na Índia, em *fade in* surge a imagem de ondas do mar batendo em grandes pedras<sup>79</sup>. É noite, de

<sup>79</sup> Timecode 02:28:00 do filme.



forma que só vemos as silhuetas pretas das formações rochosas e das folhas dos coqueiros. Ouvimos o som do mar e a voz de um homem que diz:

Suponha que você encontre uma corda no meio do caminho. Está anoitecendo. Não está nem muito escuro, nem muito claro. Assim que você vê a corda como se fosse uma serpente. Confunde a corda com a serpente, se assusta e quer sair correndo. Chega então a um amigo que te diz que era apenas uma corda. E depois, o que acontece? A corda que estava jogada no meio do caminho te pareceu uma serpente. A serpente não veio de nenhum lugar e não foi para nenhum lugar. Não há nenhuma serpente, você a havia imaginado (*Gambling, Gods and LSD*, 2002).

Com essa cena, percebe-se que os objetos que a gente reconhece podem não ser o que eles parecem, além de poderem afetar como a gente vê. Isso porque, como vimos no início desse capítulo, a percepção humana é incerta e criativa, em um mundo que insiste em se prender a certezas construídas. Ao contrário das tentativas de esconder e negar essa característica, é importante reconhecê-la para assim poder tirar proveito dela.

## 4 UM MODO DE FILMAR E ESTAR NO MUNDO

### 4.1 Abertura

A última cena de *Gambling, Gods and LSD* rodada em Zurique, na Suíça, começa com uma tela preta e som de chuva<sup>80</sup>. Com um suave *fade in*, surge a primeira imagem. Em primeiro plano, vemos a calha de um telhado, na qual as gotas caem, e, mais ao fundo, o chão de asfalto e gramado, além de um pedaço de uma árvore. O plano é curto, e logo é seguido, em corte seco, de um outro plano que parece ser da lateral de uma janela de madeira. Com um leve movimento de *pan* lateral, ao poucos a câmera vai revelando a vista dessa abertura. Nesse momento, surge um zumbido eletrônico grave, que vai aumentando de volume. Quando o movimento está chegando ao final, percebemos que se trata da mesma vista do plano anterior, com uma leve diferença de enquadramento. Após uma breve fusão, vemos novamente o batente de madeira da janela, que é seguido pelo mesmo movimento. Ao fundo, ouvimos uma voz metalizada que diz:

Tenho uma relação sensorial com o mundo. O mundo material é um transmissor no qual nascem todos os sinais que atravessam as nossas antenas: olhos, ouvido, tato, olfato. Ao receber esses sinais, os transformamos em experiência: em visão, em som, em música. Cada um cria seu próprio mundo (*Gambling, Gods and LSD*, 2002, tradução minha).

Alguns planos depois, identificamos a pessoa que fala. Trata-se de Albert Hofmann, o químico responsável pela criação do LSD, em uma entrevista sendo exibida em uma televisão antiga. A entrevistadora lhe pergunta sobre sua primeira “viagem” com a droga e Hofmann parece não dar muita importância ao ocorrido. Ele afirma que nada mudou ao usar o LSD porque, na verdade, já havia experimentado algo semelhante na infância. Hofmann diz que, quando menino, costumava passar longos períodos observando a natureza, sem julgamentos, apenas experimentando cada detalhe que ouvia, via e sentia. E é essa experiência de conexão com o entorno que ele diz ocorrer também com o uso do LSD.

Portanto, o estado dissociativo possibilitado pelo LSD não seria da ordem da alucinação, mas de uma desconexão com a normatividade e o automatismo da

---

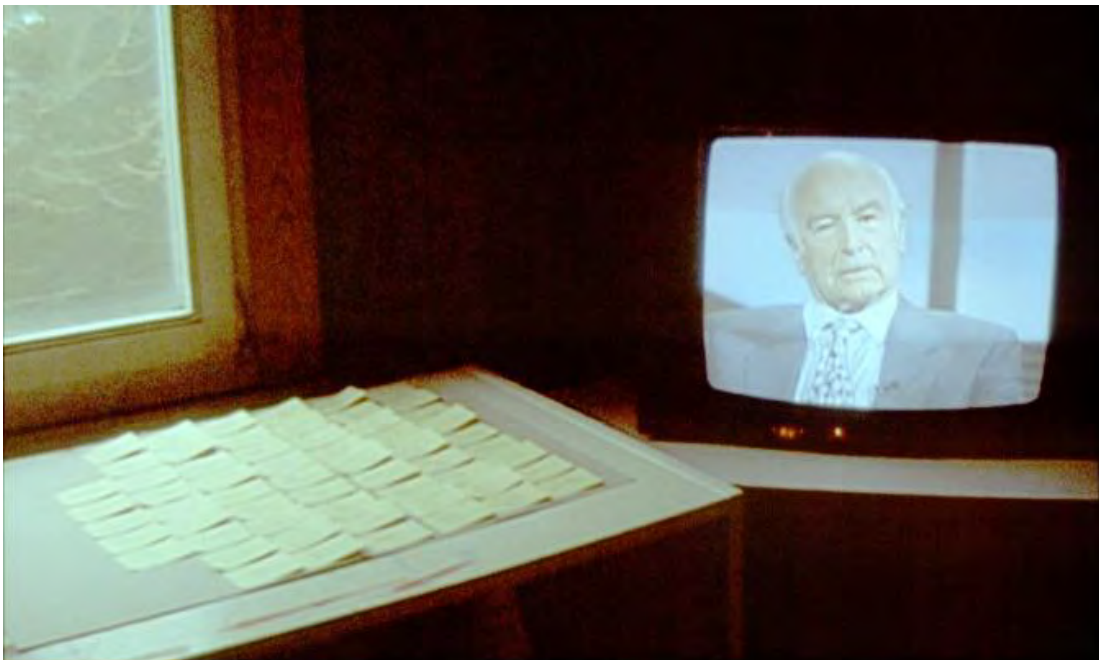
<sup>80</sup> *Timecode* 02:11:06 do filme.

percepção hegemônica. Há quem identifique esse tipo de experiência como algo místico, mas para Hofmann é algo que todos nós já experimentamos em algum momento da vida.

Principalmente quando crianças, quando estamos abertos emocionalmente ao mundo e nos aproximamos das coisas com nossos sentidos abertos. Sente-se a natureza como se fosse parte dela, plenamente envolvido com ela. Você sente que olha o mundo tal como ele é, realmente maravilhoso e lindo (*Gambling, Gods and LSD*, 2002, tradução minha).

Enquanto ouvimos essas últimas falas do químico, Mettler faz um passeio com a câmera por diversos *post-its* amarelos sob uma mesa ao lado da televisão. Nesses pequenos pedaços de papel há breves anotações sobre o filme que estamos vendo, e que ainda estava sendo feito. Apesar de muito genéricos, o texto de cada papel correspondia a uma cena, de forma que aquele conjunto era uma forma de organização das sequências para a montagem. É interessante Mettler usar justamente essas imagens, que passam uma ideia de controle e ordenação, quando Hofmann está falando sobre abertura. Ao levar a câmera em direção à janela, é como se o diretor nos indicasse um abandono daquele esquema de estruturação com os papéis, rumo a uma percepção menos esquemática.

Figura 54 – Albert Hofmann, químico responsável pela criação do LSD em cena de *Gambling, Gods and LSD* (2002), de Peter Mettler



Fonte: fotograma retirado do filme.

A abertura da janela é bastante simbólica nesse sentido. Em plano sequência, Mettler sai dos papéis ordenados na mesa e se dirige à janela, que está fechada. Vemos sua mão entrar em quadro e girar a maçaneta, revelando uma paisagem ainda mais chuvosa do que aquela do início da sequência. A câmera instável transmite uma sensação de olhar disperso e curioso, sem se fixar em nada por muito tempo, como se Mettler tentasse se permitir o olhar sugerido por Hofmann. O que se segue são planos de uma floresta, gravados em vídeo com pouca definição, o que parece ter sido proposital. Afinal, um olhar que tenta se esquivar da normatização não poderia gerar uma imagem definida, mas sim algo em processo, indefinido e incerto. As imagens levemente desfocadas e ruidosas fazem parte desse deslocamento.

Figura 55 – Variação de diafragma durante plano-sequência de *Gambling, Gods and LSD* (2002), de Peter Mettler



Fonte: fotogramas retirados do filme.

No último plano desse trecho, a câmera está centralizada em uma trilha com árvores dos dois lados. No final desse caminho de terra, há um campo de intensa luminosidade, o que impede sua identificação. A impressão é de que se trata de uma área nevada, com colinas de pedra e gelo ao fundo. Percorrendo esse caminho para frente, essa claridade vai ficando mais forte e incômoda. Quando Mettler para de

andar e deixa o plano fixo, a imagem está praticamente toda envolta nessa luz branca. Até que com algum ajuste na câmera – provavelmente o uso de um filtro ND embutido ou um controle da exposição –, aquilo que era branco se torna verde. Nessa ação, o diretor joga com a indefinição, tensionando a relação entre a certeza e a dúvida.

É como uma metáfora para a desestabilização da percepção normatizada: aquilo que acreditávamos ver, na verdade é outra coisa, porque víamos a partir de certos padrões e expectativas, que nos direcionam a perceber as coisas de uma certa forma. A aparente repetição dos planos no início dessa sequência, aqueles que partem do batente da janela, dialoga exatamente com isso. Os planos parecem idênticos, mas, com um olhar mais atento e questionador, é possível identificar pequenas diferenças, principalmente por conta dos carros e motos que se locomovem no asfalto ao fundo. Assim, o que fica sugerido nesse trecho como um todo é que, em uma percepção automatizada, certos detalhes passam despercebidos.

Como atingir uma experiência diferente dessa? Para Hofmann, o LSD parece ser um caminho. Algumas décadas antes, o escritor inglês Aldous Huxley expôs opinião semelhante no seu livro *As portas da percepção* (*The doors of perception*, 1954). Nele, o autor relata sua própria experiência ao tomar drogas alucinógenas, na busca de reduzir o processo de filtragem da realidade pelo cérebro. Nos seus escritos, ele diz que o uso de entorpecentes fez com que a sua percepção fosse alargada, fazendo com que as dimensões de espaço e tempo não fizessem mais sentido. Mas, diferente do inventor do LSD, Huxley fala da possibilidade de perceber a essência das coisas, pressupondo a existência de uma espécie de verdade superior à qual é possível ter acesso, bastando quebrar nossos filtros, como pela via das drogas. Nas falas de Hofmann presentes no filme de Mettler, fica evidente que ele não defende uma busca por uma verdade, algo geral, universal e ideal. Pelo contrário, ele fala da possibilidade de se criar um mundo próprio, particular e singular, através de uma percepção atenta e conectada com o entorno.

Um caminho de pensamento semelhante pode ser encontrado em Hélio Oiticica, apesar da sua relação próxima e ativa com a cocaína, como nas suas *Cosmococas* (1973-1974) e no seu poema concreto *Über Coca* (1973). Para Oiticica, pode-se até alcançar um dilatamento sensorial através do uso dessas substâncias, mas de longe é o único meio, nem o mais importante (Rivera, 2012, p.

126). Em oposição, ele defende a criação de exercícios criativos por meio de proposições liberais “dirigidas aos sentidos, para através deles, na ‘percepção total’, levar o indivíduo a uma ‘supra-sensação’<sup>81</sup>, ao dilatamento de suas capacidades sensoriais habituais” (Oiticica, 1986, p. 104).

Portanto, trata-se de uma “experiência de subversão do eu”, mas não uma “abertura das portas da consciência” (Rivera, 2012, p. 128-129), isto é, a droga não é vista por ele exatamente como uma libertação, um remédio para nos salvar de uma percepção engessada. Para Oiticica, a presença da droga na arte é política, na medida em que afirma uma crítica da realidade, propondo a construção de uma outra verdade (Rivera, 2012, p. 131), essa sim liberada de uma percepção normativa. Trata-se, portanto, de transformar, mais do que abrir portas: a droga “assinala a perda de um ponto de vista fixo, o descentramento do eu, em prol de experiências coletivas e corporais que (re)constroem, com desejo de gozo, a própria Cultura” (Rivera, 2012, p. 129).

O que está em jogo em Oiticica é perceber diferente, em vez de perceber mais ou melhor. Proposta que podemos encontrar também em Arthur Omar no seu livro *Antes de ver* (2014)<sup>82</sup>, apesar da referência clara ao escritor inglês William Blake (1757-1827)<sup>83</sup>. Assim como Oiticica, ele invoca a criatividade e a liberdade para escapar do embrutecimento perceptivo da sociedade do controle, defendendo a criação do que ele chama de um novo método de criar a imagem (Omar, 2014, p. 23). Mas o que seria esse novo procedimento proposto por Omar? Para ele, trata-se de buscar um olhar *antes de ver*, isto é, antes das convenções da percepção, como a representação e a figuração.

Talvez por isso em alguns momentos suas fotografias no livro *Antes de ver* se assemelhem às imagens vistas em microscópio: um olhar que não é humano, de tão aproximado e detalhado. Ou às imagens entópticas, que são fabricadas pelo

---

<sup>81</sup> Oiticica elaborou diversos conceitos, como o *suprasensorial*, que “é uma proposição aberta ao participante da obra para elaborar as próprias sensações fora de todo condicionamento. O deslocamento do campo da experiência conhecido para o desconhecido provoca uma transformação interna nas sensações do participante, afetando em profundidade sua estrutura comportamental” (Maciel, 2009, p. 282).

<sup>82</sup> Parte das fotografias do livro esteve presente na exposição *Outras portas da percepção*, exibida em três galerias do Oi Futuro do Flamengo, no Rio de Janeiro, em 2016. Há também imagens que o artista revisitou de outros trabalhos, mas em um novo contexto, como algumas da série *Antropologia da Face Gloriosa* (2000). Para a exibição no Oi Futuro, ele concebeu uma série nova, intitulada *Portas da Percepção*, formada apenas por imagens que estão no livro.

<sup>83</sup> O escritor inglês William Blake (1757-1827) se interessava por uma quebra das amarras e filtros que limitariam o nosso perceber das coisas, acreditando ser possível vê-las no seu infinito.



estímulo do próprio olho, como a visão de filamentos e glóbulos sanguíneos – as famosas “moscas volantes”, que recordam vermes ou insetos a voarem no globo ocular. Fotografias que são marcadas por uma falta de definição, não por uma presença de pixel ou grão – o que seria possível e previsível, por se tratar de fotografia –, mas por uma aparência similar às pós-imagens retinianas, aquelas imagens que “pertencem ao olho”, como diria Goethe<sup>84</sup>.

Figura 56 – Páginas do livro *Antes de Ver* (2014), de Arthur Omar



Fonte: reprodução.

Como tais imagens são fabricadas pelo nosso corpo, elas não mantêm necessariamente uma relação com o mundo visível. São imagens que “não estão no mundo, mas na percepção, quando se atravessa suas portas”, como diz o próprio Omar em um dos muitos textos presentes no livro (Omar, 2014, p. 23). Trata-se, portanto, de uma fuga da representação em um desejo de quebrar os códigos e padrões hegemônicos da percepção. Afinal, para Omar, ela é pessoal e única no tempo e no espaço, singular e momentânea; cada pessoa percebe de um jeito, e uma mesma pessoa percebe de modos distintos de acordo com o lugar e o momento. Essas variações no perceber as coisas é justamente o que lhe interessa:

---

<sup>84</sup> Esse tema foi abordado com maior profundidade no capítulo 3.



Tudo se indetermina nas aventuras da percepção. E no perigo da sua indecisa e indecifrável maleabilidade. O que se percebe aqui, não é o que se percebeu antes. E o que se percebe agora não é o que se perceberá dentro em pouco, ali. Tudo flutua. E, se ainda não flutua, terá que passar a flutuar, através do trabalho fotográfico (Omar, 2014, p. 25).

O ato de perceber está à mostra nessas fotografias de Omar, assim como está à mostra nos filmes de Mettler, principalmente a partir de *Gambling, Gods and LSD*<sup>85</sup>. Há uma certa carga processual, como se estivéssemos vendo o filme se fazendo, e não uma obra premeditada, fechada e finalizada. A câmera às vezes instável não é apenas o resultado de deslocamentos físicos pelo espaço. Ela assim o é porque percorre os trajetos do olhar. O diretor não esconde as oscilações, pelo contrário, evidencia-as, como naquele plano sequência da trilha de terra, com variação da luminosidade. Ao assistir, acompanhamos esse olhar de Mettler se afinando diante do desconhecido. Se há alguma porta da percepção a ser aberta, essa é a estratégia praticada por ele: se permitir descobrir aquilo que não procura.

#### **4.2 Default mode off**

Em novembro de 2019, Peter Mettler realizou uma oficina na Escuela Internacional de Cine y Televisión (EICTV) de San Antonio de los Baños, em Cuba. Foram três semanas de mergulho no seu método de trabalho, o que incluiu a realização de um curta-metragem por parte de cada participante – eu incluída. Logo no primeiro encontro, o tema central do debate foi sobre como podemos nos relacionar e interagir com o entorno durante uma filmagem. Além de falar sobre sua própria experiência de trabalho, Mettler propôs alguns experimentos.

O primeiro foi o que ele chamou de “exercício às cegas”, que consistia basicamente em ser levado por outra pessoa enquanto se está vendado. A ideia partiu de uma experiência anterior do próprio Mettler, quando um amigo o levou para andar de carro em Toronto, Canadá, com os olhos completamente cobertos. Nas quatro horas desse percurso, Mettler disse que ficou mais atento aos sons, que lhe davam uma certa visão interna, imagens mentais dos lugares por onde iam

---

<sup>85</sup> Até *Picture of Light*, Mettler rodava apenas em película. Na palestra conferida em Cuba, ele contou que o processo de *Gambling, Gods and LSD* teria sido impossível se fosse apenas realizado em filme, principalmente por questões financeiras. Na gravação em Churchill, a cada rolo de 10 minutos utilizado, Mettler brincou que ouvia o som da caixa registradora, afinal lhe custaria mil dólares. Então ele não podia gravar tão livremente, algo que ganhou mais força quando ele começou a trabalhar com vídeo.

passando – para ele, é como se o cérebro precisasse criar imagens para acompanhar os sons. E ficou surpreso em como essa atenção ao som modificou sua impressão de locais que ele conhecia a partir de um privilégio da visão. Depois dessa proposição de seu amigo, Mettler ficou interessado em como ativar outras formas de percepção, de modo a escapar dos códigos padrões, que têm a visão como modelo principal. Foi isso o que guiou o exercício em Cuba.

O grupo foi dividido em duplas, de forma que uma pessoa tivesse os olhos cobertos enquanto a outra fosse a condutora. Esta, mais do que indicar caminhos, deveria promover provocações sensoriais ao longo do percurso. Minha dupla foi com a norte-americana Yanis Carreto, que, antes de ser cineasta, foi investigadora de polícia em Nova York<sup>86</sup>. Ela foi a primeira a ser vendada, e procurei propor experiências de som e tato ao longo da quase uma hora que andamos pelas instalações da escola, tanto internas quanto externas.

Depois o jogo se inverteu e pude entender no meu corpo a intensidade desse exercício. Caminhamos, senti a textura de folhas, de pedra, de musgo, de árvores, de grades e cadeados; sentei-me em uma cadeira; toquei a pata de um gato; senti o cheiro de um cachorro e o calor do sol. Durante esse trajeto, me interessei em descobrir o lugar, em embarcar na jornada improvisada que Yanis estava propondo, o que aguçou a minha curiosidade como se eu fosse uma criança explorando, conhecendo algo novo.

Figura 57 – Exercício às cegas durante oficina de Peter Mettler na EICTV em novembro de 2019



Fonte: fotografia de Yanis Carreto.

<sup>86</sup> É um dado relevante porque esse passado de Yanis foi determinante na forma como ela conduziu o experimento. Ela sabia escolher as palavras certas para instigar minha curiosidade, mas sem revelar onde estávamos. Depois ela mesma me confirmou ter se inspirado nas técnicas de interrogatório para alcançar essa ambiguidade.

Essa experiência não foi totalmente nova para mim; já havia participado de algo semelhante antes, na exposição *Diálogos no Escuro*<sup>87</sup>, realizada no Rio de Janeiro em 2016 e no ano anterior na cidade de São Paulo, onde pude conferi-la. O trabalho consiste basicamente em um espaço totalmente escuro, com vários ambientes diferentes pelos quais o visitante é convidado a percorrer, valendo-se apenas do tato, do olfato e da audição para conseguir se locomover pelo lugar. A ideia é proporcionar uma experiência semelhante à de um cego, por isso logo na entrada havia um funcionário que me forneceu uma vara de orientação e apresentou o meu guia para este percurso – uma pessoa com deficiência visual. Ao longo dos cerca de 40 minutos dentro desse ambiente, fui instigada pelo guia a decifrar onde eu estava, o que eu sentia e o que eu entendia daquele lugar.

Apesar de bastante impactante e de questionar a hegemonia da visão, essa exposição ainda estava muito atrelada a uma necessidade de identificação, contando com representações muito realistas de situações do cotidiano (atravessar uma rua, caminhar por uma praça, andar por uma feira, procurar uma casa). Já o exercício proposto por Mettler era de outra ordem. Não só evidenciava a fragilidade e as limitações da nossa percepção normativa, mas também nos instigava a perceber por outros caminhos. Então, não estava em jogo descobrir o que era aquilo que se tocava, ou o local onde se estava, mas apontar como situações como essas, repletas de incertezas, são também cheias de potências perceptivas, o que nos estimulava a imaginar a partir da dúvida.

Dessa forma, encontro proximidades do exercício em Cuba com o trabalho *Histórias do não ver* (2013), de Cao Guimarães. O que inicialmente era um livro de fotografias e textos, e depois se desdobrou em uma instalação, partiu de um pressuposto simples: o artista pedia para ser sequestrado por amigos, se colocando como cobaia em experiências promovidas por eles. Totalmente vendado e com uma câmera fotográfica analógica na mão, ele ia capturando imagens aleatórias durante cada sequestro. Nesse ato de fotografar sem ver, ele se permitia criar imagens instigado pelos outros sentidos, em um desejo de se relacionar com o mundo de uma forma diferente, que não tenha o sentido da visão tão onipresente.

---

<sup>87</sup> A exposição foi criada na Alemanha, em 1989, pelo filósofo alemão Andreas Heinecke, com o objetivo de passar para outras pessoas a experiência que ele teve ao entrar em contato com um jovem cego, com quem aprendeu novas formas de olhar. Desde então, o projeto já contou com mais de oito milhões de participantes, percorrendo mais de 130 cidades em 32 países.

Eu queria sentir o mundo apenas através do que estivesse ouvindo, cheirando, pegando, pensando. A visão sempre me parecerá um sentido tirano com relação aos outros sentidos. Sem ela o mundo poderia ser então vários mundos; a realidade, várias realidades. Elas se cruzariam em infinitas possibilidades, que seriam apenas parcialmente desvendadas quando eu revelasse as fotografias (Guimarães, 2013, n.p.).<sup>88</sup>

Após cada sequestro, ele escrevia um texto a partir das experiências que teve; o que sentiu, as memórias do que cheirou, de um toque, do que ouviu, do gosto de algo que provou. As impressões presentes nessa produção textual eram posteriormente unidas às imagens cegas reveladas; tanto uma quanto outra eram o resultado de uma imaginação. Então, diferente da proposta da exposição *Diálogos no Escuro*, nesse trabalho de Cao não se buscava identificar o que acontecia nas experiências às cegas, mas estimular a imaginar a partir delas.

Figura 58 – Fotografia às cegas no livro *Histórias do não ver* (2013), de Cao Guimarães



Fonte: reprodução.

Há em *Histórias do não ver* um desejo pelo desconhecido e por uma transcendência do imediatismo, o mesmo que Mettler nos estimulou no seu

<sup>88</sup> O livro não possui paginação. A citação entra-se na sessão intitulada *Sonho e memória são formas de sequestro*.

exercício. Mas enquanto nesse trabalho de Cao a experiência radical de se permitir vivências sem ver é um dispositivo para uma produção (das fotografias, do texto), em Mettler é apenas um gatilho, uma forma de nos deixar conscientes das limitações, potências e multiplicidades da percepção. É a partir dessa consciência que podemos criar de olhos abertos. Seu experimento nos mobilizou a ter um envolvimento menos funcional e automático com o entorno, o que é uma das bases do método de filmagem de Mettler. Foi a partir dele que nós entendemos que era preciso uma certa disposição no momento de filmar que estava além de como lidamos com a câmera, mas como lidamos com nós mesmos.

No encontro seguinte, Mettler compartilhou com o grupo aquilo que seria alguns dos princípios da sua forma de filmar<sup>89</sup>. Ele mesmo frisou que não se tratava de uma cartilha, um manifesto ou um método formal, mas apenas ideias rabiscadas de forma improvisada para orientação, e não uma instrução. Uma espécie de *antimétodo*, poderíamos dizer, ou um *método não metódico*, como diz Theodor Adorno acerca da escrita de um ensaio<sup>90</sup>. Independente de como chamar, para ele na verdade tudo que é dito nesse texto passa por um estado particular de percepção que ele chama de *default mode off*.

Basicamente, trata-se de uma tentativa de eliminar, ou ao menos evitar ou reduzir durante a filmagem, as ideias pré-concebidas, de forma a estar mais aberto àquilo que acontece de forma espontânea. Em vez de ir a campo sabendo exatamente onde e com quem vai gravar, a decupagem dos planos que vai fazer, Mettler busca descobrir o que e como vai filmar enquanto filma, em uma lógica de desdobramento da experiência<sup>91</sup>. Aquele olhar da criança, o olhar da busca pelo *wonder*, é o impulso nesse seu processo. Na entrevista que realizei com ele em 2023, falamos sobre essa forma de trabalhar.

---

<sup>89</sup> Ver anexo 2.

<sup>90</sup> No seu texto *O ensaio como forma* [1958] (2003), Adorno diz que a força do ensaístico está na subversão do pensamento sistêmico. Por isso um ensaio não poderia ser construído a partir de um método propriamente dito, com regras estabelecidas. Para ele, esse tipo de escrita se dá por meio de estratégias “metodicamente sem método” (Adorno, 2003, p. 30).

<sup>91</sup> É importante ressaltar que o *default mode off* não se trata de uma oposição a produções cinematográficas mais planejadas ou esquematizadas. Na entrevista que fiz com Mettler em 2023, ele disse que “ter certeza absoluta sobre o seu resultado seria projetar algo completamente e sair exatamente como você imaginou. E isso pode ser brilhante. Mas não estou dizendo que isso é uma coisa ruim. É um jeito de trabalhar. Mas mesmo assim, eu suspeito que as coisas vão começar a entrar no fluxo da produção do filme, seja o humor de um ator, ou o gesto de uma câmera, ou o tempo que resta para filmar uma determinada cena, todas essas coisas são incertas e vão afetar o resultado, mesmo que seja estritamente planejado” (tradução minha).

A maneira como tenho trabalhado muito ultimamente, da maneira como falamos em Cuba, é ao extremo, eu acho, de ter uma ideia, que é um tema, ou talvez um enredo ou um personagem, e apenas estar com isso e perseguir a coisa. Como esse tema se manifesta? E você sempre ficará surpreso ao ver que isso acontece de todas essas maneiras diferentes nas quais você não tinha pensado. Se você seguir um personagem, obviamente o personagem vai te levar a algum lugar que você não planejou, porque não planejou isso. E isso tudo é incerteza. Então é como surfar. É como se você pegasse uma onda e não soubesse exatamente como ela vai te levar do jeito que você escreve. Você realmente não encontra significado em surfar nas ondas, mas em um filme você encontra significado e associações, e encontra uma espécie de articulação da experiência. E então isso se torna o filme (tradução minha).

Para conseguir surfar essa onda e não ser engolido por ela, é preciso uma certa mudança na nossa percepção, porque essa abertura ao inesperado demanda um despreendimento de certas amarras perceptivas. Mais do que ir aos locais de gravação sem um roteiro fechado, é (tentar) ir sem normas, padrões e hábitos consolidados. O termo utilizado por Mettler para orientar o seu modo de filmar, esse seu *antimétodo*, já diz muito nesse sentido: *default mode off*, em tradução livre para português, “modo padrão desligado”. Trata-se, portanto, de desativar um sistema de funcionamento regular da nossa forma de nos relacionarmos com o mundo.

No capítulo anterior, já tratamos sobre a construção da percepção humana e as diferentes forças envolvidas nesse processo. Também abordamos como há uma insistência, em diferentes campos, de entendê-la como uma certeza, quando de fato ela é pura incerteza. Afinal, como diz Gilles Deleuze, percebemos sempre menos, não a coisa inteira, de forma que se percebiam usualmente meros clichês: “percebemos apenas o que estamos interessados em perceber, ou melhor, o que temos interesse em perceber, devido a nossos interesses econômicos, nossas crenças ideológicas, nossas exigências psicológicas” (Deleuze, 2007, p. 31).

Na citação acima, Deleuze está em diálogo com Henri Bergson, que em *Matéria e Memória* [1896] (1999) já dizia que nossa percepção não é total, mas subtrativa, pois só percebemos o que nos interessa no meio de uma variedade de sensações (Bergson, 1999, p. 34). Quando Bergson fala que “só percebemos o que nos interessa”, não se trata de uma vontade, mas de uma utilidade, porque, para ele, não percebemos para conhecer ou para especular, e sim para viver (Bergson, 1999, p. 5). Para viver, é preciso responder a promessas e a ameaças, ser capaz de agir sobre elas, de forma que o corpo é um centro de ação, e a percepção está relacionada a essa potência de agir. Por isso ela não é total: só se percebe uma

faceta e uma fração da matéria, segundo os interesses vitais do ser vivente, aquilo sobre o qual se precisa agir<sup>92</sup>. A percepção, então, mais do que ilumina certos pontos, ela os isola, escurecendo o entorno que lhe é indiferente (Bergson, 1999, p. 34), segundo a atenção à vida.

Além disso, para Bergson, a percepção é impregnada de lembranças, que se misturam com os dados obtidos por nossos sentidos. As lembranças-imagens completam e interpretam a percepção (Bergson, 1999, p. 155).

Na verdade, não há percepção que não esteja impregnada de lembranças. Aos dados imediatos e presentes de nossos sentidos misturamos milhares de detalhes de nossa experiência passada. Na maioria das vezes, estas lembranças deslocam nossas percepções reais, das quais não retemos então mais que algumas indicações, simples “signos” destinados a nos trazerem à memória antigas imagens (Bergson, 1999, p. 30, grifo do autor).

A percepção evoca a lembrança, mas essa lembrança só se atualiza, ou seja, se torna imagem, se for capaz de colaborar com a ação, de tornar-se útil. Ao se atualizar, a lembrança se transforma e passa a agir, como se fosse uma composição nova, confundindo-se com uma certa parte do presente e tendendo a se fazer percepção. Como esse processo se dá no tempo, na duração, a memória está sendo acessada e ao mesmo tempo criada, configurando um circuito circular e dinâmico, em uma tensão mútua (Bergson, 1999, p. 147), um fluxo contínuo que não dá para apontar onde nem quando começou.

A memória não pode ser uma regressão do presente ao passado, pois o próprio presente já é um passado imediato, de forma que toda percepção já é memória (Bergson, 1999, p. 176-177). Portanto, não existe apenas uma percepção a partir dos dados imediatos do presente, verdadeira, fixa, universal. O que existe são percepções, que variam segundo a matéria, com seus interesses e posições no espaço; e a memória, com suas lembranças, hábitos e temporalidades. As coisas não são fixas, são apenas estabilizações ilusórias e momentâneas criadas para facilitar o viver, porque o mundo material, na verdade, é movimento e mudança constantes (Bergson, 1999, p. 230-233).

Portanto, a percepção não é sempre tão pragmática. Há a atenção à vida, mas há também outra coisa, por conta da memória. É nesse sentido que Bergson

---

<sup>92</sup> Além de não ser total, por conta da atenção à vida, a percepção também não é estanque. Afinal, se os interesses vitais mudam, ela também muda: outra faceta e outra fração da matéria serão isolados e, portanto, percebidos. Com isso, lembranças diferentes serão convocadas e atualizadas.



aponta dois tipos de reconhecimento pela percepção humana. O primeiro, automático ou habitual, ligado a um prolongamento sensório-motor, isto é, uma reação involuntária. O segundo, um reconhecimento atento, marcado pelas intervenções das lembranças-imagens, que retornam ao objeto de forma circular, conferindo-lhe mais detalhes e ampliando sua percepção (Bergson, 1999, p. 111). Para esquematizar esse sistema,

Bergson mobilizou a imagem diagramática de um cone para descrever a amplitude da percepção, estreita em um primeiro momento, uma vez informada pelo hábito e pelos automatismos, e expandida na proporção da intervenção da memória e das associações de natureza subjetiva, como o sonho, o devaneio e as figuras do imaginário (Fatorelli, 2013, p. 86).

Nesse trecho, Antonio Fatorelli resume bem essa variabilidade da percepção apontada por Bergson. É a partir dessa constatação que fica evidente ser possível ultrapassar as limitações dos automatismos, o que se daria através da atuação de instâncias afectivas, em um processo no qual o tempo é operador fundamental (Fatorelli, 2013, p. 86-87). Assim, podemos entender que há autonomia e liberdade do indivíduo no processo da percepção. Afinal, como o próprio Bergson diz, é o espírito que evoca as lembranças-imagens, “conforme o grau de tensão que o nosso espírito adota, conforme a altura onde se coloca” (Bergson, 1999, p. 120).

Quando levanta essa questão, Fatorelli aponta a experiência da arte como caminho possível para essa ultrapassagem da percepção marcada por um reconhecimento habitual para o atento. Então, seria algo possível na relação do espectador com a obra, algo suscitado por aquilo que a obra instiga, provoca e convoca no público, conceitualmente e esteticamente. Mas em relação ao trabalho de Mettler, me parece relevante pensarmos antes da obra pronta, no processo da sua realização, mais especificamente no processo de filmagem, porque o *default mode off* se dá nesse lugar. Como colocar um obstáculo no reconhecimento automático quando se está em campo, empunhando e apontando câmera e microfones para o mundo?

Durante a oficina em Cuba, Mettler defendeu que é preciso estar atento, mas não em uma lógica da eficiência, aquela típica de um sistema de trabalho capitalista, na qual a atenção é um caminho para produzir mais e melhor<sup>93</sup>. Trata-se de um

---

<sup>93</sup> Segundo Jonathan Crary, na Europa do século XIX, havia o predomínio de uma compreensão da atenção como uma função seletiva e inibitória da percepção. Nesse período marcado pela expansão

modo “atencional” que se dá dentro de uma espécie de dispersão: em vez de estar em prol de um objetivo, de algo que se queira encontrar, é um estado comprometido em explorar o mundo sem meta definida, aberto às possibilidades e pronto para interagir com o inesperado. Assim, em vez de uma visão e de uma escuta fechada e determinada, procura-se uma visão e uma escuta ampla e esparsa, prontas para identificar as melhores ondas para se surfar.

Figura 59 – Primeiro dia de gravação coletiva com o grupo da oficina com Peter Mettler na EICTV em San Antonio de los Baños, Cuba, novembro de 2019



Fonte: fotografia de Yanis Carreto.

Portanto, há no *default mode off* uma proposta particular de atenção e percepção, que passa por uma certa convocação da mente e do corpo. Na última entrevista que fiz com Mettler, ao indagá-lo sobre o significado do termo, ele resumiu que

---

industrial, a atenção era, portando, uma ferramenta para a produtividade. Não por acaso, havia um interesse, na época, no tempo de atenção do trabalhador, de forma a mensurar o seu limite para suportar sua atividade na fábrica. Essa demanda estimulou pesquisas acerca da visão, atenção e percepção que buscavam maneiras de aumentar a produtividade, pois “a necessidade econômica da rápida coordenação dos olhos e das mãos na execução de ações repetitivas exigiu um conhecimento preciso das capacidades ópticas e sensoriais do homem” (Crary, 2012, p. 87).

a sugestão é desligar o modo padrão para mudar seu preconceito sobre as coisas. Talvez olhar para algo por um pouco mais de tempo do que você normalmente olha, ou olhar para ele em justaposição a outra coisa, em uma variedade de coisas. Ou, como fizemos em Cuba, vendar os olhos, apenas para mudar a norma, em um esforço para criar um catalisador para algo diferente (tradução minha).

Essas condutas que ele aponta como meios para o *default mode off* demandam uma atenção distinta, além de uma relação particular com o tempo. É se permitir olhar e escutar mais de uma vez, sem se importar com a passagem de tempo demandada nesse processo. Deixar os objetos, os lugares, os seres falarem, de forma a trazer detalhes que antes não seriam percebidos. Assumir a multiplicidade e a simultaneidade da percepção, oportunizando associações. Desaprender algo que conhece bem, para encontrar uma outra coisa. É desconstruir para reconstruir.

O reconhecimento atento desenhado por Bergson me parece dialogar bem com essa proposição. Afinal, a forma de perceber estimulada por Mettler também compreende uma abdicação do habitual rumo a uma percepção inaugural e criativa. Além disso, há no *default mode off* essa percepção que não cessa de primeira, mas que reconsidera. E a intervenção das lembranças-imagens, própria do reconhecimento atento, é justamente esse retorno ao objeto da percepção, conferindo-lhe novos contornos e escapando de uma percepção normativa, impregnada de interesses prévios.

Nesse processo reflexivo presente em ambos, o tempo cronológico, uma linha reta formada por sucessões, em ações e reações, não faz mais sentido. Convoca-se um tempo circular, múltiplo e simultâneo nessa operação que “pode prosseguir indefinidamente, a memória fortalecendo e enriquecendo a percepção, a qual, por sua vez, atrai para si um número crescente de lembranças complementares” (Bergson, 1999, p. 115). Por isso, tanto em um quanto em outro, não se trata de uma atenção que detém, mas que suspende, em um jogo dinâmico de relações.

Bergson diz que, se a atenção do reconhecimento atento fosse uma detenção absoluta dos movimentos, não seria possível explicar as mudanças e variações da percepção de um mesmo objeto em um mesmo ambiente por um mesmo órgão (Bergson, 1999, p. 114). Para ele, essa atenção que detém os movimentos, que encerra e limita, é um modo negativo dessa operação. Ele não nega que há inibição no reconhecimento atento, mas ela é apenas inicial, uma forma de preparação para

a atenção positiva, essa que Bergson diz que “implica uma volta para trás do espírito que renuncia a perseguir o resultado útil da percepção presente” (Bergson, 1999, p. 114).

Nesse circuito indefinido de reflexão da atenção positiva, é possível descobrir uma variedade infinita de coisas, assim como no *default mode off*. Há no (anti)método de Mettler, assim como no reconhecimento atento, uma espécie de não conformismo, uma indiferença às ideias pré-concebidas, porque elas não bastam, ou não importam. É essa atitude de desapego que mobiliza a reflexão – essa repetição sempre diferente da percepção do objeto. Assim, gostaria de propor um paralelo: o *default mode* está para a percepção habitual, aquela do reconhecimento automático e da atenção à vida, enquanto o *default mode off* está para a percepção atenta, aquela do reconhecimento atento e da atenção positiva.

A passagem de um para o outro se dá por conta do trabalho da memória e da atenção. Mas como convocar as lembranças-imagens? Como colocar um obstáculo no reconhecimento automático em uma filmagem? E o que é demandado nessa operação? A partir da minha prática do *default mode off*, percebi que não basta querer desligar o modo padrão. Não se trata apenas de apertar um botão, girar uma chave. É preciso algo mais, que está além da consciência. É uma certa postura do corpo e uma disponibilidade da mente que gera um estado atencional. Como diz Bergson, é menos uma intensificação da inteligência e mais uma adaptação geral do corpo, de forma que não é uma atitude da consciência, mas uma consciência de uma atitude (Bergson, 1999, p. 113-114).

### **4.3 Atitude, calibragem e improviso**

Para a realização do curta-metragem durante o *workshop* com Peter Mettler, poderíamos explorar qualquer ambiente, não apenas dentro da escola, como também nos seus arredores e a própria cidade de San Antonio de los Baños. A EICTV é localizada em uma área rural dessa pequena cidade do interior de Cuba, e no seu entorno é possível ver algumas plantações, como de manga e banana, e uma vasta área de mata nativa. Não era uma surpresa encontrar trabalhadores rurais nas áreas comuns da escola, compartilhando o espaço com os alunos. E no centro da cidade, recheado de casarões coloniais, a maioria em ruínas, circulavam

estudantes com seus uniformes impecáveis ao lado de homens de chapéu de palha, além de tratores e muitas motos.

Realizamos algumas visitas em grupo – sempre com Mettler presente – a alguns pontos de interesse na cidade selecionados pelo produtor local. O objetivo era fazer uma espécie de mapeamento das possibilidades de locações e personagens a serem gravados posteriormente. Sob influência das conversas realizadas anteriormente na escola, andávamos pelos lugares com uma tentativa de *default mode off*. Sem um tema definido, os olhos e ouvidos vagavam de forma difusa. Mas logo no primeiro dia de visita, foi possível perceber que essa difusão não era total, porque estava impregnada de uma necessidade de encontrar algo. Além dessa autoimposição de uma produtividade, me sentia influenciada por um certo padrão estético, que impunha certas convenções, principalmente de enquadramento.

Figura 60 – Estudo de locação para filmagem em uma escola abandonada no centro de San Antonio de los Baños, novembro de 2019



Fonte: fotografias da autora.

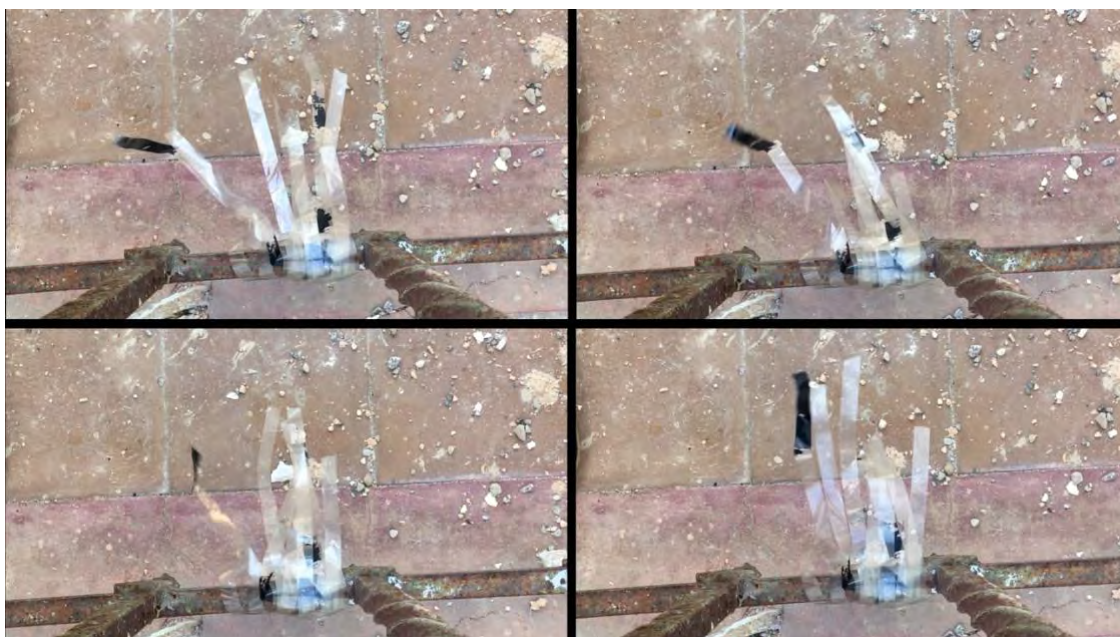
Então, por mais que tentasse sair da percepção automática e normativa, acabava caindo em outras regras. É como se a preocupação em acertar e em



produzir imagens estivesse atrapalhando ou bloqueando o trabalho do reconhecimento atento. Até que ouvi um som estranho, de algo agudo que se mexia. Descobri que se tratava do tremular de tiras de plástico presas a um cano enferrujado, gerado pela força do vento. Essa situação foi indicativa da necessidade de voltar a outra ideia importante no (anti)método de Mettler: o *pursuit of wonder*. Essa curiosidade e encantamento que descobre no acaso algo a ser desdobrado.

Realizei alguns pequenos vídeos desse evento, despretensiosamente. Diferente das imagens anteriores, essa não tinha um enquadramento pensado, em busca de uma beleza óbvia, contaminada por convenções. Ela era o produto de um acaso e de uma disposição. E então percebi que, se na imagem gerada a partir do *default mode off* e do *pursuit of wonder* há alguma beleza ou estranheza, ela deve ser o resultado dessa atitude, não de uma vontade, de uma intenção de produzir algo com essa aparência.

Figura 61 – Estudo de locação para filmagem em San Antonio de los Baños, novembro de 2019



Fonte: fotogramas de vídeo captado pela autora.

Para que esse som sutil do plástico a balançar pudesse saltar na minha percepção, foi preciso um certo estado de atenção e uma sequência de atitudes, não exatamente sucessivas, mas concomitantes. Por algum motivo inconsciente, o barulho se destacou no meio do ambiente do local, carregado de vozes e ruídos de caminhadas sobre as ruínas da escola. Houve um interesse da minha parte em

explorar isso que ainda era desconhecido. Ao descobrir sua origem, me detive a filmar por alguns minutos aquele objeto, em um gesto de disponibilidade. Durante esse tempo em que me permiti olhar, aquelas tiras transparentes deixaram de ser apenas pedaços de plástico presos em uma grade enferrujada de uma escola abandonada no interior cubano. Esse caráter informativo não era relevante, porque aquelas fitas pareciam ter vida própria. Elas dançavam com o vento, em uma coreografia acompanhada por uma trilha sonora gerada pelo seu próprio movimento.

Então, tudo começa com uma disponibilidade ao inesperado, o que implica uma atenção alerta, porém não focalizada ou interessada em algo específico. É uma atenção que não se fecha em uma seleção e inibição, mas que detecta e apreende o que acontece no entorno. E é preciso uma concentração particular para que a percepção ultrapasse o hábito, permitindo o trabalho de um reconhecimento atento em uma atenção positiva.

É interessante como Virgínia Kastrup traça uma postura muito semelhante quando trata do funcionamento da atenção no trabalho do cartógrafo. Ela toma como base o método da cartografia, formulado por Gilles Deleuze e Félix Guattari em *Mil Platôs: Capitalismo e Esquizofrenia* (1980), para pensar o papel ativo do sujeito no processo de construção de conhecimento. A partir disso, Kastrup propõe uma metodologia de pesquisa que tem como objetivo “investigar um processo de produção”, na qual o sujeito cartógrafo não busca “estabelecer um caminho linear para atingir um fim”, mas sim criar um “território de observação” (Kastrup, 2015, p. 50). Assim, para ela

a atenção do cartógrafo não é caracterizada pela busca de solução para problemas dados e tampouco é orientada pelo interesse. É uma atenção ao mesmo tempo concentrada e aberta, que faz inicialmente uma varredura no campo, um rastreio sem alvo pré-definido. Podemos chamá-la de flutuante, como sugeriu Freud ao descrever a atenção do analista, ou de uma atenção espalhada e distraída, que vagueia sem ponto de ancoragem fixo (Kastrup, 2019, p. 100-101).

O cartógrafo, portanto, é esse sujeito que não é apenas um receptor passivo de informações, mas alguém ativamente envolvido na construção de suas próprias representações mentais e de sua compreensão do mundo. Assim como Mettler durante as filmagens, o cartógrafo durante uma pesquisa de campo está aberto ao inesperado, às incertezas, às experimentações e problematizações. Afinal, ambos compartilham um interesse na experiência de descoberta, nessa investigação



sensível do mundo, seus objetos, seres e lugares. Por isso, os dois contam com uma atenção que não busca informações ou algo definido, mas que acolhe aquilo que a atinge. Trata-se de uma abertura ao encontro, em um “gesto de deixar vir (*letting go*)” (Kastrup, 2015, p. 17, grifo da autora).

Na última entrevista que realizei com Mettler, quando o indaguei sobre o que ele pensa quando está filmando, ele respondeu que procura não pensar muito, porque prefere se deixar levar. Para ele, às vezes

você não sabe o que está por vir e está apenas dançando com isso, mas está dançando com a experiência ou com o conhecimento de ter feito muitas edições (de filmes) em sua vida. E meio que inconscientemente gosto de me mover de tal maneira ou repetir algo de tal maneira que permita possibilidades de edição de acordo com sua experiência. Então é assim que é para mim. Não é pensar muito, e às vezes tenho que ter cuidado para, se estou passando por uma determinada situação, fazer algumas anotações com antecedência para me lembrar. Eu quero entender isso também, quero entender essa perspectiva, quero que essa ideia seja discutida (tradução minha).

Para elaborar a questão da atenção cartográfica, Kastrup recorre a conceitos de alguns pensadores, como Freud e a atenção flutuante, Deleuze e sua ideia de atenção à espreita, e Bergson com o reconhecimento atento. O que há em comum entre eles é a ideia de uma suspensão da percepção habitual, marcada pela reconhecimento e pela ação, rumo a uma percepção reflexiva, na qual a atenção deixa de ser seletiva e passa a ser flutuante<sup>94</sup>, concentrada e aberta. Para Kastrup,

se perguntamos “o que é isto?” saímos da suspensão e retornamos ao regime da reconhecimento. A atitude investigativa do cartógrafo seria mais adequadamente formulada como um “vamos ver o que está acontecendo” [...]. Informações, saberes e expectativas precisam ser deixados na porta de entrada e o cartógrafo deve pautar-se sobretudo numa atenção sensível, para que possa enfim, encontrar o que não conhecia, embora já estivesse ali, como virtualidade (Kastrup, 2015, p. 20-21, grifos da autora).

Quando Kastrup fala de uma atenção concentrada, ela mesma frisa que não tem nenhuma relação com focalização, um “investimento atencional num foco pré-definido”, assim como a abertura não deve ser confundida com “pura dispersão” (Kastrup, 2019, p. 102). A concentração da qual ela fala é aquela que é desfocada, mas também comprometida com alguma questão, “configurando uma atitude que

---

<sup>94</sup> Kastrup defende que a atenção é complexa, por isso variável. Ela aponta quatro modulações da atenção do cartógrafo: rastreamento, toque, pausa e reconhecimento atento (Kastrup, 2015, p. 18).

prepara para o acolhimento do inesperado” (Kastrup, 2015, p. 18). Por isso, é preciso evitar “os extremos de tensão e de relaxamento”, o que demanda uma certa calibragem (Kastrup, 2019, p. 102). Nesse pensamento, Kastrup faz uma analogia da atenção do cartógrafo com uma antena que precisa ser afinada para captar uma gama de sinais dentro de um certo espectro. Curiosamente, Mettler também faz associação semelhante.

Durante as primeiras diárias de gravação em Cuba, no fim do dia, todos os participantes da oficina se encontravam com Mettler e Jean Perret<sup>95</sup> nas instalações da escola. Ao analisarmos o material produzido por cada um e ouvirmos suas impressões sobre a experiência em campo, ficou evidente que existia uma dificuldade geral de se trabalhar com os princípios do *default mode off* e do *pursuit of wonder*. Foi a partir disso que Mettler lançou a ideia de que era preciso *sintonizar a percepção* durante as filmagens, porque o interesse, a atitude, a disponibilidade e o engajamento com o entorno eram importantes, mas nada disso adiantava se a percepção e a atenção não estivessem sintonizadas.

Almejar uma percepção e atenção abertas não significa aceitar qualquer coisa de forma indiscriminada. Ir a campo sem roteiro não significa ir a ermo, em uma total deriva. É preciso uma linha de interesse que oriente, que sirva como base e crie as condições para que algo salte. Voltando à analogia da antena: em um aparelho de rádio se escolhe uma frequência, que corresponde a um canal dedicado a um tipo de estilo musical que se deseja ouvir, apesar de não se saber exatamente que música vai ouvir. No caso de uma filmagem, é ter uma proposição, uma ideia, um tema, algo que sirva de impulso e inspiração para que possa, assim, mobilizar a atenção.

Essa percepção sintonizada durante uma filmagem pode ser comparada com a postura e o preparo necessários para um músico improvisar durante uma performance ao vivo<sup>96</sup>. Há uma partitura na qual estão indicados o tom, o ritmo e a velocidade da execução de uma música. A improvisação, quando acontece, é em

---

<sup>95</sup> Crítico e professor suíço que comandou o *workshop* ao lado de Mettler.

<sup>96</sup> Sua prática de mixagem audiovisual ao vivo não deixa de ser o resultado desse seu interesse por improvisação. Desde *Gambling, Gods e LSD*, Mettler tem uma parceria com o programador Greg Hermanovic, com quem desenvolveu o *Mixxa*, um software de manipulação de imagens em tempo real. Foi a partir disso que Mettler passou a realizar performances audiovisuais, nas quais cria composições livres por meio de uma variedade de colagens possíveis pelo equipamento. Geralmente acompanhado de um músico, ele promove um diálogo espontâneo entre as suas imagens e os sons também tocados ao vivo. Em Cuba, tivemos a oportunidade de experimentar a improvisação com o *Mixxa*, na qual a percepção sintonizada também se mostrou fundamental.

cima dessas indicações. Assim, quando há um solo improvisado, o músico não está seguindo um caminho delimitado de uma melodia escrita previamente, mas ele tem essas bases que orientam para que a música “não desande”. Então, a improvisação ocorre a partir do acaso, mas não um acaso qualquer, e sim aquele que se encaixa em uma intenção geral. É um pouco isso que Mettler nos estimulava a fazer em Cuba, só que com a câmera.

Figura 62 – Peter Mettler durante gravação de imagens para o seu projeto *While the Greener Grass Grows* em San Antonio de los Baños, novembro de 2019



Fonte: fotografia de Eamon Mac Mahon.

Quando o indaguei sobre a improvisação na sua forma de filmar, Mettler brincou que essa é uma palavra curiosa, como a incerteza, porque tende a ter compreensões equivocadas. Por isso, para ele é preciso ter cuidado ao usar o termo “improvisado” quando se está em campo, porque há quem ache que ele significa a possibilidade de fazer qualquer coisa. Na entrevista realizada em 2023, ele falou sobre como compreende essa prática.

Não é isso que quero dizer com improvisação e também com intuições. Tanto a intuição quanto a improvisação são feitas da sua experiência de

vida. Todas as coisas que você experimentou e fez, os julgamentos que você fez e as coisas que te machucaram, o amor que você teve, suas respostas. Talvez você não esteja pensando no que está fazendo enquanto toca bateria, mas em algum lugar da sua memória, todas essas coisas estão sendo referenciadas e você mudará seu padrão porque é bom no momento. Mas isso é por causa de algo que você experimentou. Não surge do nada. É realmente fascinante improvisar no mundo. É como discutimos em Cuba, você tem o tema ou algo que está na base disso. E você traz isso para a situação e vê a química que se desenvolve a partir disso. E quero dizer, essa é apenas uma maneira de fazer isso (tradução minha).

Essa relação do diretor com o improviso na filmagem é marcante a partir de *Eastern Avenue* (1985), o que fica indicado logo no início do filme. Antes de vermos qualquer imagem, há uma cartela textual informando que o trabalho se trata de uma colagem de imagens. Em sua maioria, elas são reações impulsivas e intuitivas às pessoas e aos lugares que o diretor via durante viagem pela Suíça, Berlim e Portugal durante a primavera de 1985. Ainda segundo o texto, a montagem também foi guiada por essa abordagem impulsiva, tanto em relação às imagens quanto ao som<sup>97</sup>.

No artigo *Music in Film: Film as Music* (1992), Mettler traça algumas relações do cinema com a música e mostra como isso é perceptível nos seus filmes realizados até então. Ele diz que gosta de trabalhar como um músico trabalha, lidando com a câmera como se fosse um instrumento musical, improvisando (Mettler, 1992, p. 37). Ao discorrer especificamente sobre o processo de realização de *Eastern Avenue*, Mettler diz que o filme foi produzido seguindo esse interesse.

O filme foi montado como uma jornada na qual lugares eram revisitados porque influenciaram minha sensibilidade de alguma forma profunda, filmando qualquer coisa que atraía a minha atenção ou falava comigo, procurando ser bastante impulsivo com a câmera momento a momento (Mettler, 1992, p. 37, tradução minha).

O resultado é uma câmera errante e trêmula, gerando imagens desniveladas e às vezes desfocadas, como nos planos de uma viagem de trem ou de um passeio no interior de uma igreja. Este fascínio pela experiência é o que ele oferece ao público, convidando-nos a também nos envolvermos nessa sua jornada de descobertas.

---

<sup>97</sup> A trilha sonora do filme também seguiu esse modo intuitivo, sendo gravada ao vivo com músicos que improvisavam a partir das imagens que eram projetadas em tempo real (Mettler, 1992, p. 38).

Figura 63 – *Eastern Avenue* (1985), de Peter Mettler



Fonte: fotogramas retirados do filme.

Improvisar é assumir riscos, é estar aberto a novas oportunidades que podem nos levar a descobrir novas formas de fazer um filme. Defender o improviso é apostar no processo, é adotar a incerteza como método. O tema geral do trabalho serve como base para a sintonização da percepção, essencial para a improvisação em campo, na filmagem. Mas não é ele que sobressai no filme pronto, é o processo, a experiência da realização do filme fica impressa em cada imagem, som e palavra.

#### 4.4 Observar e ser observado

Logo no início do livro *Ao Farol* (*To the Lighthouse*, 1927), de Virginia Woolf, há uma lembrança interessante de um diálogo entre dois personagens. O botânico William Bankes, refletindo sobre a vida dos Ramsays – os proprietários da casa onde ele está hospedado –, indaga-se como um homem tão genial intelectualmente como Mr. Ramsay poderia ter decaído tanto ao longo da vida. Em apoio ao anfitrião da casa, a jovem pintora Lily Briscoe rebate Bankes, pedindo para pensar na obra

dele, em uma tentativa de afirmar a sua relevância. Ao proferir estas palavras de defesa, entretanto, a própria Lily se dá conta de que ela mesma não sabia muito bem do que se tratava o trabalho de Mr. Ramsay. E essa dúvida já era antiga. Ela lembra que em uma certa ocasião perguntou a Andrew sobre o que tratavam os livros de seu pai, e eis que ele disse: “O sujeito e o objeto e a natureza da realidade”. A resposta não a satisfaz, já que não compreendeu o que isso significava. Andrew, então, tentou facilitar e reformulou: “Pense em uma mesa de cozinha [...] quando você não está lá” (Woolf, 2013, p. 19).

Com essa fala, percebe-se que o pensamento do personagem Mr. Ramsay está alinhado ao do filósofo inglês George Berkeley e sua famosa indagação: *o que acontece com as coisas do mundo quando não tem ninguém olhando?* A questão, presente no seu livro *Tratado sobre os princípios do conhecimento humano* (1710), fomentou diversos debates, filosóficos e científicos, em especial pela Física, acerca da percepção. Nota-se que na própria pergunta já há uma afirmação: ao se perguntar *o que acontece*, já está implícito que para Berkeley *algo acontece* com as coisas do mundo quando não tem ninguém olhando. Outro ponto que também traz um posicionamento é sua proposta de pensar em algo quando não há alguém percebendo esse algo: Berkeley, assim, coloca a percepção como condição para a existência. Então, proponho reformular a questão: *quando alguém olha para as coisas do mundo, algo acontece?*

Ao que parece, em *Ao Farol* o problema não é apenas apresentado, posto em cena, como no já citado diálogo; a autora nos leva também a pensar propriamente sobre ele, mesmo que indiretamente. E não apenas pelo desenrolar da narrativa, pelo que é dito, mas pela própria forma como o livro foi construído. O romance é composto por três partes: *A janela*, *O tempo passa* e *O farol*, nesta ordem. Na primeira, vemos uma casa vistosa regida com dedicação por Mrs. Ramsay. Na segunda, após sua morte e a de dois de seus filhos, vemos uma casa abandonada, decadente, em ruínas. E na última parte, a casa renasce, diferente do que era antes, como se houvesse uma ressignificação de tudo aquilo - não apenas dela, mas também dos personagens sobreviventes.

Em uma análise apressada, poderíamos dizer que Woolf nos sugere que *quando não tem ninguém olhando*, as coisas desmoronam, acabam – como a casa dos Ramsays. No entanto, ao ver essa estrutura do livro, a conclusão pode ser outra: *quando não tem ninguém olhando*, as coisas do mundo, assim como as

peças, continuam existindo, mas diferentes – para quem? Em *Ao Farol*, não há um narrador único, porém é evidente que na primeira parte tudo se passa em torno de Mrs. Ramsay, como se a casa e aquela família fosse um reflexo da sua presença. Nas duas partes seguintes, com sua ausência, tudo muda. E não se trata de um fim, trata-se de uma transformação.

Portanto, a autora não parece se valer das duas escolas mais recorrentes até então, o idealismo e o realismo, para responder à questão de Berkeley. Afinal, de maneira geral, para a primeira, não importa se há alguém olhando ou não, as coisas são como são, independentes e separadas. Enquanto para a segunda, se não há ninguém olhando, é como se as coisas não existissem, afinal elas dependem da percepção para existir – “ser é ser percebido”, dizia o próprio Berkeley. Em *Ao Farol*, Woolf parece nos instigar a pensar para além desse dualismo: mais do que um caminho entre essas duas correntes filosóficas, ela traz um pensamento novo acerca da percepção e do tempo.

Anos antes de Woolf, Bergson já havia proposto algo semelhante em *Matéria e Memória*<sup>98</sup>. No livro, de maneira geral, ele afirma que se excluirmos a subjetividade, o mundo continua: a percepção da matéria não depende do indivíduo, ela não é relativa nem subjetiva. Ao mesmo tempo, meu corpo modifica as imagens que o cercam: há movimento do corpo para as imagens e das imagens para o corpo<sup>99</sup>. Isto é, ele recebe e devolve movimento, assim como todas as imagens. Portanto, para Bergson a percepção não é condição para aquilo que é percebido, como defendia Berkeley, mas ela também não é inócua a ele. Será, então, que podemos dizer que as coisas do mundo são afetadas quando são observadas? E se o observador afeta o observado, o contrário também acontece? Na verdade, quem é o observador e quem é o observado, se tudo age sobre tudo, em um circuito dinâmico, uma tensão mútua, como defende Bergson?

---

<sup>98</sup> Não se pode afirmar que há uma inspiração direta de Bergson no trabalho de Woolf. O marido da autora, Leonardo Woolf, chegou a afirmar que ela nunca teria lido nenhum livro seu, mas o pensamento do filósofo francês estava bastante em voga na Inglaterra nas duas primeiras décadas do século XX, de forma que muitos apontam sua influência na literatura modernista da época, na qual Virginia Woolf é enquadrada (Taunton, 2016, n.p.).

<sup>99</sup> Para Bergson, a matéria é um conjunto de imagens, constituindo o universo, de forma que tudo é imagem, inclusive o nosso próprio corpo. Neste mundo material formado por imagens, essas mesmas imagens são solidárias entre si, agem e reagem umas sobre as outras, isto é, se penetram, são interligadas e intercambiáveis, de forma que não há nada fixo e permanente. Como o corpo é matéria – ou imagem, tanto faz, como diz o próprio Bergson –, ele também faz parte dessa via de mão dupla que é viver (Bergson, 1999, p. 14).



Esses questionamentos me parecem bastante pertinentes quando pensamos na relação do documentarista com os seus personagens. Afinal, um filme é construído a partir do olhar do realizador, cuja presença desestabiliza de alguma forma o funcionamento habitual do local onde ele se insere, como bem já evidenciou Jean Rouch nos seus filmes<sup>100</sup>. A maneira como as pessoas modulam seu comportamento quando estão diante de uma câmera já é tema de debates teóricos há muito tempo, mas pouco se fala sobre o movimento contrário. Quando o objeto de observação não apenas atua, mas também observa o observador-documentarista, o que acontece?

Figura 64 – Alce encarando a câmera em cena de *Becoming Animal* (2018), de Peter Mettler e Emma Davie



Fonte: fotogramas retirados do filme.

<sup>100</sup> Na década de 1960, Jean Rouch problematizou os efeitos da presença do documentarista e da câmera nas pessoas filmadas, questionando a ideia de cinema-verdade e evidenciando a autoconstrução dos personagens (Oliveira, 2014, p. 170-171). Esse foi um dos temas recorrentes no trabalho de Eduardo Coutinho, que usou a ideia de autoconstrução no momento da fala provocada pela filmagem como matéria constitutiva em filmes como *Jogo de Cena* (2007) e *Últimas Conversas* (2015). Em entrevista sobre o seu trabalho, ele abordou a questão: “O [Jean] Rouch dizia, há trinta ou quarenta anos, contra o cinema direto americano, que a presença da câmera não era escondida e produz um “efeito câmera” em que a pessoa se constrói, faz uma performance, e que isso é tão importante quanto o fato dela não fazer essa performance. Por isso não dá para julgar se é mentira. A pessoa se reinventa a partir do que ela acredita” (Frochtengarten, 2009, p. 129).

Esse olhar recíproco está presente em diversos filmes de Mettler, geralmente por parte de humanos, mas também de animais, como em *Becoming Animal* (2018). No primeiro plano do filme<sup>101</sup> vemos um alce deitado, mastigando, posicionado um tanto de perfil para a câmera, a uma distância considerável – foi gravado com uma teleobjetiva. O animal está olhando para algo no extracampo do plano, mas depois de alguns segundos, ele vira o olho para a câmera e, um pouco depois, vira sua cabeça, encarando o equipamento. Seu interesse não dura muito tempo, ele logo gira a cabeça para o outro lado. Mas ele volta a (nos) olhar. Até que se levanta, ficando quase de costas para a câmera, como se quisesse evitá-la.

O alce estava sendo observado e passou a também observar Mettler, que estava atrás da câmera. Nós, espectadores, que estamos vendo a imagem resultante desse encontro de olhares, vemos o animal olhando para nós. Ele encara a câmera e, conseqüentemente, a nós. Na segunda entrevista que fiz com Mettler, perguntei a ele sobre o que estava em jogo nessa troca de olhares, não apenas nessa cena, mas na sua cinematografia em geral. Ele disse que evidenciar o seu próprio olhar e o do personagem não deixa de ser uma forma de tornar o espectador consciente de que está assistindo a um filme. Mas para ele há algo a mais.

É definitivamente um momento especial quando os olhares se cruzam. Mas também, de forma estranha, porque você está olhando através do tempo. Quero dizer, estou atrás da câmera quando a câmera está gravando, olhando para o momento no momento, enquanto outra criatura olha de volta para uma gravação que se tornará um momento futuro e envolverá uma plateia mais tarde. Portanto, é uma forma estranha de olhar para o futuro. E além disso, é poderoso olhar nos olhos de alguém por um período prolongado de tempo. Há muito poder ali. Os olhos parecem ser portais para uma maior profundidade de caráter, ou para você mesmo (tradução minha).

Em *Gambling, Gods and LSD*, há uma cena na qual o olhar do observado de fato parece dizer muito sobre o observador<sup>102</sup>. Na imagem, registrada em uma região bastante pobre e árida no sul da Índia, vemos alguns monumentos – provavelmente religiosos, em ruínas – e diversas pessoas. Todas olham para a câmera em algum momento, mas há uma que se diferencia. Um rapaz com deficiência física, que se locomove apenas com os braços, vai atrás da câmera, que está posicionada a uma certa distância dele. Ele se rasteja até ela e para em sua

<sup>101</sup> *Timecode* 00:00:10 do filme.

<sup>102</sup> A cena começa no *timecode* 02:23:16 do filme.

frente, imóvel, encarando-a. Alguns poucos planos depois, vemos novamente o mesmo rapaz fazendo o mesmo movimento, mas, dessa vez, Mettler faz um *zoom in* intenso com a lente e, quando fecha no rosto do jovem, a imagem sai em corte seco para o preto.

Figura 65 – Cena do rapaz que olha para a câmera em *Gambling, Gods and LSD* (2002), de Peter Mettler



Fonte: fotogramas retirados do filme.

Mais do que uma aparente curiosidade do rapaz pelo equipamento, ou uma vontade de ser registrado em imagem, o que essa ação parece evidenciar é: você está me vendo, mas eu também estou te vendo. Ao encarar a câmera, se fazer presente em frente a ela, o homem deixa de ser apenas um objeto de observação passivo ao olhar alheio e passa a também ser protagonista naquela situação. Portanto, há nessa cena um tensionamento evidente na relação de poder entre personagem e realizador. Talvez, e muito provavelmente, o rapaz não tinha consciência de nada disso quando fez essa ação. Mas Mettler, sim. Ao não se intimidar e continuar filmando e, principalmente, ao inserir essa cena na montagem, ele evidenciou que existe uma hierarquia em um filme documentário.

Aquele que filma, que faz as perguntas e, principalmente, que depois edita essas imagens e falas, é o detentor do discurso. É quem tem o poder sobre uma



determinada história, sobre as pessoas filmadas. No entanto, as mesmas ferramentas que dão esse poder ao realizador (câmera, montagem, narração), também podem ser instrumentos para questioná-lo, e é isso que essa cena faz. Há quem diga que ela é problemática, uma vez que registra um rapaz com deficiência, talvez não apenas física, mas também mental, expondo-o ao ridículo; mas é o contrário disso. Com essas imagens, Mettler evidencia seu lugar de fala problemático: um homem branco, estrangeiro, adentrando um espaço muito diferente do seu, com pessoas pobres de pele escura. Se alguém é exposto ao ridículo, é ele mesmo – não Mettler enquanto indivíduo, mas enquanto representante de uma certa “categoria”. O homem branco, cis, hétero, ocidental, que geralmente ocupa espaços de poder – nas empresas, nos governos, nas artes, nas universidades – e é detentor das narrativas, está no lugar daquele que ele costuma observar, analisar e julgar. Naquela situação, ele é o exótico, um objeto de curiosidade.

Figura 66 – Sombra do diretor e menina encarando a câmera em *Gambling, Gods and LSD* (2002), de Peter Mettler



Fonte: fotogramas retirados do filme.

Portanto, fica evidente nesta cena que o olhar não é uma via de mão única. Mesmo quando aquele que observa primeiro – no caso aqui, o documentarista – está em uma posição de superioridade, o observado devolve esse olhar. Na cena anterior a essa do rapaz que vai atrás da câmera, já é possível identificar essa reflexão por parte do próprio Mettler. Ela começa com imagens tremulantes, dando a sensação de acompanharmos o caminhar errante do diretor, cuja sombra aparece nas pedras do local. Enquanto percorre o espaço, ele diz no *voice over*: “Talvez exista uma diferença entre olhar procurando por alguma coisa e apenas olhar.

Quando você é parte do que você está olhando, o que você olha, te olha de volta, e você volta a olhar para ele” (*Gambling, Gods and LSD*, 2002, tradução minha).

Essa fala expressa uma das grandes questões de um certo fazer documentário, que também está presente na pesquisa etnográfica – ou em qualquer estudo no qual o observador participa do ambiente pesquisado. Enquanto há aqueles que defendem um distanciamento, em uma crença de que seria possível uma imparcialidade, outros apostam na proximidade – como os cineastas do cinema de fluxo, do filme-ensaio, e Mettler. O que se assiste nesse tipo de filme é um modo de ver bastante particular e subjetivo, e não um testemunho discreto, poético ou explanatório<sup>103</sup>. O que muitos teóricos chamam de “documentário participativo” nada mais é do que essa implicação evidente do diretor e dos seus modos de produção. Mas há algo a mais, como nos aponta Bill Nichols: é um tipo de filme que “dá-nos uma ideia do que é, para o cineasta, estar numa determinada situação e como aquela situação conseqüentemente se altera” (Nichols, 2005, p. 153).

Figura 67 – Cena do rapaz que segue a câmera em *Gambling, Gods and LSD* (2002), de Peter Mettler



Fonte: fotogramas retirados do filme.

<sup>103</sup> A referência aqui é o estudo de Bill Nichols, no qual ele separa e define seis tipos de documentário: modo poético, modo expositivo, modo observativo, modo participativo, modo reflexivo, modo performático. Ver capítulo 6 do seu livro *Introdução ao documentário* (2001/2005).

Quando o observador (um cineasta, um pesquisador) não esconde sua presença, pelo contrário, a coloca em evidência, ele próprio vira objeto de observação. Trata-se de um jogo de trocas no qual o olhar do observador afeta o observado e vice-versa, possibilitando novas ideias, emoções e sensações. Portanto, essa duplicidade é essencial para o enriquecimento do trabalho, uma vez que permite revirar ideias pré-concebidas. Para isso acontecer, é preciso disponibilidade, uma postura de abertura de ambas as partes, mas principalmente do observador, porque é ele quem inicia esse jogo e, principalmente, é quem tem controle sobre ele. Na cena do rapaz que vai atrás da câmera, por exemplo, Mettler tinha o poder de ignorá-lo durante a filmagem, mirando a lente para outro lugar. Ou ainda poderia não ter utilizado essa situação na montagem. Mas ele se permitiu estar aberto a esse acontecimento.

A roteirista Alexandra Rockingham Gill, parceira de Mettler em alguns trabalhos, diz que no fundo ele não está em busca de novas imagens ou novos lugares, mas de novos olhares – seus e daqueles filmados por sua câmera.

Peter Mettler nos mostra não apenas o que significa olhar para o mundo - e como nos moldamos ao olharmos - mas também como somos transformados pelo mundo quando ele olha para nós (...) Mettler abre um olhar do qual nem sempre temos sabedoria, paciência ou consciência para permitir por nós mesmos. O mundo é visto, fluido e imperfeito, mas vivo, e é essa vivacidade que nos faz sentir a beleza. Suas imagens não são uma fixação do mundo, mas transmissões de sua mutabilidade, seu mistério. Ele oferece a chance de reconhecer a percepção por ela mesma, como um encontro recíproco com o mundo. As imagens que ele nos dá estão vivas e nos mudando, assim como o mundo está vivo e nos mudando (Gill, 2006, p. 63, tradução minha).

## 5 EXPERIENCIAL

### 5.1 Por que um cinema experiencial?

Na primeira semana da oficina na EICTV em Cuba, fizemos uma série de encontros matinais, o que Mettler e Perret chamavam de *good morning session*. O objetivo era debater alguma questão relacionada à realização cinematográfica, sempre a partir de uma provocação oriunda de um dos participantes da oficina. Em uma dessas reuniões, discutimos sobre o papel da música em um documentário, mais especificamente nos trabalhos de Mettler. Quando alguém demonstrou interesse no processo musical e sonoro de *Picture of Light*, antes de qualquer resposta sobre o tema, Mettler disse que não considera esse trabalho um documentário. Para ele, é um ensaio<sup>104</sup>: “uma visão subjetiva do autor sobre uma experiência”, nas suas palavras.

Figura 68 – Reflexo do diretor em *Picture of Light* (1994), de Peter Mettler



Fonte: fotograma retirado do filme.

<sup>104</sup> O ensaio tem origem na literatura, no século XVI, com Michel de Montaigne. Com o filme *Carta da Sibéria* (1958), Chris Marker é considerado um dos pioneiros do ensaio no cinema. Mas antes dele, outros já haviam formulado uma concepção para o ensaístico cinematográfico, como Hans Richter no seu manifesto *The Film Essay: A New Form of Documentary Film* (1940). Deve-se lembrar também de Alexandre Astruc e seu artigo *Nascimento de uma nova vanguarda: a câmera-stylo* (1948). Segundo Timothy Corrigan (2015, p. 21), a principal característica do filme-ensaio é a voz e a visão pessoais, subjetivas ou performativas daquele que realiza o filme.



De fato, seus filmes recebem variadas classificações em matérias jornalísticas e em festivais: documentário, filme-ensaio, cinema poético, cinema experimental. Nas conversas na EICTV, Mettler reconheceu que seu trabalho é, na verdade, uma mistura de tudo isso. Mas uma classificação em especial o incomoda: cinema experimental. Na primeira entrevista que realizei com ele, ainda em Cuba, perguntei sobre o assunto e ele explicou seu desagrado com o termo.

Eu não gosto do termo experimental porque sinto que toda arte, quando é boa, geralmente é experimental. Do contrário, você está apenas copiando uma forma existente e isso já não é tão experimental, há graus de até onde você pode experimentar. Mas acho que o problema com muitos nomes de gênero, como até mesmo documentário e ficção, é que 'experimental' talvez seja o pior, porque é meio que, 'Ah, é tudo o mais'. Temos drama, ficção, jornalismo e experimental, porque não podemos rotulá-lo (tradução minha).

Essa repulsa ao termo *experimental* já estava presente no seu discurso quando conheci Mettler em 2018, durante o DocMontevideo. Na ocasião, ele disse que, apesar de realizar manipulações nas imagens e nos sons, seu desejo não é apenas formal ou estético. Se ele manipula na edição<sup>105</sup>, é com a intenção de desestabilizar a percepção do espectador. Como já vimos no capítulo 3, há nesse gesto de Mettler uma crença de que, ao alterar a imagem, é possível eliminar, ou ao menos contornar os lugares comuns e os clichês arraigados no material, transformando-o em outra coisa, diferente do que é normalmente esperado. Seu interesse está na experiência, tanto a sua, durante a realização do filme, quanto do público, durante a exibição. Não por acaso, na já citada entrevista, ele me disse que prefere o termo *experencial* para referenciar seu trabalho.

Acho que os sentidos podem ser realmente bem refletidos ou incorporados pela tecnologia do cinema. Você pode criar um cinema experencial, pode fazê-lo a partir de uma perspectiva em primeira pessoa, como se fosse o interior de sua cabeça olhando para fora. E isso pode ser um personagem que está dentro da câmera em um drama, mas pode ser território dos sonhos. Pode ser seus pensamentos. Pode ser uma visualização e experiência das coisas que você contém por dentro (tradução minha).

---

<sup>105</sup> As manipulações na montagem se tornaram mais intensas nos filmes de Mettler depois da sua incursão no mundo da mixagem ao vivo, no início da década de 2000. Antes, ele também alterava as imagens, mas durante as filmagens, como em *Eastern Avenue*. Na *masterclass* realizada na EICTV, Mettler disse que neste filme as sobreposições foram feitas através da dupla exposição do negativo, sem uma ideia de composição exata, sempre em improvisação.

Na continuação da sua reposta, Mettler disse que pensar o cinema experiencial hoje demanda investigar os caminhos abertos pela tecnologia em outras práticas audiovisuais, como a realidade virtual. Ao pesquisar sobre o termo, é recorrente encontrar textos (principalmente jornalísticos, raramente acadêmicos) que identificam o cinema experiencial como aquele que seria focado na experiência sensorial do espectador, geralmente através de alguma tecnologia impactante. São espaços de exibição marcados por diferentes técnicas de engajamento do público, como a multiplicação e a ampliação da tela de projeção – algo nada novo, por sinal, como já visto no capítulo 1. Trata-se de uma perspectiva bastante comercial, que insere o cinema experiencial na lógica do entretenimento.

Em um artigo publicado na revista britânica *Screen Daily*, há uma defesa do cinema experiencial como o futuro da cinematografia. Isso porque, segundo seu autor, Adrian Pennington, para a sala de cinema continuar a existir, é preciso encontrar uma forma de tirar as pessoas das suas casas. Para concorrer com os dispositivos particulares de exibição (celulares, tablets, computadores, televisões cada vez maiores) e as muitas plataformas de *streaming*, ele aponta a inovação tecnológica como único caminho possível. Por isso sua defesa do cinema experiencial como solução, porque seria um formato de exibição “pronto para surpreender, por conta da tecnologia imersiva cada vez mais impactante” (Pennington, 2016, tradução minha).

Para corroborar com a sua argumentação, Pennington se vale também da opinião de empresários do setor, como Todd Hoddick, CEO da Barco Escape, um espaço de cinema multitela presente em diversos países de 2014 a 2018.

A indústria está trabalhando para criar uma experiência tão envolvente que os consumidores deixarão o iPad de lado e sairão do sofá para desfrutar de uma experiência que não podem obter em nenhum outro lugar. O cinema experiencial é o futuro (Pennington, 2016, n.p., tradução minha).

No caso da Barco Escape, essa *experiência envolvente* dita por Hoddick se daria por conta das suas três enormes telas contínuas de altíssima definição (6K de resolução), que promovem uma visão panorâmica – bastante semelhante ao Cinerama de anos antes. Para preencher as três telas, os filmes exibidos precisavam ser adaptados, via ampliação da imagem ou inserção de imagens complementares nas duas telas laterais. A Barco Espace também incentivou a

produção de títulos já compatíveis com o seu sistema, como o filme *6 Below* (2017), de Scott Waugh. Mesmo rodado em 6K, sua imagem precisou ter as margens superior e inferior cortadas, concentrando a ação na região central do plano.

Figura 69 – Filme *6 Below* (2017), de Scott Waugh, exibido em uma sala Barco Escape



Fonte: divulgação Barco Escape.

Após o período mais crítico da pandemia da Covid-19<sup>106</sup>, quando muitas salas de cinemas permaneceram fechadas por meses, o setor de distribuição e exibição iniciou um esforço em retomar os níveis prévios de público. Segundo o site Trend Hunter, especializado em apontar as tendências de consumo e de mercado, a aposta desses empresários tem sido proporcionar um cinema cada vez mais experiencial, o que para eles significa espaços mais interativos, imersivos, multissensoriais e customizáveis. O Trend Hunter exhibe diversas tentativas nesse sentido, algumas peculiares, como a Cat Cinema, uma sala de exibição de filmes que conta com a presença de gatos<sup>107</sup>. Alguns empreendimentos chegam a promover a realização de eventos sociais, como festa e jantares, simultaneamente à projeção. É o caso da Sala Júnior da rede Cinépolis<sup>108</sup>, que une tela de cinema com equipamentos típicos de um parquinho infantil, ou ainda da sala da rede mexicana

<sup>106</sup> Segundo a Organização Mundial da Saúde (OMS), a pandemia da Covid-19 durou de janeiro de 2020 a maio de 2023. Ver comunicado oficial em: <https://www.who.int/director-general/speeches/detail/who-director-general-s-opening-remarks-at-the-media-briefing---5-may-2023>. Acesso em: 10 outubro de 2023.

<sup>107</sup> Uma delas é a Catflix, em Sidney, na Austrália. Ver: <https://catmospherecafe.com.au/cat-cinema/>

<sup>108</sup> Há Salas Júnior em diversos países, como México, Estados Unidos, Espanha e Brasil.

Cinex, onde o público pode conversar entre si via mensagens de texto que aparecem em tempo real na tela, ao lado do filme exibido.

Figura 70 – Sala Júnior da rede de cinema Cinépolis



Fonte: divulgação Cinépolis.

Essas práticas que se autointitulam como cinema experiencial trabalham com uma estética dirigida aos sentidos de forma superficial e imediatista. São projetos cujo interesse único é a fruição do espectador, em uma certa indiferença a outras dimensões do cinema, como a narrativa, o pensamento e a experimentação formal. Pouco importa a história contada, as questões envolvidas, mas sim a maneira grandiosa como ela é exibida, em uma busca por diversão e prazer, um produto a ser consumido. O filme é quase um acessório, porque o espetáculo está na experiência do espaço de exibição.

A busca por vivências prazerosas certamente não é meu ponto de crítica, mas sim a sua cooptação por uma lógica de mercado, o que não é uma novidade na sociedade ocidental. Devemos lembrar que na Europa do século XIX, com a industrialização e a urbanização em larga expansão, a ideia de lazer estava atrelada a um projeto de controle e poder sobre a classe trabalhadora. Como aponta Jonathan Crary (2014, p. 24), a pausa na rotina de trabalho foi vista como uma maneira de aumentar a produtividade e eficácia do trabalhador de forma sustentável no longo prazo. A formalização de um horário de trabalho e o surgimento do conceito



de final de semana, com destaque para o domingo, o dia do descanso, se deu nesse sentido.

Nos seus estudos sobre a sociedade europeia moderna, T.J. Clark (2014, p. 275) diz que esse estabelecimento de uma pausa foi o que possibilitou a ascensão do lazer no final do século XIX. A nova população trabalhadora das cidades, ávida por fazer parte de uma classe superior, buscava adotar os hábitos burgueses nos seus dias de folga, como frequentar cafés e praças, ou viajar a balneários. Assim, o lazer se tornou um fenômeno de massa que foi logo capitalizado e incentivado. O barateamento das passagens de trem, que permitiu aos trabalhadores se deslocarem para o interior como um passeio dominical, é um exemplo disso (Clark, 2014, p. 210-211)<sup>109</sup>.

Figura 71 – *Uma tarde de domingo na Ilha de Grande Jatte* (1884-1886), de Georges Seurat



Fonte: Instituto de Arte de Chicago.

Então, o desejo por um momento de alegria e satisfação já se tornou um produto há muito tempo, mas a partir da segunda metade do século XX isso ganhou novos contornos, como aponta Dorothea Von Hantelmann. No seu artigo *The*

<sup>109</sup> No livro *A pintura da vida moderna* (2014), T.J. Clark faz uma genealogia do lazer na sociedade parisiense do século XIX, apresentando suas origens e desdobramentos. O autor conta como esse lazer que emergia com as novas classes de trabalhadores influenciou a produção artística da época.

*Experiential Turn* (2014), ela defende que vivemos uma fase da sociedade capitalista marcada por uma valorização generalizada de uma experiência atrelada ao prazer (Hantelmann, 2014, p. 9). A autora aponta o reflexo disso nas produções artísticas contemporâneas, que desde a década de 1990 são marcadas por um crescente interesse na dimensão experiencial (Hantelmann, 2014, p. 2).

É a partir do pensamento do sociólogo alemão Gerhard Schulze, autor do livro *Experience Society* (1992), que Hantelmann traça as origens desse fenômeno. Para além das questões específicas do mundo das artes, como a influência do Minimalismo<sup>110</sup>, ela aponta as mudanças ocorridas a partir da década de 1950 nas sociedades burguesas-industriais do ocidente como determinantes nesse processo<sup>111</sup>. Hantelmann (2014, p. 9) afirma que, nesse período, houve transformações econômicas, sociais e culturais que proporcionaram a transição de uma sociedade da falta para uma sociedade da abundância<sup>112</sup>.

Pela primeira vez na história das civilizações ocidentais, as necessidades materiais foram atendidas para a maioria da população, uma novidade que o economista britânico John Maynard Keynes havia previsto na década de 1930 e que John Kenneth Galbraith documentou na metade da década de 1950 [...]. A transformação de uma sociedade carente para uma sociedade de abundância, segundo Schulze, produz uma mudança na forma como os indivíduos se relacionam consigo mesmos. [...] para o indivíduo na sociedade afluenta avançada, critérios estéticos, como qualidade e intensidade da experiência, tornaram-se um ponto principal de orientação (Hantelmann, 2014, p. 9, tradução minha).

A partir disso, houve uma alteração importante na sociedade capitalista, historicamente baseada na produção e na circulação de mercadorias, em direção ao imaterial e aos desejos do sujeito (Hantelmann, 2014, p. 9). Os espaços de experiência atendem justamente a essa demanda, por isso vêm ganhando tanta

---

<sup>110</sup> Hantelmann (2014, p. 5) defende que certos trabalhos do Minimalismo da década de 1960 influenciaram a produção artística posterior no que diz respeito à valorização da relação do observador com a obra, em um interesse na experiência desse encontro.

<sup>111</sup> A autora não entra em detalhes sobre como isso aconteceu, ela parece interessada no que isso influenciou nas artes, que é de fato a sua área de atuação.

<sup>112</sup> Há controvérsias nessa afirmação, uma vez que a maioria da população mundial continua vivendo sob a escassez de produtos e serviços básicos. Segundo estudo publicado pela ONU em 2020, a desigualdade social está na casa dos 70% no mundo. Depois da pandemia da Covid-19, o cenário de desigualdade foi agravado, inclusive em países mais ricos. É preciso, portanto, entender que a autora parte de um lugar de fala bastante específico: a Europa do século XXI pré-pandemia. De qualquer forma, é notório que em países do hemisfério norte, e nas classes mais altas em demais regiões, como no Brasil, o acesso à produtos e serviços de primeira necessidade é mais abrangente, se comparado ao início do século XX ou a séculos anteriores. Sobre essa discussão, ver versão atualizada de *The Affluent Society* [1958] (1999), do economista John Kenneth Galbraith.

evidência. Hantelmann não é única a dizer isso. Em livro recente sobre esse tema, *The Experience Society: Consumer Capitalism Rebooted* (2021), o sociólogo inglês Steven Miles segue o mesmo caminho de pensamento, ao afirmar que:

A experiência é o novo terreno ideológico da sociedade de consumo. Vivemos em um mundo em que o consumo está cada vez menos relacionado ao 'usar' e 'descartar' produtos e cada vez mais relacionado à maximização do momento; à efemeridade de uma experiência plantada na imaginação humana. O sucesso do capitalismo de consumo há muito dependeu de sua capacidade de se reinventar. Isso pode ser descrito, pelo menos em parte, como uma transição do consumo de necessidades para o consumo de desejos (Miles, 2021, p. 1, tradução minha).

Certamente esse tema requer uma ampla discussão, afinal, são diversas as forças que constituíram essa transformação social, econômica e cultural que culminou nessa valorização da experiência, não apenas estética. A própria Hantelmann (2014, p. 10) reconhece que esse é um longo processo histórico, que tem raízes na sociedade burguesa moderna – como vimos com Crary e Clark. Mas não é meu objetivo dar conta disso aqui. Se trago a questão, é por acreditar que ela contribui para o pensamento acerca do termo *experiential*. Quando espaços de exibição ou exposição se intitulam como *experientiais*, há uma determinada compreensão em jogo, que me parece diferir diametralmente daquela proposta por Mettler.

Então, quando Hantelmann ou Miles falam que na sociedade capitalista contemporânea há um elogio à experiência, ou quando um espaço como a Barco Escape se vende como *experiential*, é importante delimitar do que isso se trata. De que experiência eles estão falando? Certamente, não é daquela pensada por Walter Benjamin, William James e tantos outros. Ao que parece, trata-se de uma experiência entendida como um momento de envolvimento, principalmente sensorial, de um indivíduo com um espaço ou objeto, seja ele material ou digital. Então, nessa lógica, para ser *experiential*, bastaria o desenvolvimento de uma situação focada na relação e na interação com o público. Um evento que se observa ou por onde se passa, ou uma atividade na qual uma pessoa participa.

Mas não é esse *experiential* que encontramos no trabalho de Mettler. Quando ele sugeriu a importância da tecnologia para pensar sobre o cinema *experiential*, certamente não era em relação a práticas baseadas nesse entendimento de experiência. A meu ver, sua sugestão se referia à tecnologia como uma ferramenta



que pode auxiliar na criação de um cinema comprometido com uma percepção diferente, mais provocativa e desestabilizadora. O *Movie-Drome* de Stan VanDerBeek<sup>113</sup>, por exemplo, só foi possível por conta do surgimento de aparelhos menores de projeção na década de 1960, o que permitiu a multiplicidade de perspectivas, quebrando com a ideia de espectador ideal. Nesse caso, portanto, é a tecnologia como facilitadora de uma intenção, não como base de um projeto estético, como é na *Barco Escape*.

A partir do trabalho e do pensamento de Mettler, entendo que o cinema experiencial é aquele que compreende uma totalidade perceptiva na experiência cinematográfica. Não se trata do *cinema total* proposto por André Bazin<sup>114</sup>, mas de uma convocação de mente e corpo de forma indissociada quando se assiste ao filme. É um cinema que acentua sua dimensão estética e sensorial, não em uma oposição ao intelecto, mas em um esforço de reconexão com ele<sup>115</sup>, uma ambivalência cinematográfica. Sensações e pensamentos caminham juntos, através do diálogo intenso entre imagens, sons e palavras. Por isso, podemos dizer que o cinema experiencial ultrapassa dicotomias, em prol de uma percepção sinestésica, de desestabilização dos limites normativos.

Nesse sentido, há no cinema experiencial uma imersão da ordem da abstração: o espectador é transportado a um espaço-tempo virtual através de estímulos sensoriais e cognitivos. Na última entrevista que realizei com Mettler, ele disse que

A ideia é criar uma espécie de fluxo de associação de pensamentos. Mas eu não espero que cada espectador veja do jeito que eu vejo. É realmente feito para que o espectador tenha seu próprio processo de pensamento, seu próprio conjunto de associações enquanto fluem ou flutuam pela sensação. Portanto, é também um pouco como recriar, de certa forma, o que é ser um ser humano, caminhando por um ambiente (tradução minha).

---

<sup>113</sup> A instalação de VanDerBeek, pioneira no cinema expandido, foi abordada no capítulo 1.

<sup>114</sup> No texto *O mito do cinema total*, presente no seu livro *O que é o cinema?* [1985] (2014), Bazin diz que havia entre os primeiros criadores do cinema um desejo de capturar e transmitir a realidade de forma completa, configurando o que seria um cinema total.

<sup>115</sup> Os limites precisos atribuídos a tudo, essa separação entre pensamento e sensação, não faz sentido. Como diz Bergson (1999, p. 230), essa lógica identitária que rege nossa linguagem, marcada por identificar, classificar e isolar os objetos, é uma invenção. Assim, não existe o sujeito e o mundo, ou o homem e a natureza, tudo faz parte de um todo, conectado, influenciando e sendo influenciado, agindo e sendo afetado. Georges Didi-Huberman também defende posição semelhante: “Seria presunçoso afirmar o caráter estritamente racional das imagens, como seria incompleto afirmar seu simples caráter empírico [...] o “mundo” das imagens não rejeita o mundo da lógica, muito pelo contrário. Mas joga com ele” (Huberman, 2013, p. 188).

O cinema experiencial é, portanto, o reflexo de uma forma de estar no mundo, que implica uma percepção revirada, na qual se permite fluir pelos acontecimentos, encontros e sonoridades. O resultado é um filme marcado por um fluxo de pensamentos e sensações, promovido por uma interação profunda entre seus elementos visuais, sonoros e verbais.

## 5.2 Um fluxo atmosférico de associações

Em entrevistas durante a divulgação do filme *Becoming Animal* (2018), Peter Mettler e Emma Davie revelaram que o filósofo norte-americano David Abram era reticente quanto a participar de um projeto baseado nas suas reflexões filosóficas, por conta da sua complexidade. Ele já havia sido convidado outras vezes para se envolver em filmes com esse tipo de proposta e negou todas. Mas acabou aceitando participar de *Becoming Animal* porque Mettler e Davie foram categóricos em uma questão: eles não iriam apenas ilustrar seu trabalho, mas improvisar em torno das suas ideias, manifestando uma interação entre elas e o próprio processo de filmagem. Assistindo ao filme pronto, percebe-se que o pensamento de Abram, de fato, não é apenas apresentado, pois está contido nas imagens, nos sons, nas palavras e nas articulações propostas pelos diretores.

Na primeira metade do filme, vemos Mettler caminhando pelo parque através da sua câmera subjetiva<sup>116</sup>. No chão coberto de folhas, chegamos a ver a sua sombra empunhando o equipamento. Além do som ambiente do local, como o vento balançando os galhos e a folhagem das árvores, ou o canto de pássaros, ouvimos o barulho dos seus passos sob a vegetação seca. Bastante instável, a câmera gira, varia de angulação, se movimenta, estaciona e depois volta a se movimentar. Esses movimentos e enquadramentos, somados aos sons, sugerem que essa cena não é de alguém apenas caminhando, como se estivesse de passagem para algum lugar. Trata-se de alguém explorando o local, curioso e atento aos sons e aos movimentos das coisas ao seu redor.

Depois de alguns planos dessa situação, Abram diz no *voice over*:

Meu corpo é como uma espécie de circuito aberto que se completa a si mesmo apenas através dos outros seres nos quais me foco. Dessa forma,

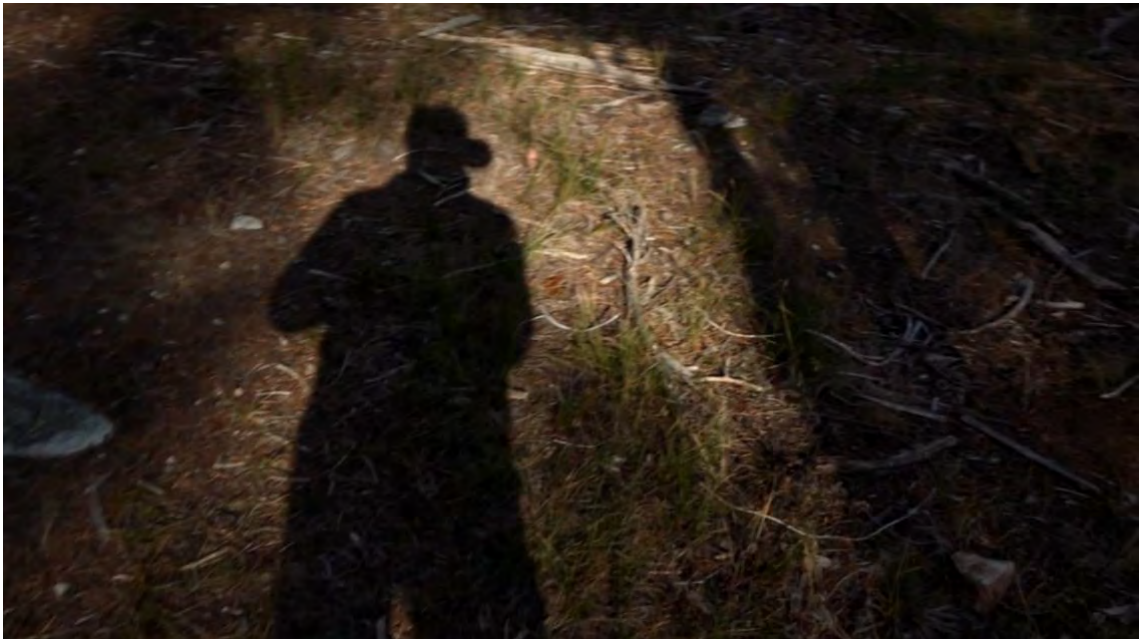
---

<sup>116</sup> *Timecode* 00:21:17 do filme.

experimento minha própria coesão simplesmente relacionando-me com o resto dos seres. Quando toco uma coisa, me sinto tocado por essa coisa. Quando olho para o mundo, não posso deixar de me sentir observado por esse mundo (*Becoming Animal*, 2018, tradução minha).

É interessante perceber que Mettler, na montagem, inseriu esse *voice over* depois da sequência em que ele está caminhando sob a vegetação. Se o texto de Abram aparecesse antes, aquele trecho seria apenas uma ilustração desse pensamento. Ao posicionar a fala depois, é com se as imagens e os sons já trouxessem de forma inconsciente (para nós espectadores) o que viria a ser dito depois. A forma como Mettler caminhava e, principalmente, como movimentava a câmera, às vezes se aproximando de algum elemento da paisagem, já passava a sensação de uma relação dele com o entorno. Quando ele chuta um tronco jogado no chão e gira para trás, revelando o pedaço de madeira balançando, é disso que se trata.

Figura 72 – Sombra do diretor em *Becoming Animal* (2018), de Peter Mettler e Emma Davie



Fonte: fotograma retirado do filme.

Pouco depois, começamos a ouvir um intenso som de folhas tremulando<sup>117</sup>. Em seguida, vemos um plano-sequência de troncos, galhos e folhas amareladas balançando com o vento, com um céu azul ao fundo. Elas parecem dançar com o

<sup>117</sup> Timecode 00:24:19 do filme.

vento, não apenas chacoalhar. Há uma dinâmica: balançam devagar, depois em maior velocidade, com maior vigor; param, depois voltam. A câmera também se movimenta, como se fizesse parte desse balé. Nesse movimento, gera-se um borrão sutil na imagem, dando uma sensação de mistura, de fusão. Seria a tal coesão da qual Abram falava pouco antes?

Figura 73 – Balé das folhas e galhos em *Becoming Animal* (2018), de Peter Mettler e Emma Davie



Fonte: fotogramas retirados do filme.

O primeiro plano desse trecho é fixo, enquadrando os troncos que balançam verticalmente, da esquerda para a direita. Depois de 15 segundos, em corte seco, passamos a ver a copa dessas árvores, em um olhar de baixo para cima, a perspectiva humana. Com um leve movimento vertical, a câmera segue em direção às pontas dos galhos, alguns secos, outros com folhas amarelas, e vai gradualmente incorporando mais o balanço. Ouvimos o vento. A câmera é embalada por ele,

acompanhando a sua variação da velocidade, do suave e lento ao mais rápido e vigoroso. O plano termina com um intenso movimento da câmera para cima, como se empurrada, voando rumo ao céu azul.

Durante os 93 segundos desse plano, há uma leveza e delicadeza na oscilação da câmera de Mettler. Ele poderia ter registrado a mesma situação, com o mesmo enquadramento, mas com uma câmera fixa, ou realizando movimentos mais intensos, bruscos. Em ambos os casos, o efeito seria totalmente outro. A dinâmica do movimento nesse plano sugere um envolvimento singular daquele que filma com aquilo que é filmado, uma interação com aquilo que acontecia. A câmera, apesar de instável, não copiava ou correspondia ao balanço dos galhos da árvore, mas conversava com ele. A situação afetou aquele que filmava, influenciando como e o que filmava. Mais uma vez, uma construção visual e sonora em total consonância com o pensamento de Abram.

Gilles Deleuze foi um dos maiores defensores dessa potência do cinema como máquina de pensamento através das imagens. Quando ele diz que no regime da imagem-tempo a imagem deve ser lida, não apenas vista, é disso que se trata. É uma imagem que não é apenas ilustração, uma referência direta a um objeto, mas uma construção complexa. A linguagem do cinema é capaz de comunicar conceitos e ideias de maneira não verbal, pelas imagens e pelos sons, nos envolvendo em um processo de pensamento. Somos afetados emocionalmente e cognitivamente por essa câmera que não apenas segue, mas também pensa e cria.

Mesmo móvel, a câmera já não se contenta ora em seguir o movimento das personagens, ora em fazer movimentos dos quais elas são apenas o objeto, mas, em todos os casos, subordina a descrição de um espaço a funções do pensamento. Não é a simples distinção do subjetivo e do objetivo, do real e do imaginário, é, ao contrário, a indiscernibilidade deles que vai dotar a câmera de um rico conjunto de funções, e trazer consigo uma nova concepção do quadro e dos enquadramentos. Cumpre-se o pressentimento de Hitchcock: uma consciência-câmera que não se definiria mais pelos movimentos que é capaz de seguir ou realizar, mas pelas relações mentais nas quais é capaz de entrar (Deleuze, 2007, p. 34).

Durante a oficina em Cuba, além do *default mode off*, da percepção sintonizada e do *pursuit of wonder*, Mettler compartilhou mais uma característica do seu trabalho em campo: pensar nas associações possíveis do material enquanto o produzíamos. Para ele, não deixar unicamente para a etapa da montagem a articulação de ideias, imagens e sons, é um estímulo à criação durante as filmagens,

porque instiga a ver e a ouvir para além do que as coisas são, na sua materialidade e simbologia. Com essa proposta, o que ele filma ganha novas camadas, fomentando a criação das próximas imagens e sons que vão compor esse diálogo.

Assim, a imagem de galhos e folhas balançando ao vento não é apenas o registro de galhos e folhas balançando ao vento. Com a percepção sintonizada a partir da filosofia de Abram, já durante a gravação, Mettler buscava refletir sobre aquilo que filmava, afetando a forma como filmava. Então, sua proposta de pensar nas associações possíveis do material não se trata de encontrar ou forçar uma correspondência, mas de permitir e possibilitar relações entre pensamentos e elementos do cinema. Não é perceber algo, identificá-lo e relacioná-lo com algo semelhante, mas construir pontes que servem como gatilho para a criação das próximas imagens, sons ou falas. É filmar pensando nas possíveis relações e conexões que depois serão concretizadas na montagem.

Daí a importância de se realizar anotações ao longo do processo. Nas conversas na EICTV, Mettler contou que costuma fazer apontamentos em um caderno para se lembrar das impressões que teve durante uma gravação. Tanto para contribuir na construção da montagem, quanto para alimentá-lo para as próximas filmagens<sup>118</sup>. Em um dos encontros com o grupo da oficina, ele defendeu que

Há um nível de engajamento com o seu entorno, que primeiro é sensação, é impressão. Mas é interessante levar isso a outro nível, que é intelectualizar essa experiência, tentar entender, interpretar essas sensações. O que essas impressões significam? Por que essas coisas falam com você? É sair um pouco da esfera sensorial e ir ao racional, é atingir dois níveis que na real falam de você mesmo, sua relação com o entorno. E isso tem que ser traduzido depois para 'como eu posso usar a minha câmera?' (tradução minha)

As associações pensadas durante a filmagem não são apenas entre uma imagem e um pensamento, ou entre uma imagem e uma sensação. Elas também podem ser plásticas e sonoras, de forma a potencializar a conexão entre planos e sequências<sup>119</sup>. É ir a campo pensando em como aquela imagem ou aquele som que

<sup>118</sup> Além disso, durante a montagem, as anotações servem como inspiração para a escrita dos textos do *voice over*.

<sup>119</sup> No início do século XX, o cineasta e teórico russo Lev Kuleshov desenvolveu uma teoria acerca da capacidade do cinema de criar significado e emoções através da montagem das imagens. Para tanto, ele partiu de um experimento prático, no qual um plano do rosto de um ator foi colocado em sequência com três planos diferentes, de forma intercalada. A expressão do ator ganhava conotações diferentes quando era seguido por cada plano: a imagem de uma tigela de sopa dava a impressão de



está sendo gravado pode dialogar com outras imagens e sons, tanto para tensionar quanto para criar um todo contínuo. Mais do que pensar nas articulações possíveis, é filmar de forma a viabilizá-las através da escolha do enquadramento, do movimento da câmera, dos elementos dentro do plano, das cores, da luz, da textura, do tempo de exposição, da luminância.

O leitor pode se perguntar como fica o improviso nisso tudo. Para tanto, gostaria de tomar a prática musical para mais uma analogia. Para improvisar com um instrumento, já vimos que é preciso estar ciente do tom, mas também é importante saber o compasso da música tocada pelo conjunto. São eles que norteiam as conexões entre todos. Os sons precisam dialogar, constituir um todo, mesmo que seja uma totalidade cheia de diferenças e desvios. Então, é a partir do tom e do compasso que o instrumentista pode trabalhar as associações entre as notas, os tempos, os silêncios e entre os outros instrumentos. Há diferenças, mas tudo parece combinar, fazendo a música fluir.

No meu curta-metragem *Calle 40* (2020), rodado e editado durante a oficina em Cuba, procurei exercitar essa construção de associações estéticas e conceituais durante a filmagem. Depois da leitura do livro cubano *La mirada en el otro* (2015), organizado pela Ediciones Holguín, que encontrei por acaso em uma livraria em San Antonio de los Baños nas primeiras visitas à cidade, escolhi o tema que sintonizaria a minha percepção. A interação de um viajante com o seu entorno era meu ponto de interesse e, com isso, a questão do olhar logo se mostrou essencial. Com a percepção sintonizada a partir dessa ideia, fui encontrando casualmente situações que dialogavam com ela, direta ou indiretamente.

Há em *Calle 40* diversos planos nos quais o ato de observação está em evidência, tanto o meu próprio quanto dos outros – geralmente em minha direção. Além disso, há diversos reflexos, tanto meus quanto de algum objeto ou personagem. Essas imagens espelhadas são uma metáfora para a troca de olhares: quem é o observador e quem é o observado quando se explora um ambiente desconhecido? Esse tensionamento é o que tentei sugerir com essas imagens, articulando-as entre si ao longo do filme.

---

fome; a imagem de uma criança morta, dava a impressão de medo e horror; e a imagem de uma mulher bonita, dava a impressão de desejo. Assim, o experimento sugeriu que a combinação de diferentes planos pode influenciar na percepção e interpretação do público, naquilo que ficou conhecido como *efeito Kuleshov*. A associação estimulada por Mettler é menos determinante e mais sugestiva, além disso, não é trabalhada apenas na montagem, mas já pensada e construída na filmagem.



Figura 74 – Olhares e reflexos no curta-metragem *Calle 40* (2020), de Lyana Peck



Fonte: fotogramas retirados do filme

A partir da análise do trabalho de Mettler e da minha própria experiência com *Calle 40*, percebi que essas associações estéticas, sensoriais e cognitivas contribuem para a construção de uma totalidade. Não apenas porque mantém no filme uma coerência plástica e discursiva, mas porque promovem um fluxo de pensamentos e sensações. Nesse cinema experiencial, imagens, sons, palavras e pensamentos transcorrem juntos, um intrincado no outro, um levando ao outro. As transições entre as cenas, mesmo quando em corte seco, são fluidas. E mesmo quando há algum tensionamento, ele não é uma interrupção, mas o resultado de uma troca entre elementos desse todo. É como a água de um rio, que flui constantemente, mas cheio de dinâmicas. Ora mais cheio, ora mais vazio, mais intenso, mais calmo, com pedras que podem gerar algum abalo, mas que não impedem o fluxo.

Foi no livro *Os princípios da psicologia* [1890] (1989) que William James desenvolveu o conceito de *fluxo de pensamento* ou *fluxo de consciência*, que representa a corrente ininterrupta de pensamentos, ideias e experiências que

compõem a consciência humana<sup>120</sup>. Para James, esse fluxo não é composto apenas por pensamentos lógicos e organizados, mas também por aqueles desordenados, por transições abruptas e associações aleatórias. Tudo em movimento e mudança constante.

A consciência, então, não parece cortada em pedaços. Palavras como 'cadeia' ou 'trem' não a descrevem adequadamente, já que se apresentaria em primeira instância. Não é nada articulado; ela flui. Um 'rio' ou um 'córrego' são as metáforas pelas quais é mais naturalmente descrita. Ao falar sobre isso daqui em diante, chamemos de fluxo de pensamento, de consciência ou de vida subjetiva (James, 1989, p. 239).

No início do século XX, uma certa literatura foi influenciada pelo conceito, com autores como James Joyce, Virginia Woolf, Clarice Lispector e Hilda Hilst – a pesar de bastante diferentes entre si. Enquanto técnica de escrita, em linhas gerais, o fluxo de pensamento consiste na reprodução da interioridade dos personagens, seus pensamentos, impressões e emoções. Assim, não há exatamente uma estrutura lógica ou linear nos textos, mas um fluxo contínuo de ideias, que podem saltar de uma para outra, sem restrições. Diferente do conceito de James, que se concentrava nos pensamentos conscientes, nessa estética literária há uma mistura de consciência e inconsciência, com a manifestação de sonhos e memórias junto às reflexões internas. Essa forma de escrita, portanto, é focada na experiência subjetiva, como afirma Robert Humphrey, no seu livro *Stream of Consciousness in the Modern Novel* [1954] (1962). Para ele, os escritores adeptos do fluxo de pensamento

[...] adicionaram o funcionamento mental e a existência psíquica ao domínio já estabelecido da motivação e da ação. Eles criaram uma ficção centrada no núcleo da experiência humana, que, se não tem sido o domínio usual da ficção, não é, como eles provaram, um impróprio. Talvez a coisa mais significativa que os escritores do fluxo de consciência demonstraram sobre a mente tenha sido feita de forma oblíqua: eles, por meio de suas contribuições, provaram que a mente humana, especialmente a do artista, é muito complexa e caprichosa para ser sempre canalizada em padrões convencionais (Humphrey, 1962, p. 22, tradução minha).

---

<sup>120</sup> William James não inaugurou o termo, apesar de ser recorrentemente vinculado a ele. O *fluxo de pensamento* ou *fluxo de consciência* já havia aparecido antes no livro *The Senses and the Intellect* (1855), de Alexander Bain. Posteriormente, outros autores trataram do tema, com algumas variações de entendimento para o termo, como Sigmund Freud e John Dewey.

Em um dos encontros em Cuba, Mettler disse que se considera um personagem nos seus filmes; é a sua jornada exploratória pelos espaços, naturais e urbanos, que mobiliza e conecta tudo. Assim como na estética literária do fluxo de pensamento, suas reflexões e impressões são compartilhadas continuamente, sem ordenação lógica, mas por associações livres<sup>121</sup>. Acompanhamos o desenrolar das suas descobertas e inquietações, que são expressas por sua câmera e por seu *voice over*, em texto, ritmo e tonalidade. Dessa forma, no cinema experiencial de Mettler, mais do que seu percurso pelos lugares, o que vemos e ouvimos é a sua interioridade, como ela é afetada e instigada pelos encontros durante o processo de filmagem.

Mesmo quando o diretor dá voz a outros personagens, o que ele busca neles é aquilo que ele apresenta de si mesmo. Assim, nas entrevistas, ele geralmente faz perguntas abertas, um tanto oblíquas e genéricas, porque não está interessado em informações, mas em sentimentos, memórias, sonhos, desejos e reflexões dessas pessoas. Raramente sabemos os nomes daqueles que aparecem nos seus filmes, quem são, onde exatamente estão, mas sabemos como essas pessoas se sentem em relação a alguma situação do passado, o que elas pensam sobre um determinado tema, o que elas almejam para o seu futuro.

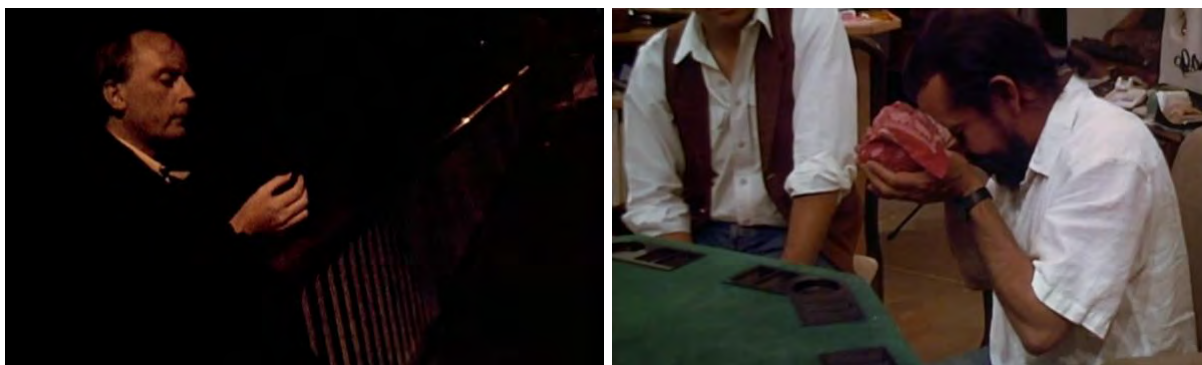
Então, o fluxo de pensamentos e sensações é uma característica fundamental do cinema experiencial, na medida em que expressa as experiências subjetivas do diretor e dos personagens, ao mesmo tempo em que mobiliza a nossa interioridade a também fluir junto com ele. O fluxo está no filme, mas também em quem está assistindo, sem necessariamente coincidirem. As associações, tanto da filmagem

---

<sup>121</sup> A associação livre é um conceito psicológico e uma técnica usada na psicanálise, particularmente associada ao trabalho de Sigmund Freud. Trata-se de pedir a um paciente que diga as primeiras palavras, pensamentos ou sentimentos que vêm à mente, independentemente de quão irrelevantes, desconexos ou até mesmo perturbadores possam parecer. O objetivo é permitir que o paciente explore o conteúdo de seu inconsciente e revele pensamentos e emoções reprimidos. No início do século XX, sob influência dessa teoria freudiana, artistas surrealistas adotaram a produção automática como uma forma de escapar da autocensura e do controle consciente no processo de criação, de forma a dar voz ao subconsciente. André Breton e Louis Aragon desenvolveram a prática da escrita automática, que consistia em escrever de maneira espontânea, sem se preocupar com a lógica, a coesão ou a estrutura convencional do texto, permitindo um fluxo livre de pensamentos e associações. De modo análogo funcionavam as práticas de pintura automática e desenho automático, com as quais os artistas procuravam deixar suas mãos se moverem livremente, sem tentar direcionar o processo com intenções ou conceitos predefinidos. Não é exatamente isso o que ocorre no trabalho de Mettler. No fluxo de pensamento presente no cinema experiencial, chamo as associações de livres porque não obedecem a nenhuma regra ou ordem pré-estabelecida, mas não necessariamente são frutos do inconsciente ou do subconsciente. Partem de uma percepção sintonizada que dá o tom, mas que não traça o caminho. Além disso, diferente do conceito de Freud, essas associações livres podem ser também conscientes, formuladas pela razão.

quanto da montagem, são os principais motores desse fluxo, que além de uma narrativa, constroem uma atmosfera que expressa e produz sensações, sentimentos e pensamentos.

Figura 75 – A interioridade dos personagens é evidente em *Gambling, Gods and LSD* (2002), de Peter Mettler



Fonte: fotogramas retirados do filme.

Existe uma certa tendência em entender a atmosfera como algo essencialmente sensorial, emocional ou psicológico, um estado de espírito. No livro *A atmosfera no cinema* (2005), Inês Gil diz que a atmosfera fílmica é o que exprime aquilo que não é figurável, “este algo intangível e abstracto<sup>122</sup> [...] que diz respeito à relação entre os próprios elementos fílmicos visuais e sonoros” (Gil, 2005, p. 142). Isso que a câmera não vê, mas que consegue expressar: um estado emocional ou psicológico do personagem – assim como é capaz de produzir um estado dessa ordem no espectador.

Mas gostaria de fazer uma provocação: e os processos mentais, não são também criadores e resultados de atmosferas?<sup>123</sup> Afinal, o pensamento também não é figurável e pode ser expresso e provocado a partir de elementos fílmicos, não apenas estéticos, mas também discursivos. Assim, no cinema experiencial o fluxo atmosférico é também intelectual, tanto por parte do diretor quanto por parte do

<sup>122</sup> Mantive a grafia original do texto, publicado em uma revista portuguesa.

<sup>123</sup> Minha provocação tem raízes em um certo entendimento para o termo *Stimmung*, palavra alemã que regularmente é entendida como atmosfera, mas que não tem uma tradução exata em outras línguas. Ele é muito utilizado em referência a pinturas românticas do século XIX, nas quais há uma figura que contempla uma paisagem, como as de Caspar David Friedrich. O *Stimmung* seria aquilo que diz respeito à qualidade emocional ou afetiva de um momento ou ambiente. Mas, como aponta Hans Ulrich Gumbrecht, o *Stimmung* não é apenas um estado de espírito, ele também afeta nossas mentes, mesmo que não possamos explicar, nem controlar seus resultados (Gumbrecht, 2014, p. 13-14).

espectador. Seus pensamentos, reflexões e associações também são parte da atmosfera do filme.

É nesse sentido que entendo que o fluxo do cinema experiencial difere daquele tratado pelo crítico francês Stephane Bouquet no seu artigo *Plan contre flux* (2002). Isso que ele chamou de cinema de fluxo, ou estética do fluxo, de fato tem algumas características similares ao cinema experiencial, como a ausência de um encadeamento linear em prol de um espaço-tempo múltiplo e fragmentado. Há também um convite ao espectador a flutuar através das imagens, mas pouco é dito em relação aos pensamentos. É um fluxo mais como um fluir de sensações hápticas, uma experiência mais corporal do que mental. Além disso, o cinema de fluxo tem um compromisso com o sensorial e com o corpo dos personagens e do espectador, deixando em segundo plano as experiências do realizador.

É inegável que há em Mettler também um trabalho sensorial, mas seu lugar é outro. Na última entrevista que realizei com ele, conversamos sobre aquilo que o montador britânico Joe Walker chama de imagens *brain stem-y*<sup>124</sup>, que, segundo ele, são aquelas que lidam com um nível não verbal do cérebro. Em entrevista *online* sobre a montagem realizada por ele no filme *Dune: Part One* (2021), de Denis Villeneuve, Walker falou sobre o uso dessas imagens sensoriais.

É muito difícil encontrar a palavra para isso, mas eu chamaria de *brain stem-y images*. Isso atrai alguma parte do cérebro que é antiga e não necessariamente verbal. Não necessariamente do jeito mais convencional. Eu não sei o que é isso, mas consigo descrever essas imagens. Posso lhe dar uma lista delas no filme, todas são muito sensoriais, incrivelmente sensoriais [...]. É encontrar uma maneira na edição de dar a essas imagens o melhor enquadramento, o melhor momento para que enriqueça o filme com esses momentos sensoriais. Seja um pé na areia pela primeira vez ou uma mão na água, há muitas imagens que se conectam de alguma forma que eu nem consigo começar a compreender. Mas eu só sei que funcionam (Walker, 2021).

---

<sup>124</sup> Não foi possível encontrar uma bibliografia sobre a expressão no âmbito do cinema, uma vez que se trata de uma formulação do próprio Walker. Além de montador, ele é músico e compositor, atividade que provavelmente o influenciou a cunhar esse termo. Em textos especializados ou acadêmicos na área da psicologia da música foi possível encontrar o termo *brain stem reflexes*, que se “refere a um processo no qual uma emoção é evocada pela música porque alguma característica acústica fundamental é interpretada pelo tronco cerebral como indicativa de um evento potencialmente importante e urgente que requer atenção. Na música, isso pode envolver sons que são súbitos, altos, dissonantes ou que apresentam um padrão temporal rápido ou rapidamente crescente” (Juslin, 2013, p. 241).

Perguntei a Mettler se ele conhecia esse termo e se essas imagens *brain stem-y* poderiam estar presentes nos seus filmes. Ele respondeu que estão, mas certamente não são a ênfase do seu trabalho.

O que é interessante na produção de filmes é combinar as imagens *stem-y* com uma ideia, algo para refletir, porque, na verdade, imagens puramente *stem-y*, ou um desempenho visual puro, é pura animação. Eu posso assistir por cerca de 10 minutos, mas não me leva através de algumas horas. Não está me fornecendo ideias. É cativante até certo ponto, mas, em seguida, para mim... Acho que nos meus filmes estou tentando provavelmente incluir tudo o que posso para funcionar ao mesmo tempo (tradução minha).

Figura 76 – *Dune: Part One* (2021), de Denis Villeneuve; exemplo de uma *brain stem-y image*



Fonte: fotograma retirado do filme.

Nesse sentido, vejo mais aproximações do cinema experiencial com o filme-ensaio, que assim como o trabalho de Mettler, é marcado por apresentar e provocar reflexões. Mas esse cinema que se faz no pensar e para pensar, construído a partir da experiência do realizador, também expressa e convoca outras forças. Como diz Timothy Corrigan, no seu livro *O filme-ensaio: desde Montaigne e depois de Marker* [2011] (2015), os filmes-ensaio solicitam que os espectadores “*experimentem* o mundo no sentido intelectual e fenomenológico pleno dessa palavra como o encontro mediado do pensar o mundo, como um mundo experimentado por meio de uma mente pensante” (Corrigan, 2015, p. 39-40, grifo do autor).

O ensaio começou como um texto essencialmente intelectual, como aponta Corrigan na sua genealogia da estética ensaística presente no livro. Foi no século XVIII que houve o acréscimo de impressões, suscitadas pelas experiências pessoais

do autor. Os ensaios literários desse período passaram a incorporar um observador que vagueava pelas ruas, evidenciando um diálogo entre um eu e um mundo. Corrigan (2015, p. 23) ressalta que sempre há uma relação do sujeito com o entorno em outras práticas representacionais, mas no ensaio sua dinâmica e equilíbrio são diferentes. Principalmente no ensaio autoral, esse eu e esse mundo se misturam, se afetam, se transformam, se desestabilizam.

A subjetividade ensaística – em contraposição a muitas definições do ensaio e do filme-ensaio – refere-se, então, não simplesmente à colocação ou ao posicionamento de uma consciência individual diante ou dentro da experiência, mas a uma consciência ativa e assertiva que se testa, desfaz ou recria por meio da experiência, incluindo experiências da memória, do argumento, do desejo ativo e do pensamento reflexivo. Aninhado na ação textual do filme, o sujeito ensaístico torna-se o produto de expressões experienciais mutáveis em vez de simplesmente o produtor de expressões (Corrigan, 2015, p. 34).

O que o ensaio oferece e proporciona para o público é uma experiência mental e sensorial, assim como o cinema experiencial. Mas com um diferencial: no ensaio, aquilo que é do pensamento e aquilo que é da sensação e da emoção, apesar de caminharem juntos, parecem estar separados, enquanto no experiencial eles parecem ser uma coisa só. Assim, pode-se dizer que todo filme experiencial é um ensaio, mas nem todo ensaio é experiencial. No fundo essas tentativas de rotular e categorizar vão na contramão dessas duas estéticas, que escapam às classificações fixas. Ambas se constroem a partir de uma recusa às convenções, não como uma oposição, mas como um desvio rumo à criatividade. Nem um nem outro pode ser considerado um gênero, mas sim uma prática ou, por que não, um antimétodo.



## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Algo acontece quando se assiste a um filme de Peter Mettler. Essa foi a primeira impressão que tive no contato com o seu trabalho em Montevideu, e o que motivou a realização dessa pesquisa. Se inicialmente acreditava ser algo exclusivamente da ordem da sensação, com as leituras e análises dos filmes fui percebendo que havia algo além. Apenas uma discussão sobre a camada sensorial dos seus filmes não bastaria, era preciso (tentar) ultrapassar – ou ao menos problematizar – essa dicotomia moderna para de fato alcançar isso que acontece. Era preciso trabalhar sinestesticamente.

Nesse sentido, o período em Cuba foi fundamental. Ao tensionar minha posição de pesquisadora e me colocar no lugar do objeto, foi possível acessar outras camadas dessa experiência que tanto me impactou no Uruguai. As conversas com Mettler na EICTV foram importantes, mas realizar meu próprio filme inspirada na sua forma de trabalhar foi determinante. Foi através dessa experiência que entendi que a força do cinema de Mettler estava na liberdade do seu processo. Uma forma de filmar que compreende um abalo das nossas certezas perceptivas, em uma disposição de abertura para o mundo e seus encontros.

A partir das provocações postas pelo *default mode off*, encontrei as potências da incerteza. E com isso veio a necessidade de entender que certezas eram essas que se pretendia desligar. A revisão bibliográfica acerca do processo de construção da normatividade da nossa percepção e da imagem, com autores como Jonathan Crary, Gilles Deleuze e Arlindo Machado, foi importante para evidenciar que vivemos uma sociedade marcada por certezas impostas e inventadas – prontas para serem desestabilizadas. Afinal, por serem uma construção, podem ser desconstruídas.

Essa desconstrução é a base do (anti)método – ou o *método não metódico*, em referência à Theodor Adorno – de Mettler. É a partir da assunção da incerteza que tudo se desenrola: a percepção sintonizada, a improvisação com a câmera, a atenção flutuante, as associações livres. Uma incerteza que descobri também mobilizar outros processos exploratórios, como a cartografia. Tanto o cartógrafo, aquele descrito por Virgínia Kastrup, quanto o cineasta experiencial possui esse desejo por descobertas. Ambos valem-se de experimentações e problematizações que podem construir outras realidades possíveis.

E foi assim que entendi que isso que acontece quando se assiste a um filme de Mettler é um tipo singular de imersão. Não é uma ilusão, uma impressão de realidade ou uma projeção, mas uma abstração rumo a um espaço-tempo virtual – em referência ao pensamento de Henri Bergson. É como um desvio, no qual somos estimulados a outras percepções, sensações e pensamentos. Uma atmosfera que ao mesmo tempo é onírica e reflexiva: sentimos com o filme, mas também pensamos com ele. Na verdade, não há distinção, tudo faz parte de um todo, mais do que simultaneamente, mas intrinsecamente.

Mas o cinema experiencial não é apenas de Mettler. É de todos que se jogam em uma jornada de descobrimento. Assim como no filme-ensaio, o envolvimento pessoal do cineasta na realização é posto em cena, é a sua experiência que constrói o fluxo imagético e sonoro do filme. E nós que assistimos, surfamos – como diz Mettler – nesse mar de pensamentos e sensações. Um fluir cheio de dinâmicas, que pode ser suave na sua forma em alguns momentos, mas sempre intenso nas suas provocações e reflexões.

Por isso, mais do que uma forma de fazer, o cinema experiencial é uma forma de estar e perceber o mundo. Assim, ao procurar entender seu funcionamento e implicações, essa pesquisa pode servir de inspiração não apenas para a área do audiovisual (acadêmica e prática), mas para as demais artes e, por que não dizer, para qualquer pessoa. Afinal, nela procurei discutir formas de escapar da normatização e automatismos que tanto nos limitam a criar e a viver. Em uma sociedade neoliberal marcada pela produtividade a todo custo, o (anti)método do cinema experiencial de Mettler nos estimula a outras formas de produzir. Em vez de uma lógica da eficiência, de perseguir a concretização de um acerto, é uma lógica de desdobramento da experiência, de se permitir descobertas em um processo aberto e amplo.

Vivemos em um mundo complexo, problemático, de guerras sempre injustificáveis, de um sistema de consumo destrutivo, à beira de um colapso ambiental, mas, ainda sim, possível de *wonder*. Talvez seja justamente esse olhar curioso e questionador que vai possibilitar sairmos do abismo. Por isso ainda é importante fazer pesquisa, fazer cinema, fazer arte, porque é através dessas práticas que podemos exercitar nosso olhar de criança e imaginar outras possibilidades para esse mundo.

Desde o princípio não pretendia analisar os filmes de Metter, mas pensar a partir deles e com eles. Estava mais interessada nas reflexões que eles me geravam do que nas suas questões temáticas e estruturais, por isso não fiquei concentrada neles, me permitindo conexões variadas com eles. Além disso, por conta do período em Cuba, questões prévias ao filme pronto se mostraram mais urgentes, de forma que o processo de realização ganhou maior ênfase. Por conta dessas escolhas, alguns pontos ficaram pendentes de discussão e aprofundamento, como o papel da construção sonora no cinema experiencial. Esse, portanto, é um dos desdobramentos possíveis de estudos posteriores a essa pesquisa. O recorte proposto nesta tese também não deu espaço para uma investigação acerta do trabalho de Metter em outras mídias, principalmente suas performances de cinema ao vivo. Cabe uma investigação profunda nesse tema, já que Metter é um dos pioneiros desse formato, apesar de pouco reconhecido.

O desgaste e o esforço envolvidos em uma pesquisa são tremendos, assim como na realização de um filme. Mas a gente persiste. Por quê? É o que perguntei a Mettler na última conversa que tive com ele:

Eu acredito que, na maior parte da minha vida, tem sido um processo de pesquisar a vida, de reflexão, observação e comunicação, com o objetivo de apresentar algo que as pessoas possam, esperançosamente, se inspirar de alguma forma para ver e viver a vida de maneira diferente. Não é como se eu tivesse uma mensagem ou uma grande tese que eu queira transmitir, mas, sim, um incentivo, um processo de reflexão, eu suponho, como tem sido a maior parte do que tenho feito (tradução minha).

Assim como Mettler, espero que este trabalho sirva como incentivo para diferentes percepções e experiências.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ADORNO, Theodor. O ensaio como forma. *In*: \_\_\_\_\_. **Notas de Literatura I**. Rio de Janeiro: Editora 34, 2003. p. 15-45.

ARNHEIM, Rudolf. **Arte e percepção visual: uma psicologia da visão criadora**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2005.

AUMONT, Jacques. **A imagem**. Campinas: Papirus, 2002.

\_\_\_\_\_. **Dicionário teórico e crítico de cinema**. Campinas: Papirus, 2003.

\_\_\_\_\_. **As teorias dos cineastas**. Campinas: Papirus, 2004.

BAIO, Cesar. **Máquinas de imagem: arte, tecnologia e pós-virtualidade**. São Paulo: Annablume, 2015.

BASBAUM, Sergio R. **Sinestesia, arte e tecnologia: fundamentos da cromossomia**. São Paulo. Annablume/FAPESP, 2002.

\_\_\_\_\_. Percepção digital: Sinestesia, Hiperestesia, Infosensações. **Revista Universitária do Audiovisual**. São Carlos: USCAR, 2008. Disponível em: <http://www.rua.ufscar.br/percepcao-digital-sinestesia-hiperestesia-infosensacoes>. Acesso em: 28 de setembro de 2023.

BAUDRY, Jean Louis. Cinema: efeitos ideológicos produzidos pelo aparelho de base. *In*: XAVIER, Ismail (org.). **A experiência do cinema**. São Paulo: Edições Graal, 2008. p. 383–399.

BAZIN, André. **O que é o cinema?** São Paulo: Cosac Naify, 2015.

BARTHES, Roland. Saindo do cinema. *In*: \_\_\_\_\_. **O rumor da língua**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2012.

BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura**. São Paulo: Brasiliense, 2011.

BERGANTINI, Loren P. Sinestesia: ponto de encontro entre ciência arte e tecnologia no contexto da cultura digital. **Anais da 9ª ARTECH - Conferência Internacional sobre Artes Digitais e Interativas**. Braga, Portugal, 2019a. Disponível em: <http://www.scielo.br/j/ars/a/RtLcj3XypNRvbGbLrjcCBJH/?lang=pt>. Acesso em: 28 setembro de 2023.

\_\_\_\_\_. Sinestesia nas artes: relações entre ciência, arte e tecnologia. **Revista ARS**, São Paulo, ano 17, n. 35, p. 225-238, jan./abr. 2019b. Disponível em: <http://www.scielo.br/j/ars/a/RtLcj3XypNRvbGbLrjcCBJH/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 28 setembro de 2023.

BERGSON, Henri. **Matéria e memória: ensaio sobre a relação do corpo com o espírito**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 1999.

\_\_\_\_\_. **O Pensamento e o Movente: ensaios e conferências**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2006.

\_\_\_\_\_. **Ensaio sobre os dados imediatos da consciência**. Lisboa: Edições 70, 2011.

BERKELEY, George. **Tratado sobre os princípios do conhecimento humano**. Clube de Autores. Edição Kindle.

BLUM, Jack. The quest for transcendence: Gambling, Gods and LSD. **Point of View**, Canadá, n.46/47, 2002.

BOIS, Yve-Alain. Sobre Matisse: o cegamento. *In*: SALZSTEIN, Sônia (org.). **Matisse: imaginação, erotismo, visão decorativa**. São Paulo: Cosac Naify, 2009.

BOUQUET, Stéphane. Plan contre flux. **Cahiers du Cinéma**, Paris, n. 566, mar. 2002, p. 46-47.

CAMARGO, Selma de Abreu; FERREIRA, Nádia Paulo. O estranho na obra de Sigmund Freud e no ensino de Jacques Lacan. **Trivium: Estudos Interdisciplinares**, vol. 12, n. 1, p. 81-94, jan. 2020.

CARVALHO, Victa de. Dispositivos em evidência: a imagem como experiência em ambientes imersivos. *In*: FATORELLI, Antonio e BRUNO, Fernanda (org.). **Limiares da Imagem**. Rio de Janeiro: Mauad X, 2006a.

\_\_\_\_\_. O dispositivo imersivo e a imagem-experiência. **Revista ECOPÓS**, Rio de Janeiro, v.9, n.1, p. 141-154, jan./jul. 2006b.

\_\_\_\_\_. Dispositivo e experiência: relações entre tempo e movimento na arte contemporânea. **Revista Poiésis**, v. 12, p. 39-50, 2008.

\_\_\_\_\_. **O dispositivo na arte contemporânea: relações entre cinema, vídeo e novas mídias**. Porto Alegre: Sulina, 2020.

CASTANHEIRA, José Cláudio; ERTHAL, Ana Amélia. O cinema sensível: sensorialidades em pré e pós-cinemas. **Revista Fronteiras**, São Leopoldo, v.13, n.2, p. 130-139, maio/ago. 2011.

CASWELL, Austin B. The Pythagoreanism of Arcimboldo. **The Journal of Aesthetics and Art Criticism**, v. 39, n. 2, p. 155-161, 1980.

CHARNEY, Leo. Num instante: o cinema e a filosofia da modernidade. *In*: CHARNEY, Leo; SCHWARTZ, Vanessa (org.). **O cinema e a invenção da vida moderna**. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

CHIASSEON, Herménégile. Peter Mettler, artiste multidisciplinaire: L'absolu du regard. **24 images Magazine**, Canadá, n. 157, p. 10-11, mai./jun./jul. 2012.

CHKLÓVSKI, Viktor. Arte como procedimento. Tradução de David G. Molina. **RUS**, São Paulo, v. 10, n. 14, p. 153-176, 2019. Disponível em: <http://www.revistas.usp.br/rus/article/view/153989>. Acesso em: 30 ago. 2021.

CLARK, T.J. **A pintura da vida moderna: Paris na arte de Manet e de seus seguidores**. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

COLAPINTO, John. Stop making sense: a coffee break with Peter Mettler. **Cinema Canada**, n. 156, p. 10-14, out. 1998.

CORRIGAN, Timothy. **The Essay Film: from Montaigne, after Marker**. Nova York: Oxford University Press, 2011.

CRARY, Jonathan. **Técnicas do observador: visão e modernidade no século XIX**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.

\_\_\_\_\_. **Suspensões da percepção**. São Paulo: Cosac Naify, 2013.

\_\_\_\_\_. **24/7 – Capitalismo tardio e os fins do sono**. São Paulo: Cosac & Naify, 2014.

DASTON, Lorraine; GALISON, Peter. The Image of Objectivity. **Representations**, n. 40, p. 81–128, 1992.

DELLEDONNE, Nicola. From Wagner to Wagner: reminiscences of the Bayreuth *Festspielhaus* in the reconstruction of the Carlo Felice Opera House in Genoa. **Frontiers of Architectural Research**, v. 11, n. 5, p. 917-933, out. 2022.

DELEUZE, Gilles. **A imagem-tempo**. São Paulo: Brasiliense, 2007.

DIDI-HUBERMAN, Georges. Cómo abrir los ojos. *In*: FAROCKI, Harun. **Desconfiar de las imágenes**. Buenos Aires: Caja Negra, 2013.

\_\_\_\_\_. **Diante da imagem**. São Paulo: Editora 34, 2013.

DUBOIS, Philippe. A questão da “forma-tela”: espaço, luz, narração espectador. *In*: GONÇALVES, Osmar (org.). **Narrativas sensoriais**. Rio de Janeiro: Circuito, 2014.

EISENSTEIN, Sergei. **A forma do filme**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora, 2002.

\_\_\_\_\_. Montagem de atrações. *In*: XAVIER, Ismail (org.). **A experiência do cinema: antologia**. Rio de Janeiro: Edições Graal; Embrafilme, 2008.

ELCOTT, Noam Milgrom. **Artificial Darkness: an obscure history of modern art and media**. Chicago Londres: University of Chicago Press, 2016.

ELSAESSER, Thomas; HAGENER, Malte. **Teoria do cinema: Uma introdução através dos sentidos**. Campinas: Papirus, 2018.

EPSTEIN, Jean. Fotogenia do imponderável. **Artciencia.com – Revista de arte, ciência e comunicação**. Tradução de Maria Irene Aparício. Ano VII, n. 14, set. 2011/ fev. 2012.

FATORELLI, Antonio. **Fotografia e Viagem – Entre a Natureza e o Artifício**. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2003.

\_\_\_\_\_. **Fotografia contemporânea: entre o cinema, o vídeo e as novas mídias**. Rio de Janeiro: Senac Nacional, 2013.

FERRAZ, Maria Cristina Franco; **Homo deletabilis: Corpo, percepção, esquecimento do século XIX ao XXI**. Rio de Janeiro: Garamond, 2010.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta**. São Paulo: Editora HUCITEC, 1985.

FOUCAULT, Michel. **Microfísica do Poder**. Rio de Janeiro: Graal, 1979.

\_\_\_\_\_. **Vigiar e Punir: nascimento da prisão**. Editora Vozes, 1999.

\_\_\_\_\_. As Meninas. *In*: FOUCAULT, Michel. **As palavras e as coisas**. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

FREUD, Sigmund. **O Estranho**. *In*: FREUD, Sigmund. **Obras completas**. Rio de Janeiro: Imago, 1986. p. 237-269.

FRIED, Michael. **Absorption and theatricality: painting and beholder in the age of Diderot**. Chicago: University of Chicago Press, 1992.

FROCHTENGARTEN, Fernando. A entrevista como método: uma conversa com Eduardo Coutinho. **Revista Psicologia USP**, São Paulo, v. 10, n. 1, p. 15-138, jan./mar. 2009.

GALLEZ, Douglas W. Satie's Entr'Acte: A Model of Film Music. **Cinema Journal**, v. 16, n. 1, p. 36-50, 1976.

GASKIN, Sam. teamLab Planets TOKYO Is a Phenomenon. But What Is It? **Ocula Magazine**. Tóquio, 08 de agosto de 2023. Disponível em: <https://ocula.com/magazine/features/teamlab-planets-tokyo-is-a-phenomenon-what-is-it>. Acesso em: 17 agosto de 2023.

GIL, Inês. **A atmosfera no cinema**. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2005.

\_\_\_\_\_. A atmosfera fílmica como consciência. **Caleidoscópio**, n.02, jul. 2011. Disponível em: <http://revistas.ulusofona.pt/index.php/caleidoscopio/article/view/2192>. Acesso em: 10 de janeiro de 2023.



GILL, Alexandra Rockingham Gill. It has everything to do with the gaze. *In*: WHITE, Jerry. **Of this place and elsewhere: the films and photography of Peter Mettler**. Toronto: Toronto International Film Festival Group, 2006.

GLASSMAN, Marc. The POV Interview: Peter Mettler, Part One. **Point of View Magazine**, Canadá, n. 75, 2009a.

GLASSMAN, Marc. The POV Interview: Peter Mettler, Part Two. **Point of View Magazine**, Canadá, n. 76, 2009b.

GOETHE, J. W. **Doutrina das cores**. São Paulo: Editora Nova Alexandria, 2013.

GONÇALVES, Osmar. Reconfigurações do olhar: o háptico na cultura visual contemporânea. **Visualidades**, v. 10, n. 2, p. 75–89, 2012.

\_\_\_\_\_. (org.). **Narrativas sensoriais: ensaios sobre cinema e arte contemporânea**. Rio de Janeiro: Editora Circuito, 2014.

GRAU, Oliver. **Arte virtual: da ilusão à imersão**. São Paulo: Editora UNESP; Editora Sesc, 2007.

GRIFFITHS, Mark. Having an art attack. **Psychology Today**. Publicado em 10 de março de 2014. Disponível em: <http://www.psychologytoday.com/us/blog/in-excess/201403/having-art-attack>. Acesso em: 30 de agosto de 2023.

GRUGEAU, Gérard. L'imagination de la matière. **24 images Magazine**, Canadá, n. 157, p. 14-16, mai./jun./jul. 2012.

GUIMARÃES, Cao. **Histórias do não ver**. Rio de Janeiro: Cobogó, 2013.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. **Produção de presença: o que o sentido não consegue transmitir**. Rio de Janeiro: Contraponto: Ed. PUC-Rio, 2010.

\_\_\_\_\_. **Atmosfera, ambiência, Stimmung**. Rio de Janeiro: Contraponto: Ed. PUC-Rio, 2014.

GUNNING, Tom. The cinema of attractions: early film, its spectator, and the Avant-Garde. *In*: ELSAESSER, Thomas (org.). **Early cinema: space, frame, narrative**. Londres: BFI, 1990.

\_\_\_\_\_. An aesthetic of astonishment: early film and the (in)credulous spectator. *In*: BRAUDY, Leo, COHEN, Marshall (org.). **Film Theory and Criticism: Introductory Readings**. New York: Oxford University Press, 1999.

\_\_\_\_\_. Le Cinéma d'attraction: le film des premiers temps, son spectateur, et l'avant-garde. **Revista Mille huit cent quatre-vingt-quinze**, n.50, dez. 2006. Disponível em: <http://1895.revues.org/1242>. Acesso em: 10 de janeiro de 2023.

HUMPHREY, Robert. **Stream of consciousness in the modern novel**. Berkeley e Los Angeles: University of California Press, 1962.

JAL FOUNDATION. **Como fazer um haiku**. Disponível em: [http://www.jal-foundation.or.jp/commonY20/haiku/pdf/panf\\_portugal.pdf](http://www.jal-foundation.or.jp/commonY20/haiku/pdf/panf_portugal.pdf). Acesso em: 24 de setembro de 2023.

JAMES, Willian. **Princípios de psicologia**. México: Fundo de Cultura Econômica, 1989.

JULLIER, Laurent. Should I See What I Believe? *In*: OEVER, Annie van der (org.). **Ostrannenie**. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2010.

JUSLIN, Patrik N. From everyday emotions to aesthetic emotions: Towards a unified theory of musical emotions. **Physics of Life Reviews**, v. 10, n. 3, p. 235–266, 2013.

KASTRUP, Virgínia. O funcionamento da atenção no trabalho do cartógrafo. *In*: PASSOS, Eduardo; KASTRUP, Virgínia; ESCÓSSIA, Liliana da (org.). **Pistas do método da cartografia**. Porto Alegre: Sulina, 2015.

\_\_\_\_\_. A atenção cartográfica e o gosto pelos problemas. **Revista Polis e Psique**, 20 anos do PPGSI/UFRGS, p. 99-106, 2019.

KIAROSTAMI, Abbas. **Abbas Kiarostami: Duas ou três coisas que sei de mim**. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

KITTLER, Friedrich. **Mídias ópticas: curso em Berlim, 1999**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2016.

KRAUSS, Rosalind. **O Fotográfico**. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2002.

HAN, Byung-Chul. **Sociedade do cansaço**. Petrópolis: Editora Vozes, 2015.

LANDIM, Marisa. O primeiro cinema e o cinema contemporâneo: algumas aproximações. **Contemporânea**, Rio de Janeiro, v. 06, n. 03, p. 33-51, 2008.

LANZONI, Paulo Alberto. Stimmungen tangíveis: incursões sobre as atmosferas na sala escura. **Revista Alceu**, Rio de Janeiro, v. 17, n. 34, p. 70-80, jan./jun. 2017.

LINS, Consuelo. **Cao Guimarães: arte, documentário, ficção**. Rio de Janeiro: 7 Letras, 2019.

LOIPERDINGER, Martin. Lumière's Arrival of the Train: cinema's founding myth. **Revista The Moving Image: The Journal of the Association of Moving Image Archivists**, v. 4, n. 1, primavera de 2004.

LORCA, Federico García. Teoría y juego del duende. *In*: \_\_\_\_\_. **Obras completas ilustradas**. Edição Kindle. 2016.

MACHADO, Arlindo. **A ilusão especular - Introdução à fotografia**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1984.

\_\_\_\_\_. A Fotografia como Expressão do Conceito. **Studium**, n. 2, p. 5–23, 2000.

\_\_\_\_\_. Regimes de imersão e modos de agenciamento. INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Salvador/BA – 1 a 5 Set 2002.

\_\_\_\_\_. **O sujeito na tela: modos de enunciação no cinema e no ciberespaço**. São Paulo: Paulus, 2007.

\_\_\_\_\_. **Pré-cinemas & pós-cinemas**. Campinas: Papyrus, 2011.

MACIEL, Kátia (org.). **Transcinemas**. Rio de Janeiro: Contracapa, 2009.

MARQUES, Marcos Aurelio; HESSEL, Ana Maria Di Grado. O conceito de “virtual”: de Bergson a Deleuze, de Deleuze a Lévy. **TECCOGS – Revista Digital de Tecnologias Cognitivas**, n. 24, jul./dez. 2021, p. 205-220.

MAUERHOFER, Hugo. A psicologia da experiência cinematográfica. *In*: XAVIER, Ismail (org.). **A experiência do cinema: antologia**. Rio de Janeiro: Edições Graal; Embrafilme, 2008.

MCSORLEY, Tom. Pilgrimage to Vision - The Cinema of Peter Mettler. *In*: PITSCHEN, Salome; SCHONHOLZER, Annette (org.). **Peter Mettler: Making the Invisible Visible**. Zurique: Reihe Andreas Zust Im., 1995a.

MCSORLEY, Tom. Paradox and Wonder: The Cinema of Peter Mettler. **Take One**, número 7, inverno de 1995b.

MARTINS, Manuela; MAR, Ricardo; RIBEIRO, Jorge; MAGALHÃES, Fernanda. A construção do teatro romano de Bracara Augusta. *In*: MELO, Arnaldo Sousa; RIBEIRO, Maria do Carmo. **História da Construção – Arquiteturas e técnicas construtivas**. Braga, Portugal: Candeias Artes Gráficas, 2013.

MATHISEN, S. R. Northern Lights Experiences in the Artic Dark: Old Imaginaries and New Tourism Narratives. *In*: LEE, Y.-S.; WEAVER, D. B.; PREBENSEN, N. K. (org.). **Arctic Tourism Experiences: Production, Consumption and Sustainability**. Boston: CABI, 2017. p. 67–78.

MELLO, Jamer Guterres de; ANGELIS, Yasmin Brigato. O cinema do vazio de Yasujiro Ozu. **INTERIN**, v. 28, n. 1, jan./jun. 2023.

MERLEAU-PONTY, Maurice. **Fenomenologia da Percepção**. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2011.

\_\_\_\_\_. **O olho e o espírito**. São Paulo: Cosac Naify, 2015.

METTLER, Peter. The Condition of Love. **Vertigo Magazine**, Canadá, v. 2, n. 9, outono 2005a.

\_\_\_\_\_. Une crise de la perception? **24 images Magazine**, n. 124, outono 2005b.

\_\_\_\_\_. Music in Film: Film as Music. **Cinémas**, v. 3, n. 1, p. 34–42, 2011.

MICHAUD, Philippe-Alain. **Filme: por uma teoria expandida do cinema**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2014.

MILES, Steven. **The Experience Society: Consumer Capitalism Rebooted**. Londres: Pluto Press, 2021.

MORIN, Edgard. **O Cinema ou o homem imaginário**. São Paulo: É Realizações Editora, 2014.

NICHOLS, Bill. **Introdução ao documentário**. Campinas: Papyrus, 2005.

OITICICA, Hélio. **Aspiro ao grande labirinto**. Rio de Janeiro: Rocco, 1986.

OLIVEIRA, Ana Paula Silva. Jean Rouch: signo, verdade e pensamento. **Discursos fotográficos**, Londrina, v. 10, n. 17, p. 163-176, jul./dez. 2014.

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

OMAR, Arthur. **Antes de ver**. São Paulo: Cosac Naify, 2014.

PARENTE, André. A forma cinema: variações e rupturas *In*: MACIEL, Katia (org.). **Transcineas**. Rio de Janeiro: Contracapa, 2009.

PENNINGTON, Adrian. Experiential cinema: set to stun. **Screen Daily**, jun. 2016. Disponível em: <http://www.screendaily.com/features/experiential-cinema-set-to-stun/5104893.article>. Acesso em: 10 de junho de 2023.

PITSCHEN, Salome; SCHÖNHOLZER, Annette (org.). **Making the Invisible Visible**. Zurique: R. Bilger, 1995.

POITRAS, Diane. Le mystère du reel. **24 images Magazine**, Canadá, n. 157, p. 18-21, mai./jun./jul. 2012.

RALL, Veronika. A window into state – Driving towards a natural wonder. *In*: PITSCHEN, Salome; SCHONHOLZER, Annette (org.). **Peter Mettler: Making the Invisible Visible**. Zurique: Reihe Andreas Zust Im., 1995.

RIVERA, Tania. **Hélio Oiticica e a arquitetura do sujeito**. Niterói: Editora da UFF, 2012.

\_\_\_\_\_. **Ensaio mais estranho de Freud, com nova tradução, convida leitores a revirar a linguagem**. Folha de São Paulo, 6 de novembro de 2021. Disponível em: <http://www1.folha.uol.com.br/ilustrissima/2021/11/ensaio-mais->

estranho-de-freud-com-nova-traducao-convida-leitores-a-revirar-a-linguagem.shtml. Acesso em: 11 de outubro de 2020.

RUSSELL, Catherine. *Gambling, Gods and LSD: Cinephilia and the travel film*. **Jump Cut: A Review of Contemporary Media**, n. 48, inverno 2006.

RUTHERFORD, Anne. The poetics of a potato: Documentary That Gets Under the Skin. **Metro Magazine: Media & Education Magazine**, n. 137, p. 126–131, 2003.

SAES, Sílvia Faustino de Assis. **Percepção e imaginação**. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2010.

SARTUZI, Ilê. Absorção, teatralidade e a tradição da pintura francesa na obra de Henri Matisse. **Revista ARS**, São Paulo, ano 17, n. 36, p. 253-269, 2019.

SCHAEFFER, Jean-Marie. **Adiós a la estética**. Madrid: Antonio Machado Editorial, 2014.

\_\_\_\_\_. **La experiencia estética**. Buenos Aires: La Marca Editora, 2018.

SCHMIDT, Martin. Beauty, ugliness and the sublime. **Journal of Analytical Psychology**, v. 64, n. 19, p. 73–93, fev. 2019. Disponível em: <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/epdf/10.1111/1468-5922.12468>. Acesso em: 11 de julho de 2023.

SERRES, Michel. Tempo, erosão: faróis e sinais de bruma. *In*: WOOLF, Virginia. **O tempo passa**. Autêntica Editora. Edição Kindle.

SIBILIA, Paula. A técnica contra o acaso: os corpos inter-hiper-ativos da contemporaneidade. *In*: FERRAZ, Maria Cristina Franco; BARON, Lia (org.). **Potências e práticas do acaso: o acaso na filosofia, na cultura e nas artes ocidentais**. Rio de Janeiro: Garamond, 2012.

SINGER, Ben. Modernidade, hiperestímulo e o início do sensacionalismo popular. *In*: CHARNEY, Leo; SCHWARTZ, Vanessa (org.). **O cinema e a invenção da vida moderna**. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

SONTAG, Susan. **Where the Stress Falls**. Nova York: Picador, 2002.

\_\_\_\_\_. **Questão de Ênfase**. São Paulo: Companhia das Letras, 2020.

\_\_\_\_\_. **Contra a interpretação e outros ensaios**. Rio de Janeiro: Companhia das Letras, 2020.

SNOW, Carol; ZYCHERMAN, Lynda. Conserving Thomas Wilfred's *Lumia Suite Opus 158*. *In*: RIVENC, Rachel; BEK, Reinhard (org.) **Keep it moving? Conserving Kinetic Art**. Los Angeles: Getty Conservation Institute, 2018.

SOUTHBANK CENTRE. Winter Light: Lis Rhodes, Dresden Dynamo. 2019. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=kr2ombvBj34>>. Acesso em: 27 setembro de 2023.

SOUZA, Eduardo Antonio; PORTO FILHO, Gentil. Estética do estranhamento: explorações epistemológicas no design. **Revista Triades**, v. 6, n. 2, 2017. Disponível em: <http://triades.emnuvens.com.br/triades/article/view/91>. Acesso em: 11 de setembro de 2020.

STATISTICS CANADA, **Census of Population 2021**. Disponível em <http://www12.statcan.gc.ca>. Acesso em: 11 de julho de 2023.

STEFIK, Daniel. "Mettlerism": Fleeting Moments of Transcendence. **Off Screen**, v. 6, n. 12, dez. 2002a.

\_\_\_\_\_. An interview with Peter Mettler. **Off Screen**, v. 6, n. 12, dez. 2002b.

STENDHAL. **Naples and Florence: A Journey from Milan to Reggio**. Richmond: Calder Publications, 1959.

SUTTON, Gloria. **The Experience Machine Stan VanDerBeek's Movie-Drome and Expanded Cinema**. Cambridge: The MIT Press, 2015.

\_\_\_\_\_. Stan VanDer Beek's Movie-Drome: Networking the Subject. *In*: SHAW, Jeffery; WEIBEL, Peter. **Future Cinema: The Cinematic Imaginary after Film**. Karlsruhe: Center for Art e Media (ZKM) and MIT Press, 2003.

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

TAUNTON, Matthew. **Modernism, time and consciousness: the influence of Henri Bergson and Marcel Proust**. Disponível em: <http://www.bl.uk/20th-century-literature/articles/modernismtime-%0Aand-consciousness-the-influence-of-henri-bergson-and-marcel-proust#>. Acesso em: 27 dezembro de 2020.

TEIXEIRA, Francisco Elinaldo. **Cinemas "não-narrativos": experimental e documentário - passagens**. São Paulo: Alameda, 2012.

\_\_\_\_\_. (org.). **O ensaio no cinema: formação de um quarto domínio das imagens na cultura audiovisual contemporânea**. São Paulo: Hucitec, 2015.

TEODORO, José. An interview with Peter Mettler. **A Literary Journal**, n. 101, verão de 2018.

TOTARO, Donato. Partout, je suis l'eau: les journaux intimes de Peter Metter. **24 images Magazine**, Canadá, n. 157, p. 12-13, mai./jun./jul. 2012.

TOWNSEND, Chris. The last hope of intuition: Francis Picabia, Erik Satie and René Clair's intermedial project *Relâche*. **Nottingham French Studies**, v. 50, n. 3, ago. de 2011.

TREND HUNTER. **Experiential Cinema: Movie theaters adopt unexpected sources of entertainment to engage viewers**. Disponível em: <http://www.trendhunter.com/protrends/experiential-cinema>. Acesso em: 20 agosto de 2023.

WALKER, Joe. [Reflexões sobre a montagem do filme *Dune: Part One*]. Entrevista concedida a Steve Hullfish no *podcast* Art of the Cut, episódio 135, out. 2021. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=kIE82nRLGDU&t=1472s>. Acesso em: 20 julho de 2022.

WELSCH, Wolfgang. **Virtual anyway?** Disponível em: [http://sammelpunkt.philo.at/id/eprint/2078/1/virtual\\_anyway.htm](http://sammelpunkt.philo.at/id/eprint/2078/1/virtual_anyway.htm). Acesso em: 02 setembro de 2023.

WHITE, Jerry. **Of this place and elsewhere: the films and photography of Peter Mettler**. Toronto: Toronto International Film Festival Group, 2006.

\_\_\_\_\_. Pictures Enlightened. **Vertigo Magazine**, Canadá, v. 3, n. 7, outono 2007.

WOOLF, VIRGINIA. **Ao Farol**. São Paulo: Editora Landmark, 2013.

YOUNGBLOOD, Gene. **Expanded cinema**. Nova York: Dutton, 1970.

VANDERBEEK, Stan. **Culture: Intercom and Expanded Cinema**. Disponível em: [http://www.stanvanderbeek.com/\\_PDF/CultureIntercom1,2,3\\_PDF\\_LORES.pdf](http://www.stanvanderbeek.com/_PDF/CultureIntercom1,2,3_PDF_LORES.pdf). Acesso em: 17 agosto de 2023.

VIEIRA, Eryl Jr. Por uma exploração sensorial e afetiva do real: esboços sobre a dimensão háptica do cinema contemporâneo. **Revista Famecos**, Porto Alegre, v. 21, n. 3, p. 1219-1240, set./dez. 2014.

VON HANTELMANN, Dorothea. The Experiential Turn. In: CARPENTER, Elizabeth Carpenter (ed.). **On Performativity**. Minneapolis: Walker Art Center, 2014.

XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico - a opacidade e a transparência**. São Paulo: Paz e Terra, 2005.

\_\_\_\_\_. (org.). **A experiência do cinema: antologia**. Rio de Janeiro: Edições Graal; Embrafilme, 2008.



## REFERÊNCIAS AUDIOVISUAIS

**BECOMING Animal.** Direção: Peter Mettler e Emma Davie. Documentário. Colorido. 78 minutos. Suíça/Reino Unido, 2018.

**CALLE 40.** Direção: Lyana Peck. Documentário. Colorido. 10 minutos. Brasil, 2020.

**DUNE: part one.** Direção: Denis Villeneuve. Drama/Ficção científica. Colorido. 155 minutos. Estados Unidos, 2021.

**EASTERN Avenue.** Direção: Peter Mettler. 56 minutos. Canadá/Suíça, 1985.

**FIVE.** Direção: Abbas Kiarostami. Documentário. Colorido. 74 minutos. Irã, 2003.

**GAMBLING, Gods and LSD.** Direção: Peter Mettler. Documentário. Colorido. 180 minutos. Canadá, 2002.

**LATE Spring.** Direção: Yasujiro Ozu. Ficção. Preto e branco. 108 minutos. Japão, 1949.

**LE REPAS de bébé.** Direção: Louis Lumière. Documentário. Preto e branco. 1 minuto. França, 1895.

**PICTURE of light.** Direção: Peter Mettler. Documentário. Colorido. 83 minutos. Canadá, 1994.

**UMA VIAGEM à lua.** Direção: Georges Méliès. Ficção científica. Preto e branco. 14 minutos. França, 1902.

## **ANEXO 1 – PRIMEIRA ENTREVISTA COM PETER METTLER**

REALIZADA NA ESCUELA INTERNACIONAL DE CINE Y TELEVISIÓN EM SANTO ANTONIO DE LOS BAÑOS, CUBA, EM NOVIEMBRE DE 2019.

**What do you mean when you say you pursuit the wonder? What is wonder to you?**

It's a kind of state, of perception, maybe? The state of perception that, I think, children have it quite profoundly. We all have it very profoundly when we're young. We just engaged with how amazing everything is, it's a state of wonder.

And scientists to. Many scientists would say that their pursuit of their practice, whether it's chemistry or physics or astronomy, it's to do with initially in this sense of wonder. It is like: wow, look at that! That's incredible, how does it work? How do we explorer it, in our human ways, with our growing intelligent minds? We try to figure things out by looking at them and by experimenting and yeah, seeing how it works.

So, it's a kind of cross the board from the probably very early after the moments you were born to through, through the middle of your life, where you're engaged with your pursuit of wonder, to the reflection on the past, just how incredible it all is.

So, the pursuit of wonder, I think, is maybe just a way of wanting to stay engaged in that. And cinema technology using the arts, and that particular technology as a way to continue being engaged in that.

**You say your cinema is not experimental but experiential. What's that means? What's the difference?**

What's that means? Well, it's a little bit clever. I don't like the term experimental because I feel all art when it's good is usually experimental. I mean, otherwise you're copying an existing form and that's not so experimental anymore. I mean, there's degrees of how far you can experiment, but I think the trouble with a lot of genre names like even documentary and fiction, experimental is maybe the worst because

it's kind of like, Oh, it's everything else. Like there's drama, fiction, whatever, journalism and experimental because we can't label it.

And I like the term experiential. I think it goes back to the question about pursuit of wonder, because it has to do with being. And I think the senses can be really well reflected or embodied almost by the technology of film. You can make an experiential cinema, you can make it from a first person perspective, as though it's the inside of your head looking out.

And that can be a character that is inside the camera in a drama, but it can be dream territory. It can be your thoughts. It can be a visualization and experience of the things that you contain inside. Plus, it's an experience in the cinema. You know, you're sitting in a box and there's a projection on the wall, but you're going through an experience. So, I like the term generally better experiential than experimental.

**I don't know if you know, but I am trying to write about this, about what is experiential cinema.**

And of course you probably exploring how these days, especially the technology, can kind of open up into other experiences like virtual reality or even the image mixing things we've been doing where we're it takes a more into the moment, I guess more and more into the present in the sense that it engages the viewer or the operator of the technology into an experience that is unique to that moment.

**Do you think about an idea of “total cinema”? Richard Wagner in the past talked about a total theater, it's like everything has to work together: lights, actors, the architecture of the theater. And you work a lot with image and sounds together, sound is so important to you, because some other filmmakers, they don't care about sound. That's all about the image or about the narrative, the actors. When I see your movies, I see a kind of total cinema. Do you know this expression, total cinema?**

No, not applied to cinema. I've never heard it. But it's true. I mean even listening to you talk now, I was paying attention to the reverberation in the room, to the sounds

outside and being aware of how much the is part of listening just to your words. And seeing your image, I see your face but I see everything around it as well, out of focus. But I'm taking it all in and I'm taking that fly that's buzzing by my head. Not always consciously, but I think all those things and even some more that are invisible to us entirely are probably they're affecting us all the time.

So it's not total if all you're doing is taking something to represent one level of reality, the one that you give it from the point of view of sound and image, and also from the point of your emotion. And the more subtle things about the communication, not just the dialog, not just the authenticity of the film, but all this in between things are always in work and it enriches the experience, the experiential film do I have.

**Do you think about the viewer when you do a movie? What do you think? What do you concern about?**

Yeah, absolutely. When I'm shooting? Not consciously but it invades me, I make a movie to communicate. But sometimes I just do things because I like it and I don't think how I will use it. Probably the idea of using or not using it has to do with, well, when I actually show this to somebody. But I've made one film that was not for audience, I just made it for myself or for somebody else, then a third of people would actually watch it.

**And in the editing, do you think about the audience?**

Yes, for shure. Less on camera, because you can go off, you don't know if you going to use it or no. But in editing, all your decisions are made to create something for the viewer. It is a piece of construction to make people interested in it.

Sometimes when I'm editing, I just go down on the road, I don't know where I'm going - what I really like. I may find and enjoy the construction. But sometimes I like to just let myself edit to discover things - a lot, actually. A lot of the process of that is discovering, and after decide what going to be in. That decision is usually direct to the viewer.

And image mixing is a kind of that process. It's more wild and improvised in a lot of directions without knowing where you're going to. And again, aware of the audience to build something.

**So you are more concerned about what people will feel or what people will understand?**

Both. For shure. There is a kind of intellectual line, information, and then there is also an emotion line, a visceral line. And also there's a unconscious line, a mind of wonder whether things that you can't exactly experiment, they take you.

All those are important. And I think usually you can't stay with any of them through the whole film. So, it's kind of swimming through this different layers of our perception, our experience, the way we process the world and the information.

**In our classes you mentioned a lot the russian filmmaker Andrei Tarkovsky. Is he a reference to you? Why?**

When I was in school, I was actually interested more in drama, narrative kind of thing. And I shot a few things that I think they had the feeling of Tarkovsky. It's a kind of dream industrial landscapes. These things were very attractive to me, they are a sort of a manifestation of interior state. When I saw the first film, *Nostalgia*, it was a bit of a shock, actually. And I had to turn my direction because that vision is so profoundly, so brave, that I felt anything I was doing in this direction will be perceived as a copy.

I think also he tapped into something that's not just personal. Maybe it's part of a collective unconscious, to that many people relate to that image in similar ways.

But not only that, that was just the beginning. I read his book, *Sculpture in Time*, which is one of the few books written by a filmmaker who goes very deep into what it is to be an artist making a film. Talking about issues, all kind of things, about the practicality, as well as the spiritual pursuit. The art of editing and sculpting in time. As well something that always stayed with me that he said that if it is just one person in

the audience that is deeply impacted by his film, he would be happy. One person is enough.

**Your voice over never tells or describe something. It's more a thinking. How you construct this?**

There's a little bit of information giving, but often it's sort of, I don't know, it's askew. Like if the film is going this way, it's not going like this, it's going like this. It's crossing over what you're seeing to usually to try and provoke an association as opposed to giving direct information.

For example, I was struggling with *Petropolis* for the voiceover because first I actually had a very long, I spoke over the whole film during editing. It's just like full wall to wall voiceover, based on knowledge I learned facts and comments that were just incredible to me about oil and about our life with oil. And it helped me to work the film.

But then I took it all the way because it was just information. But I thought, I have to put something, you know? And then I ended up talking about balloonists, which felt really great in terms of the alignment with, with this idea that we're looking at these perspectives of the ground. So I start talking about balloonists and Marie Antoinette and that there were animals in the balloon and things like that.

And then a story about the inventor of the process of extracting oil from sand, how he used his wife's washing machine to figure it out. You know, I think those things are more interesting. Anecdotes and kind of pointed the marvel of our own ingenuity at the same time, as the folly or the kind of extreme results that will happen because of what we do.

So long answer, but that was a few things. Yeah, oblique relations. And I write things. I write just kind of diaries all the time during a production. And sometimes I find little crystals of contemplation, maybe is the best way to put it, contemplation that have something to do with the film.

**And there is a rythm in your voice over. The way you speak, the spaces between the words. Do you think about the rhythm of your voice?**

Yeah. I mean, I have yet to do a really different kind of voiceover, you know! Maybe one day. But there is a kind of constancy. I've done voiceovers for other people where they have asked me to speak differently, and that was fun.

But for myself, I don't know, I just seems like the right way. But I work pretty hard at getting it because I don't want it to be boring, but I don't want it to be flashy. So I try to get this like subtle in between, state. And I often drink whiskey when I'm recording the voiceover to keep the voice also at a certain pitch and smoothness. So there's little tricks.

**Do you think about rhythm when you are shooting and when you are editing? Because when I watch yours movies, the shoots are not so long and not short, they are like with the perfect duration, and it's difficult to do.**

The first the quick answer is I don't think about rhythm, I feel about rhythm. Because, absolutely, rhythm is a feeling, and it's hard to impose a concept of rhythm. I think you have to find the rhythm in the material when you're editing it. As an editor, there's the content, there's the motion and everything, but the moment you cut and then how the next cut is a result of that cut. And the next cut as a result of that cut.

You create kind of tempo and tension. And then you can maybe go to a very long thing that holds as much tension as those rapid cuts did before. But to kind of articulate that conceptually, intellectually, before you've even started editing, I think is very difficult because I think the material ultimately you have to work with and it kind of gives you it's rhythm together with you.

I mean, do you find that as an editor?

**Yeah, exactly. I don't think about rhythm, I feel it. But there are some rules about rhythm that I hate.**



Like what's a rule about rhythm?

**For example, I learned at the film school that when you are doing a very wide angle shot, this shot must be long. And when you do a close-up, when there's a detail, you can cut more. This is so ridiculous.**

It kind of worked once and somebody made it a rule.

And it's the same in camera. Like the speeds of pans and the hand-held. But the main thing with camera is I think that you're seeing what you're looking, you're connecting to what you're looking at.

## ANEXO 2 – PRINCÍPIOS PARA A PRÁTICA DE PETER METTLER

COMPARTILHADO PELO PRÓPRIO CINEASTA DURANTE A OFICINA EM CUBA,  
EM NOVEMBRO DE 2019.

### TENETS FOR “DEFAULT MODE OFF”

Default mode off.

Manifestoes must be written on paper in a car after shooting for 16 days. (if applicable)

Embrace ambiguity.

Let one thing lead to the next.

Allow subjectivity for your audience - let them make meaning.

Don't force your subject.

Don't let technology rule your decisions.

Let technology be your friend not your boss.

Look at all the birds over there.

Talk with strangers.

Curve ball questions will always take you somewhere.

Travel light.

Altered states are helpful.

Wear clothes that don't make noise.

Listen to what people want to tell you.

Walk away when you've had enough.

Get up before dawn.

Shoot when the sun goes down.

Be present when looking through the camera.

Imagine you're sitting watching the film in a theater.

Choose circuitous pathways towards your goals.

Stay aware.

Don't turn the camera off at the end of an interview.

Sound without image can be complete on its own as well.

Know where your pieces of gear belong.

Don't rush but be quick.

The ideal number of crew means everyone is engaged = less is more.

A good dip now and then.

Don't pack your days with a full schedule.

Be human with your humans.

Commit your technologies to muscle memory.

Listen to local radio and music.

Be aware of how shots can be edited while shooting.

Feel search and embrace synchronicities and associations.

Avoid tried and true formats.

Sometimes it's OK to be overt.

Look for rainbows in the dark.

Film what you can't see.

Trust the ambiguous visions inside your head.

Everything including ugliness intrusions banalities and mistakes are all a relevant part of reality.

Don't expect real answers from Google but it's OK to ask.

Capture reality unfolding without trying to interfere or contain it.

Welcome obstacles and accidents as gifts.

Hannah says attachment versus commitment = go with the flow.

Dogs - but not dogma.

Follow the logic of unfolding experience.

Do not fear Siestas

### **ANEXO 3 – SEGUNDA ENTREVISTA COM PETER METTLER**

REALIZADA DE FORMA REMOTA EM 2023.

**A little bird told me that the seventh part of the *Greener Grass*<sup>125</sup> project is almost finished, right? Is it the part about Cuba?**

So, Cuba is almost finished. I don't know how much the little bird told you, but there's a shot of you. One of your shots is in there. There are shots from different people from the group throughout the whole thing. Anyway, I'm not sure if it's finished yet. I have to step back and look at it again. I'm about to go to a couple of festivals with the other parts, with part one and part six. Just still working on it.

**I would like to start by talking about immersion. There is a peculiar immersion in your films. It is different from a cinema tradition, which considers the spectator's immersion through identification with the characters, with the story, in a projection of the spectator into the film.**

**In your films I feel like I'm floating with the images and sounds, in a flow that is not only sensorial, but also cognitive. Your films make me have sensations and thoughts and I am immersed in this flow. Does this make sense to you?**

Yeah, totally. I'm actually writing it down. It's a very nice articulation of what I think I'm doing. That's good.

It's true that it's a sensorial experience but not just, right? The idea is to create a kind of flow of associate of thoughts. And then it also becomes subjective. I guess that's one thing. I mean, I have my intentions of what I'm doing, it makes sense to me, but I don't expect every viewer to see it the way I see it. It's really made for a viewer to

---

<sup>125</sup> Esse é o projeto mais recente de Mettler. Iniciado em 2019, *While the Greener Grass* é um série de sete episódios sobre as aspirações e desejos humanos. Até o momento de finalização desta tese, apenas os capítulos 1 e 6 haviam sido exibidos em festivais, como no *Visions du Réel* (Suíça) em 2023, onde Mettler ganhou o Grand Jury Prize na categoria Filme Longa-metragem Internacional. O capítulo 7 é dedicado ao período do workshop em Cuba, no qual todos os participantes, no qual me incluo, compartilham pensamentos e imagens.

have their own thought process, their own set of associations as they're flowing or floating through this sensation.

So, it's also a bit like recreating in some ways just what it is to be a human being, walking through an environment. I mean, that's kind of extreme, but... I even call it experiential filmmaking.

**When I say that your films make me think, it's not just because of what is said in the voice over. The images and sounds themselves are what instigate certain reflections in me. Can images convey thoughts?**

Yeah, can convey thoughts. But that's where it becomes subjective, too. Like different images, trigger thought patterns or ideas in different people. It's not like the same image works for everybody. But there's also something to be said about separating cinema language, let's say, from ideas and plot lines and narratives.

There's something to be said for just a pure engagement with the senses that goes beyond... or maybe beyond is the wrong word. Maybe it comes before we put ideas on it. And the thing with ideas is, especially in cinema, they tend to block your sensorial appreciation of something. And it's all about the plot and the dialog and the storyline.

Whereas those other sensorial elements are more like music. You can't always say what music is about. Most of the time you can't say what music is about, especially if there's no lyrics. It just takes you a certain way and creates a certain emotion. And it's very hard to describe what that is. So, I think I am drawn to that. I like that kind of experience.

**On the other hand, I think that your voice over, in addition to making me think, causes me sensations. Maybe because of the content of what is said, but also because of the slow and soft way in which you speak. Can words convey sensations?**

I don't want to talk about my voice and the qualities of my voice, but certain voices evoke certain responses in people without even understanding the words. It's like a

cadence or a frequency that can connect to someone listening. There's lots of cases of poets and musicians who do that.

I'm really bad actually listening to poetry because I have to really struggle to hear the words and what I'm usually hearing is just the rhythm and the voice. And I don't even know what they're saying. Whereas other people are totally fixated on the content, right?

And even after spending a month on writing voice over and writing long passages, and eventually recording it, and rerecording it and editing it, I can't even remember my own voice over. It's a kind of absurd, it doesn't stick with me. So, if you ask me, even on the film I'm working on now, to say what did I say in the beginning, I can only approximate it. I can't tell you exactly.

**In one of your books, there is an excerpt in which you say that perhaps you work more like Méliès, with the world of magic. Is this magic in the world, in the things you film, or is the magic in the cinema itself? Because sometimes it seems like cinema has this power to transform banal things into magic.**

Well, it's both, really. I mean, it's that engagement with the medium of reality and the medium in which, in this case, is cinema technology. And absolutely, you can look at something banal and then, with the camera, make it sublime. One of my favorite things is walking in nature or walking in a forest. And I go so slowly because I have a camera, usually still photographs, and I'm taking pictures and it just like makes it all seem that much more magical to see it in that way. Like to bring things close and to compose them. I guess that's what you're doing mostly. You're taking this big palette and composing something, whether it's, micro or macro, and that makes you look at relationships in a different way. It actually makes you appreciate nature more, which is kind of bizarre because you're using technology to do it. But I think that's the case for me.

**In Cuba, on the last day of the workshop, you wrote “default mode off” on the wall. What does that mean?**

It's not my term. It's a term from psychology that we have a default mode, which is our kind of functioning mode.

It allows us to operate and categorize and just get on with things, which is very practical. So, the suggestion is like to turn the default mode off in order to change your preconception of things, to maybe look at something even just a little bit longer than you usually look at it. Or to look at it in juxtaposition to something else and any number of things or, as we did in Cuba, blindfold to just sort of change the norm, in an effort to create a catalyst for something different. Basically that.

**In Cuba I learned from you how to deal with uncertainty. For me it is a way of being not only prepared, but open to the things of the world. Is it like that for you too? What role does uncertainty play in you work?**

Well, big because that is reality, isn't it? I mean, reality is not entirely predictable, and reality is kind of chaotic with certain parts of its functioning that go in cycles and repeat, but they're forever influencing each other and changing. It's never exactly the same thing. What is certainty? If you're making a film, what would be the opposite?

To be completely certain about your outcome would be to completely design something and execute it exactly as you imagined it. And that could be brilliant. I'm not saying that's a bad thing. It's a way of working. It's very, previsualized, previsualized. But even then, I would suspect, like things are going to start entering the flow of making the film, whether it's the mood of an actor, or the gesture of a camera, or the time you have left to shoot a certain scene. All of these things around uncertain and they're all going to affect the outcome, even if it's strictly scripted.

In the way that I've been working a lot lately, in the way we talked about in Cuba, it's to an extreme, I guess, of having an idea, which is a theme or maybe a storyline or a character, and just being with that and pursuing the thing, whether you were pursuing a theme. How does that theme manifest itself?



And you'll always be surprised that it turns up in all these different ways that you hadn't thought of, or if you follow a character, obviously the character is going to lead you somewhere that you hadn't planned, because you didn't plan it. And that's all uncertainty. So, it's like surfing. You catch a wave, and you don't know exactly how it's going to take you, but you write it. You don't really find a meaning in a wave surfing, but in a film, you find meaning and you find associations and you find a kind of articulation of the experience that then becomes the film.

**There is a custom to this day of understanding technical images as faithful copies of reality. But we know that's not the case, there is always manipulation, there is always invention.**

I think it's very interesting. I mean, a few things come to mind like that. First of all, the technology we're using, the camera that's supposedly recording reality is an invention made on our terms like visual.

Visual audio is our perceptual mechanism in the human body. And we've built these instruments to assist that. But that's how we work. Other creatures experience reality in a completely different way. And what does reality look like outside of our traditional audio-visual system? Probably it can look all kinds of ways to all kinds of different creatures and perspectives.

**I think our own perception is also an invention. There are several studies that show that our body changes the way we perceive, as well as culture, social relationships, and where we live.**

Whose perception are we talking about? I think human perception has... We have a tendency to want to create meaning out of everything, right? And that's maybe part of what being certain is about. Like: Oh, I had that experience, it means this. Therefore, I can feel secure because it means something, it's certain. But a lot of that stuff is just stuff we make up; history shows itself a relationship between two people. They each see it differently; it goes on and on. There are so many variations on anything that happened. There are a million variations. So, certainty is a funny word. It's inherently

uncertain, everything. But we organize it into meaning over and over again. That's how we make sense of the world, and that's how we calm ourselves.

**What do you think about when you're filming? Do you think about the aesthetic composition, do you worry about recording the moment... Or do you simply let yourself be carried away?**

More and more carried away. Like, I don't know what to think about. I think all the esthetic stuff has become automatic. You know, I I've studied, I've studied film, I've studied art, I've studied composition. But what's happened over years and years of taking images, it's just an automatic kind of thing. And then if it's a situation unfolding, and even if it's drama, but wherever it is, it's unfolding around you, dramatic or documentary, and the camera's running, sometimes you have a predetermined pathway. Other times you don't know what's coming and you're just dancing with it, but you're dancing with the experience or the knowledge of having done a lot of editing in your life.

Kind of unconsciously really like moving in such a way or repeating something in such a way that you're allowing for editing possibilities according to your experience. So that's how it is for me. It's not that much thinking, and I have to be careful to sometimes, if I'm going into a certain situation to make some notes ahead of time to remind me, "I want to get that too", or "I want to get that perspective", or "I want this idea to be talked about".

Because when you're sort of active in the present and just reacting, you tend to forget all that stuff. So, it's good to have a guide with you to go back and forth between those two parts of your brain, I guess.

**In an interview with a Spanish magazine, you said that "you are very happy documenting things without even knowing why". Is this exploratory way of filming part of your pursuit of wonder?**

Yeah, I guess so. That sounds very lofty! Back to the magic, I guess, it is incredible that we can film anything, right? Even, like, you were recording this to have a record

that's more or less real time, somehow resembles the perspective that we have on the situation. Like to have these kinds of records available to us, which is a recent phenomenon in terms of human history. It's quite magical to be able to drop in and replay some framed aspect of reality. And then for an artist to actually use it as an instrument and interpret it and create feelings of magic around it, it is an amazing thing.

So, just that simply is a wonder, and it is sometimes a joy just to see with the camera. And I'm doing that more with still photography, I guess also because of the iPhone, you know, you can like within a couple of seconds, just like frame something, catch something. And it's not because I'm putting it on Instagram, you know, there's no project intended behind it, but there's something in the practice of doing it and of the framing and of like holding a moment, manifesting a photograph, a moment. There's something just about the process that I can't really explain it. It's life affirming, weirdly.

**In your films, do you try to convey the experience you had while filming or is it a new experience, created by the film?**

Yeah, it's both, you know that!

**Yes...**

It's both. There are these things that you can film that are just amazing in real life, and they're 1 to 1 and you've got something. And often it's a longer shot and the longer shot holds some kind of beautiful choreography or unfold thing of ideas, and that's it.

And those are gems, and you use them in your edit. But in other cases, you can construct something in editing that looks like garbage in raw form, like it's how you compose it all together, and how you put the sound to it, how you create rhythms with it. And, you know, it's a construction in editing. So, they're kind of two different things, and they can both be in the same film.

**And there's also the audience experience.**

Exactly. But hopefully you're inviting them into something that's in the film, that triggers something in them.

**You work with reality, but through your camera, that reality becomes something else. Do you think we can say that cinema is an invention of another reality?**

Yeah, for sure. It's another reality. It's a cinema experience. It's their reality and it's very much... You're just sitting there in a chair. It's very much going through your eyes and ears into your body as an experience. And those experiences can be anything really, almost.

**The issue of gaze is very present in your films. You show that you are looking at something and sometimes that something looks back at you. There's always someone looking at the camera, people, animals and even yourself. Why that?**

I didn't notice it. Is that truth?

**Yes!**

It's definitely a special moment when eyes cross, right? But also weirdly, because you're looking through time or something. I mean, I'm behind the camera when the cameras rolling, looking into the moment, in the moment has another creature looking back into a recording, that becomes a future moment, and will engage with an audience later. So, it's a weird kind of looking into the future. And besides that, it's powerful to look into someone's eyes for an extended period of time. There's a lot of power there. The eyes seem to be portals into greater depth of character.

**Is this perhaps a way of making the viewer aware that they are watching a film?**

Yeah, it does make the spectator conscious, you're saying?

**Yeah.**

And there's lots of things in my films that reference making film. I like that because I like to draw attention to the fact that this experience you're having is in a movie theater. So it's an overt acknowledgment of this artificial process of experiencing something which I think is just interesting. It's not a criticism or anything. It's just fascinating that we can do that.

**In your films, through editing, the elements of cinema talk to each other. In fact, more than talking, they seem to merge, contaminate each other. A sound changes the way I see an image, a word combined by a certain sound gains another layer. Is this kind of synesthesia intentional in your work?**

Yeah, it's intentional. I don't have any big theory behind it. When I'm editing or when I'm working with an editor, I encourage that kind of interplay. And we added the sound and the image at the same time, usually. Even though it creates longer editing periods, you're constantly working the two. So, the thing that: you're being given, what the audiences sees is this synesthesia. It is a woven fabric of all the elements you mentioned. As opposed to conceptually editing picture first and then adding sound and music later to reinforce, that has a different kind of result.

**How is the sound construction work with Fred Frith?**

Well, we've worked different ways. when he did *The top of his head*, it was very much him scoring music in a music studio, and I was there with him and giving him sounds to work with, like from quarter inch tape, different sound effects and stuff. But he was very much scoring, composing there.

And then the other main project he contributed to was *Gambling, Gods and LSD*. And that was very unusual because... It was actually for this Switzerland section. I wanted him to do an extended composition or extended music for four parts in Switzerland, and we talked about it. I actually played him something in a keyboard. Then he started improvising in the studio as the film was running, so he was

improvising to picture. And when Switzerland was finished, he just kept playing. The film continued on into India and he just kept playing and playing. And he ended up playing for over an hour through to the end of the film, this amazing piece of improvised music. It was multi-track recording so I could separate parts of it. And I asked him if it would be okay if I use that as raw material to edit with.

And then I ended up using it throughout the film in different spots. There was a five track recording and sometimes you would just hear one element of it and other times you would hear the whole thing. And he gave me the liberty to work with that performance as raw material, which is a really nice way to work. And of course, you have to have the trust of the musician and the musician being okay with another interpretation being made of whatever the music is.

**You wrote a text in which you say that you like to think of the camera as a musical instrument, with which you can improvise. What is improvisation like for you?**

Well, it's another funny word, it's like uncertainty. Was it Schoenberg who said improvisation is a quick composition or a composition is slow improvisation? Some famous musicians said that.

Improvisation can give you the wrong idea if you think "oh, I can just do anything", this is not what I mean by improvisation and also intuitions. A word that gets used a lot, like use your intuition. What's your intuition? Both intuition and improvisation are made up of your life experience. All the things you've experienced and done, and judgments you've made and things that have hurt you, love that you've had. All these things, the condition, your responses. And as a musician, you're maybe not thinking about what you're doing while you're drumming, but somewhere in your whole memory, all these things are being referenced and you'll change your pattern because it feels good in the moment. But that's because of something that you've experienced. It doesn't come up from nowhere.

And making film, it's actually fascinating to be improvising out in in the world. But it's not just like "oh, I'm going to see what happens in film and then going to film that and

then going to film that". It's not that at all. It's like we discussed in Cuba, you have the theme or something at the very basis of it, and you bring that into the situation and see the chemistry that unfolds from that. That's just one way of doing it.

**In Cuba we said that you are the king of transitions. There are some of your sequences that really catch my attention, especially as an editor. For example, in *Glambling, Gods and LSD*, the transition you make from the strong current of water gushing in a cave in Switzerland to the inside of a nightclub, with soap foam being thrown at people. This transition is incredible. I could give many others. What is striking about them is this apparent continuity, the creation of a flow. Is that the goal?**

I don't know if it is a goal as much as it is a characteristic or a language. If I interpret it as a goal, let's say, I would say it suggests perhaps the relativity of things, because usually a transition is about moving from one state into another, when one place to another within characteristic to another, one mode to another. It suggests shifts in perspective and creates a kind of relativity. And that's a goal.

That's a goal which has its roots, I think, in ideas of... It's going a bit far to say it's political, but it is a bit, in terms of the idea of relativity and things are just black and white, like there's always a relationship, and another way to see two things in relation to each other. Especially these days with the way social media works and everything gets so polarized, and even in documentary film, everything is so issue oriented. It's like: "this is this point of view, and this is the other point of view that we don't agree with". I don't like that. So, there is a goal involved, I guess, and seeing how things are interrelated.

**Sensation and reason. Body and mind. Man and nature. These are dichotomies that were created in the 19th century and that still prevail today in contemporary society. Your films seem to me to go beyond all these dichotomies, showing that everything is one thing.**

Yeah. I mean, again, I think it's a fairly human characteristic to be dividing things into... the economy is like that. As it is to be creating meaning out of things and



certainty out of things is human nature. Maybe it's just a survival thing. And we like the things that sort of have kept us alive.

**Editor Joe Walker, who won the Oscar for best editing with the film *Dune*, said in an interview that he likes working with *stem-y images*, which would be those that deal with the non-verbal level of the brain. Your films seem to me to work precisely with these stem images. What do you think?**

I never heard of it. What's interesting about filmmaking is combining the *stem-y* with an idea, with "food for thought", let's say. Because pure *stem-y* images, or like pure visual performance, it's pure animation. I can watch it for 10 minutes or so, but it doesn't carry me through a couple of hours. It's not feeding me ideas. It's engaging to look at to a degree, but then it's stops for me. And I think in my films I'm trying to probably pack everything in that I can to work at the same time.

**A professor told me he thinks your films are contemplative, like 19th-century romantic paintings. But I don't think your films are just contemplation. There are beautiful images, there is an immersive sensory flow, but there are also reflections on different topics.**

There are moments of contemplation, but generally, I think they're moving along fairly quickly. There's usually something happening that's creating tension, whether it's an idea or a rhythm or then it's moving into something else, or there's a commentary that makes you look at something a certain way, or there's a voice over that's giving you information.

I wouldn't say there generally contemplated, but there are definitely passages where you're looking at something and just taking it in. And you may see like several shots of well, like in the new work, there's like a glacier that is covered in cloth and a few minutes around that, with no other information. That's contemplative. But it comes at the end of a 90 minute section. And it's the last line we heard was from my mother, who says, "you can make up your own future". And then you cut to this glacier and you've got the 90 minutes to kind of think about, and that idea of the future, and this glacier that's melting and covered in cloth because they're trying to stop it from

melting, it gives you something to think. The film is giving you something to think about, but then you can go think about whatever you want as well. And that's the end of the first part. So that's contemplative for a while, but it's not like the whole thing is contemplation.

**Is it still possible to find wonder in a world with so many problems, getting hotter every day?**

Yeah, that's a wonder in itself. Isn't it a wonder that 8 billion people, or however many we are, can live here and do this stuff and, whatever we're doing, positive or negative? I mean, it's all quite amazing. And I actually try to remind myself of that at least once a week. That even if things are grim and or whatever, things are difficult, whether personally or globally, whatever, just to be reminded that how miraculous it all is anyway.

As Jeremy Narby says, who's the character in the new series, that people have always been saying it's almost the end of the world. It's kind of one of our narratives, you know? And even if we do disappear as a species, bacteria is not going to disappear. Life form isn't to disappear, and something else will evolve. So that's a kind of beyond human perspective of the wonder really.

But of course it's wondrous that you and I are sitting here talking about it through these computers. I mean, it's crazy.

**You know that the native people of Brazil, who Jeremy knows very well, say that the end of the world came for them a long time ago, but they are still here. These other ways of understanding things are interesting. That's why I like studying indigenous thought.**

I couldn't agree more with you.

**Why still make movies?**

You say still, what is the still part?

**Well, in this crazy world, of excess images, excess consumption, destruction of the planet, fake news, so many problems... What still motivates you to make films?**

I want to hear your answer to. Well, I think for most of my life it's been a process of researching life, of reflection and observation, and communication with the objective of putting something out there that people can hopefully take something away from, get inspired by somehow to see and do life differently.

It's not like I have a message or a big thesis that I want to get across, but encouraging a process of reflection, I guess. As being most of what I have been doing. Let's say now, in recent years, I've been thinking more about the idea of catching things or observing things that may last into the future. We love to see films from the twenties, what was going on then, and to be making things now, not only just visually catching them, but also considerations of what we think about and letting people talk on camera in ways that is not the regular, you know, Netflix stuff. Somehow, if it could last, might be valuable.

And for me personally, I guess it's something I've gotten pleasure out of, but I don't know that I'll do it for the rest of my life. I'm going to finish this epic project and then look, then I don't know if I'm going to undertake it anymore. But I do like whatever consulting or talking to helping other people find their way through their filmmaking. I enjoy that. So maybe that's what I'll do. I don't know. So why do you do it?

**I think the child that still exists inside me wants to change the world in some way. I like to think that a film of mine can encourage someone to see things differently. Even if it's just one person, it's worth it to me. It may be a little naive, but that's it.**

No, that's good. Tarkovsky said that too. If there's one person in a theater who gets something out of one of his films is happy. I think a lot of it is just breaking through

the system. The priok<sup>126</sup> pys everybody into a kind of narrow mindedness or short sightedness, and film can provoke one to kind of look at what's going on a bit.

**Well Peter, thank you so much for your time, it was great to talk to you again.**

Yeah, great to see you again. Great to talk with you. The questions you ask in the conversation, it's really great. I like the way you're thinking about it at all. See you somewhere.

---

<sup>126</sup> Povo nativo da Indonésia.