



**Interiores:
Wavelength (1967)
e *The living room* (2000),
de Michael Snow**

*Interiors:
Wavelength (1967) and
The living room (2000),
by Michael Snow*

Luiz Carlos Oliveira Junior¹



¹ Crítico de cinema e pesquisador. Professor no curso de Cinema e Audiovisual do Instituto de Artes e Design da Universidade Federal de Juiz de Fora (IAD-UFJF). Autor do livro “*A mise en scène no cinema: do clássico ao cinema de fluxo*”, publicado pela editora Papyrus, em 2013. Professor colaborador no Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais do Departamento de Artes Plásticas da Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo (ECA-USP). Atuou como crítico de cinema na revista *Contracampo* (2002-2011). Curador das mostras de cinema “*Vincente Minnelli – Cinema de Música e Drama*”, no Centro Cultural Banco do Brasil (CCBB) do Rio de Janeiro e de São Paulo, em 2011, e “*Jacques Rivette – Já Não Somos Inocentes*”, também no CCBB Rio de Janeiro e São Paulo, em 2013. Autor de diversos artigos, capítulos de livros e textos para catálogos. Já colaborou para as revistas *Bravo!*, *Cult* e *Cinética* e para os cadernos *Ilustrada* e *Ilustríssima* da *Folha de S.Paulo*. E-mail: luizcarlosoliveira@gmail.com

Introdução

Um rapaz chega ao apartamento de uma moça com um quadro que pintou para lhe dar de presente. Outro homem, mais velho, serve-se de um drink e diz que brindará ao quadro, mas não ao pintor. Tem-se o início de um bate-boca. O homem mais velho fica irritado e joga sua bebida na cara do rapaz, que, em retaliação, quebra o quadro na cabeça do rival e se retira.

Embora pareça extraído de uma *sitcom* genérica, esse pequeno esquete pertence ao curta-metragem *Sshoorrtty* (2005), de Michael Snow. Quem assistiu ao filme sabe que, na verdade, ele é mais complicado do que a sinopse faz parecer: por uma técnica de sobreimpressão, a primeira e a segunda metades da história são vistas e ouvidas em simultâneo, como se alguém tivesse dobrado a cena ao meio e depois juntado, uma sobre a outra, as duas partes de igual tamanho. Caso se desenrolasse “normalmente”, a cena duraria cerca de quatro minutos. Com as duas partes sobrepostas, ela dura aproximadamente a metade disso, e se repete em looping uma dezena de vezes. A câmera está posicionada no eixo central do cenário, na área que divide dois ambientes do apartamento: a antessala, por onde entra o pintor, e a sala de estar, onde se desencadeia a discussão. Essa posição da câmera é estratégica não só por facilitar a apreensão da cena em registro contínuo, com as duas porções do espaço cênico se articulando através de simples panorâmicas, mas, principalmente, por instaurar um correlato espacial da bipartição imposta à estrutura temporal da cena que o filme fica repetindo.

O quadro pintado pelo rapaz, além de ser o objeto desencadeador do conflito, sinaliza também a operação conceitual do filme². Composto por três largas faixas de cores laranja, amarela e azul, o quadro, a princípio, nada mais é do que um pastiche do tipo de pintura abstrata que, primeiramente celebrada como apoteose do ideal tardo-modernista de uma obra artística autônoma, intransigente em sua recusa das convenções da mimese e em sua aposta radical na materialidade sensória de elementos puramente plásticos, pouco a pouco se converteria no clichê de pintura de apartamento ou de hall de prédio. Mas a provocação de Snow não para por aí: o rapaz informa à moça que o quadro pode ser pendurado com as listras na horizontal ou, se ela preferir, na vertical, num claro comentário jocoso – do filme, não da personagem – sobre aquele aspecto da pintura abstrata que, de Mondrian a Rothko, nunca deixou de render anedotas,

²Vale lembrar que o próprio Snow se dedicou à pintura no início de sua trajetória artística, que mais tarde se espalhariá por uma variedade de linguagens e mídias (fotografia, música, cinema, escultura e instalação). Suas telas do final dos anos 1950 dialogavam com o expressionismo abstrato e a pintura *color-field* – ênfase na planaridade e na literalidade da matéria pictórica e da superfície física da tela –, evocando os trabalhos de Mark Rothko, Hans Hofmann, Clyfford Still e Franz Kline.

sensibilidade minimalista bastante presente na prática e nos escritos de artistas dos anos 1960, como Donald Judd, Robert Morris, Frank Stella e Richard Serra.

De acordo com Sitney (1979, p. 21), a “realização formal suprema” do cinema estrutural pode ser encontrada em *Wavelength* (*Comprimento de onda*, 1967), o mais conhecido dos filmes de Snow, a quem o crítico se refere como “o decano dos cineastas estruturais” (p. 17). O postulado formal de *Wavelength* é a travessia óptica do espaço fílmico através da lente zoom de uma câmera 16mm, que efetua o transporte contínuo do olhar ao longo da extensão de um loft. Em linhas gerais, o filme consiste em não mais que um lentíssimo *zoom-in* de cerca de 45 minutos, partindo da tomada geral do loft até chegar a um detalhe contido nesse espaço: uma fotografia colada na parede. A pista sonora é composta por ruídos de ambiente, sons sincronizados – a exemplo de falas durante parcos e breves eventos protonarrativos – e, mais marcadamente, por uma onda sonora gerada por sintetizador, que começa aos oito minutos de filme e vai até o fim em um crescendo constante, do mais grave ao mais agudo, à medida que a visão migra do plano geral para o primeiro plano.

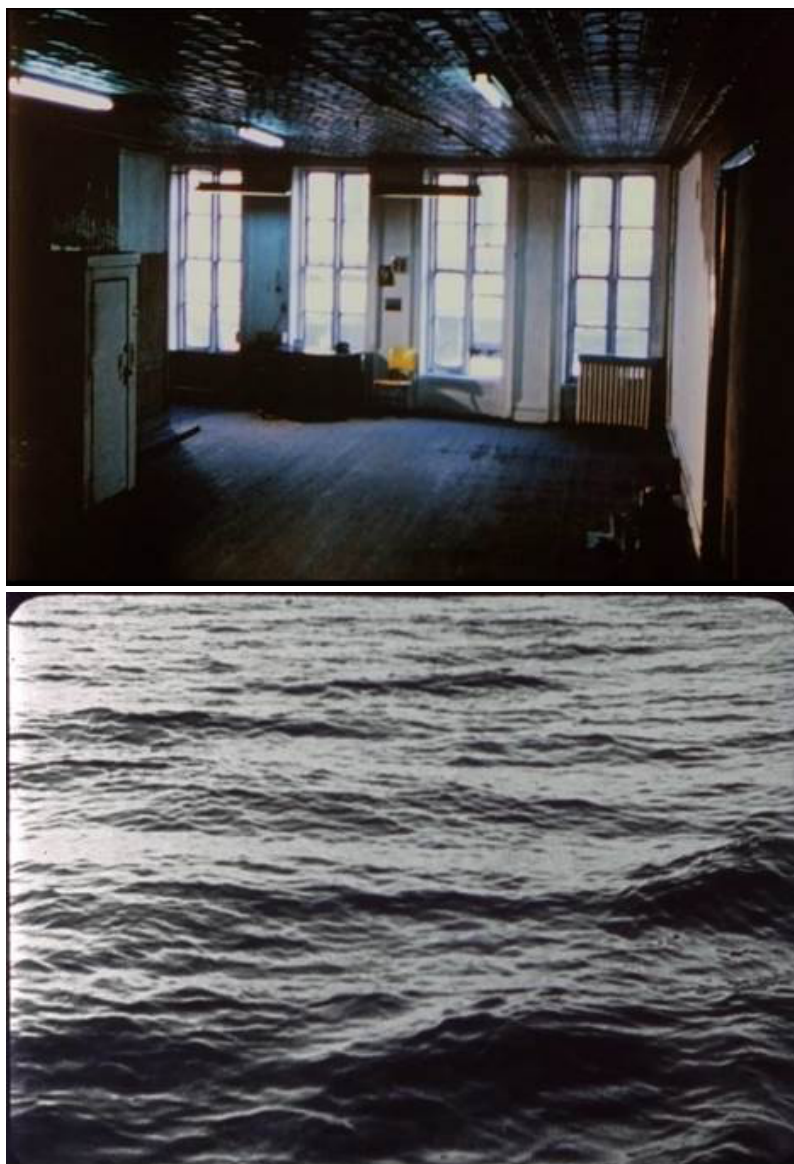
Muito já foi dito sobre a obra-prima de Snow, por isso não pretendo simplesmente confirmar as constatações de seus mais argutos hermenutas. Se retorno a ela, é para melhor compreender um filme muito posterior, sobre o qual, até o presente momento, escreveu-se pouco ou menos que o merecido. Trata-se do curta *The living room* (*A sala de estar*, 2000), que ao mesmo tempo prolonga a *démarche* conceitual de *Wavelength* e a desloca completamente, lançando mão de estratégias e ferramentas distintas e, em certa medida, opostas àquelas anteriormente empregadas por Snow.

The living room pertence a um momento em que Snow experimentava com tecnologias digitais e imagens geradas por computador (CGI), criando efeitos de anamorfose e trucagens visuais que, na forma lúdica como são utilizados, remontam às prestidigitações cinematográficas de Georges Méliès e a filmes do primeiro cinema que brincavam com aberrações ópticas, como *La folie du Docteur Tube* (*A loucura do Doutor Tubo*, 1915), de Abel Gance. Tudo se passa em um cenário de estúdio, que representa um interior burguês de aparência *kitsch* e artificial. Para chegar lá, entretanto, será preciso percorrer novamente o filme de 1967 em todo seu “comprimento de onda”.

Int. loft – dia/noite

Wavelength começa com um plano geral do ambiente (Figura 1). Poucos móveis e objetos se acham no cenário. Dentre eles, na porção central da parede de frente, destaca-se uma cadeira amarela. Acima da cadeira, estão afixadas três fotos. Num primeiro momento, à distância, são apenas três pequenos retângulos indistintos. Somente com a

aproximação do zoom elas se mostrarão com maior clareza. Uma delas – aquela em que a câmera se concentrará aos poucos, como se a tivesse mirado como alvo – é uma fotografia de ondas do mar (Figura 2), sobre a qual o filme se concluirá, preenchendo a tela com essa imagem fixa, que lá será mantida por um bom tempo antes do desfoque final.



Figuras 1 e 2: *Wavelength*, de Michael Snow (1967).

Snow (2002, p. 28) escreveu que o que pretendia com *Wavelength* era não menos que “uma declaração definitiva sobre o espaço-tempo filmico em estado puro”. Foi nesse sentido, aliás, que Sitney (1979, p. 378) considerou o filme a suprema realização do cinema estrutural, porquanto promovia “uma experiência continuamente mutante de ilusão e anti-ilusão cinematográfica”. Noguez (1978, p. 17) afirma algo parecido, observando no filme “uma tensão dialética entre a ilusão realista de profundidade e a superfície colorida em duas dimensões que a torna possível”, o que evidenciaria “uma vontade de dar a ver a própria materialidade do filme”. De fato, o percurso de *Wavelength* é uma espécie de redução do cinema à realidade última de seu suporte, uma jornada rumo ao que o objeto-filme é materialmente: imagens planas e fixas, fotografias, por mais que a experiência da projeção o negue sob a ilusão de volume e profundidade e a percepção contínua do movimento.⁴ Em *Wavelength*, segundo Fleischer (1999, p. 38), assistimos à imagem em movimento se esforçar para se reduzir à imagem fixa, “com a qual ela gostaria de se confundir, [...] inelutavelmente seduzida, como numa vertigem suicida mais forte que tudo”. O que há, portanto, é uma ativação da dialética entre o filme como objeto – o rolo de película, imenso enfileiramento de fotos estáticas – e o filme como experiência, aquilo que é percebido pelo espectador durante a projeção.

Apresentando a imagem inicialmente como uma espécie de cubo óptico, Snow parece afirmar: eis uma unidade elementar de cinema, um “paralelepípedo de realidade contínua” (BAZIN, 1991, p. 245) que agora atravessaremos de um lado a outro. A câmera, naquele primeiro momento, está bem elevada em relação ao chão e o ponto de vista não é frontal, mas oblíquo. Esse enfoque – que vetoriza o quadro e tensiona as linhas de força da composição – demove o espaço de sua aparência estática, tornando-o, de certo modo, sensível ao tempo.

Bonitzer (1987, p. 55) identifica na adoção do ponto de vista oblíquo um episódio decisivo na história da representação visual, afirmando que, através dele, fez-se possível introduzir na imagem uma temporalidade não mais subordinada a símbolos ou signos representativos: o tempo, doravante, estaria entranhado na própria estrutura

⁴William C. Wees (1981, p. 80) chega a sentenciar que não há “movimento para frente [*forward movement*]” em *Wavelength*: o único movimento de que se pode falar é o do encolhimento do espaço ao redor da foto. O ângulo de visão se fecha paulatinamente, até a fotografia ocupar toda a superfície disponível na tela: “o princípio subjacente, portanto, não é o movimento em direção à fotografia, mas a expansão da fotografia – e a recíproca contração do espaço em torno dela – à medida que o *zoom* vai de um ângulo de visão bem aberto e inclusivo para outro bem estreito e exclusivo” (p. 80). Em outras palavras, é a fotografia que se aproxima da câmera, e não o contrário – em conformidade com o “verdadeiro efeito óptico da lente *zoom*”, que, segundo Wees, consiste em fermentar o objeto focalizado no centro do quadro: o que cresce e se torna cada vez maior enquanto o *zoom-in* progride é “aquilo que estava no exato centro da imagem projetada quando o plano começou – neste caso, obviamente, a fotografia das ondas” (p. 81).

formal da composição. Para balizar seu argumento, Bonitzer retoma a comparação feita por Erwin Panofsky (1991) entre os tratamentos do espaço perspectivo que Antonello da Messina (Figura 3) e Albrecht Dürer (Figura 4), representantes, respectivamente, das escolas renascentistas italiana e alemã, conceberam em duas obras bastante conhecidas, que partem de um mesmo motivo iconográfico – o gabinete de São Jerônimo –, mas erigem dispositivos espaciais inteiramente distintos.



Figura 3: *São Jerônimo em seu gabinete*, c.1475-1476, óleo sobre madeira, 45,7 x 36,2cm, Antonello da Messina, National Gallery, Londres.



Figura 4: São Jerônimo em seu gabinete, 1514, gravura em cobre, 24,5 x 18,9cm, Albrecht Dürer, Museu Metropolitano de Arte, Nova York.

O gabinete de São Jerônimo visto na pintura de Antonello não é a representação de um cenário real, mas praticamente um palco teatral situado a uma distância ideal do observador. A arquitetura ao redor – um misto de igreja com castelo gótico – avança para o fundo segundo uma organização perspectiva estrita, com o ponto de fuga perfeitamente centralizado. O quadro segue à risca o modelo italiano da pintura como “janela”, o que é reiterado pelo efeito de sobre-enquadramento, ou seja, pela presença de uma segunda moldura interna à imagem.

Na gravura de Dürer, contrariamente, tem-se um gabinete “de verdade”, figurado de um ponto de vista oblíquo cuja excentricidade, segundo Panofsky (1991, p. 69), “reforça a impressão de uma representação determinada não pelas leis objetivas da arquitetura, mas, antes, pelo ponto de vista subjetivo de um observador que acabou de chegar”, o que possibilita ao espectador experimentar a sensação de entrar no aposento onde São Jerônimo permanece absorto em sua atividade intelectual. Panofsky enxerga, no cotejo entre essas duas obras, a diferença fundamental entre as formas como se encarava o sistema perspectivo na Itália, onde ele tinha um significado objetivo, e no norte da Europa, onde lhe era confiado um papel mais subjetivo, o que permitia, entre outras coisas, a legitimação da visão oblíqua.

Se, na pintura de Antonello, o espaço se estende à lonjura do horizonte e ao infinito do céu, prometendo à visão um alcance potencialmente ilimitado – note-se a nitidez de alguns pormenores da paisagem ao fundo –, em Dürer ele foi comprimido, e é desse achatamento, ou dessa constrição voluntária, que deriva a necessidade da composição oblíqua, conferindo à imagem um caráter dinâmico e até inquieto, a despeito do conteúdo sereno da cena representada.

Bonitzer (1987, p. 54) observa que, na composição de Antonello, o tempo parece suspenso, estagnado, quiçá ausente, com o santo “fixado no centro de uma configuração geométrica de formas imutáveis”, ao passo que a gravura de Dürer é “atravessada pelo escoamento do tempo”, cujo efeito é produzido menos pelos signos de passagem temporal e finitude (crânio, ampulheta) do que pela luz atmosférica que pende diagonalmente da janela – denotando um momento transitório do dia – e, sobretudo, pela obliquidade do ponto de vista. Essa obliquidade, para Bonitzer, não é apenas a expressão de uma visão subjetiva, que se opõe à objetividade da vista frontal italiana: ela *dramatiza* o espaço e sugere que o cenário se prolonga para além do campo, numa extensão fantasmática “que manifesta a existência virtual de um fora de campo” (BONITZER, 1987, p. 55). O cinema, desde as primeiras vistas de Lumière, não ignoraria essa qualidade da composição oblíqua de catalisar o tempo e o fora de campo: o trem que chega à estação, as pessoas que disputam uma corrida de saco, o barco que se distancia do cais... Enfim, todos atravessariam a tela em diagonal, tirando máximo proveito da avenida de tempo aberta pelo cinema, e depois sairiam de campo e extrapolariam os limites do quadro, acusando o transbordamento do espaço em um fora de campo.

É por intermédio de uma vista oblíqua semelhante à de Albrecht Dürer que Michael Snow nos introduz ao loft de *Wavelength*, operando, já de início, uma temporalização do espaço. Não há, no interior do loft, a figura de um

São Jerônimo meditativo, mas tampouco haveria necessidade dela, pois é o filme, em si, que constitui uma meditação sobre os meios e materiais que estruturam a apreensão do espaço e a percepção cinematográfica do tempo. Ao longo do filme, ocorrem alguns eventos ou aparições transitórias: pessoas vêm e vão, acontecimentos se inscrevem no espaço, incluindo a morte de um homem, cuja causa se dá no fora de campo, mas nada se fixa perenemente; os seres e eventos passam pelo filme, ou melhor, o filme passa por eles, já que a câmera continua seu movimento óptico impassivelmente, indiferente aos acontecimentos. O cinema, arte do espaço, mas também da duração, afirma-se como superfície de passagem, de escoamento irrefreável. Como observou Michelson (1978, p. 176), Snow “redefine o espaço como sendo o que Klee já defendia: essencialmente ‘uma noção temporal’”.

Idealmente, ou conceitualmente, *Wavelength* compõe-se de um movimento fluido e ininterrupto que atravessa o espaço como se ignorasse as restrições materiais do meio físico, podendo ser equiparado ao “movimento da consciência” (MICHELSON, 1978, p. 175). Na prática, porém, o espectador facilmente percebe que a obra é constituída não só por esse movimento constante e uniforme, mas por uma série de descontinuidades e heterogeneidades. O zoom é interrompido e retomado sub-repticiamente, e sua progressão não é perfeitamente estável, mas afetada por “uma leve gagueira visual” (MICHELSON, 1978, p. 174). O filme tampouco dispõe de um bloco temporal monolítico, pois é feito de múltiplos registros acoplados de modo a forjar a continuidade do movimento. Essas “imperfeições”, antes de serem escamoteadas, são assumidas e intensificadas por Snow, que, em paralelo aos defeitos sutis, como discretas variações de eixo e ligeiros recuos ou avanços na passagem de um registro ao outro, exhibe rupturas assaz exclamativas: passagens bruscas do dia para a noite e vice-versa, manipulações deliberadas da imagem, trechos em negativo, sobreimpressões e mudanças abruptas de cor por conta do uso de filtros. Snow faz questão de tornar sensível, portanto, a defasagem entre o pensamento organizador da obra e a realidade técnica de sua execução.

Cabe observar que o trajeto de *Wavelength* – seu mergulho do plano geral ao plano-detalle (Figuras 5 a 9) – remete ao movimento-padrão da engrenagem hitchcockiana. Basta pensar num dos planos mais antológicos de Hitchcock: a grua que desce do teto de uma mansão e chega até a mão de Ingrid Bergman, focalizando a chave que ela traz em segredo e será o objeto-pivô do ponto de virada da trama de *Notorious* (*Interlúdio*, 1946). O plano é literalmente uma *plongée*, um mergulho na cena (Figuras 10 a 14). A câmera vai da visão geral ao pormenor em um movimento decidido, enfático, resumindo perfeitamente a dinâmica dos filmes



de Hitchcock: “da paisagem em direção à mancha, do plano de conjunto ao primeiro plano” (BONITZER, 1982, p. 61). Em meio a todas as pessoas e objetos, a câmera sabe exatamente o que buscar. Ela seleciona, aproxima e indica para o espectador o detalhe que mais importa naquele ambiente e naquele momento. Hitchcock conduz nosso olhar, dirige nossa atenção para um ponto específico.





Figuras 5, 6, 7, 8 e 9 (esquerda):
Wavelength, de Michael Snow (1967).

Figuras 10, 11, 12, 13 e 14 (direita):
Interlúdio, de Alfred Hitchcock (1946).

Se Snow reemprega essa estrutura tipicamente hitchcockiana – o fechamento progressivo do campo perceptivo e a concentração da câmera num objeto preciso –, ele o faz de modo a evidenciar aquilo que Hitchcock diluía no espetáculo: o arbitrário da forma. Embora pautasse sua mise-en-scène em uma ideia visual de base, ou no que Chabrol e Rohmer (2011, p. 14) chamavam de “figura-mãe”, Hitchcock ainda a justificava em termos de narração e construção dramática: os movimentos indiscretos da câmera estavam totalmente integrados a um programa ficcional. Já em *Wavelength*, o diagrama do plano hitchcockiano é preservado apenas como esquema, uma forma de estruturação do campo visual. Em vez de ir direto ao ponto, Snow dilata ao máximo o tempo de flutuação do olhar: sua teleobjetiva é uma espécie de lupa temporal, uma lupa que amplia a substância do tempo mais do que o tamanho dos objetos no espaço. É como se Snow submetesse o plano da chave de *Interlúdio* a uma extrema desaceleração, fazendo o trajeto durar 45 minutos e não 40 segundos. Nessa velocidade infinitesimal, o movimento perde parte de sua precisão e fluidez e amplificam-se as perturbações, as claudicâncias do foco, as hesitações da câmera. Entre o ponto de largada e o enquadramento final, exploram-se as forças de (des)figuração intrínsecas ao material fílmico, as rasuras que o plano magistral de Hitchcock disfarçava. O que era um

convite à pronta hipervisibilidade torna-se uma maratona da percepção. De Hitchcock a *Wavelength*, o trajeto visual é mantido, mas o espetáculo da mobilidade do olho cinematográfico se desdobra em um problema perceptivo e epistemológico.

É preciso atentar para uma diferença essencial: Hitchcock usa a grua e o *travelling*, ao passo que Snow trabalha com o zoom, que, a rigor, é menos um movimento de câmera do que “uma pura transformação óptica do espaço” (GUNNING, 2020, p. 277). A manobra de uma câmera acoplada a um carrinho ou a uma grua ainda suscita uma analogia perceptiva com um olhar atrelado a um corpo que se movimenta pelo espaço. A experiência cinemática que ela promove tem relação, mesmo que indireta, com o pertencimento do corpo à realidade fenomênica, podendo ser comparada à visão de um sujeito que caminha por um lugar ou, como em *Interlúdio*, desce uma escada. O zoom, diferentemente, sugere um olhar incorpóreo, desencarnado, que “nos convida a habitar um corpo impossível, esticado entre uma posição no espaço e uma quase violenta habilidade de ultrapassá-lo” (GUNNING, 2020, p. 278).

Michelson (1979, p. 118) vincula esse aspecto incorpóreo do zoom, explorado sistematicamente por Snow, à noção de “sujeito transcendental” criticada por Jean-Louis Baudry em seu influente texto *Cinema: efeitos ideológicos produzidos pelo aparelho de base*, uma das pedras fundadoras da chamada teoria do dispositivo. Desenvolvida por Baudry e Christian Metz na década de 1970, essa teoria aborda o dispositivo do cinema não só como arranjo técnico, ou seja, o complexo formado por câmera, projetor, sala escura, espectador e tela, mas também como instituição social – o pertencimento do cinema a um paradigma burguês de representação –, modelo epistemológico – calcado no idealismo e na analogia da situação espectral da plateia cinematográfica com a caverna platônica – e mecanismo psicológico – o cinema como um aparelho de simulação que fabrica uma ilusão da realidade, bem como interpela o espectador como sujeito psíquico, fazendo-o se identificar menos com o visível do que com o que *faz ver*, isto é, a câmera ou a máquina-cinema em seu conjunto. Segundo Baudry (1983), a ilusão de realidade no cinema provém tanto de um substrato ideológico enraizado na metafísica ocidental como de uma tradição artística tributária da perspectiva renascentista, cujo corolário, para o espectador, consiste na sensação de ocupar a posição ideal de um puro olhar sem corpo, centro do espetáculo da percepção total do mundo, “gerando uma fantasmática do sujeito, o cinema colabora com segura eficácia para a manutenção do idealismo” (BAUDRY, 1983, p. 398). Daí o postulado de que a identificação psicológica do espectador com as personagens do filme é secundária em relação àquela que se estabelece entre ele e a posição subjetiva que a câmera lhe

consigna ao situá-lo como “um sujeito puro, onividente e invisível, ponto de fuga da perspectiva monocular retomada à pintura pelo cinema” (METZ, 1983, p. 410). A grande eficácia do cinema, nessa lógica, não consiste em apenas imitar a realidade, mas em reproduzir uma condição particular do sujeito, a saber, aquela – associada à noção de sujeito transcendental – capaz de conferir unidade sintética ao mundo representado, num esquema que retroalimenta o modelo topológico do idealismo.

Tal paradigma teórico – conhecido no contexto anglófono como *apparatus theory* – teria grande repercussão no então emergente campo disciplinar dos estudos acadêmicos de cinema, ganhando prestigiados adeptos, como Raymond Bellour, Stephen Heath e Noël Burch, antes de começar a receber sucessivas críticas que apontavam suas limitações. Penley (1989), por exemplo, qualificará o modelo de Baudry e Metz como a-histórico, teleológico, generalista e fatalista, apresentando uma série de problemas teóricos que o tornam praticamente inoperante para uma abordagem feminista do cinema. Aumont (2012), por sua vez, fará uma crítica ainda mais severa, afirmando que a teoria do dispositivo é menos a descrição de um processo social do que um constructo metapsicológico fundado em hipóteses inverificáveis. Para o autor, a analogia do espectador de cinema com os escravos da caverna de Platão, em suposto estado de submotricidade e alucinação, “não resiste nem à análise mais superficial” (AUMONT, 2012, p. 59).

Se Michelson evoca essa noção de “dispositivo”, é por acreditar que *Wavelength* ressalta o papel da perspectiva centrada monocular como matriz da representação do espaço no cinema: “ao restaurar e remapear o espaço da construção perspectiva, [Snow] restabeleceu seu centro, aquele lugar que é o espaço do sujeito transcendental” (MICHELSON, 1979, p. 118), e que os filmes de Brakhage, por exemplo, ameaçavam de desorientação. “*Wavelength*, então, apareceu como uma celebração do ‘dispositivo’ e uma confirmação do estatuto do sujeito” (MICHELSON, 1979, p. 118), protegendo o espectador das ansiedades e incertezas subjetivas que outras vertentes do cinema experimental poderiam despertar. A autora adverte, contudo, para a forma analítica como Snow mobiliza as características ilusórias do aparato cinematográfico, o que termina por contrariar a própria impressão de realidade que estaria corroborando. Snow, sem dúvida, está muito mais perto da opacidade reflexiva do que da transparência representativa.

Acrescenta-se ainda que, em termos genealógicos, *Wavelength* está mais para a visão turva das pinturas de Turner do que para a atmosfera límpida da *tavoletta* de Brunelleschi, o dispositivo *princeps* da perspectiva linear. Ao comprimir as camadas de espaço, a teleobjetiva mescla as diferentes densidades de todas as áreas incluídas no

campo visual, conferindo certa espessura ao ar. Além disso, a transição óptica efetuada por esse zoom – lenta o bastante para adiar a sensação de mudança, mas concreta o suficiente para ser percebida – cria um tipo muito particular de instabilidade. Em vez de ratificar uma centralidade inabalável do sujeito ou de lhe garantir a estabilidade do campo perceptivo, o filme relativiza incessantemente a visão, desloca as posições, acumula as durações (e, com elas, as distrações, as lacunas visuais), evidenciando, assim, a provisoriidade inapelável das condições de observação. Em certa medida, *Wavelength* é uma demonstração cinematográfica do quão precário e problemático é o processo de síntese do campo perceptual, dividido entre a atenção fixa – o olhar contínuo – e a dinâmica de uma visão fragmentada, disruptiva e mutável. Isso se confirma nos dez minutos finais, quando os erros propositais se tornam mais frequentes – pequenos saltos da montagem, variações de eixo mais autodeclaradas – e algumas sobreimpressões intervêm para misturar as escalas de enquadramento, embaralhar as distâncias, duplicar as orlas dos objetos e reinscrever na imagem presente o vestígio espectral de uma ação passada, de uma figura que já havia atravessado o quadro e o abandonado (Figuras 15 e 16).



Tele-visão

Wavelength tinha um quê de experimento científico, de verificação empírica das possibilidades (e limitações) de um dispositivo. Seria assim também, de forma até mais acentuada, em *Back and forth* (*Vaivém*, 1969) e *La région centrale* (*A região central*, 1971), de Michael Snow, que radicalizaram a sistematicidade maquínica dos procedimentos empregados – no primeiro, o repetitivo vaivém de panorâmicas laterais e, no segundo, a câmera acoplada a um braço robótico movimentando-se lentamente em todas as direções para apreender uma paisagem montanhosa.

Muitos anos depois, em *The living room* (2000), realizado como parte da preparação para o longa-metragem **Corpus callosum* (**Corpo caloso*, 2002), Snow encontra outro terreno para desbravar: as tecnologias de CGI, que ele utiliza de maneira experimental e, não raro, propositalmente amadora, “como se o cineasta fosse um menino travesso que, tendo ganhado um brinquedo novo e poderoso, estivesse experimentando suas funções” (TURVEY, 2005, p. 40).

Como o título já indica, tem-se, basicamente, uma sala de estar, onde uma família se reúne em frente à TV. O filme começa invertendo o percurso de *Wavelength*: se este executava um *zoom-in* que partia da tomada geral do loft e terminava no plano-detanche de uma foto, *The living room* se inicia com a imagem fechada no monitor televisivo e depois realiza um *zoom-out* até enquadrar todo o ambiente. O conteúdo da TV é uma imagem de vídeo congelada, que não mostra o oceano, mas um céu com nuvens. A vista oblíqua é abandonada em prol de uma filmagem frontal e o espaço também se altera: não é mais um loft vazio, mas uma cenografia multicolorida construída em estúdio. A princípio, duas pessoas se encontram nesse espaço: uma mulher grávida, que depois será substituída por outra atriz, e um menino que assiste à TV. Alguns segundos se passam e uma terceira pessoa se junta a eles: um homem de terno que completa o núcleo familiar tradicional (Figura 17). A parede verde ao fundo, num primeiro momento, possui apenas o espelho em que se refletem a câmera e parte da equipe, mas depois é totalmente preenchida por outros objetos.



Figura 17: *The Living Room*, de Michael Snow (2000).

O espaço mistura decoração *kitsch* e referências eruditas. Alguns elementos, como o animal empalhado, a reprodução da *Madonna* de Filippo Lippi, a escultura clássica ao lado do abajur e os quadros com silhuetas femininas, de autoria do próprio Snow, sugerem parentesco com as pinturas de gabinetes de curiosidades do século XVII. Outros, como a guitarra, a caveira e o relógio, remetem ao repertório iconográfico da pintura de *vanitas*. Sobre a mesa de centro, um *assemblage* de objetos arredonda uma natureza morta ao estilo *pop*, com latinhas de refrigerante substituindo os cristais e pratarias luxuosas das *pronkstilleven* holandesas. Abaixo do espelho, uma tabela oftalmológica inscreve na imagem a questão da visão e, mais especificamente, da imperfeição do olho, aduzindo o espectador a um teste de acuidade em que fatalmente falhará. Já o espelho mereceria um texto à parte, especialmente pela maneira como alude ao quadro *As meninas* (1656), de Velázquez (Figura 18), cuja complexa trama escópica constitui o modelo por excelência da obra de arte reflexiva, isto é, da imagem que questiona, em seu próprio dispositivo plástico, as condições que a possibilitam, conforme muitas análises do quadro já destacaram, sobretudo a partir da indispensável contribuição de Michel Foucault (2007). Assim como, em *As meninas*, o espelho aparece como dispositivo de reflexão sobre a *mise-en-scène* pictórica, em *The living room* a superfície especular concede a Snow a possibilidade de internalizar na imagem uma

consciência da representação. No curta-metragem *See you later/Au revoir* (1990), Snow já havia usado um espelho com essa mesma função de incluir no campo o reflexo do antecampo, ou seja, a porção do fora de campo onde se acham os membros da equipe e o cenário de fabricação do filme. Muito antes, na instalação *Authorization* (*Autorização*, 1969), de Snow, um dispositivo catóptrico se abria para o espectador em toda sua potência *especulativa*, desencadeando verdadeira vertigem hermenêutica (cf. DUBOIS, 2012).



Figura 18: *As meninas*, 1656, óleo sobre tela, 320,5cm x 281,5cm, Diego Velázquez, Museu do Prado, Madri.



Figura 19: *Just what is it that makes today's homes so different, so appealing?*, 1956, colagem, 26cm x 24,8cm, Richard Hamilton, Museu Kunsthalle Tübingen, Tübingen.



Figura 20: *Breakfast*, de Michael Snow (1976).



Figura 21: *Still Life #12* (Natureza morta #12), 1962, acrílico e colagem de diferentes materiais, 122cm x 122,1cm, Tom Wesselmann, Museu Smithsonian de Arte Americana, Washington, D.C.

O que mais nos interessa aqui não é a assimilação por Snow de motivos, temas e até arranjos plásticos das colagens *pop* de Hamilton e Wesselmann, mas, sobretudo, a maneira como o filme internaliza a própria lógica subjacente à colagem, isto é, o fato de ela instaurar um espaço hipersemiotizado, ativado por múltiplas inter-relações e colisões de signos. Esse espaço rompe com a noção de imagem como uma unidade de percepção contínua, instituindo, ao invés disso, um campo visual fragmentário, heterogêneo. De fato, na colagem, desde os primeiros *papiers collés* de Picasso e Braque, tem-se a negação do princípio de que o quadro seja uma vista unitária. Segundo Poggi (1988), a colagem cubista tem um estatuto paradoxal, que a pesquisadora define por meio de um jogo semântico e fonético com as palavras francesas *tableau* (quadro) e *table* (mesa). Enquanto *tableau*, a colagem é um plano vertical preenchido por signos que formam um espaço de representação; enquanto *table*, é um plano horizontal que se autoriza como presença material autossuficiente. A resolução desse conflito, para Poggi, reside na ideia de que o lugar de inscrição da colagem cubista não é nem o quadro, nem a mesa, mas o tabuleiro – um tabuleiro de *jogo*. Não à toa, as colagens de Picasso estão repletas de manipulações lúdicas tanto da linguagem verbal, como jogos de palavras



Figuras 22 e 23: *The living room*, de Michael Snow (2000).

Terminado o efeito de anamorfose, as figuras readquirem sua aparência anterior e o homem e a mulher começam a discutir – mas não ouvimos suas vozes, somente ruídos eletrônicos. A briga esquenta e o homem atira um vaso de cerâmica ao chão, cuja imagem é acompanhada pelo som agressivo do objeto se espatifando. A imagem retrocede e revemos o gesto histérico, mas de trás para frente. Em seguida, a cena se repete, agora sem o som do vaso se quebrando. A mulher se afasta do marido, se aproxima da câmera e a encara; seu rosto fica congelado na tela, com lágrimas digitais escorrendo dos olhos, até que suas feições são distorcidas e o filme se encerra.

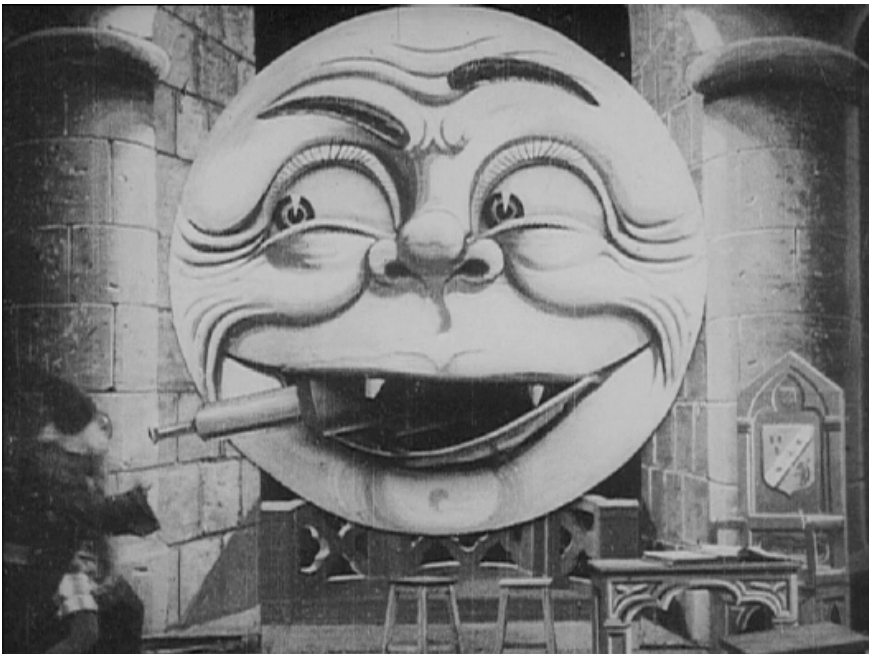
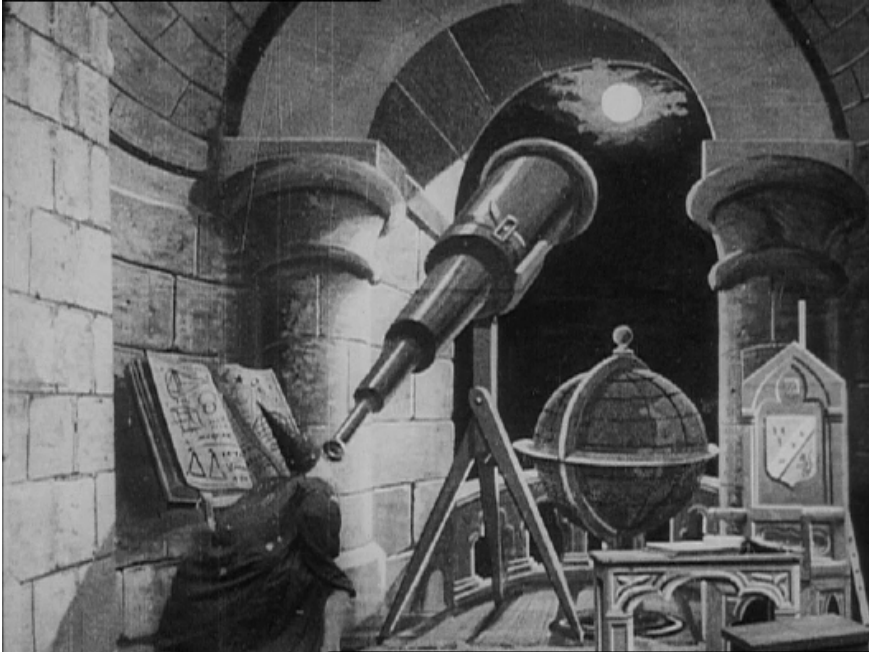
Reconsideremos tudo de uma perspectiva mais simples: há um único cenário estilizado e assumidamente artificial. Nesse cenário, coisas desaparecem e reaparecem como que por passe de mágica. Vê-se cabeças esticadas, corpos esgarçados, distorções, metamorfoses. O ponto de vista, porém, permanece inalterado: o espaço é filmado

sempre do mesmo ângulo, da mesma tomada geral. Ora, filmagem unipontual, cenografia estilizada, artifício admitido e ostentado, prestidigitação – parece óbvio que chegamos à principal referência de *The living room*: o cinema de Georges Méliès.

O truque mélièsiano mais típico consiste precisamente na desaparecimento ou substituição de um ator ou objeto de cena por outro, realizada através da técnica de *stop trick*, amiúde referida como *stop-motion* ou até *stop-action*: a câmera é interrompida, o ator, o objeto ou, às vezes, o próprio pano de fundo do cenário, é tirado do cenário ou mudado de lugar e a ação da câmera é retomada, resultando num efeito especial que faz as coisas sumirem ou surgirem inopinadamente, sem obedecer a qualquer regra de realismo dramático. Um dos exemplos mais conhecidos se encontra em *Le diable noir* (*O diabo preto*, 1905), que conta com cerca de cem trucagens ópticas desse tipo em apenas três minutos e meio. Gaudreault (1987) urdiu um neologismo que resume bem o trabalho de Méliès: *trickality*. Não se trata da mera transposição de números de *music-hall* para a tela de cinema, tampouco da simples mostração de atrações que já existiam em modalidades anteriores de espetáculo cênico popular, mas da exibição performática de artimanhas somente realizáveis através do corte, da montagem – diferente da montagem pós-griffithiana, mas ainda assim montagem – e da articulação entre pedaços de imagens que contêm ações captadas em movimento.

Snow reinventa digitalmente tanto esses efeitos de desaparecimento e substituição quanto as distorções da figura humana, como aquela que Méliès eternizou em *L'homme à la tête en caoutchouc* (*O homem da cabeça de borracha*, 1901), cujo protagonista é uma cabeça – despregada de um corpo – que infla até explodir. As formas humanas manipuladas por CGI em *The living room* são herdeiras tardias das cabeças inchadas, dos esqueletos dançantes, das anatomias refeitas, dos festivais de *disjecta membra*, dos corpos fermentados como massa de pão ou esticados como pizza... Em suma, de todas as excentricidades que povoaram o laboratório de testes da experiência subjetiva moderna também conhecido como primeiro cinema.

Como nota Turvey (2005), é relativamente comum que a descoberta de uma nova ferramenta conduza alguns cineastas a reencontrar os mesmos desejos e impulsos que moveram os pioneiros da atividade cinematográfica. Com Snow não foi diferente. Digamos que, em *Wavelength*, o zoom lhe permitiu desbravar algumas potências ainda inexploradas de um paradigma Lumière de cinematografia, ao passo que, em *The living room*, ele pôs o olho num novo telescópio (digital) e percebeu que estava a um metro da Lua, isto é, do cinema de Méliès (Figuras 24 e 25), com cujas imagens encerro este texto.



Figuras 24 e 25: *La lune à un mètre*, de Georges Méliès (1898).

Referências

- AUMONT, J. *Le montreur d'ombre*. Paris: Vrin, 2012.
- BAUDRY, J.-L. “Cinema: efeitos ideológicos produzidos pelo aparelho de base”. In: XAVIER, I. (org.). *A experiência do cinema*. Rio de Janeiro: Graal, 1983. p. 383-399.
- BAZIN, A. *O cinema: ensaios*. São Paulo: Brasiliense, 1991.
- BONITZER, P. *Le champ aveugle: essais sur le cinéma*. Paris: Gallimard, 1982.
- BONITZER, P. *Décadrages: peinture et cinéma*. Paris: Editions de l’Etoile, 1987.
- CALLOU, H. A. “A decomposição do tempo: as origens da duração no cinema experimental”. In: ENCONTRO ANUAL DA COMPÓS, 28., 2019, São Paulo. *Anais [...]*. São Paulo, Compós, 2019.
- CHABROL, C.; ROHMER, E. *Hitchcock*. Paris: Ramsay, 2011.
- DUARTE, T. “O cinema estrutural norte-americano (1965-1972): sobre os debates em torno do termo”. In: DUARTE, T.; MOURÃO, P. (org.). *Cinema estrutural*. Rio de Janeiro: Aroeira, 2015. p. 42-61.
- DUBOIS, P. *O ato fotográfico*. 14. ed. Campinas: Papyrus, 2012.
- FLEISCHER, A. “La cinémachine de Michael Snow”. In: DAMISCH, H. et al. *Michael Snow: Panoramique*. Bruxelles: Cinémathèque Royale de Belgique, 1999.
- FOUCAULT, M. *As palavras e as coisas*. 9. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.
- GAUDREAULT, A. “Theatricality, narrativity, and trickality: reevaluating the cinema of Georges Méliès”. *Journal of Popular Film and Television*, Marquette, v. 15, n. 3, p. 110-119, 1987.
- GUNNING, T. “‘Nothing will have taken place – except place’: the unsettling nature of camera movement”. In: SÆTHER, S. Ø.; BULL, S. T. (org.). *Screen space reconfigured*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2020. p. 263-280.
- MICHELSON, A. “About Snow”. *October*, Cambridge, n. 8, p. 111-125, 1979.
- MICHELSON, A. “Toward Snow”. In: SITNEY, P. A. (org.). *The avant-garde film: a reader of theory and criticism*. New York: New York University Press, 1978.
- NOGUEZ, D. “Sur la longueur d’onde de Michael Snow”. In: SAYAG, A. (org.). *Michael Snow*. Paris: Centre Pompidou, 1978.

