

Aventuras metodológicas ao se lidar com um “Slow Cinema”¹

Alan Campos ARAÚJO²

Universidade Federal de Pernambuco, Recife, PE

Resumo

No presente artigo pretende-se discutir diversos assuntos acerca da arte cinematográfica. Partimos de que os filmes taxados como “*Slow Cinema*” se lançam em direção a novas sensibilidades estéticas, também admitimos que o desafio em se refletir criticamente tais casos se torna sempre um desafio metodológico para o pesquisador. A partir disso, o artigo se propõe a pensar de maneiras pouco cartesianas, portanto não comum aos estudos cinematográficos, alguns exemplos desse tipo de cinema, iluminando novos caminhos para o debate acerca do cinema contemporâneo.

Palavras-chave

Slow Cinema; Cinema Contemporâneo; Imagem; Cães Errantes, *Natural History*

Introdução

O início do século trouxe uma mudança na maneira como o ser humano se relaciona com as imagens em movimento. Não mais restrito a lugares ou mídias rígidas em suas regras de consumo – Televisão, Cinema, etc -, o que se encontra hoje é uma grande quantidade de plataformas e dispositivos – Celulares móveis, aplicativos como *Instagram*, *Snapchat*, transmissões de facebook, etc- capazes de produzirem imagens em movimento. Dentro dessa gama diversa de mídias, surgem questões: Até que ponto uma imagem pode ser chamada de cinematográfica? Em que se difere cada novo dispositivo no seu tratamento em relação a imagem? Questões que se encontram no cerce dos estudos de comunicação. O presente trabalho surge de uma espécie de energia tangencial desses questionamentos, ele parte do pressuposto de que tais questões contém em suas origens algo essencial na relação contemporânea do consumidor com as imagens em movimento: a perda da inocência frente o artifício imagético e a consciência disso por parte do dispositivo.

Por perda de inocência eu me refiro, por exemplo, ao fim da aura cinematográfica enquanto não reveladora de seus truques, de suas formas ou até mesmo,

¹ Trabalho apresentado no DT 4 – Comunicação Audiovisual do XIX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, realizado de 29 de junho a 1 de julho de 2017.

² Mestrando do ppgcom da UFPE

de sua consciência. Não se trata necessariamente de uma característica nova – a montagem russa da década de 20 era enfática em seus cortes como maneira de se expor -, porém o gesto que atravessa boa parte do cinema contemporâneo³ é o de uma espécie acordo mútuo entre espectador e obra cinematográfica. Um entendimento que paira na sensibilidade do espectador contemporâneo em reconhecer que o cinema é uma arte construída por truques e artifícios de fotografia, de montagem, de direção, etc, bem como o apego quase total do realizador com os artifícios que tem a sua disposição. Penso no amplo abandono do “corte invisível” na montagem, mas também no flerte constante que o cinema narrativo possui com outras mídias, por exemplo, no uso exagerado do CGI em filmes de ação hollywoodianos, cujo excesso de imagens computadorizadas remete à jogos eletrônicos, como também no uso enfático da cor que podemos encontrar em diversos filmes dos últimos 20 anos, tais como o uso do vermelho em *Amor à Flor da Pele* (Wong Kar-Wai, 2000) para demarcar emoções atenuadas ou o uso do azul em *Moonlight: Sob a Luz do Luar* (Barry Jenkins, 2016) para expor um caráter melancólico que aquelas imagens carregam. Até mesmo na estilização constante de gêneros cinematográficos, em suas brincadeiras com clichês ou em normas narrativas pré estabelecidas, tais como *Garota Exemplar* (David Fincher, 2014) que brinca o tempo todo com a seriedade do filme noir, subvertendo sua estética e adotando um teor *camp*, como se fosse um caminho necessário para uma época de sensacionalismo midiático (algo que o filme tanto critica). Acredito que tais características indicam cinemas mais famintos em fazer com que as ferramentas e regras do audiovisual como parte essencial de suas estéticas, como também espectadores sensivelmente preparados para aceitar o simples fato de que o cinema de nosso tempo tem predileção pelo próprio cinema e por seus artifícios.

No terreno do cinema contemporâneo, surgem novas sensibilidades estéticas. O rótulo “*Slow Cinema*” refere-se a um fenômeno global de filmes calcados em estéticas do lento e do entediante. Esse trabalho pretende discorrer acerca de alguns filmes inseridos nesse contexto a fim de discutir sobre os novos terrenos estéticos que eles se lançam, bem como antigos lugares cinematográficos que reaparecem através deles, criando assim uma hipótese sobre alguns lugares do cinema contemporâneo.

³ Por contemporâneo eu me refiro tanto ao cinema hollywoodiano comercial, quanto aos cinemas calcados em estéticas mais particulares e fora da chave de produção comercial.



1- Frame de *O Demônio de Neon* (Nicolas Winding Refn, 2016): O flerte cinematográfico com o imaginário referente à campanhas publicitárias e a indústria da moda



2 – Frame de *Transformers* (Michael Bay, 2007): O excesso de CGI remetendo a um *gameplay* de jogos eletrônicos.

Definições e lugares de um Slow Cinema

O termo “*Slow Cinema*” vem sendo utilizado há alguns anos para designar uma série de filmes e cineastas – normalmente a partir de 1990 – que se utilizam de algumas das seguintes características para criar filmes calcados em uma estética do lento e do entediante: planos longos, ausência de um plot narrativo explícito, diálogos esporádicos, presença de não-atores, montagem sem grandes artifícios e filmagens em locações reais. Muitas vezes são chamados de filmes onde “nada acontece” devido a uma ênfase em atividades banais ou que carecem de dramaticidade.

Song Hwee Lim (2016) olha para esse fenômeno como uma resposta ao estilo de vida acelerado que se desenvolveu boa parte das sociedades capitalistas mundiais: “Ao

mesmo tempo, um cinema da lentidão tem aparecido em muitas partes do mundo direcionado tanto ao aumento da velocidade da vida moderna na esfera social quanto ao tratamento do tempo em filmes narrativos (LIM, 2016, Tradução nossa P. 89)”.



3 - Frame de Cães Errantes (Tsai Ming-liang, 2013): Uma mulher olha para fora do quadro, um homem lentamente tenta ganhar seu afeto. 14 minutos sem cortes, desprovido de diálogos e sem nenhuma função narrativa explícita.

Nomes frequentes associados ao Cinema da Lentidão atestam que não se trata de um evento isolado e sim global: Pedro Costa (Portugal), Tsai Ming-Liang (Taiwan), Carlos Reygadas (México), Chantal Akerman (Bélgica), Béla Tarr (Hungria), Lisandro Alonso (Argentina), Abbas Kiarostami (Irã), Sharunas Bartas (Lituânia), Jia Zhangke (China), Lav Diaz (Filipinas), Gus Van Sant (Estados Unidos), Albert Serra (Espanha), Nuri Bilge Ceylan (Turquia), Alexandr Sokurov (Rússia), Apichatpong Weerasethakul (Tailândia), Theo Angelopoulos (Grécia). Importante ressaltar que tais cineastas realizam filmes diferentes uns dos outros, possuindo apenas certas características formais em comum.

Vistos juntos, esse diverso grupo de cineastas estão conectados apenas por uma tendência através da não dramaticidade ou realismo por variações de durações do plano longo, mas suas aproximações particulares coletivamente representam uma formidável realização estética (FLANAGAN, 2012, P. 9).

Para podermos pensar esses filmes como interessados em criar experiências fora do padrão cinematográfico convencional, é preciso, antes de tudo, olhá-los como obras que apontam para suas respectivas materialidades. O que comentei no início do texto acerca de um “cinema com predileção pelo próprio cinema” assume no *Slow Cinema* sua forma mais radical, aquela que se reconhece como a arte do tempo.

A noção de tempo do cinema mainstream é de que ele precisa fazer com que o espectador não sinta o tempo de projeção através de cortes rápidos, narrativas que se encaixam em gêneros bem estabelecidos (comédia, drama, suspense, etc), músicas para enfatizar momentos dramáticos e assim por diante. Tal cinema é construído através de

uma montagem clássica, que existe em prol de um sentido narrativo, com suas cenas se unindo para formar um roteiro com início, meio e fim bem definidos. Muitas vezes criam-se alegorias e metáforas, fazendo com que frequentemente haja verdades ou sentidos a serem decifrados por detrás daquelas imagens.

Já o Cinema da Lentidão faz com que o tempo cinematográfico seja experimentado como parte da experiência estética. Me parece ser possível dizer que esse cinema busca (ainda que indiretamente) uma reconfiguração com os espectadores, visando transformá-los de observadores passivos da ação para experimentadores daquela realidade, potencializando um contato maior entre eles. Esses filmes lentos parecem se importar mais em expor e/ou descrever estados de espírito. Se olharmos para a estrutura narrativa de *Cavalo de Turim* (Béla Tarr, 2011), por exemplo, onde seus dois protagonistas repetem as mesmas tarefas dia após dia, não residiria aí uma vontade em fazer os espectadores experimentarem o tempo como se fizessem parte da rotina apresentada? Assim, a recorrência exaustiva de cenas se torna uma maneira de imergir naquela realidade. Ou até mesmo em *Cães Errantes* (Tsai Ming-liang, 2013), que é caracterizado por planos estáticos de vários minutos onde há poucos movimentos e gestos corporais esporádicos, não estariam nessas imagens evocações de estados de espírito de atrofiamento ou imobilidade ao invés de um encadeamento narrativo de começo, meio e fim bem definidos?

O que torna tais filmes tão pertinentes para os estudos cinematográficos é justamente por representarem sensibilidades tão atravessadas por tantas questões – Resposta ao cinema hollywoodiano? Quais as consequências de uma dilatação temporal cinematográfica? - e que desejam se relacionar de maneira tão particular com quem os vê.

Pontos de partida

O entediante próprio da materialidade desse tipo de cinema é um fator a ser reconhecido, mas ao invés de olhar para a forma fílmica – plano, cena, montagem, etc – como detentora exclusiva da produção de conhecimento de respectivo filme seria um erro. Deve-se, também, olhar para o desejo de aproximação com o espectador, para o gesto de fazê-lo experimentar como se estivesse ali ao lado dos personagens, bem como que outras imagens podem ser suscitadas a partir desse lugar do tédio. E especialmente que tipo de conhecimento os estudos cinematográficos podem extrair dos “estados de espírito” induzidos pelo entediante do *Slow cinema*?

“Em seu artigo “Cinema, Heidegger, and Boredom”⁴, Richard Misek (2012) comenta que o cinema é uma mídia mais predisposta ao tédio do que outras porque impõe uma duração a quem o consome. Ou seja, ao assistirmos a um filme estamos aceitando um limite de tempo pré determinado para usufruirmos da experiência estética proposta. Em seu livro “Os conceitos fundamentais da metafísica: mundo, finitude, solidão”, Heidegger (1995) aponta para um tipo de tédio capaz de fazer o homem entrar em sintonia com o mundo, fazendo-o abraçá-lo como forma de reconciliação com as coisas do mundo. O chamado “tédio profundo” suspende a nossa percepção do tempo, nos fazendo entrar em um estado mental de revelações e apreensões cujos processos nem sempre entendemos (HEIDEGGER, 1995)”

No livro “Produção de Presença: o que o sentido não consegue transmitir” de Hans Gumbrecht (2010), seu autor defende a necessidade de uma validação maior de “culturas de presença” como fonte de conhecimento. Nela, os seres humanos “querem relacionar-se com a cosmologia envolvente por meio da inscrição [...] de seus próprios corpos [...] nos ritmos dessa cosmologia” (GUMBRECHT, 2010, p. 109). Uma cultura de presença está enraizada nos elementos que atingem e afetam o corpo dentro do espaço em que ocorrem. Um tipo de conhecimento não conceitual. Gumbrecht (2010) defende que o ser-humano sente a necessidade da experiência estética por fornecer momentos de intensidade fora do estabelecido como cotidiano. Em suma, uma cultura de presença quantifica as emoções.

Ter esses conceitos e autores em mente se torna uma maneira de se aproximar dos filmes do *Slow Cinema* no intuito de refleti-los por meio de suas intenções estéticas. O que para Gumbrecht chama de cultura de presença parece infectar as imagens de um *Slow Cinema*, imagens interessadas em trazer a tona sensações – angustia, tédio, comoção – seja através da insistência de um tempo dilatado ou por meios da suspensão temporal. Imagens que desejam ressaltar que o tempo está passando diante dos olhos de nossos olhos e que esse tempo deseja ser a parte essencial da experiência.

A seguir, irei me deter em alguns casos específicos desse tipo de cinema. Partindo de dois filmes, pretendo olhar para os lugares que suas imagens podem levar o pesquisador quando se aproxima de um filme menos enquanto um objeto finito e mais enquanto um lugar, por onde se atravessa tantas outras imagens e afetos.

⁴ Disponível em <https://kar.kent.ac.uk/35712/1/Misek%20-%20Dead%20Time%20.pdf>. Acesso em: 15 set. 2016.



4 – Na primeira imagem temos o filme *Few Of Us* (Sarunas Bartas, 1996): Bartas constroi nesse filme sem diálogos, situações em sua maioria desconexas que montam um painel imagético que não cessa de se exprimir por meios não convencionais de narração, como esse plano meditativo interessando apenas no vento e na árvore em contraste com a paisagem. No segundo frame, temos

Mãe e Filho (Alexandr Sokurov, 1997): O trem corta a paisagem ao fundo. Sokurov filma a ação do início ao fim sem cortes, uma cena que enfatiza que algo está acontecendo na imagem e que está levando certo tempo para acontecer.

O Olhar da Morte

Composto por 54 tomadas estáticas no Museu de História Natural em Viena, *Natural History* (James Benning, 2014) filma animais empalhados, objetos artesanais, escritórios, depósitos de materiais, corredores vazios, silêncios e vez ou outra barulhos naturais do ambiente. Quase que completamente ausente da presença de seres humanos e em caráter meditativo, o filme é mais um exercício do olhar acerca de um arcabouço da natureza e do próprio homem do que algo delimitado por meio de viradas de roteiro e sentidos de montagem.

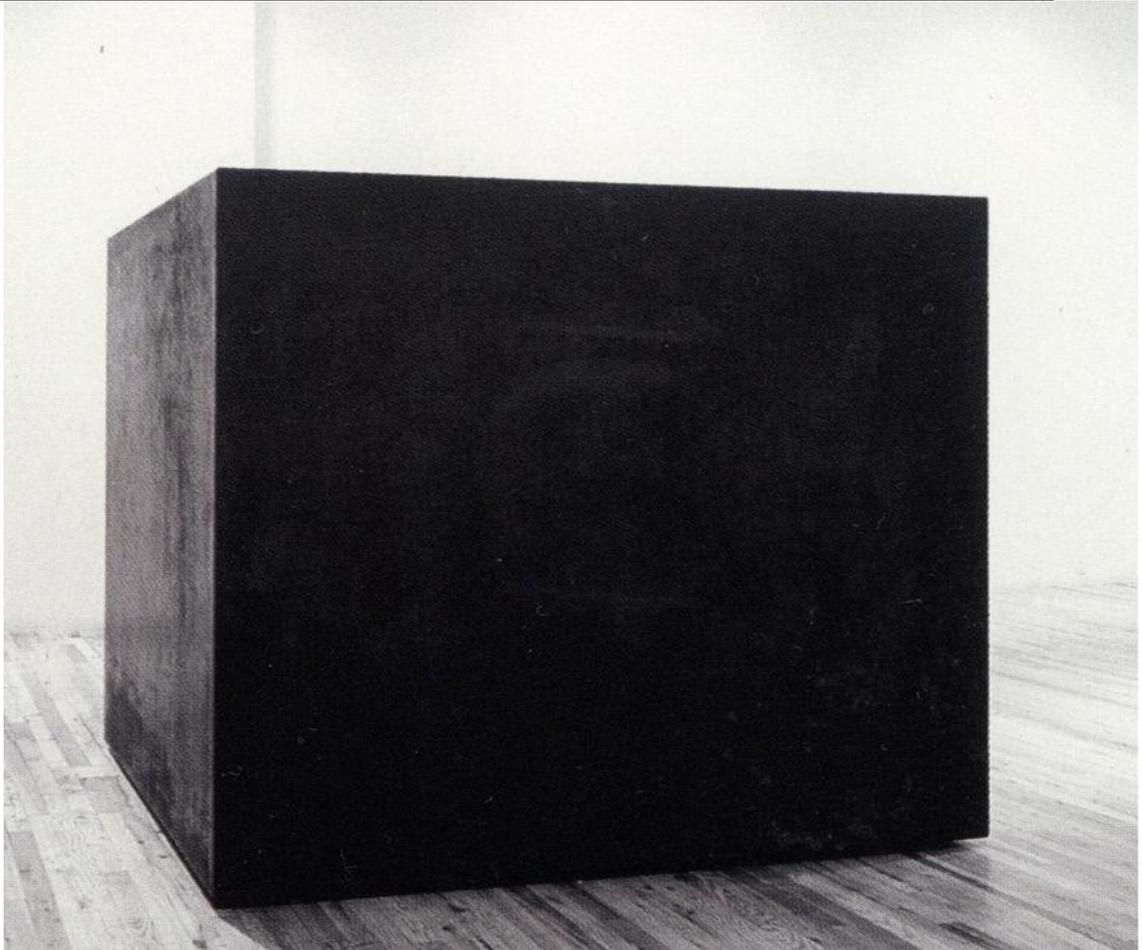


5 - Frames de "Natural History" (James Benning, 2014)

Certo que em seu início somos tentados a buscar associações entre as imagens, a buscar uma terceira imagem que faça sentido, que conecte imagem “A” com imagem “B” em um gesto de síntese. E apesar de tal gesto sintetizador transfigurar-se em outra coisa, o que Benning revela é que seu filme desenvolve seus sentidos bem menos por junção de cenas e mais através de seus silêncios de caráter semelhante ao do interior de um caixão.

O olhar que atravessa as imagens é o da morte, o silêncio imposto aos animais que antes continham vida e agora estão representados pela precisão exata de suas feições. Nesse caso, a imagem do museu se torna uma imagem carregada de inquietude pela imobilidade de seus objetos que antes não eram estáticos. O que salta dessas imagens é a exposição da morte.

Em “O Que Vemos, O Que Nos Olha”, Didi Huberman (1998) discute a experiência estética de certas esculturas minimalistas como sendo relativas mais a lugares e menos como objetos. Lugares que põem em dúvida nossas certezas, que nos inquietam e que nos consomem em suas totalidades.



6 - "Die" (Tony Smith, 1962)

A eficácia estética da arte minimalista estaria na maneira como suas formas remetiam a um absoluto, como nelas o espectador tende a se perder em um todo que é ao mesmo tempo tão completo quanto difícil de para o olho de experimentar. Na forma do cubo negro (Fig 7) reside algo tão fechado e impactante por ser tão escuro que se torna difícil ignorar sua presença. De certa maneira, *Natural History* trabalha nessa chave conceitual.

O tédio provocado pelos planos do filme carentes de diálogos, explicações ou construções narrativas facilmente identificáveis existe apenas enquanto condutor de inquietações que surgem através de uma imagem que atravessa as cenas, de uma imagem que somente se torna acessada através da violência seca com que os olhares inanimados se impõem. A imagem da morte.

O Tempo em Espiral

Cães Errantes (Tsai Ming-liang, 2013) acompanha um grupo de personagens (supõe-se que se trata de uma família) em situações cotidianas: o homem trabalha como

anunciante de imóveis embaixo da ponte, duas crianças passam seus dias vagando por Taipei em busca de comida e uma mulher vez ou outra aparece e ajuda-os de diversas maneiras (oferecendo comida, dando banho, etc). As cenas ocorrem de maneira não linear, revelando mais as situações em si do que um *plot* delimitado e claro.

A obra é pensada como sendo um conjunto de blocos fílmicos bastante livres entre si, cada um com início, meio e fim em si: os personagens escovam os dentes, a mulher penteia os cabelos, o homem fuma um cigarro, etc. Interessa à Tsai a presença desses momentos, provocando uma espécie de suspensão temporal na diegese de seu filme, diminuindo a noção de ritmo narrativo e explorando mais as potencialidades da imagem e som em cada plano.

Deleuze (2005) narrou um tipo de cinema a partir do neorealismo italiano mais interessado em extrair de suas formas situações ótico-sonoras puras, tais obras se permitiam expor algo intolerável e insuportável. Uma energia saltava da imagem em direção ao espectador. A montagem se tornava menos relativa ao que o conjunto de cenas desenvolve e mais ao que cada cena expõe.

Em *Cães...* há caminhos que levam a quebra das noções de interpretação no jogo de montagem em favor de um tempo espiral. Ainda é possível assumir que uma força maior guia as cenas do filme, de fato conseguimos traçar diversas conexões entre as cenas simplesmente ao assumirmos de que os personagens são uma família, porém não é nessas conexões o interesse maior do filme. O que me capta nesse filme é o quão obsessivo reside o desejo de suas imagens se aproximarem de sensações físicas de angústia, desespero e revolta. O quanto cada cena parece existir por si só enquanto sensação, ou acúmulo da mesma.

Como por exemplo, na próxima imagem temos o homem encarando um repolho que foi transformado em brinquedo pelos filhos. O homem sente raiva, começa destruí-lo, cai em prantos. Tal perversidade poderia ser vista como desnecessária ou piegas em outro contexto, porém ao forçar o espectador a acompanhar em único plano a instabilidade emocional do pai, Tsai reforça um cinema cuja materialidade é construída para dois tipos de incômodo: o tempo lento em que a ação leva para acontecer e a desestruturação emocional do homem. Um cinema que aponta para si, quebrando barreiras entre o tempo em que o espectador experimenta a ação e o tempo em que ela ocorre.



7 - Frame de Cães Errantes

Mas seria ingênuo olhar para a estrutura de “cada cena por se sustenta por si” do filme como algo inteiramente novo na história do cinema, pois dentro dessas imagens existem resquícios de outros cinemas e de outros contextos. Claro que o nível de intensidade emocional que o filme busca retirar de suas imagens é algo que tende a afetar nosso corpo mais do que outros filmes, porém não seria o gesto de extrair a potência de uma cena, seja através de um pequeno drama como era o caso do repolho ou pela falta de um assim como a cena do homem fumando um cigarro, uma característica oriunda da época dos primeiros curtas dos irmãos Lumière?

Seja no ato de filmar operários saindo de uma fábrica, seja no desejo de captar um trem chegando à estação – como eram os primeiros experimentos fílmicos dos Lumière -, tal gesto de extrair algo de uma narrativa que se sustente por imagens não seria o mesmo do de Tsai? Àquele referente a trazer a tona uma sensação escondida no interior da imagem? Como por exemplo, o encantamento ascendente da chegada de um trem ou até mesmo a vontade exprimir uma dor tão primitiva quanto expressiva, como é a cena do pai lutando com o repolho?

Tal gesto que literalmente sobrevive por mais de 100 anos que separam os primeiros experimentos dos Lumières em relação a Cães Errantes, Tsai Ming-liang parece acessá-lo para atualizá-lo em planos longuíssimos que remetem a um amor por certa forma de se fazer cinema que equivale ao fascínio dos primeiros filmes em captar

eventos do real que revelavam sensações dignas de serem capturadas por lentes cinematográficas.

Considerações Finais

O que tentei nesse artigo foi primeiro expor opiniões sobre certo estado no cinema contemporâneo, depois me utilizei dos filmes de uma alcunha recente para me lançar em novos terrenos metodológicos para se pensar o cinema. O percurso se mostrou atravessado por caminhos pouco cartesianos e que me levaram a terrenos relacionados ao princípio do cinema ou até mesmo fora dele.

Outra coisa que tentei expor é como esses filmes lentos se revelam produtivos ao pesquisador para pensar novos terrenos em relação ao cinema, não como algo isolado e sem contato com outros campos da comunicação, mas enquanto uma mídia produtora de imagens que está sempre em contato com outras das mais diversas fontes. Portanto se pensar cinema hoje em dia é refletir acerca de seus meios, bem como buscar seus resquícios em outros lugares, montando-se um painel de imagens que precisa ser constantemente refletido ou atualizado, nunca definitivo ou exato.

Referências

Cães Errantes. Direção por: Tsai Ming-Liang. França, Taiwan: 2013. Color. Son. 138 min.

DELEUZE, Gilles. **Imagem-Tempo**. 1. ed. São Paulo: Brasiliense, 2005

DE LUCA, Tiago, JORGE, Nuno Barrados (org). **Slow Cinema**. Edinburgh University, 2016

FLANAGAN, Matthew. **Slow Cinema**: temporality and style in contemporary art and experimental film. 2012. Disponível em:< <https://ore.exeter.ac.uk/repository/handle/10036/4432> > Acesso em 1 de maio de 2017.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. **Produção De Presença**: o que o sentido não consegue transmitir. 1. ed. Rio de Janeiro: Contraponto, 2010.

HEIDEGGER, Martin. **The Fundamental Concepts Of Metaphysics**: world, finitude, solitude. 1st ed. Bloomington: Indiana University Press, 1995.

HUBERMAN-DIDI, Georges. **O Que Vemos O Que Nos Olha**. 1 .ed. São Paulo: Editora 34Lrda, 1998.

LIM, Song Hwee. “**Temporal Aesthetics of Drifting: Tsai Ming-Liang and a Cinema of Slowness**”. 2014. In: DE LUCA, Tiago, JORGE, Nuno Barrados (org). **Slow Cinema**. Edinburgh University, 2016. Cap. 5, p. 87-97.

MISEK, Richard. **Dead Time: Cinema, Heidegger, and boredom**. 2012. Disponível em:< <https://kar.kent.ac.uk/35712/1/Misek%20-%20Dead%20Time%20.pdf> > Acesso em 15 de julho de 2016.

Natural History. Direção por: James Benning. Austria: 2014. Color. Son. 77 min.

