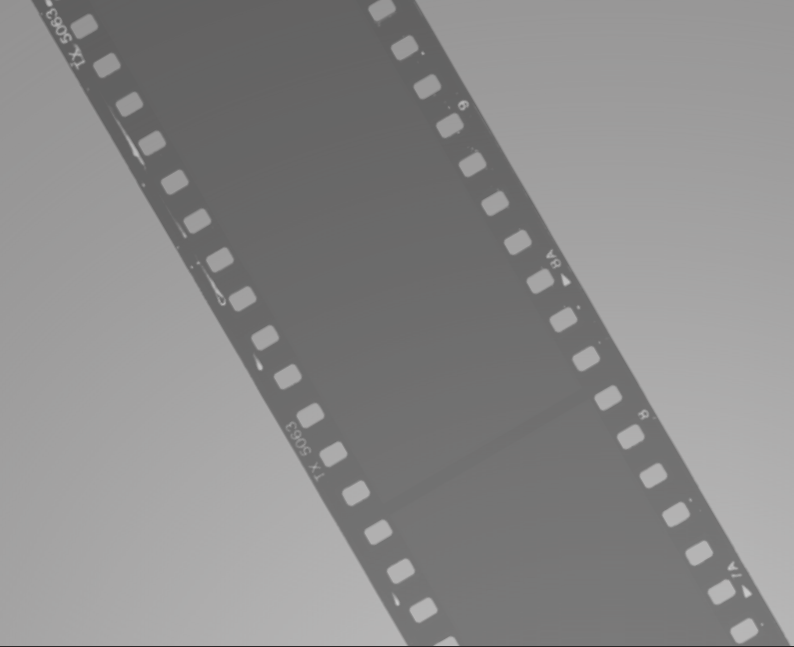




A CONSTRUÇÃO DA IMAGEM NA PINTURA PELO OLHAR DO CINEMA

ODETTE DE QUEIROZ BOUDET FERNANDES

A CONSTRUÇÃO DA IMAGEM NA PINTURA PELO OLHAR DO CINEMA

ODETTE DE QUEIROZ BOUDET FERNANDES

Dissertação para obtenção de grau de Mestre em Artes Plásticas

Especialização em Pintura

Orientadora: Professora Doutora Joana Rêgo

Coorientadora: Professora Doutora India Mara Martins

Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto

Página deixada em branco intencionalmente.

Agradecimentos

Ao Carlos Caldas, o Charlie, meu companheiro e amor desta vida, pelo incentivo e apoio incondicional a este e a todos os projetos artísticos que tenho realizado.

Aos meus filhos queridos, Julia e Tarso, que me ajudam a atualizar o olhar e ter esperança em um mundo melhor.

À minha orientadora Joana Rego, que acompanhou esta pesquisa desde seu processo embrionário, com as primeiras pinturas em Portugal, me apresentando e inspirando com referências importantes, como a dos escritos inacabados de Walter Benjamin, deixados em uma mala.

À minha coorientadora India Mara Martins, especialmente pelo acolhimento na disciplina Teorias da imagem e a construção do olhar, no PPGCine-Uff, um momento importante para a retomada dos estudos e da escrita vinculados ao cinema e audiovisual.

À Rosa e Ana Maria que além de cuidar das condições físicas do Ateliê de Pintura da Boa Hora, nos apoiavam afetivamente garantindo a paz necessária a este espaço compartilhado de criação.

À Isabel Barroso, pela sua disponibilidade em orientar sobre as ferramentas disponíveis para a formatação deste trabalho, junto ao SDI da Biblioteca da Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto (FBAUP).

Aos professores e orientadores das instituições, cursos e consultorias, que iluminaram este percurso, representados aqui por Alberto Fernandes, Ana Kothe, Caio Pacela, João Magalhães, Jozias Benedito, Luiz Ernesto, Luana Manhães, Monique Queiroz, Shannon Botelho e Rafael Bteshe.

Aos amigos do cinema e da pintura, do Brasil e de Portugal, e não somente estes, que se fazem representar aqui pelos que me apoiaram de perto neste percurso, como Damian Ross, Glaucia Xavier, Lena Mendes, Marcela Pedersen, Marcia Campbell, Maria de Fátima Ginicolo, Stella Margarita, Maia Bueloni, Raquel Dora Pinho, Ricardo Lorangeira e Taty Arruda.

Resumo

O debate sobre como a imagem é construída e se apresenta no mundo atual, está cada vez mais presente em muitos campos de investigação. O crescente interesse de pessoas em se iniciar nas artes visuais, cuja cultura visual não se relaciona diretamente ao mundo da pintura, justifica a escolha deste tema. Com a pergunta inicial sobre como a tela branca será abordada para expressar nossas próprias ideias, objetivamos investigar como utilizar o olhar característico do cinema, no método processual da construção de uma pintura, ou de outra forma, no exercício da atividade do pintor. Partindo do contexto histórico do nascimento do cinema, foi realizada uma pesquisa bibliográfica envolvendo os autores Jacques Aumont, André Gardies, Delfim Sardo, e outros que, em suas abordagens, vinculam o olhar característico do cinema e da pintura a conceitos de movimento, espaço e *óptica*. Investigamos o uso de referências para projetos artísticos pessoais, com origem em outros campos, por meio da trajetória de duas pintoras brasileiras: Lucia Laguna e Cristina Canale. A metodologia de nossa pesquisa foi a conjugação de uma revisão bibliográfica com a experimentação, de ordem processual e prática, realizada no ateliê do Mestrado em Artes Plásticas da Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto (UPORTO). A partir do estudo realizado neste trabalho e, nas reflexões sobre o uso de projeção de imagens na realização de esboços, concluímos ser relevante propor e disseminar métodos alternativos ao ensino acadêmico de pintura, alinhados à poética de artistas que trabalham no âmbito da arte contemporânea.

Palavras-chave: Construção da imagem; olhar; cinema; pintura; movimento; espaço.

Abstract

The debate on how the image is constructed and presented in today's world is increasingly present in many fields of investigation. The growing interest in embarking on visual arts, whose visual culture is not directly related to the world of painting, justifies the choice of this theme. Starting with the question of how the white canvas will be approached to express our own ideas, we investigate how to use the characteristic visual style of cinema, whether, in the procedural method of the construction of a painting or, in the exercise of the painter's activity. We provide historical context from the birth of cinema, through authors such as Jacques Aumont, André Gardies, Delfim Sardo, and others who, in their approaches, link the characteristic looks of cinema and painting to concepts of movement, space and optics. We then investigate the use of references for personal artistic projects, originating in other fields, through the trajectory of two Brazilian painters: Lucia Laguna and Cristina Canale. Our research methodology combined this bibliographic review with experimentation, of a procedural and practical nature, carried out in the studio of the Master's in Plastic Arts at the Faculty of Fine Arts in UPORTO. From the study carried out in this work and in our reflections on the use of image projection in the creation of sketches, we conclude that it is relevant to propose and disseminate alternative methods to the academic teaching of painting, in line with the poetics of artists who work in the field of contemporary art.

Keywords: Image construction; view; cinema; painting; movement; space.

Sumário

I. O contexto da relação cinema e pintura — o movimento em direção ao espaço	7
1.1 Perspectiva histórica	7
1.2 Perspectiva teórica	10
1.2.1 O cineasta pintor — a teoria crítica em Jacques Aumont	11
1.2.2 O espaço no cinema por André Gardies	14
1.2.3 Reflexões sobre espaço e óptica em Delfim Sardo	16
II. O impacto da evolução da óptica na arte — lente, câmera e projetor	19
2.1 Óptica e movimento na pintura	20
2.2 Estrutura narrativa visual do cinema: como se realiza um filme?	26
2.3 Cenário e cor — brincadeiras de gente grande	34
III. Narrativa visual: a pintura brasileira de Lucia Laguna e Cristina Canale	39
3.1 Quem nasceu primeiro: o artista, a obra ou o observador?	39
3.2 Lucia Laguna — Paisagem urbana, geometria, colagem e Dadá	40
3.3 A intrincada trama de padrões e cores na obra de Cristina Canale	44
IV. Entre projeto e processo — o método que estabelece temas, referências, técnicas e conceitos. Pensar e sentir através da projeção de imagens.	49
4.1 Definindo o tema	59
4.2 O esboço, o quadro, o formato e o projetor	59
4.3 O desenvolvimento do projeto	61
4.4 A cor	65
Considerações Finais	69

Referências	73
Textos originais	77
Apêndice: Projeto Olhar do Cinema	79
Coleta e seleção de imagens	79
Séries e temas em desenvolvimento	83
Pinturas finalizadas	84

Lista de Figuras

1	Odette Boudet. Ando, 2012.	2
2	Odette Boudet. Processo da pintura Cávea, 2014.	3
3	Odette Boudet. Gare no cinema, 2012..	4
4	Adrian Ghenie. Dada is dead, 2009.	10
5	Edward Hopper. New York Movie, 1939.	12
6	Muntean & Rosenblum. Untitled (“To know anything...”), 2020.	22
7	Rubens. Massacre dos Inocentes, 1611/12.	24
8	Leonard Da Vinci. A última ceia, 1495–1498.	25
9	Peter Paul Rubens. Grupos de apóstolos na última ceia, 1601–1604.	25
10	Simulação da composição com o uso das mãos.	29
11	Contraste máximo em preto e branco.	30
12	Afinidade na escala de tons.	31
13	Odette Boudet. Caminho cor de rosa, 2022.	32
14	Frame do filme Cidadão Kane com três planos em foco	32
15	Pablo Picasso. Las meninas, 1957.	33
16	Thiago Martins de Melo. Coluna que anda sobre garras, 2016.	35
17	Marcelo Duprat. Pião de cor com ritmo tonal de vermelhos, 2020.	36
18	El Greco-El Expolio, 1577–1579 — Catedral de Toledo	37
19	Lucia Laguna. Entre a Linha Vermelha e a Linha Amarela nº. 14, 2003.	41
20	Lucia Laguna. Entre a Linha Vermelha e a Linha Amarela nº. 44, 2005.	41
21	Lucia Laguna. Jardim nº. 53, 2021.	43
22	Lucia Laguna. Jardim nº. 55, .	43
23	Cristina Canale. Arquipelago, 1990.	44
24	Cristina Canale. <i>New Age</i> , 1991.	44
25	Cristina Canale. Os Sobreviventes, 1990.	45
26	Cristina Canale. Desfile, 2012.	46
27	Cristina Canale. Mimetismo, 2012.	46
28	Cristina Canale. Geoportátil, 2016.	46
29	Cristina Canale. Submarino, 2012.	46
30	Odette Boudet. Madra Inglesa, 2021.	51
31	Exposição Dialogues. Accumulation. Searching For The Destination, 2014.	52
32	Odette Boudet. Foto de parte do ensaio da série Penumbra, 2020.	52
33	Odette Boudet. Chair, 2020.	52
34	Odette Boudet. Carregando a mala, 2021.	53
35	Odette Boudet. Carregando a mala, 2021.	53
36	Odette Boudet. Por dois fios, 2021.	54

37	Estudo de elementos em colagem digital.	54
38	Estudo com base em decupagem de elementos da colagem	55
39	Estudo para projeção por exclusão de matizes	55
40	Odette Boudet. No quintal da vovó tinha um balanço, 2021.	55
41	Will Cotton. Fairy Floss, 2009–2010.	55
42	Odette Boudet. Elas levantam a saia e chutam, 2021.	56
43	Odette Boudet. Memória em inércia, 2021.	56
44	Odette Boudet. Eu quero ir, 2020.	58
45	Odette Boudet. Contre plongée, 2020.	58
46	Odette Boudet. Rolamento suspenso, 2021..	59
47	Odette Boudet. Under the bed, 2021..	59
48	Odette Boudet. Retrato na parede, 2021.	59
49	Capturas de ecrã.	60
50	Esboço Série Olhar do Cinema. Teste Phtalo blue.	61
51	Teste de preto Cromático Phtalo Blue e Quinacridona Rose — Odette Boudet. Estação Lumière I, 2022..	61
52	Molde de máscara vazada em acetato	61
53	Esboço fluido do trem sobre molde bloqueado.	61
54	Esboço de “ <i>blurr</i> ” em máscara vazada.	61
55	Processo de William Kentridge — 7 fragmentos para Georges Méliès.	62
56	Odette Boudet. Cena Méliès I, 2022.	62
57	Esboço referência Homem com uma câmara de Dziga Vertov	62
58	Odette Boudet. Vertigo I, 2022.	63
59	Odette Boudet. Vertigo II, 2022.	63
60	Odette Boudet. Vertigo III, 2022.	63
61	Teoria das Cores para artistas.	66
61	Estudo temático do Movimento	79
62	Estudo temático do Olhar	80
63	Estudo temático do Humano	81
64	Estudo temático do Cenário	82
65	Consequências: Plogée e contre-plongée	84
66	Consequências: Storyboard	85
67	Espaço no ecrã: Espaço profundo	86
68	Espaço no ecrã: Profundidade de campo	87
69	Humano em frames: Dziga Vertov	88
70	Humano em frames: Victor Erice	88
71	Cenário fora de campo: Atlântico	89
72	Cenário fora de campo: Cena Méliès	90

Lista de quadros

1	A organização do espaço no cinema por Eric Rohmer	12
2	Componentes visuais básicos	27
3	Termos para compreender a Estrutura visual.	28
4	Mapa Processo Estúdio de Pintura 1–3	50
5	Mapa Processo Estúdio de Pintura 2–3	50
6	Mapa Processo Estúdio de Pintura 3–3	51

Lista de Abreaviatura

APA Associação Americana de Psicologia

App Aplicativo

EAV Escola de Artes Visuais do Parque Lage

FBAUP Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto

PPGCine-UFF Programa de pós-graduação em cinema e audiovisual da Universidade Federal Fluminense

SDI Sistema de Documentação e Informação

UFRJ Universidade Federal do Rio de Janeiro

UPORTO Universidade do Porto

Notas

Esta dissertação foi escrita em conformidade com a norma técnica da APA, 7ª edição. Diagramação foi feita em $\text{\LaTeX}$ por Tarso Boudet Caldas e o design da capa por Adriana Tavares.

Ao buscar um consenso entre acordos ortográficos sobre a palavra óptico/ótico, relativo ao olho, encontrei informações sobre a grafia da palavra óptica s.f. ciência da visão e ótica s.f. ciência da audição. Dicionários reconhecidos, inseridos no contexto do Acordo Ortográfico, divergem quanto à grafia da consoante p, por ser muda na pronúncia individual dos vários falantes de língua portuguesa. Em Portugal não se usa óptica, enquanto no Brasil são aceitas as duas grafias, embora mantenha-se a distinção entre os significados referentes a visão e audição (Comissão do Instituto de Lexicologia e Lexicografia da Língua Portuguesa, 2015).

Diante das várias possibilidades de escrita para uma única palavra, deixo de lado as discussões que insistem em permanecer, referentes à língua que compartilhamos neste espaço de escrita e opto por adotar o português materno, do Brasil, com o qual me expressei desde que nasci. Assim espero comunicar melhor as imagens, que tanto importam nesta pesquisa.

As citações dos textos de André Gardies e Bruce Block foram traduzidas pela autora, e possuem indicações semelhantes às notas de rodapé, porém com letras do alfabeto. Os textos originais correspondentes podem ser encontrados na seção “Textos originais”.

Introdução

O debate e as reflexões sobre a imagem, como ela é construída e se apresenta no mundo atual, estão cada vez mais presentes em muitos campos de investigação. A escolha de um ponto de vista para se falar sobre um assunto tão amplamente discutido, não é uma tarefa fácil. Um dos problemas mais comuns, para aqueles que decidem mergulhar no complexo mundo da pintura, é decidir de que forma a tela branca será abordada para expressar aquilo que, por hipótese, seria uma representação de suas ideias. A distância entre o suporte e a mão do artista é aparentemente curta, mas existe um longo percurso, que tem sido descrito pela história da pintura ocidental, até que a obra seja considerada acabada e apta a enfrentar o olhar do outro. Além disto, cada vez mais pessoas, cujo repertório visual não necessariamente se relaciona ao mundo da pintura, demonstram interesse em se iniciar no mundo das artes visuais. No sentido inverso, “muitos artistas possuem uma vontade criativa, em determinado momento de seu percurso, de usar suportes e meios de expressão exteriores ao da própria pintura.” (Isabel Sabino, 2000, p. 131)

O caminho para a busca do autoconhecimento e a consequente seleção de meus principais interesses de investigação foram estratégias decisivas para dar clareza a questionamentos para os quais não tinha respostas. A lembrança do fazer experimental, por meio de uma câmera de filme Super 8, durante a graduação em cinema nos anos 1980 abriu espaço para as questões que permanecem até hoje, que se resumem ao problema do olhar mediado ou não por um dispositivo.

A presente dissertação é o resultado de uma investigação durante o curso de mestrado em artes plásticas da Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto e, principalmente, da minha busca pessoal, enquanto artista/investigadora, por delimitar um dos campos de pesquisa que considero mais importantes no exercício da atividade do pintor, que é a construção de uma imagem. As reflexões sobre a prática em ateliê, aprofundadas ao longo do período de estudos deste mestrado, trouxeram à tona as seguintes indagações teórico-práticas recorrentes, que já se apresentavam muitos anos antes do início do curso:

- Qual a possibilidade de se utilizar o olhar característico do cinema, no método processual da construção de uma pintura?
- Como se movimentam os olhos dos espectadores diante de uma pintura?
- Como é feita a seleção, pelos pintores, das referências que apoiarão seus projetos?

E, na busca de compreender e lidar com estes dois universos do meu percurso pessoal, passei a investigar as possíveis relações da pintura com o cinema e do cinema com a pintura.

Meu interesse pela construção da imagem na pintura surge na Escola de Artes Visuais do Parque Lage, no Rio de Janeiro, a partir de 2011, quando tive o primeiro contato com o estudo prático de pintura, onde o foco principal era a pintura contemporânea. Participei de vários cursos livres, marcados pela didática de professores pintores que integraram o grupo *Como vai você Geração 80*. Conforme aponta M. A. Bulhões (2018), a maioria dos artistas que faziam parte desta geração nasceu após o fim da Segunda Guerra Mundial, em meio à guerra fria, e se nutriam da indústria cultural norte americana

Figura 1

Odette Boudet. Ando, 2012.



Série Construir. Óleo sobre tela. 104 cm × 97 cm.

que entrava no Brasil durante os anos 1970. A televisão, o cinema, as revistas em quadrinhos e os super-heróis eram a sua base imagética, sem, no entanto, configurar um grupo ou movimento artístico ideologicamente coeso. Após cerca de 10 anos de predomínio da arte conceitual, a produção local ecoava a Transvanguarda italiana, a *Bad painting* norte-americana e o Neoexpressionismo alemão (Bulhões, 2018, p. 62). Uma das características dos trabalhos deste grupo era a grande dimensão das telas, quase sempre livre dos chassis, o que proporcionava gestos pictóricos com maior decisão, além da maior liberdade do uso das cores. Em 2011, o ensino na EAV era fortemente pautado em processos artísticos, que naturalmente amadureceriam as poéticas pessoais dos alunos, a partir do fazer. O acompanhamento dos professores/artistas se dava com uma mínima interferência, com o apoio ao desenvolvimento dos estudantes, partindo de seus próprios interesses. Nos apresentavam técnicas de artistas contemporâneos, tanto brasileiros quanto internacionais, com múltiplas possibilidades de processos em suas poéticas. Publicações como *Vitamin P* e livros específicos de pintores que faziam sucesso em feiras de arte internacionais deixavam difícil a escolha pelo caminho a trilhar. Vivíamos entre imagens que chegavam pelos livros de Eric Fischl, Lucian Freud, Luc Tuymans, Michael Borremans e Jenny Saville, além dos brasileiros que nos rodeavam, entre eles Luiz Zerbini, Daniel Senise, Adriana Varejão, Lucia Laguna, Cristina Canale e o próprio Luiz Ernesto, um dos nossos professores. Diante de tantas possibilidades, naquele momento, me sentia intrigada e queria compreender como é feita a seleção pelos pintores das referências que apoiarão seus projetos, sendo esta uma das questões presentes nesta investigação. Fui incentivada a realizar pinturas em grandes formatos, com tinta acrílica, tendo como modelo fotografias que eu mesma tirava. Entretanto, o que eu precisava saber era como construir uma imagem diretamente no espaço de uma tela de pintura, uma vez que as experiências anteriores com a visualidade foram mediadas por uma câmera de fotografia ou uma filmadora. Segundo Sabino (2000), no cinema há muitas vezes a contaminação da pintura, não só pela sua expressão, mas também pelo olhar pictórico.

O modelo pictural, de algum modo, colabora noutros processos criativos. Por outro lado, poderemos pensar numa ampliação e reformulação do próprio conceito de pintura um pouco como se adquirisse, por osmose e mutação características híbridas, pilhadas de outros territórios (Sabino, 2000, pp. 132–133).

Mas o que poderíamos chamar de um olhar característico da atividade cinematográfica? Em uma prática com o audiovisual, anterior à pintura, o dispositivo que se instalava entre o olhar, o objeto e a imagem sensibilizada, realizava rapidamente aproximações e afastamentos que traziam o detalhe para bem perto, ou para longe, ao reestruturar os enquadramentos, ângulos e pontos de vista. A minha graduação em cinema, nos anos 80, deixou ecos de teorias sobre planos próximos, médios e grandes planos, e também sobre movimentos de câmera, que naquele momento na EAV precisavam se conectar a um mundo de denominações, até então desconhecidas, e uma longa história da pintura, ainda por serem desvendadas. O desafio, então, era estabelecer o formato inicial da pintura, com proporções e regras bem diferentes das que eu estava habituada. As fotografias de referência de espaços arquitetônicos contemporâneos, retiradas de revistas, contribuía para iniciar alguns estudos sobre perspectiva.

Figura 2

Odette Boudet. Processo da pintura Cávea, 2014.



Série Arena. Acrílico sobre tela. 100 cm × 120 cm. Registro fotográfico da autora.

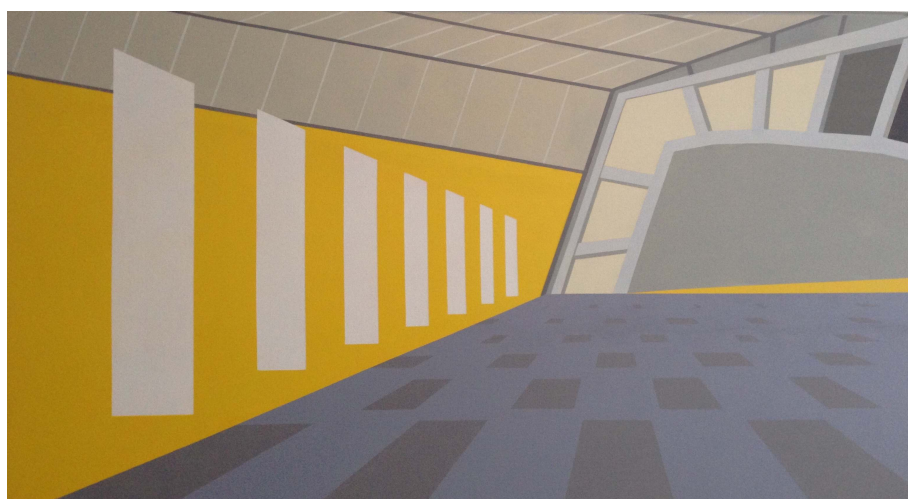
No meu processo, marcava as linhas estruturais retas usando tinta e fita crepe diretamente sobre a tela, realizando a medição de pontos de fuga com cordas e barbantes.

Em 2016, já trabalhando em ateliê próprio, busquei um aperfeiçoamento na pintura a óleo e também conhecer o passado histórico através da Escola de Belas Artes — Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ). Por meio de autores como G C Argan (2010), Johannes Itten (1975) e Heinrich Wölfflin (2000), iniciei um estudo teórico das artes, com ênfase em conceitos da visualidade, trabalhados ao longo da história da pintura. Aos estudos experimentais de perspectiva, somaram-se histórias dos primórdios matemáticos geométricos das *golden lines*, que remontavam ao período renascentista da pintura.

Este exercício de revisitar os principais interesses pessoais e estudos relacionados aos problemas do olhar *despoletou*¹ os primeiros passos desta investigação. O conceito de movimento foi o marco inicial da pesquisa. O que seria a imagem movimento no cinema, abordada pelo filósofo Deleuze? Partimos do argumento de que o movimento no cinema não existe, mas apenas a impressão de movimento causada pela sucessão de imagens estáticas. Tendo em conta que nosso campo de investigação é o exercício da atividade do pintor na construção de uma imagem, consideramos pertinente abordar um outro conceito que julgamos ser de grande importância para as duas artes bidimensionais, cinema e pintura: o do espaço. Neste sentido, uma outra pergunta se fazia presente: como os olhos do espectador se movimentam diante de uma pintura quando guiados pela composição?

Figura 3

Odette Boudet. Gare no cinema, 2012..



Série Arena. Acrílico sobre tela. 80 cm × 144 cm. Registro fotográfico da autora.

Nesta dissertação, um dos alicerces da metodologia de investigação é a poética que está sendo construída no ateliê da FBAUP, a partir de 2019, utilizando-se da conjugação de vivências em dois meios distintos, cinema e pintura, que se desdobram até hoje em muitos estudos sobre estratégias processuais e cor. Portanto, peço licença pelo desdobramento de tantas ideias ao longo do texto, demandadas pela prática e pelo próprio fazer da pintura, que se constrói juntamente com a escrita.

No Capítulo I abordamos o contexto histórico das vanguardas europeias da pintura relacionadas aos primeiros filmes. Na sequência fazemos uma revisão de textos de autores dos nossos tempos, como Jacques Aumont (2004), Gardies (2019) e Delfim Sardo (2017) que emprestam suas reflexões teóricas relacionadas a conceitos de movimento em espaços de suportes tradicionais da pintura, do cinema e da arte contemporânea.

No Capítulo II, analisamos o impacto na arte da evolução da óptica relacionada à lente dos dispositivos câmera e projetor. Sobre o dispositivo no cinema, encontramos no texto de André Parente (2007), na publicação *Estéticas do digital*, reflexões pertinentes², mas por se tratar de um conceito

¹In priberan “fazer surgir ou desencadear” (ex.: *despoletar comportamentos preventivos*). Este último uso é bastante generalizado, mas contestado por alguns autores, que alegam tratar-se de um emprego contrário ao sentido original da palavra. Uma vez que a espoleta (<https://dicionario.priberam.org/espoleta>) é peça que desencadeia a explosão, removê-la implica impossibilitar a explosão, como indicam os sentidos i) e ii) de *despoletar* acima.

²Em André Parente (2007, p. 10), “O conceito de dispositivo tem uma história filosófica forte na obra dos

de larga amplitude, no campo da filosofia, que vai além dos objetivos de ordem processual e práticos desta investigação, decidimos não avançar nesta direção. Por outro lado, na mesma publicação, Paulo Viveiros (2007), em suas análises da pintura Flamenga, destaca um momento onde as técnicas revolucionaram o modo de composição espacial, relacionando-as ao cinema dos primeiros tempos e ao cinema digital. Tratamos da direção do olhar e do movimento no espaço do ecrã e da tela da pintura através do filme de Majewski, *O moinho e a cruz*, que representa a obra *Cristo no calvário*, de Bruegel, o Velho. Consideramos ainda análises sobre o movimento na arte, apontadas nos textos *Vida das Formas* (Henri Focillon, 1983) e *Rubens and Leonardo on Motion: Figures, Inscriptions, and Texts* (Juliana Barone, 2009).

O método por nós utilizado de projetar imagens sobre a tela da pintura como instrumento para marcar e pensar a composição, nos levou a visitar elementos operativos da construção do filme, e recorremos a categorizações propostas por Block (2021), sobre a estrutura da narrativa visual do cinema. Abordamos ainda na seção Capítulo II a influência da cor na estrutura cenográfica do cinema e métodos pictóricos para estabelecimento de paletas diante da evolução teórica dos estudos da cor. Esclarecemos que nosso objeto de pesquisa não contempla a pintura expandida e a pintura digital, pois nosso interesse é tratar de processos cuja tradição da tinta e do gesto sobre um suporte bidimensional se mantém a despeito do uso de novas tecnologias.

Na seção Capítulo III objetivamos investigar como é feita a seleção, pelos pintores, das referências que apoiarão seus projetos. Analisamos os processos criativos desenvolvidos por duas pintoras brasileiras que se destacam atualmente no cenário internacional da arte contemporânea: Lucia Laguna (1941), com suas estruturas de paisagem no espaço urbano limitado pelo quadro e Cristina Canale (1961), com uma estética vinculada à moda e à cor.

Na seção Capítulo IV apresento o trabalho plástico desenvolvido no ateliê do mestrado, com o trajeto das experimentações de processos e técnicas de pintura a óleo, realizadas durante o período desta investigação. Por fim, vinculamos assuntos explorados nesta dissertação, como por exemplo o do espaço profundo no cinema, ao projeto expositivo pessoal intitulado *Olhar do cinema*. Desta forma esperamos, não só encontrar possíveis respostas para as questões elencadas no início do texto, mas também propor alternativas e contribuir com possibilidades de caminhos e escolhas processuais alinhadas à poética de artistas que trabalham no âmbito da pintura e da arte contemporânea.

grandes filósofos pós-estruturalistas, em particular Michel Foucault, Gilles Deleuze e Jean-François Lyotard. Para eles, o efeito que o dispositivo produz no corpo social se inscreve nas palavras, nas imagens, nos corpos, nos pensamentos, nos afetos. É por essa razão que Foucault fala de dispositivos de poder e de saber, Deleuze fala de dispositivo de produção de subjetividade e Lyotard de dispositivos pulsionais. Cada um deles faz uso deste conceito para analisar uma obra em que a questão do dispositivo é como um manifesto do seu pensamento.”

Página deixada em branco intencionalmente.

Capítulo I

O contexto da relação cinema e pintura — o movimento em direção ao espaço

1.1 PERSPECTIVA HISTÓRICA

Antes de prosseguirmos com o esclarecimento dos conceitos de movimento e espaço, do ponto de vista teórico, é necessário definir de que cinema e de que pintura estamos tratando. Iniciamos, assim, uma breve contextualização. O resgate do momento histórico do encontro dos primeiros filmes com a representação pictórica tradicional, do início do século XIX, nos forneceu o contexto para dar início a esta investigação, que tem como objeto o filme clássico narrativo e a pintura em tela. Muitas das primeiras teorias do cinema têm foco na *Imagem em Movimento*, e são escritas pelos próprios cineastas. As comparações com a pintura e com teorias da imagem já são evidentes naquele momento e evoluem para as discussões sobre a impressão de realidade proporcionada pelo filme. Na clássica antologia de Ismail Xavier (1983), *A Experiência do Cinema*, é proposto o recorte de uma teoria do cinema, já bastante complexa na época. Este recorte se inicia com o estudo do psicólogo alemão Hugo Münsterberg (1863–1916) sobre como funciona a narração cinematográfica e as operações mentais do espectador em relação à atenção, a memória e imaginação e as emoções.³ Inclui artigos de outros autores com a marca do *retorno a Freud*, característico de parcela considerável dos teóricos das artes a partir dos anos 60. Mas Xavier (1983) não se limita a estes dois aspectos, em sua seleção de textos que se esforçam em “demonstrar que a estrutura do filme — entendida como configuração objetiva de imagem e som organizados de um certo modo — tem afinidades diretas com estruturas próprias ao campo da subjetividade.” (Xavier, 1983, p. 10). Aborda o problema da ficção, tal qual se consolidou a partir do cinema narrativo clássico, argumentando que o produto da indústria pouco mudou em seus princípios, no período entre 1916 e 1980. Eis, portanto, um elemento fundamental de referência aqui considerado: a existência de um cinema dominante, rigidamente codificado, e sua retórica de base — a “impressão de realidade.” (Xavier, 1983).

A avalanche de imagens e meios de reprodução ao alcance da palma de nossa mão, nos dias de hoje, nos fez refletir sobre um outro momento histórico semelhante, que se inicia com a invenção do cinema. A construção da pintura e das imagens já tinham seus tratados, que evoluíram e acompanharam a própria história da cultura ocidental. No entanto, no final do século XIX, nos anos da plenitude das descobertas tecnológicas a serviço da revolução industrial, o cinema funda uma nova forma de se pensar a imagem (Berger, 1972). O período crítico da pandemia (2019–2021), quando milhares de imagens invadem a casa e a vida do espectador, através de avanços tecnológicos, fortemente pautadas pela propaganda, nos fornece o link presente na relação do cinema com as vanguardas históricas da pintura no pré e pós I Guerra Mundial. Realizar esta associação é inevitável, e iniciamos o recorte

³Para saber mais sobre Münsterberg e Rudolf Arnheim, consulte Teresa Pedro, 2013.

temporal nos anos vinte do século XX, diante do movimento impressionista do cinema de Abel Gance, Jean Epstein, Louis Delluc e Marcel l'Herbier, que tinha em comum uma reação ao caráter agressivo do Expressionismo, conforme aponta Isabel Nogueira (2011). A poética subjetiva e onírica destes filmes retratava temáticas da vida quotidiana com o mesmo cuidado em relação a questões da luz e enquadramento, de pintores Impressionistas do século anterior. A estética dos filmes remontava ao efeito momentâneo da luz *en plein air*, a poética e a magia da cor de pintores como Manet, Monet e os cerca de 30 artistas da *Société Anonyme des Artistes Peintres, Sculpteurs, Graveurs*, oficialmente inaugurado no estúdio do fotógrafo Nadar, em Paris, 1874. (Isabel Nogueira, 2011).

Na Alemanha, no ano de 1905, foi criado o grupo *Die Brücke* (A Ponte), pelos artistas Ernst Kirchner (1880–1938), Erich Heckel (1893–1970) e Karl Schmidt-Rottluff (1884–1976), “inaugurando” o Expressionismo na pintura. O movimento surge como uma reação ao positivismo dos Impressionistas e seu esmero técnico com relação às percepções de luzes e cores. A valorização da expressão emocional e subjetiva do ser humano tem seu maior representante na composição de *O Grito*, que teve diversas versões entre 1893 e 1910, com diferentes técnicas e materiais. Outro grupo Expressionista que se formou neste período foi *Der Blaue Reiter* (O cavaleiro azul), em 1911, formado por Franz Marc (1880–1916) e Wassily Kandinsky (1866–1944).

A história, o cinema e a pintura caminham juntas, e em 20 de fevereiro de 1909 Filippo Tommaso Marinetti (1876–1944) lança o *Manifesto Futurista*. Os conceitos futuristas vêm do domínio da física, como potência, velocidade e dinamismo. Defensor da rebelião, do amor ao perigo, da coragem, da audácia, o escritor e poeta cultuava a violência e a guerra, devido ao seu patriotismo extremista. Como o próprio nome indica, o grupo rejeitava o passado, acreditando no progresso da civilização, e na força da sociedade industrializada. Em 1910, o segundo manifesto resulta do encontro do poeta com os pintores Carlo Carrà, Luigi Russolo, Gino Severini, Umberto Boccioni e Giacomo Balla. Neste, propõem igualmente lutar contra a tradição artística, e inclusivamente contra o próprio Cubismo, fazendo a apologia da máquina, da velocidade, da luz e da sensação dinâmica. O Futurismo é a concretização da pesquisa no espaço bidimensional, para expressar o movimento real, registrando a velocidade descrita pelas figuras em movimento no espaço, como por exemplo a de um automóvel (Margaret Imbrosi & Simone Martins, 2022).

[...] em 1916, aparecia o *Manifesto del cinema futurista*, assinado por Marinetti, Bruno Corra, Emilio Settimelli, Arnaldo Ginna, Giacomo Balla e Remo Chiti. A imagem devia conter todos os ruídos e movimentos do mundo, agora fundidos num universo gráfico. A juventude do cinema seria, compreensivelmente, o meio privilegiado para satisfazer os desejos futuristas. Porém o movimento perdeu continuidade com a I Guerra Mundial e os escassos filmes futuristas desapareceram em quase sua totalidade. (Nogueira, 2011, p. 144)

No Brasil, os ideais da Semana de Arte Moderna que inauguraram o movimento modernista no país, sofreram influência do Futurismo. Isso porque a rejeição ao passado, bem como o culto do futuro, servira de base para as ideias modernistas. A partir de 1919, quando se filiou ao Partido Nacional Fascista, Marinetti passou a usar o dinamismo da máquina em movimento, alimentada pela eletricidade que iluminava as grandes cidades e a indústria, para impulsionar a propaganda fascista. Inspirado pela revolução russa de 1917, outro nome que podemos associar à pintura futurista é o de Dziga Vertov (1896–1954). O jovem que iniciou um curso no Instituto Psiconeurológico de Vladimir Bkhterev, em Petrogrado, se tornou um dos maiores experimentadores e inovadores da história do cinema. *Kino-Pravda* (Cine-Verdade) foi uma série de 23 documentários realizados e lançados entre maio de 1922 e março de 1925. Vertov acreditava que o filme ficcional era elitista e antipático ao regime comunista, porque criava uma realidade falsa. Esta série é considerada um laboratório para o desenvolvimento de um vocabulário cinematográfico, com experimentações técnicas, que visavam livrar o cinema

de *elementos burgueses*. Em 1929 realizou o filme *Um Homem com uma Câmera*⁴ vinculado à arte construtivista do início do século XX, que acolheu o pensamento do mundo moderno e industrializado, para servir ao bem maior e coletivo, implantando as novas narrativas visuais. Embora estivesse inserido na escola soviética de montagem, ao lado de Pudovkin (1893–1953) e Kuleshov (1899–1970), Vertov defende os filmes de não-ficção e, em sua crença, a câmera⁵ é uma peça de tecnologia que serve para interpretar o mundo ao redor, um super-olho que enxerga e revela além da percepção humana (Rosebud Club, 2020). Finalizamos este recorte da história, com a evidência do impacto do cinema, desde o seu estabelecimento enquanto linguagem, nas artes plásticas. “Os futuristas revelaram desde logo, nas suas pinturas, a absorção das novas imagens em movimento, numa pintura algo ciumenta da conquista do cinema (Balla *versus* Vertov). Mas tal qual na fotografia, o contrário foi igualmente verdade.” (Sabino, 2000, p. 143).

Um último movimento artístico que gostaria de relacionar ao cinema, o *Dadaísmo*, nasceu durante a primeira Guerra, em 1916, no *Cabaret Voltaire*, com o manifesto do escritor alemão Hugo Ball (1886–1927), que com 24 anos estudou na *Max Reinhardt School of Dramatic Art*. Curiosamente, o teatro de Max Reinhardt é associado ao cinema alemão, já em 1913. Segundo Lotte Eisner (1985, p. 44), a partir de 1907 e até 1919, Max Reinhardt foi um tipo de Kaiser do teatro em Berlim. Entretanto, ela esclarece que Max Reinhardt, profundamente “impressionista,” dispensava as experiências de choque de luzes e sombras dos expressionistas, que visavam concentrar a iluminação súbita em um personagem ou objeto. Para Reinhardt, sua sedutora iluminação “tinha o único fim de suprimir o verismo e o naturalismo detalhista, caros à geração anterior.” (Eisner, 1985, p. 46).⁶

Era natural que o cinema, ao se tornar uma arte, aproveitasse as descobertas de Max Reinhardt, que utilizasse o claro-escuro e os mantos de luz que se derramavam de uma janela alta num interior escuro, assim como eram vistos todas as noites no *Deutsches Theatre*. (Eisner, 1985, p. 44)

Neste contexto teatral, identificamos o possível lançamento da caracterização do cinema como a arte do espaço, sobre um de seus pilares que é a construção visual plástica do cenário no espaço diegético do filme. Em termos gerais, o Dadaísmo foi um movimento de oposição radical, contra a lógica, os valores estéticos tradicionais e da sua época. Considerado anárquico e provocador, sua irreverência transparece em duas técnicas artísticas a ele associadas: a colagem e o *ready-made*. O Dadaísmo chega aos nossos dias como um exemplo, não só de contestação de ideias, mas também sobre como técnicas e processos artísticos são trazidos para os tempos atuais. O movimento *Dadá* oferecia nexos entre o colecionismo de objetos e imagens na pintura que investigávamos no ateliê, com alguns aspectos da montagem no cinema. A poética de acúmulo de imagens que se interligam por um pensamento em constelação se torna presente em nossos dias, onde uma complicada rede de referências imagéticas se apresenta por meio da internet. Olhar para autores contemporâneos como David Salle, Mama

⁴Man with a Movie Camera (1929) https://www.youtube.com/watch?v=cGYZ5847FiI&t=5s&ab_channel=AllsovietmoviesonRVISION

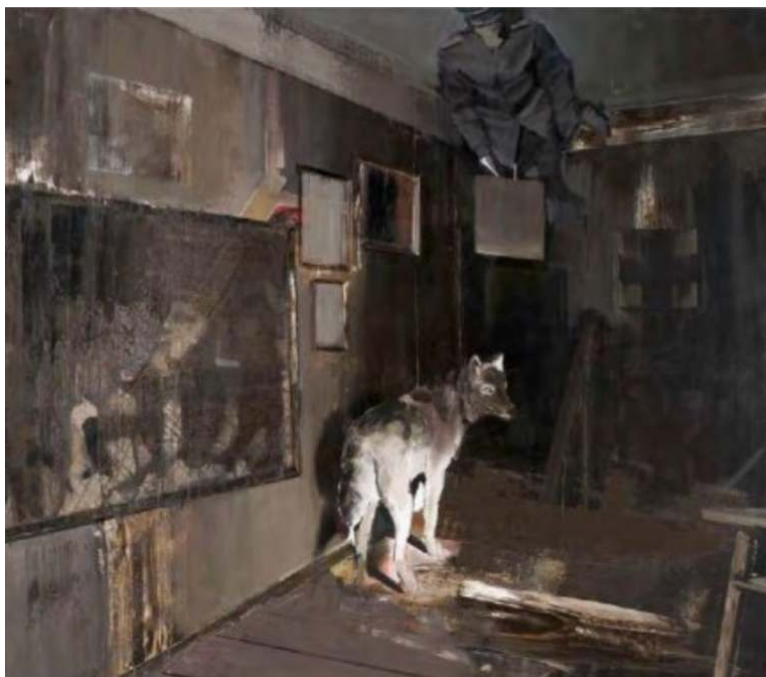
⁵Manifesto de Dziga Vertov (1923) 2:04–3:36 <https://www.youtube.com/watch?v=dijaKEzXzD8&t=124s>.

⁶“Reinhardt, ao se consagrar, antes de 1914, a mil nuances e impressões caleidoscópicas, recorria à imaginação dos espectadores. Seu teatro se tornava um amplo espaço onde turbilhonava o movimento e uma evolução incessante metamorfoseava a vida. Cortinas e panos de paredes dissimulavam parcialmente a curva suave de um *Rundhorizont*, de um horizonte cuja superfície côncava era inundada ora pelo luar, ora pelos raios de um sol resplandecente, para logo mergulhar de novo numa escuridão onde víamos oscilar a rede das estrelas, enquanto o jogo de um tipo de lanterna mágica a cobria de nuvens movediças.” (nota de rodapé Lotte Eisner, 1985, p. 46).

Andersson, William Kentridge, e Adrian Ghenie⁷ nos faz pensar sobre o conceito de presentificação⁸ da cultura visual e memória pessoal do artista.

Figura 4

Adrian Ghenie. *Dada is dead*, 2009.



Oil in canvas. 220 cm × 200 cm. Fonte: Adrian Ghenie, 2009 ISBN 978-3-7757-2463-0

Não pretendemos nos alongar sobre estes conceitos, mas queremos realçar a pintura de Adrian Ghenie que faz uma citação histórica ao *Cabaret Voltaire* na pintura *Dada is dead*, 2009. Detentor de uma técnica tradicional extremamente avançada, é um dos pintores contemporâneos mais bem sucedidos. Ghenie (1977) cresceu durante a ditadura Romena e é representante de uma das primeiras gerações criadas pela Internet. Esta pintura reflete sua crença de que as vanguardas então canonizadas estabeleceram uma “atitude extremista na arte, um ódio ideológico à pintura. Para mim, o século XX foi um século de humilhação — através da minha pintura, ainda estou tentando entender isso.” (Galerie Judin, 2022)

Os assuntos das referências para o artista e a colagem serão retomados no Capítulo III, quando abordamos a obra das pintoras Lucia Laguna e Cristina Canale.

1.2 PERSPECTIVA TEÓRICA

Com a ideia inaugural do cinema como movimento e representação do real, muitos cineastas e filósofos como Eisenstein, Gilles Deleuze, Rudolf Arnheim passam a teorizar a imagem sob esta nova perspectiva. Eisenstein trata o cinema sob o ponto de vista da montagem. Giles Deleuze (2004), explora o texto

⁷Sobre Adrian Ghenie <https://www.galeriejudin.com/artist/adrian-ghenie/>

⁸Gumbrecht, H. U. (2010). *Produção de Presença - o que o sentido não consegue transmitir*. Editora Contraponto Ltda.

Matéria e Memória, escrito em 1896 por Bergson, onde a tônica era a imagem-movimento e a imagem-tempo, relacionando suas ideias à imagem cinematográfica. Deleuze avança, ao tratar de questões do espaço como quadro e plano, enquadramento e decupagem, afirmando sua crença de que o ponto nodal do cinema é a montagem, que traz em si a ideia do movimento. Segundo Ines Gil (2005, pp. 49–50), “Rudolf Arnheim vai se insurgir contra os que afirmavam que o cinema era a reprodução da realidade... O cinema tem a sua própria representação da tridimensionalidade e da profundidade de campo, que nem sempre corresponde à percepção visual.”

Nas reflexões sobre como as imagens trabalham para contar histórias, ou ainda como as histórias conseguem ter seu lugar nas imagens, Aumont (2004) afirma que a pintura sempre pode imitar o movimento, mas não o tempo, e que este seria um ponto em que a pintura e o cinema estariam irremediavelmente separados. Por outro lado, Aumont lembrará a postulação de Rohmer de considerar o cinema como uma arte do espaço, na sua busca por encontrar um ponto de contato entre o cinema e a pintura

Eu reclamava para a pintura o direito de ser tratada como uma arte do tempo. Trata-se simplesmente, agora, de considerar o cinema como uma arte do espaço. A postulação não é nova, nós a encontramos em Eisenstein — onde encontramos tudo —, mais perto de nós, em Francastel e sobretudo em Rohmer⁹, que fez dela, em 1948, um artigo propositalmente provocador e paradoxal [...]. Pois encontramos na utilização narrativa do espaço por ambos [...] a presença de um mesmo implícito: a cena. (Aumont, 2004, p. 141)

Anos depois, em sua tese de doutorado, defendida em 1972, *A organização do espaço no Fausto de Murnau*, ele define três tipos de espaço no cinema.

Esses três espaços correspondem a três modos de percepção da matéria fílmica pelo espectador. Eles resultam também de três processos, em geral distintos, do pensamento do cineasta e de três etapas de seu trabalho, em que ele utiliza cada vez técnicas diferentes. A da fotografia no primeiro caso; a da direção de arte no segundo; a da direção e da montagem no terceiro. A articulação da equipe técnica especializada de cada um destes setores, é o que dará a coerência ao todo da obra cinematográfica. Poderíamos afirmar, desta forma, que esta seria uma diferença fundamental entre o trabalho do pintor e do cineasta, a atividade criativa individual e a de equipe. No entanto, veremos no Capítulo III, um exemplo que se contrapõe à maioria dos processos individuais de pintores, com a forma como Lucia Laguna articula a criatividade em sua obra com a dos seus assistentes.

No artigo sobre a noção de três espaços, Borges (2019) comenta a relação com o espaço em Rohmer, que por ter uma função mais didática, não contemplaria a complexidade da relação entre espaço e tempo do cinema. No entanto, priorizamos nesta pesquisa a dimensão espacial. Intuímos que nas teorias do cinema sobre a construção do espaço cinematográfico encontraremos bases para a compreensão da relação entre o artista e a imagem que constrói. Portanto, a partir de agora avançamos nossa investigação para o pensamento de dois teóricos do cinema, dos nossos tempos: Jacques Aumont e André Gardies. Na outra ponta, percorremos textos de Delfim Sardo em uma teoria que aborda questões mais amplas ligadas à arte em geral.

1.2.1 O CINEASTA PINTOR — A TEORIA CRÍTICA EM JACQUES AUMONT

Estudioso do cinema, e das relações entre o cinema e a pintura, Jacques Aumont, em seu ensaio sobre o pictórico e o fílmico, aponta alguns caminhos interessantes para se pensar o que o cinema absorveu

⁹Éric Rohmer (*Maurice Schérer*) escreveu no artigo “*Le cinema, art de l’espace*” (1948) “O espaço, ao contrário (do tempo) parece ser a forma geral de sensibilidade que lhe é (ao cinema) verdadeiramente essencial, na medida em que o cinema é uma arte da visão.”

Quadro 1

A organização do espaço no cinema por Eric Rohmer

Espaço pictural	Associado ao enquadramento e aos diferentes elementos plásticos como os da pintura – a iluminação, o desenho e as formas. Um fotograma qualquer extraído do filme Murnau, ainda que destituído de seu movimento, “sustenta-se,” mantendo-se forte e belo como um quadro. Raros cineastas, tais como Murnau, Eisenstein e Dreyer, têm uma “real e profunda cultura pictórica,” “cuja concepção fotográfica deve mais à pintura dos museus que ao imaginário popular.”
Espaço arquitetural	A forma de um edifício, forma de um objeto ou a forma de uma paisagem, propostas ao olhar, possuem uma função. Seu objetivo é não apenas refazer a natureza, mas enriquecê-la com aquisições novas. O cenário pesa sobre as atitudes dos personagens. Os objetos servem como uma compensação “imóvel” à mobilidade humana na tela e a troca de figurino, a exemplo de Fausto, corresponde quase sempre a uma transformação profunda do ser. Para Rohmer só existem duas maneiras nobres de se representar o modelo humano: o nu e o drapeado.
Espaço fílmico	Não é do espaço filmado que o espectador tem a ilusão, mas de um espaço virtual reconstituído pela decupagem e montagem. As elipses geradas por este processo e a ação acontecendo, em vez de concluída, são “um meio de chegar mais rápido ao essencial, para saltar por cima do tempo oco e dos espaços amorfos.” O movimento do motivo filmado, e as direções na construção do espaço fílmico têm privilégio em relação ao tempo como elemento essencial do cinema.

Elaborado segundo Cristian Borges (2019)

Figura 5

Edward Hopper. *New York Movie*, 1939.



Fonte: Museu Moma (moma.org)

da pintura, ao escrever sobre Lumière, considerado um dos criadores do cinema. Aumont faz uma análise do homem que propagou a imagem filmada, projetada e apresentada ao espectador em uma sala de cinema. No primeiro capítulo de *O olho interminável*, o autor qualifica Lumière como *o último pintor impressionista*, fazendo referência à fala de Godard neste sentido, em dois momentos: 1966 em uma retrospectiva Lumière e em 1967, por meio de uma personagem do filme *A chinesa*. Ao fazer isso, Aumont descreve um dos encontros fundamentais do cinema com a pintura, quando ambos trazem naquele momento a ideia de buscar a impressão de realidade (Aumont, 2004, p. 27).

A problemática relacionada ao espaço, ao movimento e à narrativa, se subjugua aos limites do quadro e resolve caminhar para dentro do espaço diegético ou das imagens em perspectiva criadas por estratégias da pintura, como nos conta Aumont em *O olho interminável* (2004). Podemos afirmar que por meio destas estratégias, o autor do filme encontra abertura relativamente suficiente para expandir e representar o mundo sem limites das imagens de sua mente.

Aumont (2004) nos conta que Bazin (1951), no texto *Pintura e cinema*, constata que Resnais, em diversos filmes, “‘abriu’ o espaço das telas pintadas, dotou-o de um fora imaginável, de um fora-de-campo.” E passa a refletir sobre aspectos do quadro partindo do seguinte:

O quadro filmico, por si só, é centrífugo: ele leva o olhar para longe do centro, para além de suas bordas; ele pede, inelutavelmente, o fora-de-campo, a ficcionalização do não-visto. Ao contrário, o quadro pictórico é *centrípeto*: ele fecha a tela pintada sobre o espaço de sua própria matéria e de sua própria composição; obriga o olhar do espectador a voltar sem parar para o interior, a ver menos uma cena ficcional do que uma pintura, uma tela pintada, *pintura*. (Aumont, 2004, p. 142)

O espaço das imagens pictóricas e filmicas de que trata Aumont é o espaço que é visto e não o espaço percebido, como são o movimento ou a luz. Ele é construído a partir de percepções visuais, cinésicas¹⁰ e táteis.

Ver o espaço seria interpretar através de informações visuais relacionadas à profundidade ou terceira dimensão da imagem: altura, largura e profundidade. O quadro que visa ao *trompe-l'oeil*, teve inúmeros elementos descritos já nas “regras de Leonardo:” os objetos próximos parecem maiores, sua textura aparente é mais grossa, seus contornos mais claros, suas cores mais saturadas, eles parecem ser mais baixos, estar menos próximos do horizonte. Grosso modo, isso significa que no real como no quadro, a perspectiva linear, com o eventual auxílio da perspectiva “atmosférica,” permite perceber a profundidade, que ela é até mesmo, em suas diferentes formas, o único fator que permite percebê-la de modo idêntico no real e no quadro. (Aumont, 2004, p. 113)

Para ele, “é em termos de quadro que cinema e pintura têm a semelhança mais clara, talvez por ser a mais superficial, como tenderia a provar os pastiches e as citações de um pelo outro, quase sempre nos termos, fetichizados por muitos cineastas e muitos críticos, da composição” (Aumont, 2004, p. 123). Ele critica em Bazin, por meio de exemplos, o mau gosto de termos como “planos-telas pintadas” e “beleza pictórica no cinema,” relacionados a princípios da composição harmoniosa. O filme *Van Gogh*, de Alain Resnais, produzido em 1948, é tratado como um caso célebre de filmes sobre a pintura.¹¹ Destacamos aqui parte da análise feita por Aumont, na qual *alfineta* Bazin por utilizar estes termos (o academismo dos “planos-telas pintadas” devia ser absolutamente insuportável para o cantor do neorrealismo). Entretanto, trata de forma poética a evidência do quadro, ou da janela, dentro do filme.

¹⁰ Cinésica — adjetivo relativo a cinesia-substantivo feminino — capacidade de se movimentar = mobilidade, movimento.

¹¹ https://www.youtube.com/watch?v=SmILXxGaXMo&t=11s&ab_channel=anthologiablog

Se os Van Gogh filmados por Resnais começam a contar uma história, a abrir para um fora-de-campo, é, com certeza, em virtude da forte propensão narrativa do cinema, mas também porque a história começa — e com ela a abertura — nas telas pintadas. Se olharmos bem, não é por acaso que, em todas as versões de *O quarto de Vincent em Arles*, ambas as bordas laterais coincidem com uma porta (e verdade que Resnais nos faz passar pela janela...): uma evidênciação do quadro como abertura que encontramos, em formas cada uma mais visível do que a outra, em uma enorme proporção de telas pintadas do século XIX.¹² (Aumont, 2004, p. 124)

Aumont (2004, p. 124) argumenta que “os efeitos de quadro pensáveis são os mesmos em pintura e no cinema, mas o que difere são os meios empregados para atingir tais efeitos e, por conseguinte, os contextos estético-estilísticos nos quais são pensados.” A partir desta afirmação, se refere aqui à falta de tratamento por teóricos como Arnheim e Eisenstein, de efeitos como os princípios de enquadramento do estilo clássico hollywoodiano, que produziu uma quantidade esmagadora de planos “centralizados,” ou seja, que utilizam muito pouco as bordas do quadro. Somente com a análise *neoformalista*, como a de David Bordwell (1985), esta questão é aprofundada. A diversidade de estilos relacionados a estética e teorias muito antigas como a do *centro de simetria*, trazidas da pintura, são tratadas como fórmulas, tal qual a das personagens refletidas no espelho de ambos os lados do eixo vertical. Estas fórmulas “encontram os lugares-comuns simbólicos ligados ao binário, ao duplo, ao ternário, e é com razão que os primeiros teóricos da abstração pictórica tiveram a sensação de estar apenas evidenciando leis muito antigas, até então implícitas.” (Aumont, 2004, pp. 125–126).

Discussões sobre centralização e enquadramento, descentralização (o centro esvaziado de qualquer personagem) e desenquadramento, envolvendo cineastas como Antonioni ou Straub, apontam para uma diferença entre o cinema e a pintura. Segundo Aumont (2004), esta diferença se relaciona à impossibilidade da cultura visual ocidental de “separar a janela e o limite, a profundidade fictícia e a superfície real [...] uma dupla e indissociável natureza da imagens” (Aumont, 2004, p. 129). Ele nos conta que para Arnheim as diversas modalidades da descentralização não passariam de um “avesso da centralização,” ao que Pascal Bonitzer, em seus artigos sobre filmes que usam a descentralização, irá contrapor com a definição do desenquadramento (Aumont, 2004, p. 2019). Desenquadramento não é exatamente descentralização [...] primeiro, o desenquadramento suscita um vazio no centro da imagem; segundo, ele remarca o quadro como borda da imagem; terceiro, enfim, ele só pode se resolver na sequencialidade, e, no cinema tende efetivamente a ela. (Bonitzer in Aumont, 2004, p. 129)

Aumont acredita que o desenquadramento realiza o paradoxo de separar o filme de seu fora-de-campo, o que é muito difícil de se fazer em pintura. Como exemplo, cita as personagens cortadas pelo quadro, das telas de Degas. “Quando Degas corta, na borda do quadro, o rosto de uma personagem, não temos dificuldade em completar imaginariamente.” (Aumont, 2004, p. 134).

1.2.2 O ESPAÇO NO CINEMA POR ANDRÉ GARDIES

A elaboração do roteiro ou da narrativa, definido a partir de um único aspecto ao qual chamamos de argumento principal, se apoia primeiramente na estruturação do espaço, como defende Gardies (2019), a despeito das imensas possibilidades temporais relacionadas à montagem. Se quisermos construir uma pintura partindo de uma estrutura peculiar do cinema não podemos deixar de nos aprofundar neste conceito.

¹²Recentemente restaurado, este curta de 1948 que ultrapassa limites, evoca brilhantemente a vida de Vincent Van Gogh, usando apenas suas pinturas como visuais “VAN GOGH traça a vida e a obra do grande pintor, desde seus primeiros dias como realista na Holanda, até sua estadia em Paris, o auge de sua carreira na Provença, e depois os dias sombrios de loucura que caíram sobre ele.” (Icarus Films, 2022)

Segundo Gardies (2019) o espaço é estudado no cinema a partir de duas concepções dominantes: geográfica e plástica. Nos interessa esta aproximação com um outro campo de pesquisa, onde teóricos da geografia realizam análises vinculadas a espaços fílmicos sobre a cidade, a natureza ou a geografia do western, que se articulam pelo lado do cinema com a estética de uma época, de um gênero ou autor.

Como vimos em Rohmer, a concepção plástica da cena é articulada prioritariamente com estratégias ligadas à composição da imagem, muitas vezes importada da pintura. A ideia da geografia nos leva a pensar sobre o conceito de *lugar* e em última instância, sobre o deslocamento entre espaços (como veremos adiante, presente metaforicamente em minhas pinturas da mala). Segundo India Mara Martins (Martins, I., 2014), ao refletir sobre espaço, território e dispositivo:

Uma forma muito comum de pensar a questão espacial no cinema é a partir do conceito de lugar (quase sempre associado às locações). Para Gardies, lugar se define como o local que aparece com uma forma significativa, delimitada por sua estrutura espacial — tamanho, orientação, dimensões — e por sua ordenação estilística — objetos que o compõem, traços de estilo. (Martins, I., 2014, p. 9)

Já o termo *espaço*, refere-se à sala de cinema, ao ecrã, o que ocorre no ecrã e, muitas vezes, vai além dele (espaço fora do ecrã). O conceito de dispositivo, é usado por Gardies para agrupar estes elementos, visando sistematizar os estudos sobre o espaço cinematográfico. Dispositivo cinematográfico é um termo cunhado por Baudry (1978) relacionado ao ato espetatorial, incluindo os espaços da sala de cinema, da cabine de projeção e o ecrã (Martins, I., 2014).

A estrutura criada por Gardies (2019) caracteriza o Espaço Cinematográfico por meio da noção de dispositivos presentes na sala do cinema (cenográfico e especular). O *Hall* é um espaço que faz uma transição suave entre o espaço urbano e o espaço da sala de cinema. A mudança do espaço da rua é suave porque o *Hall* traz características dos dois espaços: é fechado, mas permite a livre circulação; ainda apresenta elementos visuais e os ruídos característicos da rua, mas ele já cria um percurso que direciona para a sala de cinema. Para Gardies, quando o espectador atravessa o *Hall* e chega à sala de cinema: “o sujeito inscrito na ordem cotidiana cede seu lugar ao sujeito *espetacular*, devido às restrições físicas da sala do espetáculo.”^a (Gardies, 2019, pp. 18–20).

O espaço do *ecrã* interage com o olho espectador elaborando concretamente uma organização topográfica, com conotações a partir dos saberes espetatoriais relativos aos lugares representados. A *tela* é um espaço real à dupla visão: ela possui uma materialidade física que o espectador percebe no início da projeção. Quando tudo fica escuro e as primeiras imagens aparecem há outra realidade, mais complexa e muito mais difícil de estabelecer, que surge no *ecrã*. Durante um tempo realmente perceptível, no qual o olho do espectador se precipita para o centro da tela durante a projeção, uma mutação radical se impõe em consequência do *status* de realidade da tela: sua materialidade física se transforma em uma realidade imaginária cuja ilusão funciona de modo proporcional ao prazer experimentado pelo espectador.^b (Gardies, 2019, pp. 22–23)

Outros dois conceitos trazidos por Gardies (2019) são os processos de construção do espaço diegético e o papel narrativo deste. A diegese se define como tudo o que pertence à história contada, ao mundo proposto pela ficção do filme. Para ele o espectador acessa o mundo diegético por meio de pré-requisitos, como os dispositivos cenográficos construídos pela produção fílmica, que lhe são oferecidos na bilheteria do cinema. Mas não apenas isto: o que o espectador adquire na compra do ticket é um contrato fictício, com o qual construirá, a partir de sua experiência e das proposições fílmicas, um novo mundo. “Se cabe ao filme apresentar *propostas*, cabe ao espectador a habilidade e o trabalho de fazê-las *dar frutos*”^c (Gardies, 2019, p. 62). Desta forma, Gardies demonstra o caráter *duplo* da construção do

espaço diegético, representado não só pelo próprio filme, mas também pelo espectador. Este mundo imaginário é construído *duplamente*: pelo próprio filme e pelo espectador. Ao observarmos uma notícia falada em um rádio presente em uma cena, estamos diante de um contexto diegético.

O realismo do espaço representado situa o espectador no mesmo tempo do mundo cotidiano. Segundo Gardies (2019), há uma inversão do papel do voyeur que assina esse contrato na bilheteria: ele deixa de procurar o mundo para usufruir de um mundo que vai até ele.

A experiência vivida do espaço, associada tanto à mobilidade do olhar do espectador quanto ao poder ordenador do olhar, me permite, a partir de dados filmicos, construir (mas também “desconstruir,” rearranjar, transformar, reavaliar) constantemente, ao longo da projeção, o espaço diegético.^d (Gardies, 2019, p. 67)

No que tange a construção fílmica do espaço diegético, (Gardies, 2019, p. 89) aborda a organização do plano pelos fotogramas e a realização do sintagma por meio da sucessão de planos. Estas questões trataremos no próximo capítulo com a proposta de Block. Entretanto, há que se destacar a importância atribuída ao papel narrativo do espaço diegético por Gardies (2019) ao trazer frames de filmes como “A Rosa Púrpura do Cairo,” de Woody Allen (1985).

1.2.3 REFLEXÕES SOBRE ESPAÇO E ÓPTICA EM DELFIM SARDO

O teórico de arte contemporânea Sardo (2017) trata da questão óptica em seu livro *O Exercício Experimental da Liberdade*, no capítulo “O enorme campo do que não tem nome.” Partindo da premissa de que o “espaço tem sempre uma conotação metafórica, dependendo da forma como é descrito, vivido, pensado e conceptualizado,” Sardo (2017) conceitualiza o espaço passando por diversas abordagens. Para ele o espaço define a forma da representação que produzimos no mundo. Mas centra no campo artístico a verificação de suas ideias quanto à produção representacional do espaço. Invoca as heterotopias de Foucault que fazem referência ao teatro, como lugares onde coexistem espaços díspares. Desta forma define o campo que lhe interessa, no caso o museu, como um espaço heterotópico. Não nos interessa aqui avançar na questão do museu, mas acreditamos que o lugar da teoria de Sardo, embora ligado a questões tridimensionais, nos interessa para relacionar o espaço do cinema ao da pintura (Sardo, 2017, pp. 189–189).

Ao tratar da Vertigem, perturbação espacial relacionada à possibilidade de queda, de instabilidade e de desequilíbrio, explica o entendimento óptico-visual do espaço, e seu conceito descrito por Alois Riegl, na história da arte, que entende a percepção do espaço arquitetônico como sendo eminentemente óptico-visual. Esta visão se contrapõe ao entendimento de que o espaço é a possibilidade de ocupação por um corpo, para ser nele vivido. No século XX, o moderno na arquitetura privilegia o entendimento do espaço óptico-visual em contraposição a este espaço háptico-corporal, cuja história remonta à tese de 1914 de Paul Frankl: “*Principles of Architectural History, the four phases of architectural style.*”

Poderíamos pensar aqui tanto sobre as questões de *estilo* na arte trazidas por Wölfflin quanto as que Argan levanta ao tratar da arte moderna sob o prisma da arquitetura. Afinal, o campo da arquitetura é o mais ligado à ideia de construção. No entanto, Sardo (2017) introduz a ideia de *ambiente*, ligada à expansão das artes de projeto:

[...] nomeadamente a arquitetura e o design nascente, para um modelo que produz outros mecanismos de representação do real entendido como espaço, isto é, como possibilidade. A obra de arte é uma ação sobre o real, que visa produzir um universo conectivo, participativo e vocativo. (Sardo, 2017, p. 206)

Cabe aqui uma reflexão: Como estaria sendo transformada a atmosfera filmica¹³ na “caixa preta”¹⁴ [“designação usada para assinalar uma tipologia arquitetônica comumente utilizada na construção de espaços destinados a projeções de cinema, apresentações, concertos, etc.”] e nas imagens da pintura no “cubo branco”¹⁵ depois do advento do celular? O espaço da tela do cinema na sala escura e da pintura na galeria tem hoje uma outra configuração, ao se tornar móvel e transitar por outros lugares. Existe um novo espaço expositivo, de galerias, museus, feiras de arte e sites de artistas, nascido no ciberespaço¹⁶, cuja imprevisibilidade de recepção por parte do espectador se torna um novo desafio para o autor, tanto da pintura tradicional quanto do cinema.

O capítulo *Imagens, lentes, espaços e movimentos*, se inicia com uma abordagem sobre o Atlas, de Gerhard Richter, tratando da fotografia como substantivo coletivo, trazendo a experiência de Aby Warburg e seu *Atlas Mnemosyne*. Assim Sardo (2017) explica as *constelações de sentido*, assentes na ideia de *intervalo* entre imagens, no espaço físico que as delimita e define. Importa aqui o esclarecimento que Sardo (2017) faz em relação ao Movimento, ao apontar o que se segue, trazendo então o cinema para a conversa:

O problema do intervalo conhecia, entretanto, outros desenvolvimentos, nomeadamente com o surgimento do termo nos escritos de Sergei Eisenstein e Dziga Vertov. Esta questão, a que regressaremos no capítulo seguinte, merece aqui ser introduzida na forma como Vertov a define, ao centrar a arte do movimento não no movimento em si, mas “nos intervalos que levam o movimento a uma resolução cinética”. (Sardo, 2017, p. 232)

O contexto é o início de uma teoria cinematográfica sobre o intervalo, durante o período de 1924–1930, nos textos soviéticos de Eisenstein e Vertov, e no espaço europeu com Jean Epstein, Louis Delluc, Joris Ivens e Hans Richter. A partir das imagens em constelações do Atlas de Warburg (1926 — conferência sobre Rembrandt)¹⁷, a história de uma teoria fotográfica que se relaciona ao cinema avança em questões relacionadas ao espaço, ao intervalo, à profundidade e à imagem em movimento, caminhando para a problemática da produção da serialidade, que, segundo Sardo, é inaugurada pelos escritos de John Coplan (1968). “O fotógrafo (à data, diretor da ‘Artforum’) define a ‘imagética serial’ como um tipo de forma ou estrutura partilhada igualmente por cada trabalho num grupo de obras relacionadas, realizadas por um artista” (Sardo, 2017, p. 233). O universo fotográfico teria recusado a imagem única, no período surrealista de Man Ray, que usava séries que deveriam ser vistas como conjuntos de estranheza instauradoras de ambientes.

O termo *laboratório*, que teria sido usado pela primeira vez na apresentação de Aby Warburg (1927) ao estabelecer protocolos móveis e experimentais na montagem de seu Atlas Mnemosyne, vem ao encontro das questões processuais que levantamos em relação às possibilidades que o pintor passa a elencar dentro do ateliê, uma espécie de experimentalismo.

¹³No cinema a atmosfera pode ser fabricada através de meios filmicos como direção de atores, o trabalho da luz, do som [...] a utilização do for a-de-campo, a profundidade de campo [...] No cinema a atmosfera é o que dá o *tom* à representação. É ela que a caracteriza, atribuindo-lhe propriedades, qualidades e intensidades (Ines Gil, 2005). *A atmosfera no cinema: o caso de “A sombra do caçador” de Charles Laughton entre onirismo e realismo*. Fundação Caluste Gulbenkian & Fundação para a Ciência e Tecnologia.

¹⁴Segundo Adolfo Porras, 2010, p. 40.

¹⁵Porras, 2010, Designação usada para indicar os espaços de exibição próprios das artes plásticas e/ou visuais, tais como museus e galerias. (p. 46).

¹⁶Para Pierre Lévy (2010), “ciberespaço” é sinónimo de rede. “eu defino o ciberespaço como o espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores.” Do artigo *Cibercultura Teatral: Panorama do trabalho criativo no ciberespaço em Porto Alegre durante a pandemia* DOI: 10.14393/issn2358-3703.v8n2a2021-

¹⁷Sobre Warburg e o cinema <https://labcom.ubi.pt/livro/314>

Acrescemos a este, um outro conceito, o da *faktura*, com o qual Sardo aborda a genealogia da imagem como compósito (colagem ou fotomontagem), definido por David Burliuk no manifesto futurista de 1912, *uma bofetada no gosto do público*. A palavra fatura é usada como categoria estética efetiva, em referência à utilização de materiais específicos a partir de um plano construtivo. O termo foi usado para justificar não só questões ideológicas no período russo de *Rodchenko*, e também para a utilização de processos mecânicos de produção, que não poderia ser objeto de assinatura (como ocorre na pintura), “libertando a imagem de seu contexto de mercadoria para mergulhar no sistema de circulação social.” (Sardo, 2017, pp. 238–239). No entanto, queremos dar enfoque aqui ao uso da palavra para traduzir o instrumental que o pintor lança mão para instaurar suas próprias ideias, ainda que vinculadas a poéticas de maior amplitude, seja com caráter social, político, mas fundamentalmente baseado em sua própria compreensão daquilo que está em pauta no seu projeto. A fatura é, neste sentido, não só resultado das reflexões do artista, mas também, de modo inverso, instrumento para a criação de sua poética.

Capítulo II

O impacto da evolução da óptica na arte — lente, câmera e projetor

Neste capítulo abordamos dois assuntos que se relacionam com o tema principal de nosso estudo: a evolução da óptica e o que caracteriza o olhar do cinema, sob uma perspectiva de ordem prática. Para isto, revisitamos textos de alguns autores que se colocam nesta intersecção.

Durante o período de estudos na Escola de Artes Visuais, chamou-me a atenção um livro da bibliografia, que então servia de base para um dos cursos, intitulado *Fotografia e pintura, dois meios diferentes?* (2011). Como temos observado, pintores contemporâneos passaram a se utilizar de fotografias como modelo para suas obras. Em seu texto, Laura González Flores (2011) reflete sobre as características das duas disciplinas, com a hipótese de que “Fotografia e Pintura são, no fundo, a mesma coisa” (Flores, 2011, p. 7). Não estamos tratando aqui do mesmo paradigma da autora, que trata da Fotografia e Pintura nos termos de serem iguais ou diferentes, e de como, se conectam estes dois campos presentes na vida diária, com os quais se lida de maneira diferente. Nosso objetivo é investigar a possibilidade de se usar o olhar característico do cinema na construção de uma pintura. Como ponto de partida nos parece adequado lembrar o crítico e teórico do cinema, André Bazin, que realiza uma *ponte* entre pintura, fotografia e cinema, através de seu texto “Ontologia da imagem fotográfica” (1983). Trazemos para este capítulo um apontamento de um dos primeiros ensaios de André Bazin (1983), que é um estudo retomado a partir de *Problèmes de la Peinture*, 1945.

A originalidade da fotografia em relação à pintura reside, pois, na sua objetividade essencial. Tanto é que o conjunto de lentes que constitui o olho fotográfico em substituição ao olho humano, denomina-se precisamente *objetiva*. Pela primeira vez, entre o objeto inicial e sua representação nada se impõe, a não ser um outro objeto. Pela primeira vez, uma imagem do mundo exterior se forma, automaticamente, sem a intervenção criadora do homem, segundo um rigoroso determinismo. A personalidade do fotógrafo entra em jogo somente pela escolha, pela orientação, pela pedagogia do fenômeno; por mais visível que seja na obra acabada, já não figura nela como a do pintor. (Bazin, 1983, p. 125)

O aspecto de que fotógrafo e pintor deixam a marca de sua personalidade de forma diferente em suas obras, pode ser questionado diante da cena contemporânea, na medida que ambos realizam escolhas cujo objetivo é se expressar por meio de seus projetos. Os instrumentos podem ser diferentes, mas os objetivos nos parecem comuns e o problema da escolha do processo que cada artista adota para tratar de seu assunto ou tema, muito nos interessa nesta investigação, que estará será aprofundado no Capítulo III.

Por hora, queremos destacar neste texto o ponto que diz haver pela primeira vez um dispositivo que passou a intermediar o método de criação, tanto da fotografia quanto do cinema. A câmera e suas lentes evoluem a partir do que Bazin caracteriza ser um acontecimento decisivo:

[...] a invenção do primeiro sistema científico e, de certo modo, já mecânico: a perspectiva (a câmara escura de Da Vinci prefigurava a de Niepce). Ele permitia ao artista dar a ilusão de um espaço de três dimensões onde os objetos se podiam situar como na nossa percepção direta. (Bazin, 1983, p. 125)

Para ele, diferente da pintura, a fotografia e o cinema tinham uma mesma origem, a mecânica, e entre o objeto inicial e sua representação não havia a intervenção humana. Neste sentido, Bazin demonstra confiar na imparcialidade do aparato técnico da câmera.

Um outro ponto de vista é abordado por Comolli (1941–2022), nos ensaios sobre a teoria e história do cinema, publicados nos Cahiers du Cinema (1971), onde agrega a herança ideológica da câmera à sua herança científica. Para Jean-Louis Comolli (2015) o que está em causa é estatuto técnico de invisibilidade da câmera na produção do espetáculo e os investimentos ideológicos tanto na produção do filme quanto em uma teoria criada com fins políticos (Comolli, 2015).

Com relação a esta discussão, Joao Mario Grilo (1993) observa que “o termo objectiva talvez seja então um termo pelo menos equívoco para designar o sistema óptico utilizado nas câmaras fotográficas, de cinema e televisão.” Para ele a contribuição de Comolli foi importante na época para enfatizar a “natureza arbitrária dos códigos de representação incorporados na tecnologia básica do cinema” [...] *ficção geométrica* que impõe ao real (com o qual se assemelha) uma *rectificação ideológica* (Grilo, 1993, pp. 332–333).

Comoli e Pleynet promovem uma crítica poderosa aos princípios bazinianos de Ontologia da Imagem Cinematográfica, problematizando o caráter automático da representação fílmica e desconstruindo a pregnância do óptico sobre o ideológico. [...] A imagem do cinema é, enquanto imagem perspectica, uma imagem organizada [...] atribui a este olho e, portanto ao sujeito que olha — pela coincidência geométrica entre o ponto de vista e o ponto de fuga — um lugar privilegiado e central. (Grilo, 1993, pp. 331–332)

2.1 ÓPTICA E MOVIMENTO NA PINTURA

SOBRE A ÓPTICA O conhecimento secreto dos pintores renascentistas, descrito na publicação do pintor David Hockney (1937), *Secret Knowledge: Rediscovering the Lost Techniques of the Old Masters* (2001), e divulgado através do documentário de TV produzido pela BBC, *David Hockney: Secret Knowledge* (2002)¹⁸ relata as técnicas dos mestres da idade clássica da pintura, e sobre como são vistas e tratadas as imagens hoje, na era da manipulação digital. O autor apresenta seu estudo teórico sobre como algumas das famosas obras-primas da arte ocidental de artistas como Da Vinci, Caravaggio, Velazquez e Van Eyck foram realmente criadas. Segundo Hockney, o espelho e as lentes já eram usados como técnicas de reprodução da imagem, que se desdobraram na fotografia atual. O método utilizado à época tinha por finalidade auxiliar na estruturação de suas pinturas. A matemática teve então um novo aliado: as descobertas da física e da óptica que traziam o novo dispositivo técnico ao serviço da pintura, se propagando entre os pintores do século XIX. Portanto, a arte bidimensional já tinha uma afinidade grande com o que se chamaria de fotografia, antes mesmo dos “primeiros filmes.”

¹⁸Documentário *David Hockney Secret Knowledge* http://www.youtube.com/watch?v=JKbFZIpNK10&t=14s&ab_channel=taylordiabennett

O uso de projetores para iniciar um trabalho pictórico, processo comum a muitos pintores contemporâneos, vem se somar aos tradicionais esboços com os modelos vivos e técnicas de ampliação de desenho. Abordaremos este assunto mais adiante, no Capítulo IV, ao tratar de um método fundamental utilizado em nosso processo de pintura.

SOBRE O MOVIMENTO O desejo humano de reproduzir o movimento, se manifesta na imagem pictórica e na imagem fílmica através do direcionamento do olhar. Buscamos aqui respostas à inquietação que temos em saber como nossos olhos se movimentam diante de uma pintura, quando guiados pela composição. O conceito de movimento, para além de ser uma metáfora do primeiro tema das pinturas deste mestrado em artes plásticas, que eram as malas, possuía relevância como objeto de pesquisa relacionado ao direcionamento do olhar, um assunto que me interessava tanto na pintura quanto no cinema. O início de nossa pesquisa se ancorou na palavra movimento, que se apresenta sempre que associamos imagens de figuras estáticas representadas na pintura às do cinema: “*impressão de movimento*”. Como veremos adiante, os estudos de representação do movimento, identificados em Leonardo Da Vinci e Rubens, complementaram o nosso entendimento sobre o escopo deste texto, que se ancora na visualidade.

A FORMA DO FILME E O SENTIDO DA PINTURA As teorias da visualização iniciadas com a invenção da perspectiva em Florença, entre 1420 e 1450, atribuída ao arquiteto Brunelleschi (Daniel Arasse, 2016), têm um encontro marcado com o cinema nos experimentos do psicólogo Rudolf Arnheim, com sua psicologia da forma (*Gestalt*). Arnheim teoriza sobre o filme no livro *Film as Art* (1932), antes mesmo de escrever sua principal obra *Arte e Percepção Visual: uma psicologia da visão criadora* (1954). Estuda as relações espaciais no quadro e a percepção visual, podendo ser considerado um marco do encontro da narrativa pictórica com a do cinema. Seus estudos trouxeram um novo olhar para o ensino não só dentro das academias, mas também para a pintura contemporânea. No artigo *Percepção e Estética na Teoria do Cinema de Hugo Münsterberg e de Rudolf Arnheim*, Teresa Pedro 2013 relaciona dois autores muito estudados nas escolas de cinema e de pintura, ao demonstrar que a estética do cinema é fundamentada por uma teoria da percepção em dois textos marcantes da teoria clássica do cinema, o texto de Hugo Münsterberg (1916) e a obra de Rudolf Arnheim, *Film as Art* (1932). “Neste sentido, estes dois textos oferecem um exemplo paradigmático para pensar a interseção entre teoria da percepção e estética.” (Pedro, 2013, p. 226).

Encontramos na produção contemporânea da pintura figurativa, uma grande utilização destas teorias em suas técnicas compositivas, muitas delas relacionadas ao movimento do olhar percorrendo a tela na pintura. Não podemos deixar de relacionar os conceitos perceptivos das diagonais de Arnheim, seu estudo sobre peso, equilíbrio, e percepção no esqueleto estrutural do quadrado, ao cruzamento do trem dos Lumière no ecrã, em direção ao espectador. A direção do olhar tem sido explorada na arte contemporânea, não só através de pinturas que tratam do assunto por meio de apropriações, mas também quando a pintura fala da própria pintura, em especial na pintura figurativa.

Um exemplo disto é a dupla Muntean & Rosenblum que traz a tradição da pintura através da apropriação de estudos do espaço pictórico realizados por autores como Alberti (1401–1472), Piero Della Francesca (1415–1492) e Lucca Pacioli (1445–1510). Segundo Sabino (2000, p. 34), “o pintor Piero Della Francesca dedicou grande entusiasmo ao papel da matemática no entendimento da natureza, esmerando-se nos estudos sobre a geometrização do plano pictórico e a conquista da profundidade do espaço através da perspectiva.” Seu amigo Luca Pacioli que também se relacionava na época com Alberti e Leonardo, era professor de matemática e geometria em vários centros universitários da época como Perugia, Urbino, Milão, Florença, Roma, Bolonha e Veneza. Sua obra *Da Divina Proporção* explica pela primeira vez a proporção de ouro, com figuras geométricas regulares e sólidos tridimensionais. (Sabino, 2000)

Para Viveiros (2007), a pintura holandesa e flamenga dos séculos XVI e XVII constituíram um modelo alternativo à perspectiva da pintura florentina do século XV. A imagem tornou-se num mapa

Figura 6

Muntean & Rosenblum. *Untitled* (“To know anything...”), 2020.



Crayon, oil, acrylic on canvas. 225 cm × 305 cm. Fonte: artsy.net/partner/galerie-ron-mandos (Artsy)

amplo, mas plano, onde o espectador se perdeu por não haver um centro de atração, e sim um *fluxo do olhar*. (Viveiros, 2007)

A densidade visual da pintura flamenga e holandesa refletiu uma nova forma de conceber o mundo e o olhar, traduzido em amplas paisagens minuciosamente descritas e povoadas por diversas situações e acontecimentos, em mapas de lugares que nivelaram num efeito de superfície o próximo e o longínquo. (Viveiros, 2007, p. 38)

Trazemos aqui um caso sobre a pintura flamenga que parte do cinema para a pintura. O cineasta, pintor e diretor teatral polonês, Lech Janusz Majewski realizou um tríptico fílmico, cuja principal peça *O moinho e a Cruz* (2011) com roteiro de Gibson e Majewski utiliza técnicas de CGI (*computer-generated imagery*) e efeitos em 3D para realizar a transposição do livro *Portement de Croix Historie d'un tableau de Pierre Bruegel l'Aîné* (1996), que analisa a pintura *Cristo carregando a cruz* (1564), de Pieter Bruegel, o Velho.

As estratégias de Bruegel e Majewski voltadas para a imersão do espectador, em uma obra de arte, se utilizam de parâmetros Renascentistas, como *invenção* da paisagem, geometria euclidiana, perspectiva *artificialis* e cromática, e são analisadas no texto de Denise Costa Lopes (2019).

Estas descobertas, somadas a leituras, usos e conceitos de épocas subsequentes como sublime, *contemplatio*, forma panorama, modelo panóptico, campo de mira x campo visual, perspectivas fisiológicas e múltiplas, apreendidas de forma sintética, serviram de base para a compreensão do processo de imersão do espectador numa obra de arte. (Lopes, 2019)

O maior desafio de Majewski para a reconstrução da pintura de Bruegel no ecrã do cinema foi representar a perda da centralidade da perspectiva *artificialis*,¹⁹ preponderante à época na Itália, que passou a se fracionar em sete ou mais perspectivas difusas sobre a superfície plana. Por meio de técnicas de animação em 3D e computação eletrônica, montou o plano de filmagem com o mesmo cruzamento de linhas arquitetado por Bruegel. Majewski usa o próprio personagem Bruegel (Hauer) em cena, traçando diagonais e linhas perpendiculares e paralelas num papel. Esta representação narrativa de Majewski vem ao encontro da sensação de imersão que vivencio diante de cenas projetadas, tanto na qualidade de espectadora que reconstrói imagens mentais a partir de proposições fílmicas, quanto na condição de pintora, ao me posicionar entre o projetor e a tela para recriar uma imagem já existente.

Se estamos tratando aqui de uma construção da imagem na pintura, pelo olhar do cinema, cabe lembrar a motivação da perspectiva *artificialis* e anamorfose²⁰ no período renascentista da pintura. Esta história está ligada ao desejo de sistematizar a relação entre os olhos e a forma como eles veem, a fim de representar a tridimensionalidade no plano bidimensional. Com o avanço da representação alargada da paisagem, na pintura do século XV, no Norte da Europa, surge um espaço amplo a ser percorrido pelo espectador. Na pintura de Bruegel *Cristo carregando a cruz*, conforme descreve Lopes (2019):

O quadro pode ser lido também como um filme prestes a ser editado em fabulosas sequências por nós, seus interlocutores, numa linguagem cheia de ritmos, sons, luzes, cores e surpresas de combinações quase infinitas (...) seguem um percurso mapeado da esquerda para a direita, perfazendo o próprio calvário de Jesus. (Lopes, 2019, p. 16)

Podemos estabelecer uma conexão do movimento do olhar, dentro do espaço proposto pela pintura em Bruegel com a noção de imagem em movimento dos primeiros filmes na década de 1890, e até mesmo antes, com a fotografia *The Horse in Motion* do galope de um cavalo quadro a quadro realizada por Muybridge em 1878, usando uma série de 24 câmeras.

O que Bruegel fez, basicamente, foi a montagem de diferentes pontos de vista da forma como o olho humano trabalha no espaço. Portanto, é natural quando você olha para a tela. Você nem mesmo sente que ele está combinando diferentes perspectivas (Majewski, depoimento, 2014). (Lopes, 2019, p. 25)

O movimento ocular não é estático e se move diante da pintura de Bruegel, provocando ilusões de profundidade. Remete à “sensação” de movimento proposta pelo cinema. Estratégias que querem dar veracidade à história contada e capturar o espectador para dentro de um mundo que se pretende real. Segundo Lopes (2019, p. 24) “Os movimentos inconscientes do olho não são apenas auxiliares que tornam a visão mais clara; são condições *sine qua non* da visão. [...] A visão estática não existe; não existe visão sem exploração (Koestler conforme citado em Crary, 2013, p.293).”

Segundo Focillon (1983), a obra de arte só é imóvel na aparência: Ela exprime um desejo de imobilidade, é uma pausa, mas como um momento no passado. Na realidade ela nasce de uma mudança e prepara outra. Ele nos traz o exemplo de desenhos em que os mestres, superpõem vários braços ligados ao mesmo ombro, na busca da perfeição. Os esboços de Rembrandt estão presentes e vivem na pintura de Rembrandt. O esboço dá movimento à obra prima (Focillon, 1983, p. 18).

Um movimento engendrado pela composição formal, em momentos extremados como o da matemática e perspectiva com origem no período renascentista, serve de base ao que Focillon chama de

¹⁹Por ser baseado em leis matemáticas (científicas) de construção de espaço, a *perspectiva artificialis* deveria dar a sensação mais parecida com a da visão por meio do olho humano, e criar assim a perspectiva mais próxima da imagem real. <https://andreamerico.wordpress.com/2011/03/29/a-geometria-de-alberti/>

²⁰Sobre anamorfose — video do canal The Met — <https://youtu.be/cEfwbnMf3jM>

aparente imobilidade da obra de arte, como mencionamos anteriormente. Na pintura *O massacre dos inocentes*, de Rubens, o corpo do homem serve ao movimento das simetrias, dos contrapostos e das alternâncias (Focillon, 1983).

Figura 7

Rubens. *Massacre dos Inocentes*, 1611/12.



Galeria de arte de Ontário Fonte: CODART

(<https://www.codart.nl/guide/agenda/the-master-lives-massacre-of-the-innocents/>)

Neste sentido, *La vie des formes* é sem dúvida um importante trabalho a ser considerado na pesquisa sobre as relações entre o movimento na pintura e no cinema. Embora a arte contemporânea tenha superado a tendência formalista dos anos que precederam a segunda guerra, cuja sistematização da história da arte é proposta na obra *Vida das Formas*, deve-se reconhecer a importância que os estudos estéticos de Focillon proporcionaram e ainda encontram eco na prática e no ensino das artes visuais.

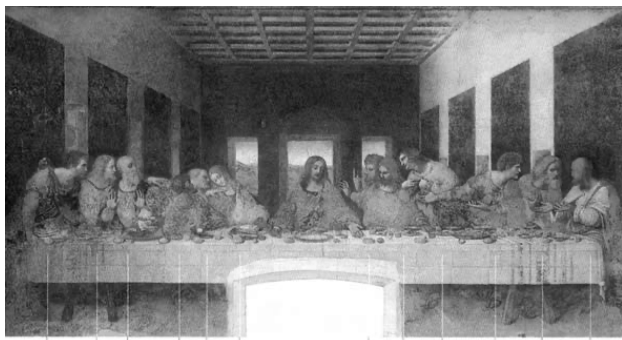
A arte, com frequência, caminha para frente olhando para trás. Artistas ao longo da história, viajaram através de países e continentes, buscando se impregnar pelo olhar do outro. O interesse de Rubens pelos estudos de Leonardo sobre movimento vem sendo aprofundado, no âmbito da história da arte e curadoria, por Barone (2009). O texto “*Rubens and Leonardo on Motion: Figures, Inscriptions, and Texts. Re-Reading Leonardo*” (2009), analisa as formas como Rubens utilizou obras de Leonardo com foco no movimento. Barone (2009) destaca:

A importância para Rubens dos movimentos corporais em conexão com as atitudes mentais (que Leonardo considera a chave para a representação bem-sucedida do movimento) é corroborada em sua inscrição no canto superior direito do desenho Getty: ‘*Gestus magis largi longi(que) bachijs extensis*’ (os gestos [serão] maiores e mais amplos, com os braços estendidos. (Barone, 2009, p. 445)

Uma análise detalhada de dois desenhos de Rubens, quando confrontados com *A Última Ceia* de Leonardo (1495–1498), demonstra similaridades claras entre gestos eloquentes e expressões fisionômicas marcantes (Barone, 2009, pp. 443–444).

Figura 8

Leonard Da Vinci. A última ceia, 1495–1498.²¹



Fonte: Barone (2009)

Figura 9

Peter Paul Rubens. Grupos de apóstolos na última ceia, 1601–1604.



Chatsworth (figura superior), Getty Museum (figura inferior). Fonte: Barone (2009)

No próximo subitem objetivamos conceituar o que seria o olhar do cinema a partir da definição de termos utilizados pelo setor audiovisual, e também através das bases estruturais da construção deste tipo de imagem. Para isto utilizamos a proposta de um autor cujo texto é utilizado no ensino acadêmico de cinematografia.

²¹Na Última Ceia de Leonardo, da direita para a esquerda, os personagens são: Simão, Tadeu, Mateus, Filipe, Tiago Maior, Tomé, Cristo, João, Pedro, Judas, André, Tiago Menor e Bartolomeu.

2.2 ESTRUTURA NARRATIVA VISUAL DO CINEMA: COMO SE REALIZA UM FILME?

A terra não é plana e as constelações no espaço estão em permanente expansão. No entanto o pintor e o produtor de um filme geralmente operam em um espaço planar, limitado por uma tela, ou seja, um suporte bidimensional. A ideia de constelações e teias em redes que se interligam, trazida pela Internet, é o universo onde o artista tem trabalhado atualmente. Neste sentido, podemos comparar o sistema criativo no ateliê de um pintor, que frequentemente acontece com características individuais de trabalho, ao do realizador do audiovisual, onde a autoria tem sido dividida nas diversas etapas de produção.

As etapas de criação no cinema e na pintura tem questões em comum que não podem ser reduzidas a um ou dois aspectos. Existe uma estrutura complexa que deve ser levada em conta, apontada por Block (2021) relacionadas à composição visual e, no caso da pintura, planejamentos de cor, formato, composição e matéria. A categorização dos elementos estruturais, que vem sendo proposta desde os tratados de pintura e pelos estudos dos primeiros filmes, coloca um fim à máxima reducionista de que o cinema é imagem em movimento e a pintura é cor e luz. *O trompe l'oeil*, paradigma da pintura que quer confundir a realidade com um simulacro, é um ponto a ser considerado como objetivo comum a estes dois meios que muitas vezes pretendem fazer o espectador vivenciar a entrada e saída da realidade e da ficção, através de um mergulho no quadro, ou na sucessão de quadros. (Sabino, 2000). A questão do quadro está presente na obra do pintor Daniel Pitín (1977), que se expressa trazendo conceitos do cinema que estudou no início de sua carreira. Daniel diz, em um depoimento²², que buscava algo além do academicismo presente em sua formação e encontrou no drama do cinema de Hitchcock inspiração para suas obras. Ele se interessa principalmente na forma como o filme se constrói. Em muitas de suas pinturas percebemos a preocupação com a espacialização na tela, especialmente por meio da presença declarada da figura de quadros nas cenas que cria.

Bruce A. Block é professor titular da Universidade do Sul da Califórnia e detém a cadeira Sergei Eisenstein em Design Cinematográfico. Seu livro *A Narrativa Visual, criando a estrutura visual para TV, cinema e mídias visuais*, já na terceira edição (2008, 2013 e 2021), discute os aspectos práticos de fazer cinema. Com o objetivo de ensinar como realizar um bom filme, Block apresenta os princípios visuais para produção audiovisual. Para ele, as imagens se dividem em três blocos de construção:

História: blocos de construção de enredo, personagem e diálogo

Som: blocos de construção de diálogo, efeitos sonoros e música

Visuais: Quais são os blocos de construção dos recursos visuais? Cenário? Adereços?

Trajes? Essas respostas são muito limitadas — os blocos de construção de todos os recursos visuais são os componentes visuais básicos.^e (Block, 2021, p. 2)

Os componentes visuais básicos, espaço, linha, forma, tonalidade, cor, movimento e ritmo são responsáveis por transmitir estados de ânimo, emoções, ideias e fazem parte da estrutura visual de qualquer imagem, seja fixa ou em movimento. Block retira o protagonismo da figura humana, no caso os atores, mostrando a importância do controle dos componentes visuais para qualquer produção e realização que leve em conta a imagem.

Podemos perceber nesta categorização inicial que os elementos a que se refere são os mesmos considerados na pintura há muitos anos. Se o que queremos é pensar a *construção da imagem na pintura a partir do olhar do cinema*, encontramos aqui um olhar cinematográfico que traz em si um

²² Daniel Pitín: *Painting Movies and Beyond- Interrogating the Real* <https://www.youtube.com/watch?v=PoBJdrMiTNU>

Quadro 2*Componentes visuais básicos*

Componente Visual	Descrição
Espaço	Existem três formas de caracterizar o espaço visual: primeiro, o espaço físico em frente à câmera; segundo, o espaço que aparece em uma tela; e terceiro, o tamanho e a forma da própria tela.
Linha e Forma	A linha é o resultado do contraste tonal. O parceiro visual da linha é a forma porque todas as formas parecem ser construídas a partir de linhas. A linha é um componente visual importante porque também contribui para o controle do espaço, movimento e ritmo.
Tom	O tom não se refere ao tom de uma cena (sarcástico, excitado, etc.), nem ao tom de áudio (agudos e graves). O tom, às vezes chamado de “valor,” é um fator importante tanto na fotografia em preto e branco quanto na colorida
Cor	A cor, um poderoso componente visual, também é o mais incompreendido.
Movimento	O movimento é o primeiro componente visual a atrair o olhar, a atenção do espectador. Existem três formas de criar movimento. Objetos criam movimento, a câmera cria movimento e o ponto de atenção do público cria movimento enquanto vê a tela.
Ritmo	Estamos mais familiarizados com o ritmo que podemos ouvir, mas também existe o ritmo que podemos ver. O ritmo é encontrado em objetos estacionários (sem movimento), objetos em movimento e na edição.

Elaboração própria a partir de Block (2021, pp. 2–3).

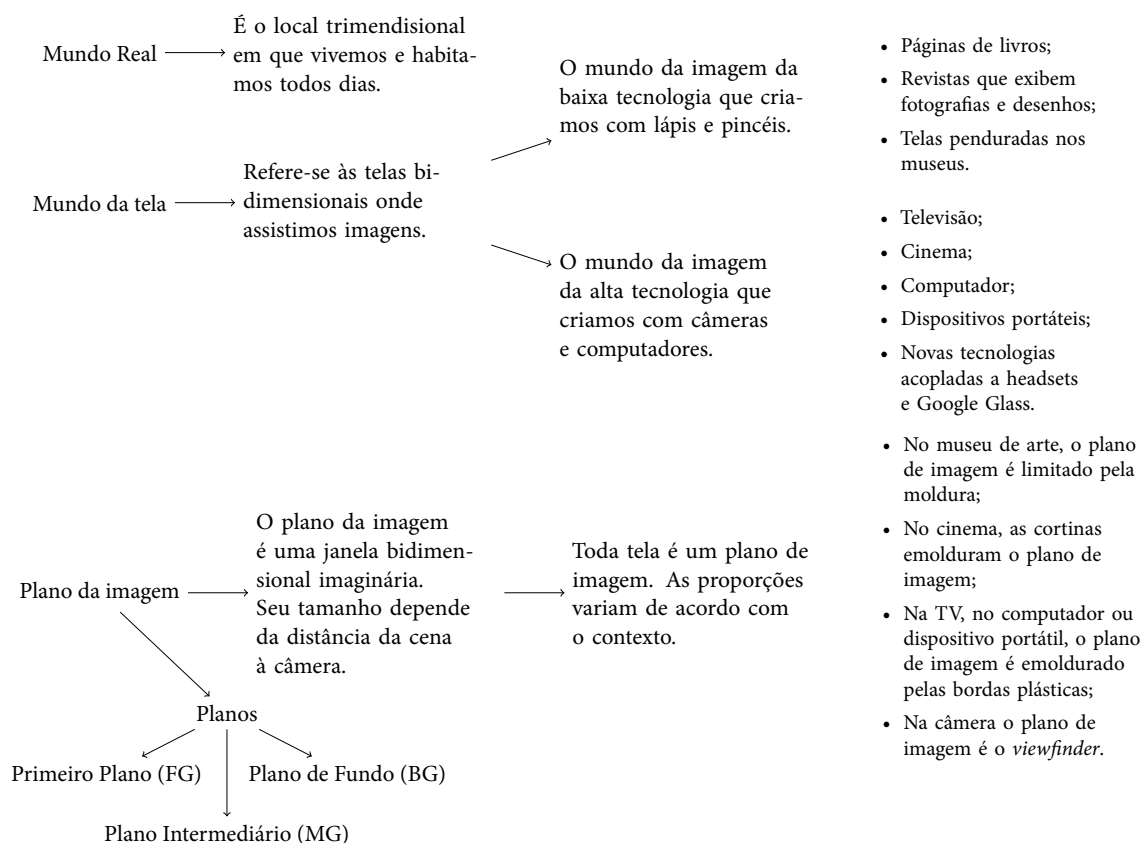
conhecimento adquirido por meio da própria pintura e narrado pela sua história. Sabino (2000) aborda esta questão ao tratar da contaminação mútua de olhares que se interpõem entre expressões visuais distintas. Segundo ela, a pintura, como expressão visual com um longo passado e permanência quase exclusivamente durante séculos na nossa memória cultural, produziu marcas significativas nas expressões e linguagens visuais que existiam e que, entretanto, foram surgindo, quer sendo de todo novas, quer puras de intercontaminações, quer assumindo a forma de uma amálgama de interferências mútuas (isto sucedeu por exemplo noutras linguagens como a literatura e poesia). “Na História das artes visuais, e em particular na época contemporânea, são inúmeros os casos de contaminações mútuas, e é vulgar verificar em muitas delas a irrupção do olhar pictórico.” (Sabino, 2000, pp. 131–132). Ainda com a motivação das ideias de 2011, mencionadas na introdução, sobre como abordar a tela da pintura, intermediada por uma câmera, estamos buscando afinidades entre estruturas tradicionais da pintura e as do cinema. Da organização estrutural de Block, nos interessa compreender o que seria “o olhar do cinema?”

Alguns termos comuns à pintura são tratados sob o ponto de vista do cinema e é necessário partirmos

da sua definição, que mostramos no quadro seguinte:

Quadro 3

Termos para compreender a Estrutura visual.



Elaborado a partir da definição de termos por Block (2021, pp. 5–6)

Além disto, existe um plano da imagem que funciona como uma janela imaginária na frente da câmera. Neste caso, o tamanho do plano da imagem depende da lente e da distância da cena à câmera.

Além disto, existe um plano da imagem que funciona como uma janela imaginária na frente da câmera. Neste caso, o tamanho do plano da imagem depende da lente e da distância da cena à câmera.

Os planos podem ser classificados quanto à distância entre a lente e o objeto e a denominação varia um pouco de autor para autor:

Primeiro Plano ou *foreground* (FG) objetos próximos ao espectador ou à câmera;

Plano intermediário ou *midground* (PM/MG) — objetos um pouco mais distantes do espectador ou câmera;

Plano de fundo ou *background* (PG/BG) — para objetos que estão mais distantes

Progressão visual é um último termo classificado por Block (2021) que se refere conceitualmente a uma coisa que se transforma em outra. Ao abordar a ideia de um Ponto que se transforma em Linha e se transforma em Plano, remete à conhecida Teoria da Forma de *Kandinsky*, e a aplica a sequências narrativas do cinema. Ele nos dá inúmeros exemplos de filmes em que a progressão de imagens simplificadas que se tornam complexas, afetando a intensidade visual: “Em *The Birds* (1963), de Hitchcock,

Figura 10

Simulação da composição com o uso das mãos.



Foto realizada pelo autor.

há progressões visuais à medida que os pássaros se reúnem e atacam. Assista à progressão²³ visual na sequência do milharal em *North by Northwest* (1959).^f ” (Block, 2013, p. 7).

Entretanto, nosso objetivo neste subitem não é explorar todas as questões específicas da narrativa, mas definir os elementos visuais que a compõem. Os 7 componentes visuais básicos, espaço, linha, forma, tonalidade, cor, movimento e ritmo são apresentados de forma lúdica no texto de Block (2021):

O primeiro passo é pegar esse elenco de personagens, chamados de componentes visuais, e descobrir quem eles são. É um elenco ao qual estamos presos, mas é um ótimo elenco. Na verdade, esses sete membros do elenco são capazes de interpretar qualquer papel, qualquer humor, qualquer emoção, e são ótimos na televisão, na tela do computador ou na tela grande.^g (Block, 2021, p. 9)

Como se sabe, a maioria destes componentes visuais são considerados igualmente na pintura, entretanto de forma diferente. Temos como exemplo o componente visual *movimento*, que no cinema e audiovisual se torna aparente devido à sequência de imagens. Já na pintura, a tela, apesar de se configurar como única, pode trazer representações de movimentos por meio da organização das formas, dando mobilidade ao olhar do espectador.

Para construir uma estrutura visual utilizando os componentes visuais básicos é necessário considerar o *Princípio de Afinidade e Contraste*, que podemos tratar como Semelhança e Diferença. Este princípio quando aplicado aos 7 elementos visuais, determina a maior ou a menor *intensidade visual*, capaz de gerar reações emocionais distintas junto ao público espectador. “Quanto maior o contraste em um componente visual, maior o crescimento da intensidade visual. Quanto maior a afinidade de um componente visual, maior a redução da intensidade visual.^h” (Block, 2021, p. 13).

Não pretendemos criar uma receita de bolo, até porque, em geral, o artista não consegue se fixar muito dentro de qualquer sistema, a não ser o dele próprio. Mas atributos como afinidade e contraste podem ser úteis para organizar os elementos visuais e dar direcionamento a um projeto pictórico.

A escala tonal de cinzas, muito usada na pintura, é o exemplo apresentado por Block para demonstrar o *Princípio de Afinidade e Contraste*. O máximo de contraste é atingido com as duas pontas da escala, ou seja, o preto e o branco.

Já a *Afinidade* é caracterizada por grupos de tons vizinhos, como nas imagens abaixo.

²³Filme “*North by Northwes*” em Movieclips.

Figura 11

Contraste máximo em preto e branco.



Foto do autor, edição de Tatyana Arruda.

O *Princípio de Afinidade e Contraste* pode ser usado dentro de um plano, de um plano para outro e de uma sequência para outra com a finalidade de aumentar ou diminuir a dramaticidade do filme. Simples de se compreender o *Princípio da Afinidade e Contraste*, mas devido à sua complexidade na utilização, Block nos propõe que cada um dos sete componentes visuais básicos e seus subcomponente, façam referência ao Princípio de Afinidade e Contraste. Assim é possível sua aplicação prática da produção e controlar a Estrutura Visual do filme.

A estrutura da narrativa da história se vincula à estrutura visual do filme a partir de três partes básicas: exposição (início), conflito (meio) e resolução (desfecho). Através de gráficos, Block também comprova que o uso da quantidade de contraste ou afinidade nos componentes visuais mantém uma relação direta com o desenvolvimento da intensidade do conflito da história.

O estudo da proposta de Block para construção da narrativa visual do filme, baseado no princípio de contraste e afinidade em muito se parece com as estratégias compositivas na pintura. São claras as aproximações com as investigações sobre em toda a história da arte, desde os tratados renascentistas até as propostas dos teóricos da Bauhaus, passando por Rudolf Arnheim, citado na bibliografia do texto de Block.

Na estrutura narrativa da história, é possível posicionar estrategicamente o clímax, de acordo com os objetivos dos roteiristas, conforme os gráficos de graus de intensidade do conflito posicionados em uma escala que relaciona o tempo de duração do filme aos três momentos da narrativa: exposição, conflito

Figura 12

Afinidade na escala de tons.

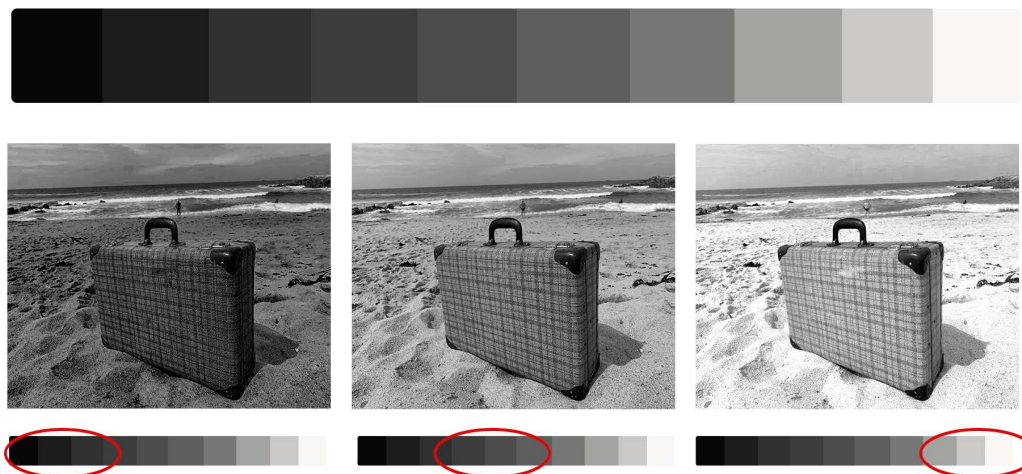


Foto do autor, edição de Tatyana Arruda

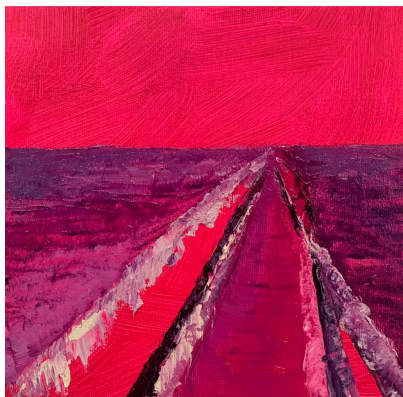
e resolução. A resolução é o final da história, quando o conflito termina, *diminuindo a intensidade* tanto da história quanto a intensidade visual, segundo o *Princípio de Afinidade e Contraste*. (Block, 2021)

Com a finalidade de deixar menos cansativa a leitura deste texto, trazemos para esta conversa apenas o primeiro dos sete elementos visuais. Abordaremos, a seguir, o Espaço, em uma perspectiva mais operacional e prática. O Espaço define a tela sobre a qual todos os outros componentes visuais são vistos. São quatro as possibilidades de escolha do espaço a serem considerados em uma *locação* (espaço real onde são realizadas as tomadas de câmera): profundo, plano, limitado e ambíguo. O *espaço profundo* se caracteriza pela ilusão de profundidade em uma imagem bidimensional. Algumas *pistas* são criadas para convencer o observador de que aquele espaço tem profundidade. Sabemos que esta ideia se multiplicou no período Renascentista e durante muito tempo e até hoje é uma das bases da busca pelo realismo na pintura. O cinema nasce com a *brincadeira* de Lumière com esta ideia, através de seu trem invadindo a sala de cinema. O espaço profundo nas imagens bidimensionais trabalha com a sugestão para o público de algo que não existe no mundo real, sobre uma tela plana. É importante esclarecer que o termo espaço profundo não é um sinônimo de profundidade de campo. Espaço profundo é a superação da planaridade da tela. A bidimensionalidade da tela é superada de maneira ilusória pelo que Block chama de *sinais de profundidade*. O objetivo de muitos cinematógrafos é convencer seu público de que o espaço profundo é real, então são usados artifícios, ou pistas, que sugerem a existência de objetos mais próximos e mais afastados. A mais importante destas pistas é a *perspectiva*. Block explica que o espectador de um filme só percebe a perspectiva de um, dois e até no máximo três pontos. Trabalhar a *progressão visual*, se utilizando da movimentação de vários pontos de vista é uma estratégia para aumentar ou diminuir a ilusão de profundidade. Quanto maior a quantidade de pontos de fuga, maior a ilusão de espaço profundo.

“Um ponto de fuga criará a ilusão de profundidade, mas adicionar um segundo ou terceiro ponto aumentará a ilusão de espaço profundo.ⁱ” (Block, 2013, p. 26). O olho do observador é atraído pelos pontos de fuga. Quando os pontos de fuga estão dentro da tela atraem mais atenção do público do que quando estão fora da tela. Observar a relação destes pontos com o posicionamento dos atores é uma estratégia fundamental para manter a atenção do espectador.

Figura 13

Odette Boudet. *Caminho cor de rosa*, 2022.



Série Espaço no ecrã. Oil in canvas. 20 cm × 20 cm × 3.5 cm. Foto da autora.

Outras duas *pistas* descritas por Block para tratar do espaço profundo são a diferença de tamanho dos objetos ou atores e o movimento. A organização de atores por planos próximos (FG), planos médios e de fundo (BG), evidenciando diferentes tamanhos, foi utilizada em *Cidadão Kane* (1941), de Orson Welles. Esta estratégia é chamada de encenação em profundidade.

Figura 14

Frame do filme *Cidadão Kane* com três planos em foco



Fonte: *Outro Lado* (<https://outrolado.com.br/2020/12/08/a-proposito-de-cidadao-kane/>)

Na história da pintura, a organização em planos foi muito explorada por meio da precisão geométrica, tanto em trabalhos que primavam pelo realismo quanto nos que exploravam a abstração.

Por que será que André Bazin defendia esta estratégia? Ele se insurgia contra as teorias do cinema dos anos 1920–1930, que preconizavam a decupagem clássica. Acreditava na realidade objetiva de filmes como documentários e produções do neorrealismo italiano. Para ele, a interpretação de um filme ou cena deve ser deixada ao espectador. Tratava-se de uma posição política contra a manipulação das

Figura 15

Pablo Picasso. *Las meninas*, 1957.



Museo Pablo Picasso Barcelona. Fonte: PabloPicasso.org
(<https://pablopicasso.org/las-meninas.jsp>)

imagens durante a segunda Guerra Mundial, onde, na perspectiva fascista, o sujeito não tinha espaço para as massas. Alfredo Manevy (2006), explica:

Bazin apontaria os efeitos da propaganda de guerra na história do cinema a partir de 1945 como uma espécie de divisor de águas no estatuto universal das imagens: tal conexão com a guerra e com a máquina da morte (a quem o cinema serviu, dos dois lados) representou uma espécie de morte do próprio cinema, uma crise de representação a que o neo-realismo italiano, feito nos escombros de um país derrotado, responderia como uma ressurreição do próprio cinema, por meio do aspecto documental recuperado (ninguém melhor que Bazin captaria essa dimensão). (Manevy, 2006, p. 233)

Ele era partidário da ausência de montagem, substituída pelos planos gerais (Jean Renoir), plano-sequência e profundidade de campo (Orson Welles).

Retomando as questões da narrativa visual, além da diferença de tamanho, outro artifício para afetar a profundidade é o movimento, tanto de um objeto na frente da câmera quanto o movimento da própria câmera. Encontramos um clássico exemplo disto também em *Cidadão Kane*, que é considerado um marco histórico na utilização da profundidade de campo com atores se movimentando diante da câmera parada. O vídeo A técnica que fez *Cidadão Kane* ser revolucionário conta esta história²⁴. O detalhamento das questões relativas a estes dois tipos de movimento, dentro do plano cinematográfico, foi o que nos fez pensar em avançar com uma proposta de projeto de pintura inspirado na estrutura visual em questão. Ou seja, a ideia seria partir do cinema para a pintura, por meio dos elementos considerados por Block.

²⁴Para saber mais, André Bazin “A Evolução da Linguagem Cinematográfica” e David Bordwell: “Sobre a História do Estilo Cinematográfico”

https://www.youtube.com/watch?v=0xdN25Td_AE&ab_channel=EntrePlanos

À medida que fomos escrevendo este capítulo, avançamos na elaboração de um projeto pictórico, realizando esboços com a finalidade de evidenciar aplicações dos principais conceitos relacionados ao espaço.

Conforme já mencionamos no início deste subitem, não vamos nos deter aqui sobre os três outros subcomponentes do espaço: o espaço plano, o espaço limitado e o espaço ambíguo. Mas temos em conta que abordar estas categorias pode ser um método útil para se pensar formatação do Projeto de Pintura, em desenvolvimento no ateliê, conforme veremos no Capítulo IV.

Atualmente encontramos uma tecnologia muito avançada que permite a realização de filmes, inclusive por meio de aplicativos de celular, que rapidamente transformam imagens estáticas em *stories* de curtas e nano filmes. Durante a realização deste trabalho, experimentamos criar alguns pequenos filmes por meio do *iMovie*²⁵ e, ao contrário do que imaginávamos, verificamos que o processo de estruturação do espaço nestes aplicativos ainda segue regras tradicionais de construção da imagem fílmica.

Concluimos que na teorização proposta por Block, existe um amplo espaço para se pensar a pintura com base em termos e conceitos preconizados pela estrutura narrativa para o audiovisual.

2.3 CENÁRIO E COR — BRINCADEIRAS DE GENTE GRANDE

Ao investigar a construção da imagem na pintura pelo olhar do cinema, priorizando o espaço, foi preciso abordar dois outros elementos e componentes visuais que tem uma relação fundamental com a pintura. Surgiu então a seguinte pergunta: é possível articular o elemento cor na criação do cenário pictórico, partindo da estrutura narrativa visual do cinema?

Investigamos semelhanças e diferenças da utilização da cor no filme e na pintura. Haveria uma especificidade na utilização da cor no cinema, diferenciada daquela que vem sendo proposta pela pintura?

A CONSTRUÇÃO DO CENÁRIO A história do cenário é quase tão antiga quanto a da pintura, se manifestando na Grécia com o objetivo de adornar o teatro, passando pela Renascença como técnica de representação na pintura em perspectiva. Em 1660, o inglês Willian Davenant passa a representar o ambiente de suas comédias em Londres montando cenários no palco. O cenógrafo suíço Adolphe Appia (1862–1928), usa a luz para criar ambientes tridimensionais a partir de sombras, propondo uma concepção menos realista à encenação do teatro. O cenário chega ao cinema de atrações²⁶ com painéis imitando paisagens e criando profundidade de campo. Não havia uma preocupação em criar ambientes realistas.

A construção de cenários arquitetônicos tridimensionais na história do cinema, é representada por nomes italianos como *Enrico Guazzoni* e *Giovanni Pastrone*. A monumentalidade dos cenários de filmes como *Brutus* (1910), *Quo Vadis* (1912) e *Cabíria* (1914), influenciaram *D. W. Griffith* nas cenas de batalha do episódio *Babilônia do séc. VI a.c.*, em cenários de até 30 metros edificadas nos exteriores do cruzamento de Sunset e de Hollywood Boulevard para o filme *Intolerance*²⁷ (1916).

A preocupação com o realismo, conforme vimos anteriormente, somente se sedimentará a partir da encenação teatral de *Cidadão Kane*.

Algumas concepções de cenografia se solidificaram antes mesmo da cor surgir no cinema e ainda hoje servem de base para determinar linhas de trabalho do diretor de arte no cinema.

²⁵ Durante esta investigação, também foram realizados vários experimentos em vídeo com o *Imovie*, como suporte para as reflexões sobre as relações do audiovisual e da pintura.

²⁶ Filme “Le Voyage dans la lune” (1902), Méliès — curta 15 minutos, 17 cenários além de telas pintadas e imagens em sobreposição com as mulheres estrelas. www.youtube.com/watch?v=UHbpgsD8zCM&ab_channel=TVeCinema

²⁷ Filme “Intolerance” (1916), *D. W. Griffith* www.youtube.com/watch?v=QaI3wBPIxx8

Realista valorizando a materialidade do cenário, sem significados para além dos elementos que estão na locação.

Impressionista O cenário é realizado a partir da atmosfera psicológica da ação, refletindo o drama dos personagens.²⁸

Expressionista Muitas vezes criado artificialmente, buscando sintonia com a atmosfera da ação. Pode ser mais teatral, sem observar regras de perspectiva, com construções oblíquas, com luzes e sombras pintadas. Ou arquitetural, como os cenários épicos do período do cinema italiano. Lembramos aqui a ideia de *Fitzcarraldo* (1982) Herzog²⁹, que monta um cenário na floresta amazônica regado a ópera.

Um exemplo de artista contemporâneo que realiza trabalhos monumentais é o maranhense Thiago Martins de Melo (1981), que alia à sua pintura a escultura, instalação, além da animação *stop motion*. Além disto utiliza fisicamente, em suas obras, dispositivos de reprodução audiovisuais, como monitores de TV e vídeo.

Figura 16

Thiago Martins de Melo. Coluna que anda sobre garras, 2016.



Óleo sobre fibra de vidro resinado, poliuretano, dois monitores de TV de 22", animação *stop motion*. 245 cm × 197 cm × 70 cm. Fonte: Prêmio PIPA (www.premiopipa.com/pag/artistas/thiago-martins-de-melo/)

A COR A influência da cor na estrutura cenográfica do cinema, e métodos para estabelecer paletas na pintura, diante da evolução teórica dos estudos da cor, são temas de grande relevância e não poderiam ficar de fora desta dissertação. A abordagem de um assunto já tão amplamente discutido, dentro e fora das academias de artes e de cinema, exige uma capacidade enorme de síntese. Da mesma forma que é necessário eleger as paletas com as quais vamos pintar um quadro ou construir um cenário para o filme, precisamos escolher a forma como trataremos este assunto, fundamental na construção da imagem na pintura por um olhar do cinema. Conforme já citado acima, no quadro de componentes básicos de Block, “a cor é um dos componentes visuais mais poderosos. A educação básica sobre cores geralmente é enganosa e confusa.” Abordar cronologicamente os estudos sobre a cor, que remonta a própria história da pintura e do cinema, seria uma possibilidade. Outra possibilidade seria verificar

²⁸ Filme *Vento e areia*, Sjöström www.youtube.com/watch?v=PHipr_iPNbA&ab_channel=magicalmediamuseum (http://www.youtube.com/watch?v=PHipr_iPNbA&ab_channel=magicalmediamuseum)

²⁹ Filme *Fitzcarraldo* www.youtube.com/watch?v=Uhb-LQ4U_0k&t=1898s&ab_channel=HernanHillkirk

como a cor é ensinada nas escolas e academias de pintura e cinema ao longo dos anos. Decidimos retomar aqui a conversa iniciada sobre o movimento e espaço para tratar especificamente da aplicação da cor nas estruturas compositivas utilizadas para construir espaços na pintura ou cenários do cinema.

Algumas das cores percebidas na natureza são parte das primeiras palavras que os adultos ensinam às crianças. Por meio de jogos e brincadeiras, aprendemos bem cedo os nomes das cores, nomes estes que foram objeto de classificação teórica desde os primeiros tratados de pintura, passando pelos contrastes de Itten (1975) e balão cromático de Paul Klee (1971) na Escola de Arte Bauhaus e em avançados estudos tecnológicos aplicados ao cinema. Em seus estudos sobre padrão cromático, e das teorias de Klee, Marcelo Duprat Pereira (2022) escreve em sua tese:

A forma tridimensional de um pião, ou um balão [...], serve como recurso para se visualizar as relações de quaisquer cores de uma paleta. Na superfície da forma encontram-se as gradações das cores saturadas em direção ao branco e a ao preto (como, por exemplo, os vermelhos na Figura 60). Migrando para seu interior temos as dinâmicas de saturação, que também podem ser mais luminosas ou escuras dependendo da altura em que se encontram. (Pereira, 2022, pp. 60–61)

Figura 17

Marcelo Duprat. *Pião de cor com ritmo tonal de vermelhos*, 2020.

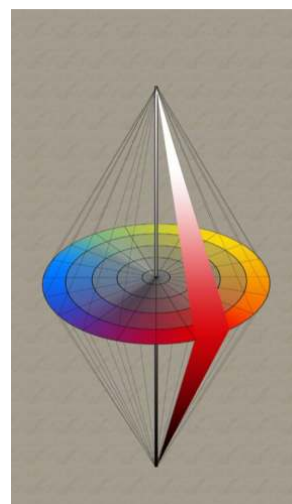


Ilustração digital. Fonte: tese doutoramento de Pereira (2022, p. 61)

Colorir casinhas e cenários são as primeiras brincadeiras lúdicas oferecidas às crianças. Deste momento até a compreensão de tantos estudos relacionados à cor, muito se perde da inocência e do modo instintivo de se lidar com ela, mas o êxtase provocado por este elemento mágico usado nos cenários de filmes de *Méliès* permanece até hoje, nos mais avançados projetos de *NFTs*³⁰.

³⁰NFT — Non-Fungible Tokens ou “tokens não fungíveis” são ativos digitais certificados de forma única através de criptografias.

Antes do surgimento da cor no cinema, os diretores não se preocupavam em estruturar esquemas de cor para seus filmes. Tão logo foi iniciada a produção de filmes coloridos, a cinematografia passa a se utilizar de esquemas de paletas para contribuir com a narrativa do filme. Desta forma as teorias das cores já usadas na pintura serviram de instrumento para a direção de arte compor cenários, figurinos, determinar períodos e até mesmo criar uma atmosfera geral específica para cada roteiro.

No cenário proposto pela direção de arte, a história a ser contada quer se colocar em um espaço que busca simular uma realidade ou uma ficção. A articulação entre o trabalho do diretor de fotografia e o do diretor de arte vai se materializar no *set* de filmagem ao som clássico das palavras luz, câmera e ação, seguidas do bater da *claquete*, quando a realização da captação acontece. Só depois desta etapa é que o filme irá parar nas mãos do montador na fase de pós-produção, onde também existe a presença do colorista que fará o tratamento de cor usando softwares de correção da cor.

As experiências e testes do pintor na paleta para definir o caminho cromático que será utilizado, se equivalem ao projeto visual feito pela direção de arte ou *production designer* do filme. A correção de cor, no cinema contemporâneo, é feita na pós-produção, com a possibilidade da presença do diretor de arte ou do *production designer*. Então temos os testes de luz e a correção de cor do cinema também.

Assim como na Escola de Arte Bauhaus, as descobertas científicas relativas à cor foram determinantes para as mudanças no rumo estético e conceitual, o cinema se vale da tecnologia para aprimorar as intenções narrativas relacionadas tanto ao uso da iluminação quanto da cor. O filme *Iluminados* (2007), de Cristina Leal, nos dá um exemplo disto, ao propor que fotógrafos de cinema utilizem o mesmo argumento/roteiro para contar uma história a partir de seus pontos de vista de fotografia e de iluminação (Cristina Leal, 2008).

Figura 18

El Greco-El Expolio, 1577-1579 — Catedral de Toledo



Fonte: História das Artes (<https://www.historiadasartes.com/sala-dos-professores/espolio-el-greco/>)

Se o diretor de fotografia no cinema trabalha extremamente ligado aos movimentos de câmera, e dos vetores que conduzem o olhar do expectador, o diretor de arte foca seu trabalho nos elementos de composição visual (figura, cenário e objeto) para organizar o espaço que está sendo filmado. Suas

estratégias são direcionadas para o espaço viabilizado pela câmera. A composição do cenário por meio da cor teria neste caso uma ligação muito maior com a cor pigmento do que com a cor luz, porque cenário e figurino têm existência material. Mas a cor luz também precisa ser pensada, e geralmente esta tarefa é atribuída ao diretor de fotografia. Consequentemente, poderíamos dizer que as estratégias de direcionamento do olhar por meio da cor, que os pintores se utilizaram ao longo da história da arte, têm uma relação maior com a função do diretor de arte do que com a do diretor de fotografia. Se o movimento vetorial dos olhares dos personagens, o campo/contracampo nasce do ponto de vista ditado pela câmera, podemos considerar que a busca pela ambientação e atmosfera do filme tem uma afinidade grande com as escolhas que a direção de arte faz para o cenário e figurino. E isto é fortemente interligado com todo o estudo da cor herdado da pintura.

Embora nosso foco seja a estruturação do espaço, foi necessário tratar do problema das referências para pensar um ou mais projetos construtivos, dentro de tantas possibilidades. No próximo capítulo, veremos como as artistas Lucia Laguna (colagem) e Cristina Canale solucionam esta questão na evolução de seus projetos, e como recorrem a referências externas de outros pintores e pessoais.

Capítulo III

Narrativa visual: a pintura brasileira de Lucia Laguna e Cristina Canale

As referências de outros pintores nos fornecem pistas, mas um objetivo comum a muitos artistas é encontrar o seu próprio modo de construir narrativas. Queremos saber como os pintores alcançam um resultado satisfatório para si mesmos, em seus projetos, trazendo referências pessoais e externas, para seu processo criativo. Partimos de nossa trajetória nos estudos do cinema e da pintura, aprofundada nas experimentações plásticas do mestrado. Entretanto, tornou-se necessário investigar como outros pintores estabeleceram seu repertório de referência para desenvolver suas poéticas. Recorremos, neste capítulo, à obra de duas artistas brasileiras, Lucia Laguna (1941) e Cristina Canale (1961), cujo processo encontra pontos de contato com reflexões presentes nesta dissertação. Analisamos, então, o desenvolvimento dos projetos artísticos destas duas pintoras, no que diz respeito à forma como trazem referências estéticas internacionais e atemporais para seus trabalhos e as mesclam com sua própria cultura visual.³¹

3.1 QUEM NASCEU PRIMEIRO: O ARTISTA, A OBRA OU O OBSERVADOR?

Na coleta de material sobre as artistas Lucia Laguna e Cristina Canale, para fins de análise de seus processos, nos apoiamos em três tópicos: o artista, a obra em si e o observador ou crítico. Em um primeiro momento, trazemos informações que encontramos em depoimentos destas pintoras sobre seu processo. Estas declarações estão em forma de textos escritos por si mesmas, como a autobiografia, *statements* ou declarações e nas entrevistas que concederam em vídeos e à mídia. A importância do discurso do artista na primeira pessoa é destacada por Gloria Ferreira e Cecília Cotrin (2006) ao argumentar que a reflexão teórica, a partir dos anos 60, é centrada nos problemas correntes da própria produção. Segundo Ferreira e Cotrin (2006), estes escritos podem ser remetidos ao século XV, à passagem do *pintor* ao *artista*, do *artesanato* às *belas-artes*, revelando condições socioculturais do artista e de sua personalidade.

Ao selecionar uma amostra de obras de diferentes períodos, buscamos verificar como foi construída a narrativa visual do espaço pictórico, ao longo de suas trajetórias, diante da investigação plástica e adoção de métodos individualizados para a sua produção.

³¹Medeiros, M., & Castro, T. (2017). O que é a cultura visual? *Revista de Comunicação e Linguagens*, 1–7. Em 1924, o teórico do cinema Béla Balázs em um dos seus textos de *O Homem visível* (*Der Sichtbare Mensch*) sugere que a invenção do cinema conduzirá a cultura conceptual da palavra em direção a uma *cultura visual* [*visuelle Kultur*]. Na verdade, esta última teria sido dominante até à invenção da imprensa, o cinema ajudando “Balázs, 2017” a humanidade inteira [...] a aprender a linguagem desaprendida das mímicas e dos gestos

A investigação no âmbito da arte contemporânea se funda, atualmente, em um complexo sistema que vai além do texto acadêmico. Desta forma, além do que dizem as próprias artistas, tomamos por base textos de outros autores, tanto a nível curatorial de exposições realizadas por estas pintoras, quanto textos críticos de revistas, que podem agregar outros pontos de vista, para a compreensão da manifestação artística que ocorre no ateliê.

3.2 LUCIA LAGUNA — PAISAGEM URBANA, GEOMETRIA, COLAGEM E DADÁ

Lúcia Laguna é uma pintora, residente no Rio de Janeiro, nascida na cidade de Campos dos Goitacazes. Em entrevista para a 30ª. Bienal de São Paulo (2012), a artista nos conta que o seu assunto é o espaço no seu entorno, a paisagem a partir da janela, do bairro da Mangureira, o próprio ateliê, com cadeiras, mesas e telas que se sobrepõem no espaço reduzido, e o seu jardim. Para esta exposição, Lúcia organizou as 35 telas que preparou para atender o convite da Bienal, em diversos formatos e tamanhos, sendo os maiores com dimensões de 3 metros de largura e os menores com 15 cm. Segundo ela, o objetivo era montar os trabalhos na sala desta exposição da mesma forma como estavam dispostos em seu ateliê, sem a tradicional organização enfileirada de uma galeria. Nesta entrevista, Lúcia já deixa claro que um de seus processos inclui a pintura simultânea de quadros maiores e menores, com a finalidade de aproveitar a tinta para estes últimos. Outro dado que nos apresenta a artista ao falar sobre a alternância de obras na exposição, durante o período da Bienal, é que seus quadros são pintados já na tela, ou chassi, e que vai girando os trabalhos. Desta forma os trabalhos finais apresentam várias faces. Estas estratégias podem parecer simplistas, a princípio, mas sabemos o quanto a escolha das dimensões e do formato pode ser decisiva para a resolução plástica de uma imagem, assim como a experimentação de novas posições relacionadas à verticalidade (Bienal de São Paulo, 2012).

Em uma entrevista anterior, para o vídeo de Simone Cupello (2007), Lucia apresenta a série de pinturas *Entre a Linha Vermelha e Amarela*, e fala sobre suas inúmeras referências bem como a forma como lida com elas. A paisagem do subúrbio que Lucia vê, através de sua janela, é uma das bases de seu trabalho. Ela nos conta que via os carros passando sobre esta estrada no Rio de Janeiro chamada Linha Vermelha cuja estrutura de ferro chamou sua atenção. Assim surgiu o título desta série, que cria um jogo de palavras entre o nome das estradas cariocas e as cores presentes em sua pintura.

Além de plantas, Lucia cultiva referências visuais de muitos pintores e lança mão delas quando folheia os muitos livros que mantém em seu ateliê. Na parede escreve, em sequência, os nomes de todos aqueles que carinhosamente chama de Família. O conceito de cultura visual está presente na história da arte e significa o conjunto das atividades e instituições relacionadas com a produção, criação e divulgação das artes e ciências humanas.³² Do período renascentista à pop arte, temos muitos exemplos de intercâmbios de pintores e artistas que viajavam entre países e continentes, realizando a troca de suas *bagagens culturais*. Uma das referências citadas no vídeo, por Lucia, é o pintor *Paolo Uccello* (1397–1495). “Este pintor italiano renascentista era obcecado pela perspectiva e passava noites tentando entender o Ponto de Fuga, que usava para criar uma sensação de profundidade em suas obras e não para narrar histórias.” Percebemos uma identificação com este pintor, no traçado de linhas com a fita crepe utilizada por Lúcia, ao representar a paisagem da janela, na série *Entre a Linha Vermelha e Amarela*.

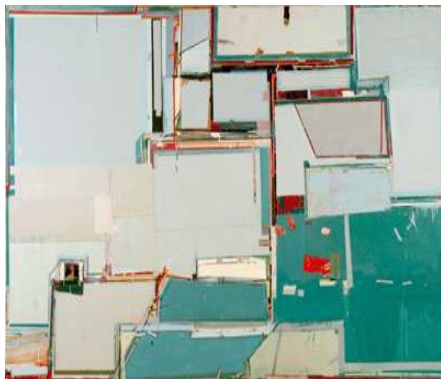
No entanto, um certo mistério permanece no ar, como traduz bem o professor Paulo Couto (2021):

Sabemos que as pinturas retratam a paisagem do Morro da Mangureira que ela vê de seu ateliê, assim como as vias expressas da Linha Amarela e da Linha Vermelha. Porém,

³²“Cultura,” in Dicionário Priberam da Língua Portuguesa, <https://dicionario.priberam.org/cultura>.

Figura 19

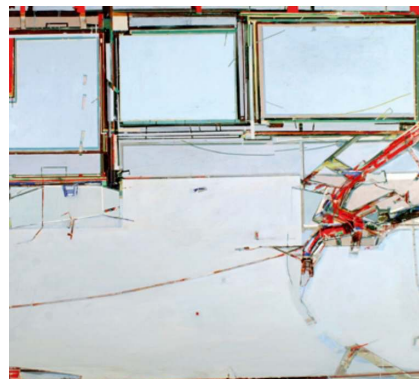
Lucia Laguna. *Entre a Linha Vermelha e a Linha Amarela* n°. 14, 2003.



Registro fotográfico Amilcar Packer. Fonte: Enciclopédia Itaú Cultural (enciclopedia.itaucultural.org.br/obra63784)

Figura 20

Lucia Laguna. *Entre a Linha Vermelha e a Linha Amarela* n°. 44, 2005.



Reprodução Fotográfica Amilcar Packer. Fonte: Enciclopédia Itaú Cultural (enciclopedia.itaucultural.org.br/obra63784)

não conseguimos identificar os símbolos dessas paisagens marcantes da cidade. Se ela codifica esses pontos, por que então não os reconhecemos? Nos termos de Koselleck (1923–2006), o *espaço de experiência* da artista, o corpo atravessando esses lugares e o olhar decodificando essas marcas já são embebidos por outras substâncias que atuam em seu processo técnico. É por isso que vemos longas retas que atravessam e dirigem territórios pictóricos espessos. (Couto, 2021)

É preciso lembrar que as referências nem sempre se traduzem no trabalho de forma muito clara. O interesse por Paolo Uccello e a movimentação provocada no olhar do espectador pelas espadas da *Batalha de São Romano* não se transmitem em uma figuração fácil em Laguna. Porém, Lucia testa nosso olhar fazendo-o percorrer planos e linhas que muitas vezes se interrompem, mantendo assim nosso interesse em decifrar o seu código.

Entre pintores vivos e antepassados, que conheceu nos livros e nas viagens para museus proporcionadas pelos cursos do Parque Lage com Charles Watson, Lucia relaciona influências abstrato/figurativas como a do pintor Richard Diebenkorn, e explica o processo das sobreposições de fita crepe e tinta a óleo para manter seções do trabalho. Neste processo a surpresa quando retira a fita crepe é um dos fatores que julga mais interessantes. Declara, ainda, que criou um processo, nesta série *Entre a Linha Vermelha e Amarela*, para tentar esconder a pintura gestual, que tanto aprecia, como a de Willem de Kooning, e que por volta do ano de 1994, quando começou a pintar, era um tipo de pintura “execrada” no meio da arte contemporânea.

Embora tenha características narrativas muito fortes, a pintura de Paula Rego (1935–2022) é vista por Lucia Laguna como um exemplo de quem faz algo que se parece com o que ela faz: a colagem (Cupello, 2007). Em outras palavras, o processo de colagem tem uma relação muito importante com o seu trabalho.

É importante lembrar que, a colagem é um procedimento técnico que tem origem muito antiga, e que acompanha movimentos artísticos da vanguarda que surgem antes e depois da primeira guerra mundial, como o Cubismo, o Dadaísmo, o Futurismo e o Surrealismo.

[...] sua incorporação na arte do século XX, com o cubismo, representa um ponto de inflexão na medida em que liberta o artista do jugo da superfície. Ao abrigar no espaço do quadro elementos retirados da realidade — pedaços de jornal e papéis de todo tipo, tecido, madeira, objeto e outro [...]. (Editores da Enciclopédia Itaú Cultural, 2015)

Estes movimentos artísticos se apropriaram do cinema no início do século XX.

No campo da pintura, Duchamp é conhecido por duas obras famosas. A primeira é *Nu descendant un escalier*³³, se baseia na decomposição do movimento. Na tela, o artista apresenta uma sobreposição de figuras humanas, ou parecidas com seres humanos, descendo uma escada, sugerindo a ideia de um movimento contínuo, uma violação da concepção tradicional da imagem. Este trabalho de 1912 lhe valeu a ruptura com o movimento cubista, que o acusou de apresentar elementos futuristas, por causa das ideias de movimento, desintegração do espaço, maquinismo. (Antonio Ruzza, 2016, p. 108)

Como já descrito no Capítulo I, a colagem na pintura, guarda, em diversos momentos históricos, interligações com o cinema. Influências de ambas as partes, tanto por artistas e teóricos que se aventuram na arte cinematográfica quanto em movimentos artísticos, com destaque para o Futurismo e o Dadaísmo, este último interrelacionado ao cinema expressionista alemão. Encontramos na palavra *Colagem* o elo com um momento da arte que nos interessa tratar, do movimento Dada, que parece apropriado para pensar muitos dos processos e técnicas da pintura contemporânea.

Diverso é o resultado da técnica no interior do movimento Dada. Em Marcel Duchamp (1887–1968) e Francis Picabia (1879–1953), nota-se uma radicalização dos procedimentos usuais da colagem, numa clara recusa ao que eles consideram a rigidez cubista. Nos trabalhos de Kurt Schwitters,³⁴ (1887–1948) a ênfase recai sobre elementos e materiais diversos, que encontram seu exemplo mais acabado nas obras *Merz* (1919). “A pintura *Merz*,” diz ele, “não utiliza só a cor e a tela, o pincel e a paleta, senão todos os materiais percebidos pelos olhos e todas as ferramentas necessárias.” [...] Diferente é a trajetória seguida pelos artistas ligados à Bauhaus quando empregam a colagem e a montagem como parte de seu programa pedagógico. Distinto também o sentido que Henri Matisse (1869–1954) atribui aos papéis colados que utiliza na obra de maturidade, em que a pesquisa da forma liga-se diretamente à exploração da cor. (Editores da Enciclopédia Itaú Cultural, 2015)

Retomamos a análise da obra de Lucia Laguna, em um momento mais recente, através da exposição *Se ace caminho al andar*, realizada em 2021, na Carpintaria, no Rio de Janeiro, (Fortes D’Aloia & Gabriel, 2022), onde a geometria das vistas da janela dá lugar a uma profusão de formas e cores na representação do seu jardim. Nesta exposição, Lucia reforça um dado fundamental do processo que desenvolveu através do trabalho colaborativo com outros pintores no seu ateliê. Seu ponto de partida é sempre uma proposição que faz aos assistentes, que inserem linhas, figurações e outros sinais gráficos na tela. Ao assumir a execução da obra, ela ingressa em um processo de desconstrução do que já estava ali. Novos cenários são construídos em uma sucessão de camadas e detalhes, onde sua preocupação é de manter parte do que já existia. Para ela, tudo é acúmulo.³⁵

³³Sobre *Nu descendant un escalier*, vídeo “As escolhas dos críticos: Marcel Duchamp por Delfim Sardo | Museu Coleção Berardo.” <https://youtu.be/-raCSeutwoI>

³⁴Sobre *Kurt Schwitters* https://www.youtube.com/watch?v=7GEIUvaEwrI&ab_channel=Sotheby%27s

³⁵<https://www.artequaeacontece.com.br/lucia-laguna-revela-pinturas-feitas-durante-o-isolamento-social/>

Passamos agora ao que dizem alguns críticos e curadores, atuantes no cenário das artes brasileiras, sobre o processo criativo de Lucia Laguna. Para o curador Marcelo Campos, (Gabriel, 2022) a fatura da pintura da Lúcia traz uma consciência do gesto, do lugar da imagem, o lugar da abstração, sendo uma pintura que fala da própria pintura, e apresentando ao espectador um dinamismo calculado.

Figura 21

Lucia Laguna. Jardim n.º. 53, 2021.



Óleo sobre tela. 200 cm × 150 cm.

Figura 22

Lucia Laguna. Jardim n.º. 55, .



Óleo sobre tela. 200 cm × 150 cm.

Segundo ele, não se trata de um trabalho cujas figuras sejam o assunto principal. Estas figuras são uma espécie de aparições, que ajudam a dar o movimento que comenta a própria pintura. Marcelo lembra Levi Strauss, que dizia que toda paisagem é uma imensa desordem, e identifica na incompletude das figuras nas pinturas uma desordem calculada que remete à paisagem. Segundo Lucia, seu processo atual é uma colagem onde ela traz os elementos do seu jardim, como plantas, pássaros, e objetos de uma maneira organizada e também desorganizada (Gabriel, 2022). Ela explica que antes de pintar qualquer imagem, faziam um recorte com a tinta acrílica branca, e sobre este recorte era feita a pintura.

A inevitável borda fininha que sobrava, reforçava a ideia de colagem.

Diante da trajetória de Lucia Laguna, poderíamos afirmar que a paleta tropical, característica de muitos pintores brasileiros contemporâneos, com altos cromas, difere em muito dos trabalhos dos primeiros colagistas dadaístas do início do século, bem como os seus assuntos, apartados por um grande hiato temporal. No entanto, o acúmulo de figuras no trabalho da Lúcia, além de querer representar o tema da paisagem a que se refere Marcelo Campos, nos leva a pensar sobre o acúmulo de imagens presentes no mundo atual, repleto de mudanças drásticas. Este acúmulo talvez seja o mesmo que inspirou os pintores e artistas do início do século XIX e que continuam ecoando questões de desordem no ateliê de muitos artistas contemporâneos.

Observamos que grande parte do que escrevemos sobre o trabalho de Lucia Laguna dizia respeito ao seu relacionamento com referências. Seja no estudo de artistas pelos quais se interessa, seja no conceito de acúmulo de imagens presente na história da colagem ou ainda nas referências temáticas do seu dia a dia, cujo assunto principal é o que vê através de sua janela ou do seu jardim. Isto me

faz retomar o assunto principal desta pesquisa, que quer construir uma imagem pintada por meio de outro olhar, o do cinema. Podemos pensar que deixar entrar uma imagem intermediada pela câmera, e devolvê-la ao mundo através de um processo artístico de pintura, ou ainda se utilizar de processos cinematográficos para realizar uma pintura é uma forma de absorver referências. São recortes do mundo real que escolhemos para editar. Estamos interligando olhares distintos. Visadas que pertencem não só ao nosso mundo, mas também ao mundo do outro. Neste sentido, aquilo que move o artista termina por se conectar, ainda que não haja uma intencionalidade, com o olhar do outro.

3.3 A INTRINCADA TRAMA DE PADRÕES E CORES NA OBRA DE CRISTINA CANALE

Cristina Canale iniciou seus estudos na Escola de Artes Visuais do Parque Lage, no Rio de Janeiro, aos 18 anos de idade e em 1984 participou da histórica mostra “Como vai você, Geração 80?” Nos anos 1990 foi estudar na Academia de Artes de Düsseldorf, na Alemanha e fixou residência em Berlim, onde mora e trabalha atualmente. Na entrevista para o editor de cultura e *lifestyle* da Vogue, Cristina Canale, fala sobre a sua primeira individual em Nova York em 2021, na Galeria Nara Roesler, e explica:

Eu olho muita imagem do Instagram, retratos clássicos da Renascença, o começo dos retratos burgueses e imagens de moda, daí fui desenvolvendo estes retratos. Também paralelo a isso, um trabalho que já faço há 30 anos, é trabalhar com a paisagem que comecei a pensar em colocar essa estética retratista de paisagem. Então eu fechei com essa série de retratos e a introdução é esse ambiente mais aberto de uma perspectiva mais ampla, que é a paisagem. (Canale, 2021)

A característica orgânica da figura humana, em forma de retrato, nem sempre esteve tão presente em suas pinturas, como estas que tem apresentado recentemente. Nos primeiros anos (1984–1990) o tema da paisagem serviu de alibi para uma pintura muito matérica e onde o embate com a tela e a tensão se travava por meio de um acúmulo grande de tinta.

Figura 23

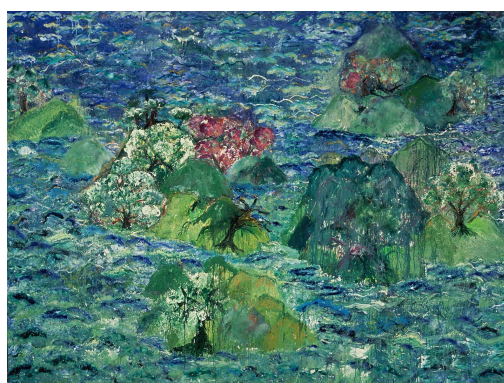
Cristina Canale. Arquipélago, 1990.



Fonte: Website de Cristina Canale
(<http://www.cristinacanale.com/obras-works-1984-1990-Arquipélago-1990>)

Figura 24

Cristina Canale. New Age, 1991.



Fonte: Website de Cristina Canale
(www.cristinacanale.com/obras-works-1991-1999-Newage-1991)

Analisando a trajetória de Cristina Canale, identificamos no texto “Cristina lutadora,” de Frederico Moraes, em 1987, na exposição realizada no Centro Empresarial Rio, na cidade do Rio de Janeiro, uma alusão ao seu vigor gráfico em desenhos e croquis, apreendendo não só a paisagem carioca, mas fazendo uma leitura de obras construtivistas. A cruz de Malevitch se torna presente na pintura instalada na paisagem, ganhando um significado perturbador, como o das pinturas de Kiefer e de cemitérios (Frederico Moraes, 1987).

Figura 25

Cristina Canale. Os Sobreviventes, 1990.



Fonte: Website de Cristina Canale

(www.cristinacanale.com/obras-works-1984-1990-Ossobreviventes-1985)

Na entrevista ao crítico e curador Fernando Cocchiarale (2011), Cristina reforça a alternância e a importância das referências no seu processo criativo ao longo de sua trajetória

A partir de 1985, parei com papel e parti para as telas, depois de breve tentativa com tinta acrílica, me dediquei à pintura a óleo sobre tela. A temática menos figurativa, suprimiu a figura humana de meus trabalhos por uns tempos. Usava as formas arquitetônicas da cidade, arcos da lapa, catedral, viadutos etc. Como imagens iniciais e, em seguida, procurava as formas arquetípicas delas, até chegar às cruzes e círculos, que durante um pequeno período usei para constituir paisagens (meio duras, lembravam mais cemitérios ou restos de uma Guerra). Este geometrismo durou cerca de um ano e pouco. Foi sendo suavizado e cheguei às paisagens mais líquidas: as cruzes viraram ilhas, por exemplo, e os círculos, ondas do mar. Era um mundo com muita água, mar, rios, lagoas, cercada de montanhas e ilhas, muita *National Geographic Magazine*, fundos de pinturas renascentistas e Rio de Janeiro, claro. Quando cheguei à paisagem, respirei mais livremente, pude soltar cor e matéria. (Cocchiarale, 2011)

Percebemos que a figura feminina foi entrando em seu trabalho, no período de 2010 a 2019, através de elementos vinculados à moda como padronagens, sapatos, bolsas, e vestes que aos poucos perderam seu protagonismo para figuras inteiras em ambientes cotidianos. Quando em entrevista para a *Vogue.com* é questionada sobre como o interesse por moda se manifesta em seu trabalho, Cristina alega não saber o que veio primeiro, o ovo ou a galinha:

Acho que desde garota eu me interesse por moda para comprar e sair usando, isso é outro ponto. E eu me interesse por formas, eu gosto de ler sobre a história das formas, mas leio assim, superficialmente. Também não chego a ser uma socióloga da moda, mas compro uns livros para ver a história das roupas, como começou, mas acho que é um interesse muito particular. Muitas das soluções de moda vieram de uniformes militares que foram sendo usados civilmente, ou como as mulheres começaram a solucionar de onde vinha, ou, mais contemporâneo, como algumas soluções de moda vieram de esporte, de hipismo... são várias informações que eu gosto de ir colocando. Muitas roupas quase são esculturas às vezes. Isso me interessa. (Canale, 2021)

Figura 26

Cristina Canale. *Desfile*, 2012.



Fonte: Website de Cristina Canale (cristinacanale.com/obras-works-2010-2019-Desfile-2012).

Figura 27

Cristina Canale. *Mimetismo*, 2012.



Fonte: Website de Cristina Canale (cristinacanale.com/obras-works-2010-2019-Mimetismo-2012).

Figura 28

Cristina Canale. *Geoportátil*, 2016.



Website de Cristina Canale (cristinacanale.com/obras-works-2010-2019-Geoportatil-2016)

Figura 29

Cristina Canale. *Submarino*, 2012.



Website de Cristina Canale (www.cristinacanale.com/obras-works-2010-2019-Submarino-2012)

A padronagem herdada da moda, no trabalho de Cristina, assume uma função importante dentro da negociação entre o abstrato e o figurativo. Um ponto chave de toda sua produção é tensionar a convivência entre contraditórios. A cor entra naturalmente em seu trabalho, mas não menos importante, do que forma. O texto da curadora Clarissa Diniz (2018) ressalta este papel decisivo da cor:

Em suas pinturas, é sobretudo por meio da cor que essas intensidades vão se configurando e negociam espaço, densidade e movimento entre si. Na produção da artista, desde cedo é a cor (e não o traço ou os planos) que tem “força dimensional,” fundando arranjos pictóricos que organizam níveis no espaço sem que, todavia, esses se comportem de acordo com a exatidão planar da tradição euclidiana. Por organizar e hierarquizar a espacialidade da pintura, como sublinha Canale, a “cor é funcional.” Preponderantemente, contudo, ela é intensiva, fazendo “vibrar” as coisas em seus lugares e estados, animando o que poderia parecer estável se não fosse continuamente inquietado por uma espécie de viço que emana das cores. (Diniz, 2018)

Se observamos em Lucia Laguna referências relacionadas a outros pintores e a espaços reais como os que vê através da janela de seu ateliê e do seu jardim, na obra de Cristina Canale, percebemos uma motivação pessoal, com cenas do cotidiano que partem de imagens de revistas de moda e redes sociais como fonte de pesquisa.

Página deixada em branco intencionalmente.

Capítulo IV

Entre projeto e processo — o método que estabelece temas, referências, técnicas e conceitos. Pensar e sentir através da projeção de imagens.

Na pintura e no cinema, como vimos anteriormente, alguns dos limites que se impõem são o quadro, o formato, a paisagem e a profundidade, esta representada pela mesma ideia da caixa tridimensional. Tratamos aqui de resolver o problema de como expandir a criatividade do autor, que tem no aumento do repertório de suas referências a principal estratégia. Assim identificamos como um aspecto importante na construção de um projeto, antes de estabelecer técnicas para a sua elaboração, é conhecer e experimentar algumas das múltiplas possibilidades de criação que existem à nossa disposição. Algumas destas técnicas são trazidas do passado, e outras têm sido incorporadas à prática de artistas contemporâneos, como a projeção de imagens.

Neste Capítulo apresento o trabalho plástico desenvolvido no ateliê do mestrado, com o trajeto das experimentações de processos e técnicas de pintura a óleo, realizadas durante o período desta investigação. O objetivo é definir processos adequados à elaboração de diferentes projetos artísticos, temas e conceitos. Assuntos explorados nesta dissertação, como por exemplo o do espaço profundo no cinema, vincularam-se ao projeto expositivo pessoal intitulado “O olhar do cinema.”

O detalhamento das questões relativas ao movimento dos olhos, dentro do plano cinematográfico, já tratados no Capítulo II, foi o que me fez pensar em avançar com uma proposta de projeto de pintura inspirado na estrutura visual em questão. Ou seja, a ideia seria partir do cinema para a pintura, por meio dos elementos considerados por Block. Em consequência, decidi criar pinturas que evidenciassem o elemento espaço. A intenção era observar não só os conceitos aplicados ao espaço profundo e plano, mas também criar algumas séries que se relacionassem com imagens recorrentes na investigação que estava realizando.

Foi necessário pensar uma metodologia para formatar o projeto plástico pictórico que estava se sedimentando com o título *Olhar do Cinema*. O curso *Elaboração de Projetos Artísticos*, da Escola Núcleo Academy, voltado para organizar a produção, ajudou a estruturar este método.

Entretanto, se faz necessário apresentar outros projetos que já estavam em desenvolvimento no período entre 2020 e 2022, como o da *Mala* e do *Balanço*, e marcaram algumas bases desta investigação. Naquele período eu criei mapas para controlar o processo de produção de séries, durante a disciplina *Estúdio de Pintura*, e construí alguns fluxogramas:

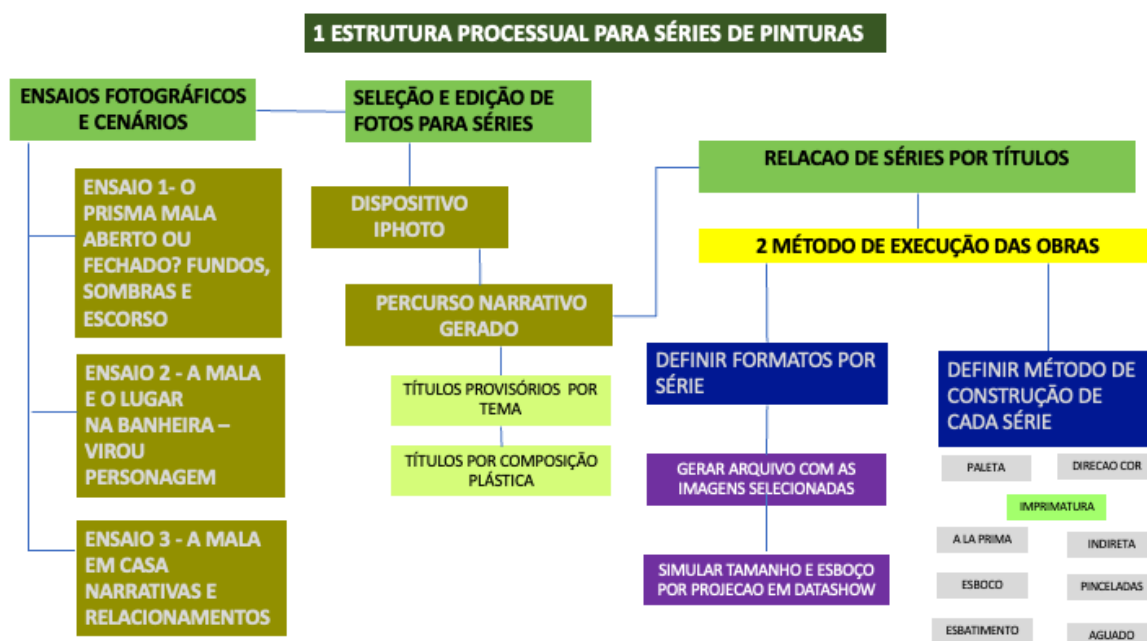
Quadro 4

Mapa Processo Estúdio de Pintura 1–3



Quadro 5

Mapa Processo Estúdio de Pintura 2–3



Quadro 6

Mapa Processo Estúdio de Pintura 3-3



Eu pesquisava o significado dos objetos na pintura figurativa e, em 2019, aqui em Portugal, adotei as malas como tema principal da minha investigação. Este tema trazia consigo diversos significados metafóricos. A intenção era colocar as malas diante de mim, talvez para entender alguns dos sentimentos relacionados à Migração, ao Movimento ou Deslocamento e à Perda. Uma das primeiras pinturas que realizei com este tema foi *Madra Inglesa*, da série *Escorço*.

Figura 30

Odette Boudet. *Madra Inglesa*, 2021.



Série *Escorço*. Óleo sobre linho. 74.5 cm × 104.5 cm Fonte: Arquivo da autora

Esta mala tem uma história sobre o tecido *madrás* e o título da série se conecta ao enquadramento que escolhi para fotografar a mala vintage comprada aqui no Porto, e que é meu modelo vivo até hoje. Uma opção técnica deste trabalho é a imprimatura amarela. Sob a perspectiva psicológica de Rudolf Arnheim, e segundo o esquema das direções compositivas de Wassily Kandinsky, a presença de linhas diagonais na direção esquerda-acima para direita-abaixo caracterizariam uma oposição dramática. Assim os significados desta pintura ganhariam um enorme leque de possibilidades.

Figura 31

Exposição Dialogues. Accumulation. Searching For The Destination, 2014.



Foto de Jonathan Shaw. Fonte: Website de Chiharu Shiota
(www.chiharu-shiota.com/accumulation-searching-for-the-destination)

Eu buscava neste período referências na pintura e fiquei conhecendo a artista Chiharu Shiota (1972) através da instalação *Accumulation, Searching for a destination* (2014).

Figura 32

Odette Boudet. Foto de parte do ensaio da série Penumbra, 2020.



Foto da autora

Figura 33

Odette Boudet. Chair, 2020.



Série *Penumbra*. Óleo sobre linho.
59.4 cm × 42 cm × 4 cm. Arquivo da autora

A figura da mala, e a ideia de migração, me aproximou do conceito de movimento das imagens. A imigrante japonesa Chiharu Shiota, com a qual meu trabalho encontrou uma grande afinidade, opera em um espaço de transposição de meios. O cenário e os objetos das suas instalações cinematográficas e pictóricas se aproximavam mais com o que eu queria dizer do que as referências de pintura com o tema da mala.

O trabalho foi se desenvolvendo através de Séries como “Penumbra” e, neste período, o meu processo se iniciava com um ensaio de fotografias.

Depois projetava estas fotografias fazendo o esboço, num processo de pintura indireta ou *underpainting* e *grisaille*, técnicas de pintura tradicional em camadas. As malas começaram então a criar vida própria e iniciei uma série chamada *Persona*, onde este objeto se instalava nos diversos cômodos da casa (era o período crítico da pandemia).

Em 2021 iniciei a pintura intitulada *Carregando a mala*, com outra forma de pintar, diretamente sobre o linho branco, um processo mais direto e rápido.

Figura 34

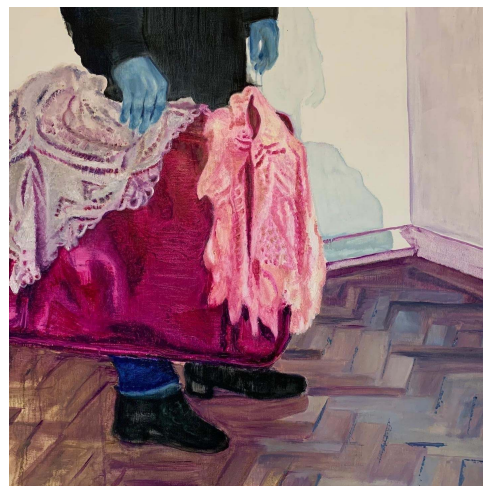
Odette Boudet. *Carregando a mala*, 2021.



Série *Me leva*. Óleo sobre linho.
80 cm × 80 cm. Fonte: Arquivo da autora

Figura 35

Odette Boudet. *Carregando a mala*, 2021.



Série *Me leva*. Óleo sobre linho.
80 cm × 80 cm. Fonte: Arquivo da autora

A pintura se tornou mais fluida, mas mantendo sempre o interesse em usar um impaste na finalização. No final de 2021, em viagem pelo Brasil, me aventurei na linguagem tridimensional. Construí o meu primeiro objeto instalativo, que se chama *Por dois fios*, numa alusão aos fios que nos ligam à terra. Construído com aramado de metal e sobreposição de rendas têxteis, foi fotografado com uma iluminação de estúdio e exposto virtualmente através do Instagram. Esta foi a última mala que eu efetivamente criei.

O Projeto *Nem tudo é cor de Rosa* apresentou pinturas das malas na exposição virtual *paralela EIXO 2021*. A ideia era falar sobre o cenário fantástico e inexplicável dos tempos de pandemia. Uma ideia meio de sonho ou pesadelo. Em seguida, interessada em trabalhar em pinturas que retratam uma atmosfera fantasiosa, iniciei uma série com fundo verde em *chroma* luminoso (na paleta *viridian* e *phtalo green*). Escolhi a pintura *O Balanço* (1767–1768), de *Fragonard* (1732–1806), ícone do movimento Rococó que se iniciou no século XVII. Este movimento se caracterizava por um acúmulo de detalhes, e de muita frivolidade. Liberdade para sonhar. O Rococó me fez pensar nos detalhes das rendas de minha coleção de apliques usados nas costuras da minha mãe. O vestido esvoaçante e detalhado da mocinha retomava o tema de tecidos que já havia explorado alguns anos antes.

Figura 36

Odette Boudet. Por dois fios, 2021.



*Série Me rendo. Objeto instalativo. Dimensões variadas.
Foto Adilson D' Avilla. Fonte: Arquivo da autora*

Partindo da técnica de colagem, não a tradicional, mas digital, realizei uma espécie de decupagem,³⁶ pintei um céu com um balanço em 3 posições, simulando o movimento de um pêndulo. Embora já trabalhasse com pintura há muitos anos, esta foi a primeira vez que experimentei a colagem, para pensar a composição de elementos e narrativa dentro de um cenário.

Figura 37

Estudo de elementos em colagem digital.

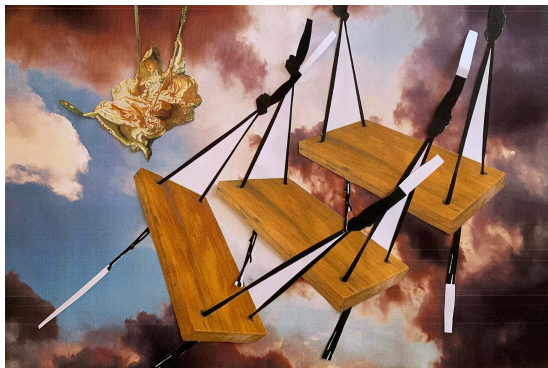


Fonte: Arquivo da autora

³⁶Decupagem in Priberam — 2. [Cinema, Televisão] Divisão de um texto em cenas e planos, com escolhas e anotações técnicas e cênicas para gravação ou filmagem.

Figura 38

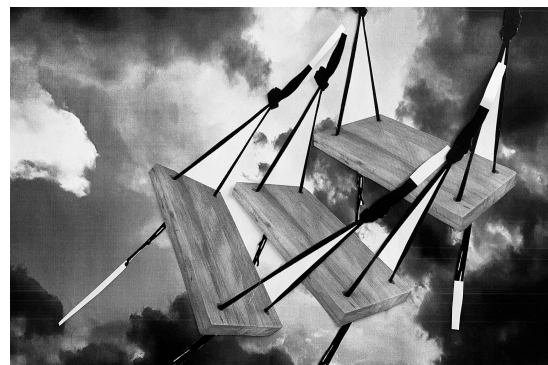
Estudo com base em decupagem de elementos da colagem



Fonte: Arquivo da autora

Figura 39

Estudo para projeção por exclusão de matizes



Fonte: Arquivo da autora

A mocinha do Fragonard ficou de fora desta pintura, porque não tinha definida a forma como entraria no trabalho. Decidi então voltar a usar o rosa (o mesmo da pintura *Carregando a mala*) na imprimatura, para fazer um céu. Escolhi como referência para esta pintura o trabalho de Will Cotton (1965), que possuía corpos bem fantasiosos sobrepostos à imagem de um céu. O título desta pintura ficou assim: *No quintal da vovó tinha um balanço*.

Figura 40

Odette Boudet. No quintal da vovó tinha um balanço, 2021.



Série Movimento de câmera. Óleo sobre linho 47 cm × 72 cm × 4 cm. Foto da autora

Figura 41

Will Cotton. Fairy Floss, 2009–2010.



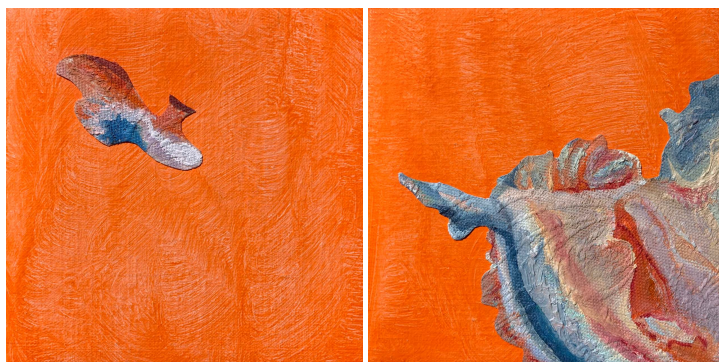
Fonte: Sítio de Will Cotton (www.willcotton.com/paintings/2009.html)

Experimentei formas distintas de pintar a mocinha, inclusive sobre recortes em tecido, a fim de chegar a alguma possibilidade de inclusão deste elemento na série do balanço. Por se tratar de uma figura humana muito detalhada, me sentia pouco à vontade para jogá-la diretamente na composição.

A possibilidade de explorar o Movimento sequencial em repetição do cinema me atraía, e assim nasceu a série *Sapatinhos Voadores*, que se mescla com o projeto *Balanço*. Fiz novos estudos através da colagem, criando o díptico *Elas levantam a saia e chutam*, onde recorto as figuras e pinto a óleo sobre tecido de algodão brocado.

Figura 42

Odette Boudet. Elas levantam a saia e chutam, 2021.



Série Sapatinhos voadores. Colagem e Óleo sobre têxtil e linho. 15 cm × 30 cm × 3.5 cm. Foto da autora

O projeto atual, *Olhar do cinema*, inicia logo após a realização da pintura de um balanço, intitulada *Memória em Inércia*, no qual eu me inspiro no movimento do cinema, como uma espécie de metáfora invertida.

Figura 43

Odette Boudet. Memória em inércia, 2021.



Série Movimento de câmera. Óleo sobre linho. 30 cm × 20 cm × 3.5 cm. Foto da autora

Tratando especificamente deste projeto, de suas cores e de frames de filmes ícones da história do cinema, passo a descrever, a partir de agora, as primeiras pinturas que se relacionam diretamente com esta temática.

Os enquadramentos, as angulações propostas pelo posicionamento da câmera de filmar sempre me atraíram. O ponto de vista, para L. Jullier e M. Marie (2009) é tido como o parâmetro mais importante ao nível do plano cinematográfico, e tem por princípio básico a localização estratégica da câmera em relação ao cenário e seus elementos estáticos e em movimento. Com relação ao espaço tridimensional, o operador de câmera precisa fazer três escolhas topográficas: o comprimento do eixo da objetiva (próximo ou distante, close-up ou plano geral); na lateralidade (centralizado ou descentralizado); e na verticalidade (câmera alta, câmera baixa, câmera alta total, câmera baixa total, frontalidade e desenquadramento). Entretanto, faz mais sentido flexibilizar estas posições de comprimento do eixo durante a montagem, ou seja, no nível da sequência. Desta forma tem-se o plano médio que apresenta o sujeito em sua unidade (seja ela humana, animal, vaso de flores, automóvel), o close-up (ou plano detalhe e grande plano em lusitano) e o plano geral, que insere o sujeito em seu ambiente. Além disto cabe ressaltar a gíria³⁷ do operador de câmera, que preconiza um mínimo de *ar*, em cima e embaixo dos sujeitos. Na lateralidade existe a questão da centralização e descentralização, que pode respeitar ou não a regra dos três terços, derivada da pintura. Na verticalidade o eixo da objetiva aponta para o centro do sujeito, desce na sua direção quando a câmera está alta ou sobe na direção do sujeito quando a câmera está baixa. Quando o ângulo entre o plano do chão e o eixo da objetiva se aproxima de 90º graus, fala-se em *câmera alta total* ou *câmera baixa total*. Por fim a frontalidade do enquadramento e a busca pelo paralelismo no final de uma panorâmica deveriam ser levados em conta pelo diretor de fotografia (Jullier & Marie, 2009, pp. 22–28).

Percebemos, pela sistematização destes autores, que muitas das decisões de posicionamento da câmera nas captações de imagem, guardam uma intimidade grande com as que o pintor, no seu relacionamento com a tela precisa tomar. Nesta perspectiva, o olhar da câmera poderia substituir o gesto do pintor. E aqui podemos falar sobre o posicionamento do pintor diante da tela. O corpo se movimenta, buscando a melhor forma de iniciar o movimento, para aplicar o carvão, o pigmento, a tinta ou qualquer outro tipo de matéria que se possa tratar na pintura. Uma dança acontece entre a imagem mental e o impulso que alcança o objeto. Aproximações e afastamentos, necessários à visualização do todo e do pormenor da composição também acontecem, ora mais despojadas, ora mais intimistas, nas tentativas de ensaio, erro, tirar, pôr, riscar, afagar, bater, secar e deixar escorrer. Seja com a tela na forma vertical, horizontal à moda de *Pollock*, seja nos planejamentos de direção cromática, dentro do quadro. As marcações, medidas que os fotógrafos de câmera fazem antes do início do filme, se equivalem aos esboços que se utilizam tanto de linhas feitas com carvão, fita-crepe, pincéis, giz, e como estratégia cada vez mais usada por pintores contemporâneos, como o uso do projetor.

O *plongée*, que significa mergulho, foi pensado para relacionar dois trabalhos: *Eu quero ir*, 2020, e *Contre-plongée*, 2020 (Figs. 44 e 45). O mergulho que a câmera do cinema dá ao enquadrar uma determinada cena e a ideia de campo/contracampo inspiraram a apresentação destas duas pinturas *que se olham*. A mala se coloca em *contra-plongée* e lança um olhar para a fechadura da porta.

Quando realizei a pintura *Na casa da vovó tinha um balanço* (Fig. 40) minha intenção era refletir sobre o Movimento de ir e vir, como em um pêndulo. Muito tempo depois, analisando as pinturas *Eu quero ir* (Fig. 44) e *Contre-plongée* (Fig. 45), compreendi a relação entre uma imagem afetiva e o ponto de vista habitado à intermediação de uma câmera. Eu pesquiso na pintura recortes na composição da imagem fotográfica e a intermediação de uma câmera muitas vezes atravessa o pensamento e o gesto.

³⁷Linguagem usada por determinado grupo, geralmente incompreensível para quem não pertence ao grupo e que serve também como meio de realçar a sua especificidade. “*gíria*”, in Dicionário Priberam da Língua Portuguesa [em linha], 2008-2020, <https://dicionario.priberam.org/g%C3%ADria> (<https://dicionario.priberam.org/g%25C3%25ADria>) (consultado em 11 de janeiro de 2022).

Figura 44

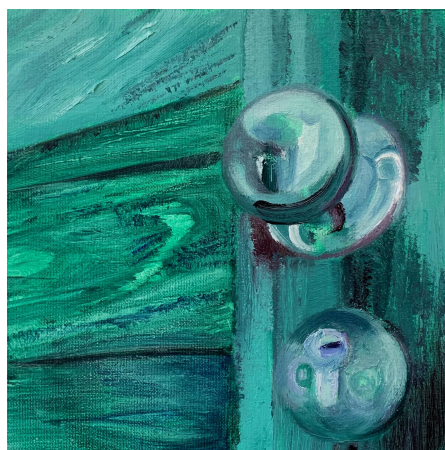
Odette Boudet. *Eu quero ir*, 2020.



Série Me leva. Óleo sobre linho.
30 cm × 20 cm × 4 cm. Foto da autora.

Figura 45

Odette Boudet. *Contre plongée*, 2020.



Série Me leva. Óleo sobre linho.
20 cm × 20 cm × 4 cm. Foto da autora

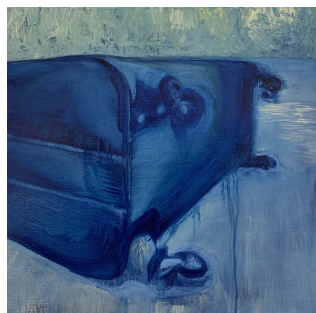
Compreender o mundo para mim é instaurar uma imagem. Aquela que mesmo sem sabermos de que parte da memória vem, precisa ser colocada diante de nós. Foi assim com o projeto *Balanço*. Ele veio e só depois de algum tempo eu o enxerguei lá, em um enquadramento plongée. *Era o balanço no quintal da vovó, visto de cima da minha varanda.*

Criar um *storyboard*, por meio da pintura também era e ainda é um objetivo. No entanto, muito antes de construir uma narrativa, a finalidade maior sempre foi experimentar técnicas e processos na pintura. Realizei as pinturas *Under the bed*, 2021 (Fig. 47) e *Rolamento suspenso*, 2021 (Fig. 46) e criei a série *Movimento de câmera*, imaginando a mala se movimentando e saindo debaixo da cama. Dei seguimento a este grupo de trabalhos com a pintura *Retrato na parede*, 2021 (Fig. 48), onde as rodinhas da mala criam uma sombra sobre um fundo branco.

A série intitulada *Movimento de câmera* veio ao encontro dos primeiros estudos para o Projeto “Olhar do cinema.” Foi a partir desta série que apliquei uma metodologia que parte da identificação dos principais interesses do artista, por meio de escolha aleatória de figuras, paletas e padrões, caminhando para ideias de esboços e trabalhos finalizados, que se desdobram em séries e projetos.

Figura 46

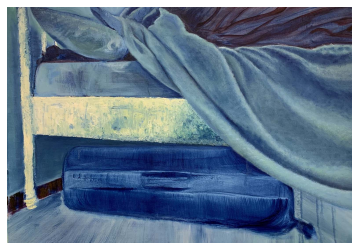
Odette Boudet. *Rolamento suspenso*, 2021..



Série Movimento de câmera.
Óleo sobre linho.
37.5 cm × 37.5 cm × 4 cm.
Foto da autora.

Figura 47

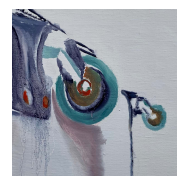
Odette Boudet. *Under the bed*, 2021..



Série Movimento de câmera.
Óleo sobre linho.
57.5 cm × 82 cm × 4 cm.
Foto da autora.

Figura 48

Odette Boudet. *Retrato na parede*, 2021.



Série Movimento de câmera. Óleo sobre linho.
20 cm × 20 cm × 4 cm.
Foto da autora

4.1 DEFININDO O TEMA

Coletar imagens que nos sensibilizam, de forma aleatória pode ajudar a quem não tem certezas sobre o assunto que quer tratar. A criação de um banco de imagens e recolha constante de fontes, pode ser um hábito no processo criativo de um pintor, que o ajudará muitas vezes a escolher o quê, o porquê e o como na elaboração de um projeto artístico. A partir desta coleta inicial, é possível identificar os conceitos de maior interesse através de sua recorrência.

No processo de criação do projeto *Olhar do Cinema*, observei a minha produção de pintura desde o seu início, passando pelas decisões de trabalhar com pintura a óleo e figurativa, até chegar ao ponto em que me encontro, visando a execução de um projeto que se relacione com o tema desta dissertação. A produção de pintura já tinha uma longa estrada e são muitas as imagens que carrego nas costas. O *Atlas Mnemosyne* de Aby Warburg me inspirava e a Mala que Walter Benjamin deixou com seus escritos inacabados, também. Como organizar e selecionar tantas informações e interesses? Optei por separar as referências em pastas no aplicativo Pinterest (Seção 4.2), visando escolher um ponto de partida. A motivação inicial de querer saber como se constrói uma imagem através do olhar do cinema deu nome às pastas: *movimento, olhar, humano e cenário*.

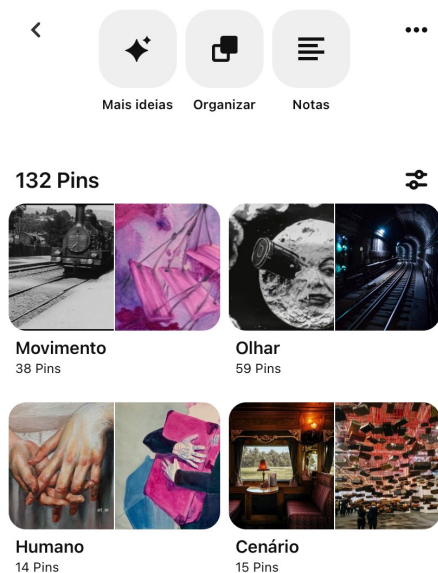
4.2 O ESBOÇO, O QUADRO, O FORMATO E O PROJETO

O ESBOÇO Após definir os primeiros temas, o segundo passo para a criação do projeto seria a realização de esboços, um hábito que eu não tinha, pois sempre parti diretamente para a realização do trabalho final. Para esta etapa seria necessário selecionar referências e decidir o formato que iria trabalhar: a janela e o quadro, onde tudo começa.

O QUADRO Levando em conta estes aspectos abordados no Capítulo I, ao tratar das teorias relacionadas a espaço, concluímos que um dos pontos de interseção mais claros entre o cinema e a pintura certamente é o *quadro*. As relações com o quadro, seus limites e o desejo de transformá-lo em uma janela para o mundo real é objeto do texto de Jacques Aumont sobre o quarto de Van Gogh. Esta janela hoje tem um nome: a câmera de um celular e seus muitos aplicativos. Outro exemplo sobre o quadro é o *assunto*

Figura 49

Capturas de ecrã.



Fonte: página do Pinterest da autora

da pintura da Lúcia Laguna, que se encontra do outro lado da Janela. Hitchcock faz uma verdadeira ode ao quadro em seu filme *A janela indiscreta* (1954) e Woody Allen leva seu personagem em *A Rosa púrpura do Cairo* (1985) literalmente para dentro do espaço narrativo do filme.

O **FORMATO** Ao iniciar uma pintura, nos moldes tradicionais sobre um suporte em tela, painel, é preciso contar com estes limites e decidir o seu formato. Nosso objetivo de criar um projeto artístico de pintura sobre tela precisou refletir, logo no início, sobre este aspecto.

Por muito tempo, no meu caso, esta decisão se relacionava diretamente com a imagem fotográfica de referência e com a estratégia compositiva dos seus elementos, que em geral eram posicionados por meio da análise de *golden lines*.

Como já mencionado no início deste capítulo, sobre a Série *Penumbra*, o meu processo se iniciava com um ensaio de fotografias que eram projetadas sobre a tela ou linho grampeados na parede, com a finalidade de realizar o esboço através de pintura indireta. As reflexões sobre a composição da imagem começam, já nos recortes da fotografia que será projetada. Este é um processo que uso há muitos anos e as decisões finais sobre o formato em geral ocorrem neste momento inicial de projeção.

A pandemia direcionou nossas exposições para o espaço virtual. Em consequência, optei por unificar o formato de todas as obras para o quadrado. Dois motivos me levaram a esta decisão: a ideia da formação da imagem audiovisual em pixels; e os formatos de aplicativos nas redes de compartilhamento como Instagram, para ecrãs dos celulares/telemóveis.

O **PROJETOR** Com o formato definido, é preciso ainda checar se o arquivo da imagem tem a sua extensão apropriada para uso no projetor, que de preferência deve ter mais de 3000 lumens. Neste momento começa a melhor parte. Nosso corpo se interpõe entre a luz do projetor e a tela que será abordada por instrumentos da pintura. A experiência de estar em uma sala de cinema é trazida de volta e neste momento, é possível abandonar um pouco a rigidez de todo um planejamento prévio. O mundo do cinema e o da pintura se encontram de certa forma nesta hora.

A marcação por meio de projetores para iniciar um trabalho pictórico, método muitas vezes usado por pintores contemporâneos, vem se somar aos tradicionais esboços com os modelos vivos e técnicas de ampliação de desenho. Podemos afirmar que esta parte do meu processo criativo acontece de maneira indireta, onde os modelos do mundo real já sofreram um tratamento por outros meios de representação da imagem, no caso a fotografia e o cinema.

4.3 O DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

Retomando a questão do tema, elaborei alguns esboços em ateliê para representar as imagens coletadas, com ideias de movimento, olhar, humano e cenário. Ícones dos primeiros filmes: o trem dos irmãos Lumière e *Viagem à Lua* de Méliès foram as imagens escolhidas para os primeiros esboços, com a finalidade de *aquecer os pincéis* e de realizar testes de cor, moldes, suportes e formatos. Para estes testes, agreguei referências de processos de alguns pintores como Gerhard Richter.

Figura 50

Esboço Série Olhar do Cinema. Teste Phtalo blue.



Artista de referência Gerhard Richter. Óleo sobre tela. 20 cm × 20 cm. Foto da autora.

Figura 51

Teste de preto Cromático Phtalo Blue e Quinacridona Rose — Odette Boudet. Estação Lumière I, 2022..



Série Espaço no ecrã Óleo sobre tela. 20 cm × 20 cm. Foto da autora

Alguns destes esboços se transformavam em trabalhos finalizados.

Figura 52

Molde de máscara vazada em acetato

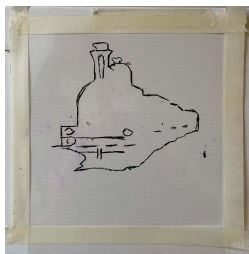


Figura 53

Esboço fluido do trem sobre molde bloqueado.



Proporção medium 1 linhaça para 5 de white spirit

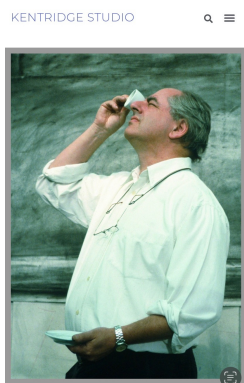
Figura 54

Esboço de “blurr” em máscara vazada.



Figura 55

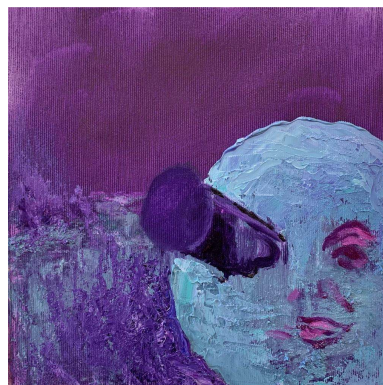
Processo de William Kentridge — 7 fragmentos para Georges Méliès.



Captura de ecrã. Fonte: Kentridge Studio (<http://www.kentridge.studio/projects>)

Figura 56

Odette Boudet. Cena Méliès I, 2022.



Série Fora de Campo. Tratamento com restos de tinta da paleta. Foto da autora

FRAMES DE FILMES Com o objetivo de aproximar a experiência do cinema à da pintura, explorei alguns assuntos por meio de *frames* de filmes. Em consequência, avalei que um dos eixos, o Olhar, abrangia os demais. Iniciou-se então uma reconfiguração nos títulos das series dos esboços e posteriormente das obras em finalização. O termo *olhar* ou *olhar do cinema* transformou-se na matriz principal para os esboços subsequentes, que subdividiram em três: *movimento*, *humano em frames* e *cenário no cinema/espço profundo*. Este Projeto que também dava nome à série de esboços *Olhar do cinema*, passou a se desenvolver paralelamente ao Projeto *O balanço*, que também fazia referência ao conceito de movimento, só de uma outra forma. Este novo viés da pesquisa é sobre a construção de uma pintura atravessada pelo olhar de uma câmera em movimento.

Como já descrito no Capítulo II, a palavra movimento se apresenta sempre que tentamos associar a imagem na pintura figurativa à do cinema: *impressão de movimento*. A experiência com o objeto mala em pintura, além de contemplar a questão do movimento e deslocamento, de um ponto de vista metafórico, apontava também para um terceiro problema, que é o da *memória do artista*. Além do ir e vir das imagens mentais que ora estão mais próximas, ora mais distantes, remete à prática de olhar de perto e olhar de longe comum a muitos artistas durante o ato de pintar.

Figura 57

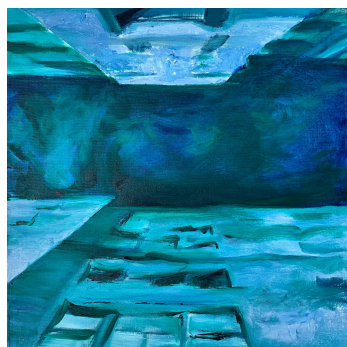
Esboço referência Homem com uma câmera de Dziga Vertov



As pesquisas relacionadas ao *objeto* na pintura, que antecederam o início deste mestrado, tinham origem nos planos próximos viabilizados pela câmera de filmar. Da mesma forma, as possibilidades

de enquadramentos e ângulos utilizados nas fotografias de referência ditavam as escolhas de cortes para posicionamento destes *objetos* na tela da pintura. As temáticas se sucederam, mas a ideia continua sendo a mesma, uma preocupação em criar um *cenário* com base na imagem construída pelas lentes de uma câmera. Neste sentido, encontrei na estética do *Cinema olho* e do filme *O Homem com uma câmera* (Fig. 57), de Dziga Vertov uma referência importante. A série *Humano* se materializou por meio de um esboço inspirado neste filme. O esboço se transformou em trabalho final.

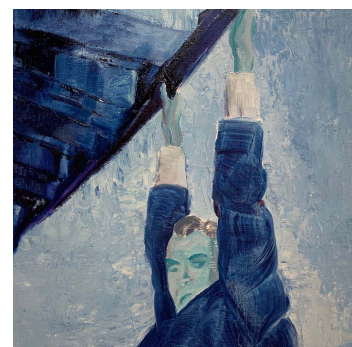
Com *Hitchcock*, comecei a unir ideias importantes como o posicionamento da câmera, o fora de campo e a progressão visual de Block (uma coisa que se transforma em outra) e o *fora de campo*. Percebi que a tônica sobre a questão do espaço, invadiu a pintura. Foi preciso revisar os conceitos das séries dentro do projeto expositivo. Mas enquanto não aprofundava termos da narrativa visual como espaço plano, espaço profundo e espaço fora de campo, por meio de novas sequências de trabalhos, as pinturas *Vertigo I, II e III* permaneceram na série *Humano em frames*.

Figura 58Odette Boudet. *Vertigo I*, 2022.Série *Humano em frames*. Óleo sobre linho.

40 cm × 40 cm × 3.5 cm

Figura 59Odette Boudet. *Vertigo II*, 2022.Série *Humano em frames*. Óleo sobre linho.

40 cm × 40 cm × 3.5 cm

Figura 60Odette Boudet. *Vertigo III*, 2022.Série *Humano em frames*. Óleo sobre linho.

40 cm × 40 cm × 3.5 cm

O *personagem* da mala fechada, frequentemente o único elemento da cena, serviu ao objetivo de representar possíveis significados poéticos e metafóricos com diferentes abordagens. Agora é preciso afinar o projeto expositivo a linhas de pensamento voltadas para estruturar a narrativa visual do filme, tal qual orienta Block.

As ramificações das teias deste universo se expandem e contraem, e Deleuze (2004) traz a ideia das imagens rarefeitas e esvaziadas.

[...] imagens rarefeitas são produzidas, seja quando toda a tônica é posta num só objeto (em Hitchcock, o copo de leite iluminado do interior, em *Suspicion*³⁸, a brasa do cigarro no retângulo negro da janela, em *Rear Window*³⁹), seja quando o conjunto está vazio de certos subconjuntos (as paisagens desertas de Antonioni, os interiores esvaziados de Ozu). O máximo de rarefação parece atingido com o conjunto vazio, quando o ecrã aparece todo preto ou todo branco. Hitchcock dá um exemplo em *Spellbound*⁴⁰, quando um outro copo de leite invade o ecrã, deixando apenas uma imagem branca vazia. Mas,

³⁸Filme Suspeita (1941)

³⁹Filme Janela indiscreta (1954)

⁴⁰Filme A Casa Encantada (1945)

das duas vezes, rarefação ou saturação, o quadro ensina-nos assim como a imagem não nos dá apenas a ver. Ela é tao legível como visível. (Deleuze, 2004, pp. 22–23)

Com isto, intuí que a forma figurativa deveria dar um passo atrás e sair de campo, oferecendo espaço para *conceitos*. No *Capítulo Quadro e Plano, Enquadramento e Décupage*, ele segue:

[...] É sobre o *principal* e o *secundário*... O quadro é, pois, inseparável de duas tendências, à saturação ou à rarefação. Sobretudo o grande ecrã e a *profundidade de campo* permitiram multiplicar os dados independentes ao ponto que uma cena secundária aparece na frente, enquanto o principal se passa no fundo (Wyler), ou que já não se pode fazer uma diferença entre o principal e o secundário (Altman). (Deleuze, 2004, p. 25)

Criei o título da série *Espaço no ecrã*, que abrigou o termo *profundidade de campo*. Com a possibilidade de trabalhar o espaço arquitetônico ainda rarefeito, sinalizando aos poucos o espaço profundo, apto a receber alguns elementos para compor uma narrativa. Desta forma, me conectei a conceitos estéticos cinematográficos de Ozu (1903–1963). Segundo Sousa Dias (2016), a essência do cinema utilizada por Ozu, explica a frequente qualificação de seus filmes contemplativos como *poéticos*. Para ele, a estética das imagens de Ozu são o resultado de três fatores de ordem formal.

Em primeiro lugar, o rigoroso sentido de composição de cada plano, [...] o geometrismo dessa composição, dos enquadramentos dos planos, de interiores e de exteriores [...]. Toda uma *pictorialidade* da cine-imagem, toda uma infinita aproximação *ozuiana* do cinema e da pintura, mas para assim afirmar a infinita distância entre os dois tipos, pictórico e cinematográfico, de imagens. (Dias, 2016, pp. 136–137)

A câmera quase sempre fixa e seu posicionamento oblíquo, evidenciaria um efeito de profundidade de campo, e um distanciamento contemplativo, aproximando assim a percepção do contemplador de pintura à do espectador do filme. “De resto, o próprio Ozu declarava que o movimento é um atributo da câmera, mas *não* do cinema... O cinema de Ozu é, nisso, perfeitamente clássico, um cinema de montagem” (Dias, 2016, p. 138). Os planos fixos, estáticos, por si só já contam a história da pintura e do filme.

Pela observação dos aspectos analisados neste Capítulo, conclui-se que o desenvolvimento do projeto deve muito à criação de uma metodologia para registrar as ramificações relacionadas à temática. Neste sentido, foi importante trazer as investigações sobre o movimento metafórico das figuras *mala e balanço*, com as quais também realizei experimentos audiovisuais. Além disto, a revisão bibliográfica de teorias do cinema durante a dissertação, abriu possibilidades de abordar conceitos como o do espaço profundo, espaço plano, progressão visual, princípio de afinidade e contraste, rarefação e saturação, como base para de projetos pictóricos. Até o presente momento, os títulos das séries e pinturas do projeto *Olhar do cinema* se encontram com a configuração abaixo:

1. Série Consequências
 - a) Plongée e contre-plongée
 - b) Storyboard
 - c) Progressão visual
 - d) Princípio de afinidade e contraste
2. Série Espaço no ecrã

1. Espaço profundo e espaço plano
 2. Profundidade de campo
 3. Rarefação e saturação
3. Série Humano em frames
 1. Dziga Vertov
 2. Vertigo
 3. Victor Erice
 4. Truffaut
 4. Série Cenário Fora de campo
 1. Cena Méliès
 2. Atlântico norte I e II
 3. Atlântico sul I

4.4 A COR

Finalizo este capítulo descrevendo meu processo decisório pessoal relacionado à cor. Os estudos de *Notan*⁴¹ ajudaram a pensar a distribuição dos valores de claros e escuros na pintura, independente dos matizes. A palavra japonesa *Notan* significa *escuro, claro*, derivada de *Nong* (expresso, forte concentrado) e *Dan* (fraco, aguado). Refere-se à quantidade de luz refletida, ou à massa de tons de diferentes valores. A técnica do *Notan* me foi apresentada nas aulas de pintura da Escola de Belas Artes da UFRJ em 2016, pela professora e artista Monique Queiroz (e serviu de apoio para as primeiras pinturas no processo indireto, que realizei naquele período). O *Notan* como ferramenta de estudo da composição é bastante útil para trabalhar com formas mais orgânicas, bem como para realizar as primeiras camadas do processo indireto no estabelecimento de valores.

Atualmente, antes de projetadas, as imagens de referência, são editadas para excluir os matizes, permanecendo quase que somente o preto, o branco e poucas tonalidades de cinza. Este processo é realizado especialmente para os trabalhos em camadas e foi desencadeado pelos estudos de *Notan*.

Mas como lidar com a cor no cinema e na pintura?

Embora a percepção das cores na pintura e no cinema pareça semelhante, existem algumas diferenças a serem consideradas. O resultado da cor que se vê em uma tela de pintura provém de uma luz refletida que atravessa pigmentos e tinta. Já a luz que proporciona os diferentes matizes percebidos em um ecrã de cinema, de celular ou de outros dispositivos digitais é uma luz emitida e nos objetos eletrônicos são formadas por adição. O sistema CMYK se baseia na pigmentação de *Cyan, Magenta, Yellow e Black*. Neste sistema, objetos físicos como as telas de pintura, as cores são reproduzidas através da subtração. Já no sistema RGB, a luz é adicionada com níveis de cor desejados, formado pelas cores *Red, Green and Blue*.

Esta diferença pode se tornar um grande problema para os pintores mais detalhistas, que trabalham com hiper-realismo, e para artistas gráficos que dependem de uma alta precisão na reprodução das cores para produtos impressos. No entanto sabemos que além do componente físico relacionado à luz ambiente, sempre existirá uma diferença na percepção das cores de acordo com o olhar do observador.

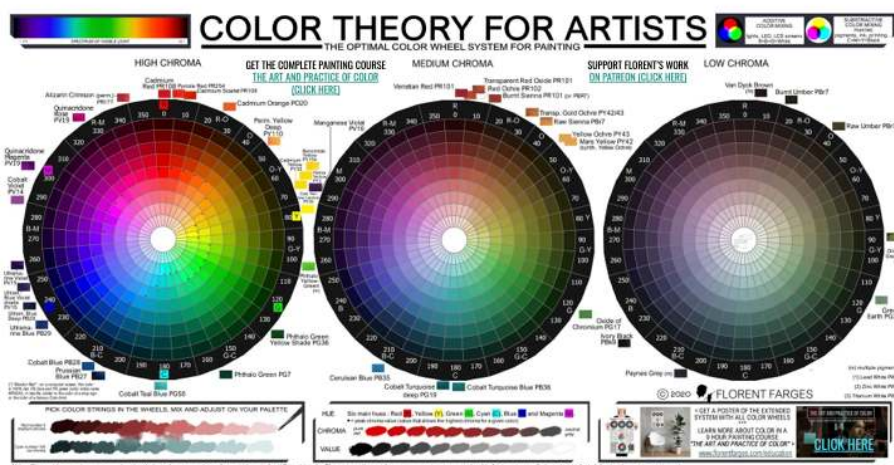
Existem muitos esquemas e teorias da cor à nossa disposição, que nem sempre são suficientes para resolver o problema da articulação de valores, matizes e cromas de forma a simplificar o trabalho

⁴¹Notan – definição. - www.virtualartacademy.com/notan/

do pintor. A decisão sobre como escolher uma paleta para uma pintura, série ou projeto pode se tornar algo bastante complexo. Por algum tempo utilizei a teoria do *Balão Cromático* (mencionado no Capítulo II) e dos *Contrastes* de Itten. Depois de muito pesquisar sobre os diversos sistemas, esquemas e acordes de cor, ao longo da história da pintura, adotei o quadro abaixo, disponibilizado pelo pintor Florence Farges. Em seus cursos de pintura on-line⁴², simplifica bastante para os artistas o modo como lidar com a matéria das tintas e da cor.

Figura 61

Teoria das Cores para artistas.



Fonte: Florent Farges (www.florentfarges.com/wp-content/uploads/2021/12/Color-Theory-for-Artists-Color-Wheel-System-1.pdf)

A professora de pintura (Sabino, 2015) revê a proposta de seu primeiro livro de 2000, já referenciado nesta dissertação, na forma abaixo:

o cerne da pintura poderia subsistir não na sua especificidade como médio ou na sua objetualidade, mas em algo mais imaterial, o que comparei a uma espécie de “configuração do olhar” que, antes da própria imagem do mundo e perante esta, fosse ela qual fosse, poderia atribuir a qualquer objeto visível características pictóricas e, assim, torná-lo em pintura ou, melhor ainda, fazer nele “acontecer” pintura. (Sabino, 2015, p. 33)

Após quinze anos da publicação de seu primeiro livro, ela declara faltar-lhe algo mais fiável fisicamente, como a tinta.

Concluo que, por compartilhar desta visão pessoal de Isabel Sabino, direcionei esta investigação no sentido de realizar uma pintura por meio de estruturas visuais relacionadas ao cinema, e não o caminho inverso. Acredito que não há nada mais importante para o ofício de um pintor do que lidar com a fisicalidade da cor. Entretanto, o encantamento com o mundo da tela preconizado por Hitchcock, no *voyeurismo* de *A janela indiscreta* (1954), e por com milhares de narrativas fílmicas acumuladas ao longo da história do cinema, me motiva a continuar buscando formas de conjugar estas duas paixões. Paixões com as quais viajo não só para trás no tempo, à procura de ensinamentos como os de *Sargent*

⁴²Florent Farges www.florentfarges.com/the-art-and-practice-of-color/

e *Sorolla*, mas também em busca de imaginar o futuro. Para mim, enquanto artista, é fundamental estar atualizada com as novas tecnologias. E o mundo do cinema e audiovisual me proporciona isto.

Hoje tenho consciência de que a cor saturada, e luminosa, derivada das tintas a óleo transparentes que adotei depois de uma busca intensa, passando pelo impaste opaco, traduz a visão e o sentimento de uma imigrante dos trópicos. As escolhas técnicas que um pintor faz falam muito da sua vida pessoal e da forma como se relaciona com seu mundo contemporâneo. E isto vai se tornando cada vez mais claro ao longo de sua trajetória. Concluo este capítulo com a certeza de que dentro da minha mala, seja ela de pintura, de memórias ou afetos, sempre haverá espaço para muitas histórias, contadas pela cor-luz emitida pelo projetor, onde tanto gosto de mergulhar.

Considerações Finais

Chega a hora de conciliar imagens e palavras a um ponto final. Rever o percurso desta investigação desde quando decidi abraçar a causa da pintura e me debruçar sobre inquietações de ordem pessoal, relacionadas a duas artes bidimensionais: cinema e pintura. A escrita acadêmica, para artistas, encontra temas de interesse não só ligados a questões de ordem teórica sobre as humanidades, mas que com frequência se entrelaçam ao seu trabalho prático.

Ao buscar responder à pergunta sobre como a tela branca pode ser abordada como forma de expressão pessoal, cujo principal interesse eram teorias de narrativa visual cinematográfica, trilhei um caminho que passou pela revisão histórica das primeiras teorias da imagem em movimento, já muito ligadas à história da pintura da época. Encontramos a contextualização sobre o cinema em Xavier, 1983, que define a estrutura e organização do filme como imagem e som *organizados de um certo modo*. *A impressão de realidade* é a tônica de um cinema ficcional que, segundo ele, pouco mudou em seus princípios, no período entre 1916 e 1980. Analisamos as relações do cinema com vanguardas europeias em movimentos como o Impressionismo, Futurismo, Expressionismo e Dadaísmo.

Cinema e pintura foram os dois campos pesquisados, cuja motivação se iniciou nos anos 1980 com a experiência da câmera de filmar Super 8, durante minha graduação em cinema, passando pelos estudos de pintura na EAV e EBA, até chegar neste mestrado. Considerei a necessidade de atualizar o referencial teórico, escolhendo autores ainda atuantes nas academias, como Jacques Aumont, André Gardies e Delfim Sardo para compor a perspectiva da investigação, que se firmou com o argumento de Eric Rohmer de que o cinema é, acima de tudo, a arte do espaço. Com a *companhia* e o auxílio de historiadores da arte, teóricos, curadores e pintores, realizei uma revisão bibliográfica teórico/prática, a fim de responder três das minhas principais indagações:

- Qual a possibilidade de se utilizar o olhar característico do cinema, no método processual da construção de uma pintura?
- Como se movimentam os olhos dos espectadores diante de uma pintura?
- Como é feita a seleção, pelos pintores, das referências que apoiarão seus projetos?

Para tal finalidade, retomei as teorias de Jacques Aumont sobre representação, espaço e quadro, relacionadas à produção de atmosferas realistas no cinema. O texto de Aumont nos leva a confirmar a primeira característica do olhar do cinema, que também diz respeito à pintura: o quadro.

Levando em conta estes aspectos, podemos dizer que questões sobre a representação do espaço no quadro, seja na pintura à época de Leonardo, seja no estilo centralizado *hollywoodiano*, que reproduzia técnicas antigas de centro de simetria, permanecem atuais, ainda que tenhamos novas formas de visualização como IMAX, 3D, entre outras, que se distanciam da noção convencional de ecrã no cinema e quadro na pintura. As redes sociais como o *Instagram* apresentam evidências da relevância de questões relacionadas ao quadro, ainda hoje.

Ainda sobre o quadro, com o desdobramento das teorias de Aumont ao abordar termos como centralização/descentralização e enquadramento/desenquadramento, forneceram o entendimento

da natureza do problema sobre os passos iniciais da pintura diante da tela branca. Tratava-se de decisões relacionadas não ao tema e à narrativa, mas sobre o recorte da imagem, a relação com a borda. O pensamento sobre a imagem que seria pintada se baseava no posicionamento da câmera para realizar o enquadramento ou desenquadramento, que eu praticava com a minha câmera de Super-8. Importava muito menos a história a ser contada que os limites da tela, que me ligava a múltiplas opções oferecidas naturalmente pela intermediação da câmera. Desenhar um objeto na tela, ou localizar este objeto na tela de pintura segundo regras de percepção propagadas por Arnheim não solucionava o problema de reproduzir a forma natural com a qual eu pensava o sangramento de uma imagem, ou seja, pelo corte, evidenciado especialmente na obra *Madra inglesa*, única pintura da série que intitulei de *Escorço*. Será necessário encenar esta mala sequencialmente, agora com o devido esclarecimento dado pelo confronto das teorias de Bordwell e Arnheim sobre as centralizações hollywoodianas, bem como diante dos textos de Bonitzer sobre descentralização versus desenquadramento. Considero, assim, importante no seguimento desta pesquisa, revisar experimentações e processos para uma pintura figurativa, descritos no Capítulo IV, trazendo novamente para o ateliê a interlocução entre a fita crepe e o projetor. A familiarização com elementos em cena, proporcionada pelos estudos com a figura da mala pode resultar em novos caminhos processuais, mas este é um tema a considerar para uma nova investigação.

Um segundo ponto conclusivo, ainda ligado à primeira pergunta de investigação, parte das teorias de André Gardies, sobre a alternância da posição do sujeito inscrito na ordem cotidiana que cede seu lugar ao sujeito espetacular, devido às restrições físicas da sala do espetáculo. Considerando este aspecto, ousou traçar aqui o relacionamento com a ideia imersiva, derivada da projeção de imagens para realização de esboços. O espaço aqui é entendido como um lugar, no ateliê de pintura, que acolhe o pintor no momento de reconstrução de uma imagem dada. Um lugar que inscreve o sujeito pintor como espectador, e vai além se colocando do outro lado da cena, também como autor de um espaço diegético.

Um terceiro ponto, que talvez não se relacione diretamente com a construção da pintura pelo olhar do cinema, mas com o espaço expositivo, objetivo final da fatura, vem da ideia de ambiente tratada por Sardo (2017), sobre a expansão das artes de projeto. Como já mencionado, refleti: Como estaria sendo transformada a atmosfera fílmica na caixa preta e nas imagens da pintura no cubo branco depois do advento do celular? O espaço da tela do cinema na sala escura e da pintura na galeria tem hoje uma outra configuração, ao se tornar móvel e transitar por outros lugares. Percebo hoje uma expansão das artes, em suas diversas modalidades, para um outro espaço, intermediado por telas de celulares e tantos outros dispositivos, evocando o espaço diegético, que, conforme define Gardies, é duplamente construído: pelo próprio filme e pelo espectador. Existe um novo espaço expositivo, de galerias, museus, feiras de arte e sites de artistas, nascido no ciberespaço, cuja imprevisibilidade de recepção por parte do espectador se torna um novo desafio para o autor, tanto da pintura tradicional quanto do cinema.

Sardo, lembra a experiência de Aby Warburg e seu *Atlas Mnemosyne* nas constelações de sentido, além da ideia de intervalo trazida da fotografia em séries. O cinema, dedica um espaço importante à criação por meio de sequências, na montagem da estrutura narrativa visual dos filmes, conforme vimos em *Block*. Com isto, encontramos subsídios para desenvolver o conceito de serialidade, que importa muito no processo de construção de projetos pautados pela similaridade, em vários aspectos, mas também pela restrição e pelo sentido. Trazemos aqui o exemplo na pintura do trabalho de Yvens Klein, com suas pinturas restritas à cor azul.

Para entender como se movimentam os olhos dos espectadores diante de uma pintura, visitamos referências sobre a óptica e movimento na pintura em uma perspectiva de ordem prática. Trouxemos para esta conversa o livro de David Hockney, transformado em documentário, o de Majeovski sobre o Brugel, o Velho e a influência dos estudos de movimento de Da Vinci na obra de Rubens, e a apropriação dos autores contemporâneos, Muntean e Rosenblum. Se ainda hoje estudos apontam para evidências de influências entre dois grandes pintores que tinham o movimento como traço característico de sua obra,

como Rubens e Da Vinci, encontramos em autores contemporâneos, como Muntean & Rosenblum, de modo semelhante, uma forma de representar e direcionar o movimento do olhar, que se nutre de referências de autores de tempos passados. Em virtude do que acabamos de mencionar, podemos dizer que a arte contemporânea acumula muitas camadas da história do movimento na pintura, que se mesclam, em seu desdobramento, com a história do cinema.

A estrutura proposta por Block para a narrativa visual proporciona um entendimento simples de um item complexo da estruturação da imagem: a perspectiva. A sua aplicação pode ser experimentada hoje facilmente no ecrã dos celulares e transposta para a pintura de diversas formas. Ao atualizar as estratégias da narrativa visual de Block, o estudo e uso de termos como espaço profundo no cinema, foi possível identificar em meu trabalho de pintura a recorrência de diagonais cruzando a tela. Diagonais estas que, anteriormente, eu denominava genericamente de perspectiva. Em consequência da revisão destas teorias aplicadas à sétima arte, se tornou claro o fato de que eu já vinha usando este olhar característico do cinema em meu trabalho.

No Capítulo III investiguei como é feita a seleção, pelos pintores, das referências que apoiarão seus projetos. Ao analisar a trajetória da pintora brasileira Lucia Laguna, observei em sua fala o uso permanente de referências, tanto de artistas pelos quais se interessa, quanto do conceito de acúmulo de imagens que remete à colagem. O pensamento sobre a colagem criou nexos entre o movimento em direção à planaridade na pintura de Bruegel e suas múltiplas narrativas em rede. Já na pintura de Cristina Canale, cenas do cotidiano que partem de imagens de revistas de moda e redes sociais, remetem a uma motivação pessoal que traz um outro campo de estudo para dentro da sua poética. Ao querer compreender as ligações entre o cinema e a minha pintura, encontrei na obra de Cristina Canale uma forma semelhante de atuar diante de referências ao trazer um outro campo de estudo para dentro da sua poética, que no caso são elementos da moda. Fundamentada na composição da forma com elementos da moda, que aliam figuração e abstração costuradas pela cor, sua obra aponta para a viabilidade de um projeto artístico também fundamentado na janela que tenho chamado de olhar do cinema. Tendo em vista estes aspectos, concluo que utilizar processos cinematográficos para realizar uma pintura é uma forma de absorver referências. São recortes do mundo real intermediado por uma câmera ou já tratados anteriormente por outras mídias, que escolho para reeditar na pintura. Percebo que, com isto, ocorre uma interligação de olhares distintos.

O distanciamento necessário à pesquisa científica dura pouco para a artista. Escrever sobre o que nos afeta termina em um mergulho em nosso próprio trabalho. O detalhamento das questões relativas ao movimento dos olhos, dentro do plano cinematográfico, já tratados no capítulo ii, me fez pensar em um projeto de pintura inspirado na estrutura visual em questão. Ou seja, a ideia de partir do cinema para a pintura, por meio dos elementos categorizados por Block. O objetivo de aplicar alguns conceitos da narrativa visual do filme e criar de séries de pintura que se relacionassem com a pesquisa, proporcionou um estudo metodológico de todo o trabalho plástico realizado desde o início do mestrado. A partir disto, foi possível definir processos que se adequassem à elaboração de diferentes projetos.

Assuntos explorados nesta dissertação, como por exemplo o do espaço profundo no cinema, vincularam-se ao projeto expositivo pessoal intitulado Olhar do cinema, que abordei no Capítulo IV. Coletar e organizar imagens, selecionar referências e aprofundar conceitos que pretendia abordar me fez compreender uma forma prática de lidar com um repertório de ideias, por vezes amplo, mas em outros momentos, restrito. Encontrei na serialidade das sequências um dos temas do projeto, que também serve de ferramenta para projetos que se constroem pela similaridade, pela restrição e pelo sentido. Ao criar uma espécie de laboratório de experimentação baseado em termos do cinema (lembrando Aby Warburg e seus protocolos de montagem do Atlas Mnemosyne), redescobrimos possibilidades de expansão e restrição, onde os agrupamentos de temas se expandiram e contraíram tal qual uma rede, uma teia. O uso de influências de outros artistas permeou tanto as técnicas dos esboços realizados quanto a reafirmação de temas do cinema, por meio da série Humano em frames. Refletimos sobre a marcação de esboços por meio de projetores para iniciar um trabalho pictórico, um recurso

usado por pintores contemporâneos, como alternativa aos modelos vivos e técnicas de ampliação de desenho. Podemos afirmar que esta parte do meu processo criativo acontece de maneira indireta, onde os modelos do mundo real já sofreram um tratamento por outros meios de representação da imagem, no caso a fotografia e o cinema. Além disto, foi inevitável a associação do prazer de pintar ao da imersão em um espaço de exibição de filmes. Pela observação destes aspectos, acredito ser relevante propor e disseminar métodos alternativos para o ensino acadêmico de pintura, alinhados à poética de artistas que trabalham no âmbito da arte contemporânea. Este período de imersão na pesquisa bibliográfica, artistas de referências pesquisados e do próprio trabalho em ateliê, permitiu comprovar que um pensamento pictórico pode partir não só do estudo da linha, da forma e da mancha no desenho, mas também ter sua origem em outras formas de se pensar a imagem: como a fotografia, o cinema, a música, a instalação, a arquitetura. Meios que existem hoje para auxiliar a expressão e instauração da fala de artistas, em especial a do pintor.

Hoje continuo com a intenção de construir uma imagem diretamente no espaço de uma tela de pintura, me valendo de um pensamento acostumado a olhar através de uma câmera. No entanto, a bagagem que se acumulou na mala é muito maior, depois destes três anos de mestrado. O projeto ainda se encontra em andamento. Mas trago a certeza de que neste processo, conforme fala (Sabino, 2015), não posso abdicar do envolvimento com a matéria da tinta.

Referências

- Arasse, D. (2016). *Histórias de Pinturas*. KKYM.
- Argan, G. C. (2010). *Arte Moderna* (2a.). Companhia das Letras.
- Aumont, J. (2004). *O olho interminável (cinema e pintura): Jacques Aumont*. Cosac Naify.
- Barone, J. (2009). Rubens and Leonardo on Motion: Figures, Inscriptions, and Texts. Re-Reading Leonardo. Em C. Farago (Ed.).
- Bazin, A. (1983). Ontologia da imagem fotográfica. Em I. Xavier (Ed.), *A Experiência do Cinema: antologia* (pp. 121–128). Edições Graal: Embrafilme.
- Block, B. (2013). *The visual story: Creating the visual structure of film, TV and digital media* (2ª ed.). CRC Press.
- Block, B. (2021). *The visual story: Creating the visual structure of film, TV, and digital media* (3ª ed.). Routledge.
- Borges, C. (2019). Sobre a noção de três espaços no cinema. *ARS (São Paulo)*, 17, 135–143.
- Bulhões, M. A. (2018). A Geração 80 no Brasil, uma ousada e complexa expansão. *Arte Teoria - Revista do Cieba*, 2, 61–68.
- Canale, C. (2021). Cristina Canale: saiba mais sobre o trabalho da artista carioca, em ascensão no circuito internacional. *Vogue*. Disponível em: <https://vogue.globo.com/lifestyle/cultura/Arte/noticia/2021/12/cristina-canale-saiba-mais-sobre-o-trabalho-da-artista-carioca-em-ascensao-no-circuito-internacional.html>, acessado 7 de março de 2022.
- Cocchiarale, F. (2011). Entre a ordem e o ícone. Em *Christina Canale*. Francisco Alves. Disponível em: <https://www.cristinacanale.com/fernando-cocchiarale-2011>, acessado 4 de março de 2022.
- Comissão do Instituto de Lexicologia e Lexicografia da Língua Portuguesa. (2015). Óptica/Óptico vs. Ótica/Ótico. *Pórtico da Língua Portuguesa*. Disponível em: <https://porticodalinguaportuguesa.pt/index.php/acordo-ortografico/esclarecimentos/item/vocabulos-opticaoptico-vs-oticaotico-uma-questao-da-nova-ortografi>, acessado 22 de abril de 2022.
- Comolli, J. (2015). *Cinema against Spectacle: Technique and Ideology Revisited*. Amsterdam University Press. Disponível em: <http://library.oapen.org/handle/20.500.12657/32378>, acessado 5 de julho de 2022.
- Couto, P. (2021). Lucia Laguna e a Pintura de Adição. *O fermento revista*. Disponível em: <http://ofermentorevista.com.br/2021/05/13/lucia-laguna-e-a-pintura-de-adicao/>, acessado 4 de março de 2022.
- Cupello, S. (2007). Lúcia Laguna parte 1, o mais-ou-menos e o não-sei-que. Disponível em: <https://www.youtube.com/channel/UCkQgUtvQ2iuf7Y4AiMmxFMA>, acessado 3 de fevereiro de 2022.
- Deleuze, G. (2004). *A imagem movimento: cinema 1*. Assiro & Alvim.
- Dias, S. (2016). *O riso de Mozart: música, pintura, cinema, literatura*. Sistema Solar (Documenta).
- Diniz, C. (2018). Cabeças/falantes. *Website de Cristina Canale*. Disponível em: <https://www.cristinacanale.com/clarissa-diniz-2018>, acessado 4 de março de 2022.
- Editores da Enciclopédia Itaú Cultural. (2015). Colagem. Em *Enciclopédia Itaú Cultural*. Itaú Cultural. Disponível em: <https://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo369/colagem>, acessado 12 de maio de 2021.

- Eisner, L. (1985). *A tela demoníaca. As influências de Max Reinhardt e do expressionismo*. Paz e Terra: Instituto Goethe.
- Ferreira, G., & Cotrin, C. (2006). *Escritos de artistas: anos 60/70*. Zahar.
- Flores, L. G. (2011). *Fotografia e pintura, dois meios diferentes?* Martins Fontes.
- Focillon, H. (1983). *Vida das Formas*. Zahar Editores.
- Gabriel, F. D. bibinitperiod. (2022). Lucia Laguna Publications. Disponível em: <https://fdag.com.br/en/artist/s/lucia-laguna/texts/>, acessado 3 de fevereiro de 2022.
- Galerie Judin. (2022). Adrian Ghenie. Disponível em: <https://www.galeriejudin.com/artist/adrian-ghenie/>, acessado 12 de maio de 2021.
- Gardies, A. (2019). *L'espace au cinéma* (2ª ed.). Klincksieck.
- Gil, I. (2005). *A atmosfera no cinema: o caso de "A sombra do caçador" de Charles Laughton entre onirismo e realismo*. Fundação Caluste Gulbenkian & Fundação para a Ciência e Tecnologia.
- Grilo, J. M. (1993). *A ordem no cinema: vozes e palavras de ordem no estabelecimento do cinema em Hollywood* [Thesis].
- Gumbrecht, H. U. (2010). *Produção de Presença - o que o sentido não consegue transmitir*. Editora Contraponto Ltda.
- Icarus Films. (2022). Van Gogh. Disponível em: <https://icarusfilms.com/if-van>, acessado 10 de março de 2022.
- Imbrosi, M., & Martins, S. (2022). Futurismo. *História das Artes*. Disponível em: <https://www.historiadasartes.com/nomundo/arte-seculo-20/futurismo/>, acessado 25 de junho de 2022.
- Itten, J. (1975). *Arte del color: aproximación subjetiva y descripción objetiva del arte: edición abreviada*. Bouret.
- Jullier, L., & Marie, M. (2009). *Lendo as imagens do cinema*.
- Klee, P. (1971). *Theorie der Kunst moderne*. Geneva: Gouthier. Gouthier.
- Leal, C. (2008). Iluminados [Festival Estação Virtual, no Vimeo]. Disponível em: <https://vimeo.com/527366696>, acessado 27 de maio de 2021.
- Lopes, D. C. A imersão do espectador na linguagem de Bruegel e Majewski. Em: *XXVIII Encontro Anual da Compós*. Porto Alegre, RS: Compós, 2019.
- Manevy, A. (2006). Nouvelle vague. Em F. Mascarelo (Ed.), *História do cinema mundial*. Papirus.
- Martins, I. M. (2014). Estratégias Visuais e Efeito do Real na Construção do Espaço Cinematográfico. *XII Congreso Latinoamericano de Investigadores da Comunicación*. Disponível em: <https://congreso.pucp.edu.pe/alaic2014/grupos-de-interes/gi-4-las-imagenes-visuales-y-audiovisuales-en-america-latina>, acessado 20 de fevereiro de 2021.
- Medeiros, M., & Castro, T. (2017). O que é a cultura visual? *Revista de Comunicação e Linguagens*, 1–7.
- Moraes, F. (1987). Cristina Lutadora. *O Globo*, 1987. Disponível em: <https://www.cristinacanale.com/frederico-moraes-1987>, acessado 7 de março de 2022.
- Nogueira, I. (2011). Cinema and painting: imagem cinematográfica e expressão plástica. *Revista Estudos do Século XX*, 11, 139–150. Disponível em: <https://www.uc.pt/iii/ceis20/Publicacoes/estudosdooseculoxx/Revista>, acessado 25 de junho de 2022.
- Parente, A. (2007). Cinema em trânsito: do dispositivo do cinema ao cinema do dispositivo. Em I. (Penafria M e Martins (Ed.), *Estéticas do digital cinema e tecnologia* (pp. 3–31). Livros LabCom.
- Pedro, T. (2013). Percepção e estética na teoria do cinema de Hugo Munsterberg e Rudolf Arnheim. Em T. Batista & A. Martins (Ed.), *Atas do II Encontro Anual da AIM* (pp. 226–241). AIM.
- Pereira, M. D. (2022). *Padrão ativo: um fundamento compositivo de pintura numa perspectiva contemporânea* [Thesis].
- Porras, A. (2010). *Entre caixa preta e cubo branco: o vídeo nos espaços das artes plásticas* [Thesis].

- Rosebud Club. (2020). Rosebud.bio — Ep.15 — Dziga Vertov. *Youtube*. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=GkfTjno6arE%5C&t=90s%5C&%20ab_channel=RosebudClub, acessado 17 de junho de 2021.
- Ruzza, A. (2016). Dadaísmo e Surrealismo: uma experiência no cinema. *Revista Lumen-ISSN: 2447-8717*, 1(2).
- Sabino, I. (2000). *A pintura depois da pintura*. Faculdade de Belas Artes Universidade de Lisboa.
- Sabino, I. (2015). A pintura depois da pintura: novos desenvolvimentos. *Arte+ pintura.*, 32–45.
- Sardo, D. (2017). *O Exercício Experimental da Liberdade: Dispositivos da arte no século XX*. Orfeu Negro.
- Viveiros, P. (2007). Espaços Densos: configurações do cinema digital. Em LivrosLabCom (Ed.), *Estéticas do Digital: cinema e tecnologia* (pp. 33–48). Penafria, Manuela e Martins, India (orgs).
- Wölfflin, H. (2000). *Conceitos Fundamentais de História da Arte. 4ª edição brasileira* (4ª ed.). São Paulo: Martins Fontes.
- Xavier, I. (1983). *A Experiência do Cinema: antologia* (Vol. Coleção Arte e Cultura). Edições Graal: Embrafilme.

Página deixada em branco intencionalmente.

Textos originais

- a. (p. 15) [...] il va changer le sujet social (l'homme de la rue qui s'apprête à acheter son billet) en un sujet "spectatoriel" via le sujet "spectaculaire."
- b. (p. 15) [...] il importe de rappeler deux caractéristiques déjà connues de l'écran. Il s'offre d'abord comme un espace réel au double visage: Il possède une matérialité physique que, spectateur en attente de projection, je peux évaluer; il accède, sitôt l'obscurité faite et les premières images apparues, à une réalité autre, plus complexe et donc plus difficile à établir [...] Mon plaisir de spectateur ne a pas sans une certaine cécité. Le contraste entre ce rectangle obstinément muet que je fixe, qui me fixe, et le flux animé en lequel il se transformera tout à l'heure est si fort que je dois me faire violence pour l'admettre.
- c. (p. 15) S'il appartient au film d'avancer des "propositions," il relève de la compétence et du travail du spectateur de les faire "fructifier."
- d. (p. 16) L'expérience vécue de l'espace, associée à la fois à la mobilité de l'œil spectatoriel et au pouvoir ordonnateur du regard, me permet, sur la base des données filmiques, de conscrire (mais aussi de "déconstruire" de réagencer, de transformer, de réévaluer) sans cesse, tout au long de la projection, l'espace diégétique.
- e. (p. 26) The Cast of Visual Characters [...] Pictures usually communicate moods, emotions, or ideas to the viewer. We can call these pictures cinematic images. There are three ways that cinematic images communicate with an audience.
1. Story: The viewer becomes involved in the picture because it tells a story. The fundamental building blocks of story are plot, conflict, and character development.
 2. Sound: The viewer becomes involved in the picture because of sound. The fundamental building blocks of sound are dialogue, music, and sound effects.
 3. Visuals: The viewer becomes involved in the picture because of the visuals. What are the building blocks of the visuals? Scenery? Actors? Costumes? No. These answers are too limited. The fundamental building blocks of visuals are the "basic visual components."
- f. (p. 29) In Hitchcock's *The Birds* (1963) there are visual progressions as the birds gather and attack. Watch the visual progression in the cornfield sequence in *North by Northwest* (1959).
- g. (p. 29) [...] The first step is to define our cast of characters called "the visual components." It's a cast that we're stuck with, but they're an incredibly talented group. In fact, these seven visual cast members are capable of playing any part, any mood, any emotion, and they're great on a small screen or the big screen [...].
- h. (p. 29) The greater the contrast in a visual component, the more the visual intensity of the picture increases. The greater the affinity in a visual component, the more the visual intensity of the picture decreases.
- i. (p. 31) One vanishing point will create the illusion of depth, but adding a second or third point will enhance the illusion of deep space.

Página deixada em branco intencionalmente.

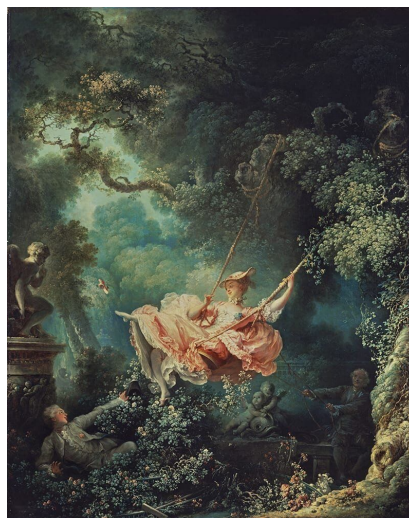
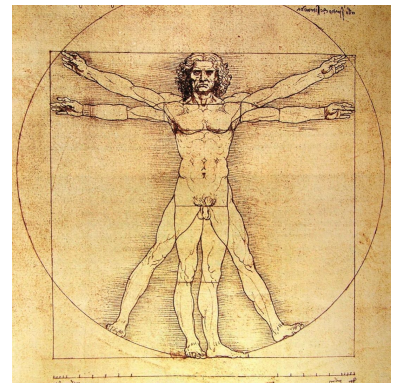
Apêndice: Projeto Olhar do Cinema

COLETA E SELEÇÃO DE IMAGENS

MOVIMENTO

Figura 61

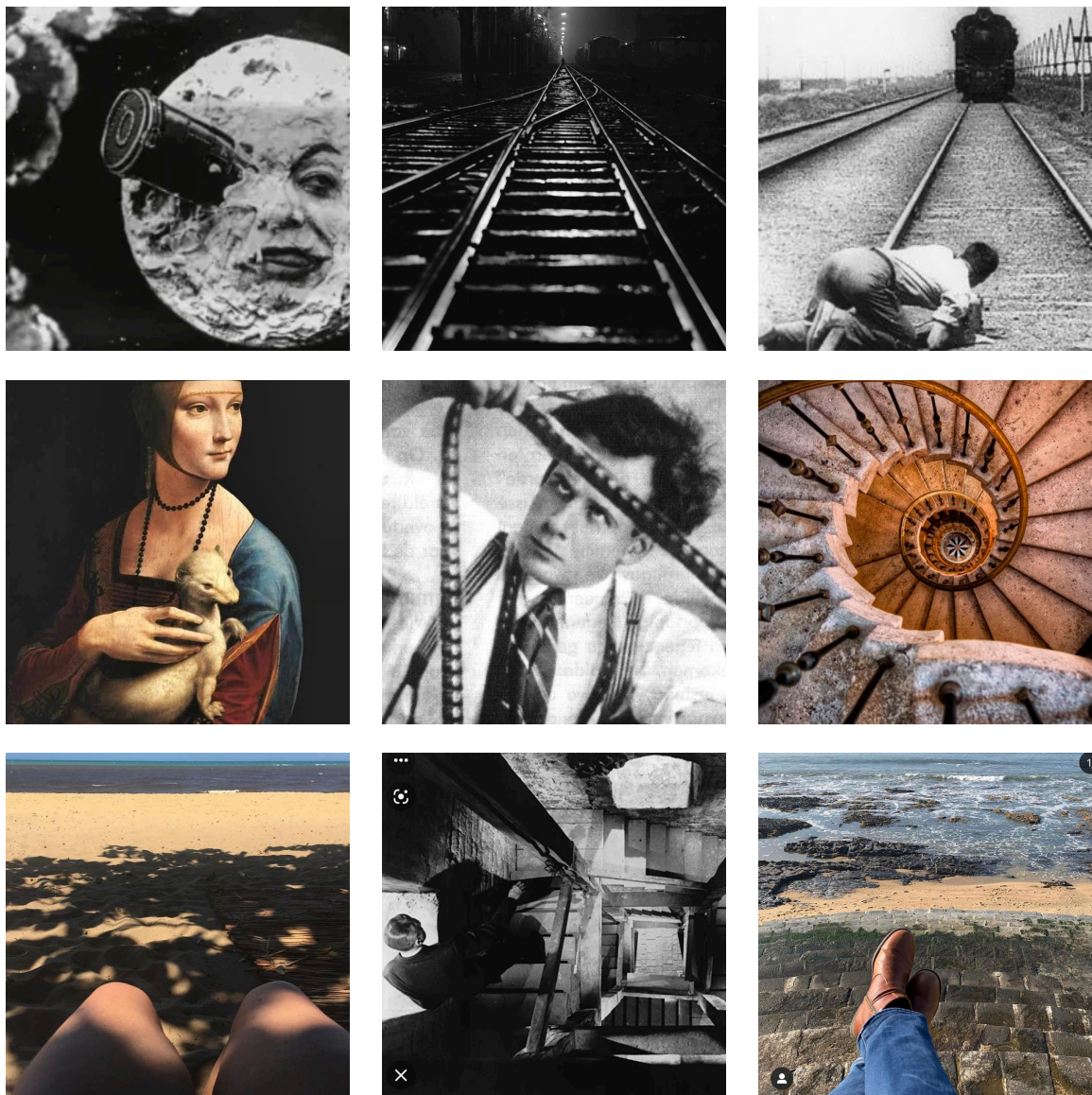
Estudo temático do Movimento: imagens capturadas da internet e selecionadas em pranchas do Aplicativo (App) Pinterest.



OLHAR

Figura 62

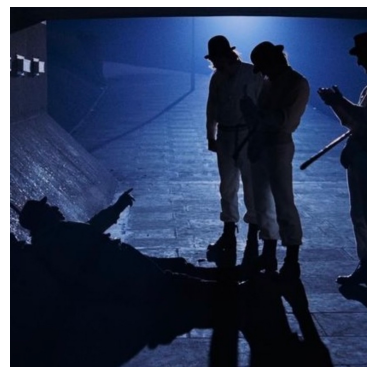
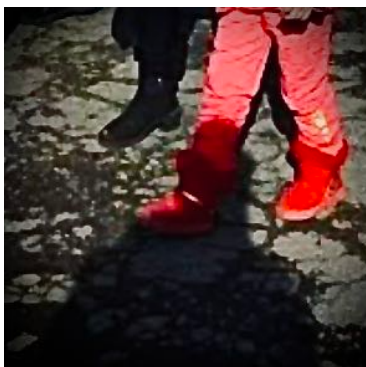
Estudo temático do Olhar: imagens capturadas da internet e de autoria própria, seleção no App Pinterest.



HUMANO

Figura 63

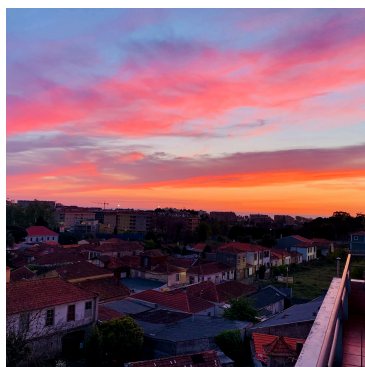
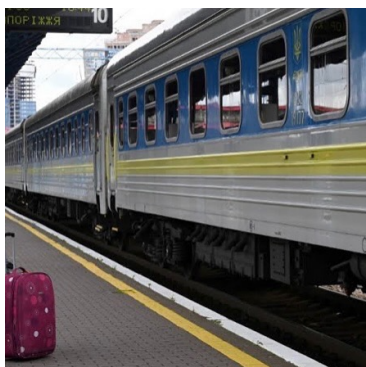
Estudo temático do Humano: imagens capturadas da internet e de autoria própria, seleção no App Pinterest.



CENÁRIO

Figura 64

Estudo temático do Cenário: imagens capturadas da internet e de autoria própria, seleção no App Pinterest.



SÉRIES E TEMAS EM DESENVOLVIMENTO

Série	Título do trabalho
Consequências	Plongé e contre-plongée
	Storyboard
	Progressão visual
	Princípio de afinidade de contraste
Espaço no Ecrã	Espaço profundo e espaço plano
	Profundidade de campo
	Rarefação e saturação
Humano em Frames	Dziga Vertov
	Vertigo
	Victor Erice
	Truffaut
Cenário Fora de Campo	Cena Méliès
	Atlântico norte I e II
	Atlântico sul I

PINTURAS FINALIZADAS

Figura 65

Consequências

Plongée e contre-plongée

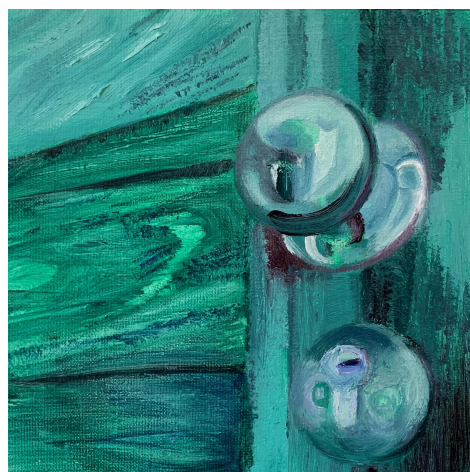


Eu quero ir, 2020.

Série: Me leva.

Óleo sobre linho.

30 cm × 20 cm × 4 cm



Contre-plongée, 2020.

Série: Me leva.

Óleo sobre linho.

20 cm × 20 cm × 4 cm

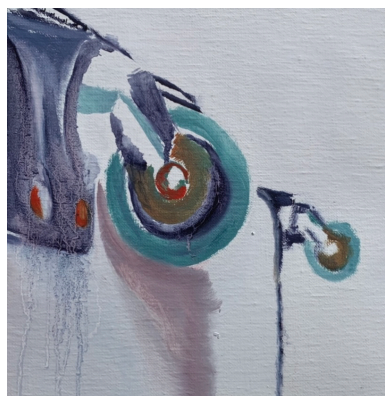
Figura 66
Consequências
Storyboard



Rolamento suspenso, 2021.
Série: Movimento de câmera.
Óleo sobre linho.
37.5 cm × 37.5 cm × 4 cm

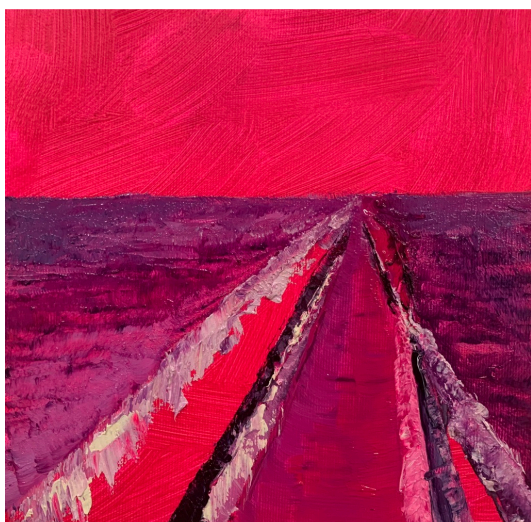


Under the bed, 2021.
Série: Movimento de câmera.
Óleo sobre linho.
57.5 cm × 82 cm

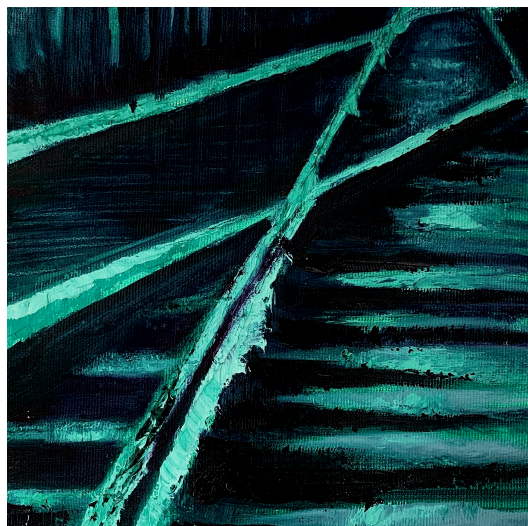


Retrato na parede, 2021.
Série: Movimento de câmera.
Óleo sobre linho.
20 cm × 20 cm × 4 cm

Figura 67
Espaço no ecrã
Espaço profundo

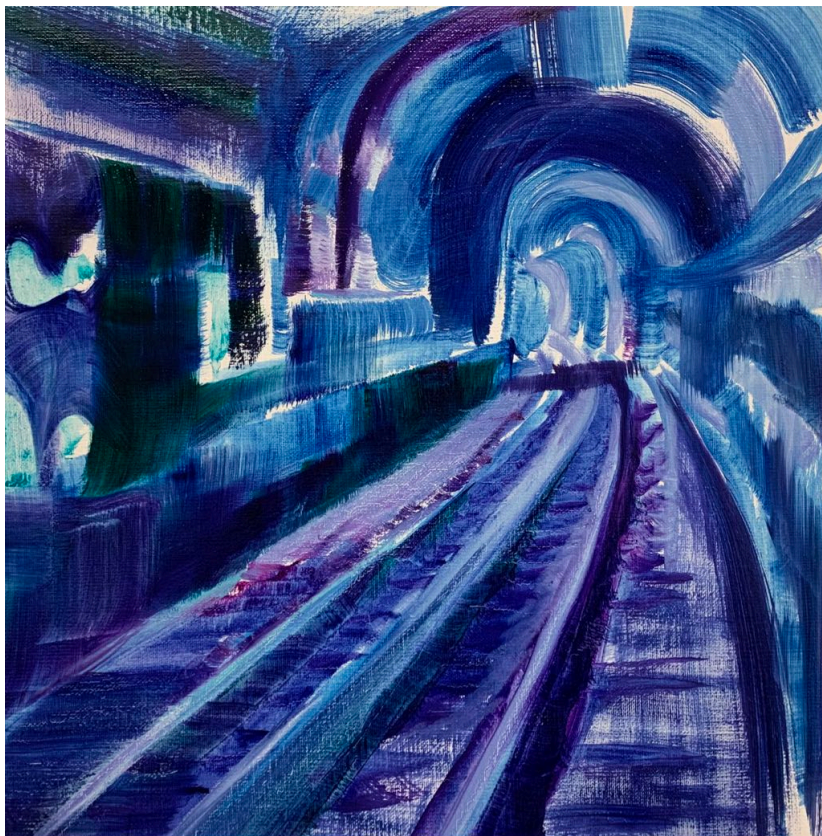


Caminho cor de rosa, 2022.
Série: Espaço no ecrã.
Óleo sobre tela.
20 cm × 20 cm × 3.5 cm

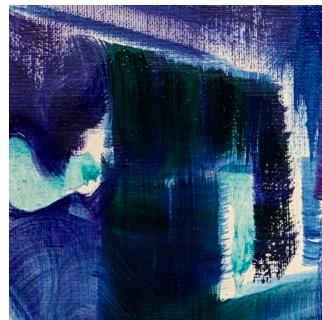
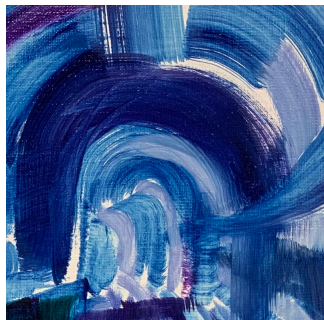
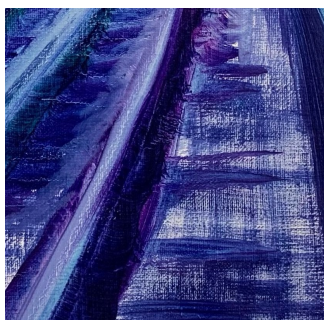


Espaço profundo I, 2022.
Série: Espaço no ecrã.
Óleo sobre tela.
20 cm × 20 cm × 3.5 cm

Figura 68
Espapço no ecrã
Profundidade de campo



Profundidade de campo I, 2022
Série: Espaço no ecrã.
Óleo sobre linho. 30 cm × 30 cm × 3.5 cm



Profundidade de campo I, 2022
Série: Espaço no ecrã.
Detalhes.

Figura 69

Humano em frames

Dziga Vertov



Dziga Vertov I, 2022.
Série: *Humano em frames*.
Óleo sobre tela.
20 cm × 20 cm × 3.5 cm

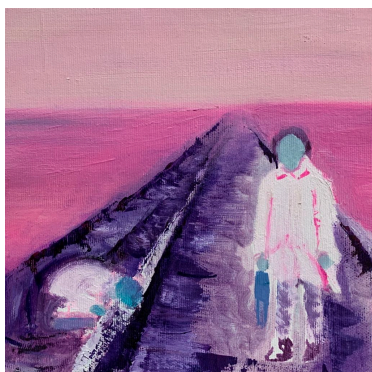


Dziga Vertov II, 2022.
Série: *Humano em frames*.
Óleo sobre linho.
40 cm × 40 cm × 3.5 cm

Figura 70

Humano em frames

Victor Erice

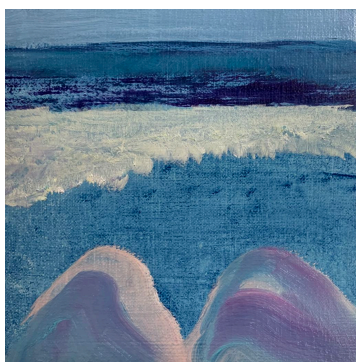


Victor Erice I, 2022.
Série: *Humano em frames*.
Óleo sobre tela.
20 cm × 20 cm × 3.5 cm

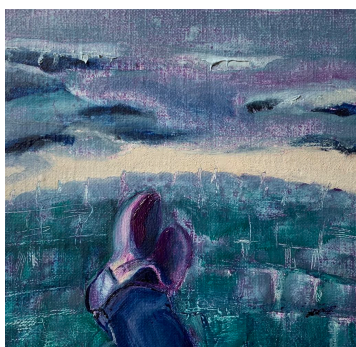


Victor Erice II, 2022.
Série: *Humano em frames*.
Óleo sobre linho.
40 cm × 40 cm × 3.5 cm

Figura 71
Cenário fora de campo
Atlântico



Atlântico sul I, 2022.
Série: Cenário fora de campo.
Óleo sobre linho.
15 cm × 15 cm × 3.5 cm

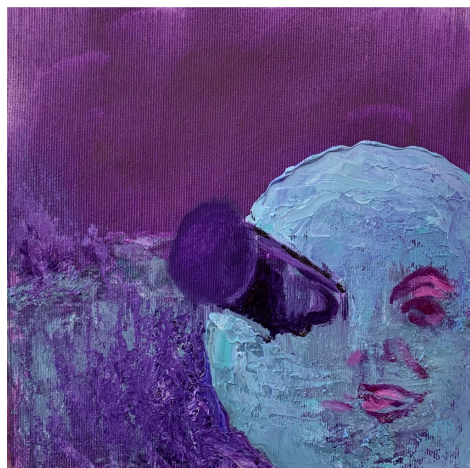


Atlântico norte I, 2022.
Série: Cenário fora de campo.
Óleo sobre linho.
15 cm × 15 cm × 3.5 cm



Atlântico norte II, 2022.
Série: Cenário fora de campo.
Óleo sobre linho.
50 cm × 50 cm × 3.5 cm

Figura 72
Cenário fora de campo
Cena Méliès



Cena Méliès I, 2022.
Série: Cenário fora de campo
Óleo sobre linho.
20 cm × 20 cm × 3.5 cm