

MATERIAL DIDÁTICO

Programa Educativo
Fundação Iberê Camargo

Um processo labiríntico de aprendizado: para uma pedagogia curatorial de *Dédale*

Dédale, palavra em francês para Dédalo, que também significa labirinto. Pronuncia-se /'dedal/. Como título do filme, ela se refere a seu significado de labirinto.

O projeto curatorial de *Dédale* foi construído tendo em mente uma perspectiva que podemos considerar de significativo teor didático: o de propiciar um olhar renovado sobre a obra de Iberê Camargo, através da criação de uma obra de arte inspirada em seu universo artístico e, a partir dela, gerar conhecimento. A ideia é que, pela via da produção artística, possamos abrir novas avenidas interpretativas para a obra de Iberê através de todos os estágios do projeto curatorial: concepção, criação da obra, exibição e reflexão. Cada um desses quatro estágios passa a ser cumulativo, ou seja, no processo de busca de entendimento refletimos sobre os estágios anteriores, multiplicando assim o conhecimento gerado.

Dédale é uma obra de caráter elíptico, circular e descentrado. Um todo que pode ser visto a partir das partes. Um complexo metafórico que se autorreflete, olha para dentro de si mesmo, se expande e se contrai. O labirinto é um espaço de aprendizado e também uma metáfora para o processo educacional. Na travessia de um labirinto, no processo de busca de uma saída, o indivíduo deve fazer múltiplas escolhas, as quais requerem tanto intuição e interpretação quanto cuidadoso julgamento. É preciso entrar no labirinto para compreender o universo de *Dédale*. É necessário olhar para a obra com uma "visão labiríntica" que permita um olhar abrangente, solto, livre de um processo linear e de regras pré-estabelecidas. Ao percorrer o labirinto com suas diversas vias, tomamos decisões, pensamos, avaliamos, buscamos soluções e escolhemos. Essa trajetória é acompanhada de tentativa e erro em que a escolha do caminho mostra-nos o que sua construção encerra: o desconhecido, a antecipação da descoberta e, finalmente, a recompensa.

Dédale é uma obra cuja estrutura narrativa possui diversas facetas, cada uma delas viabilizando uma dezena de possibilidades interpretativas, além de ser uma obra cinemática de grande envergadura metafórica e complexos desdobramentos. Uma vez concluído o filme, Coulibeuf desconstruiu-o através de uma instalação, expondo os

meandros do aparato cinematográfico. Nesse movimento de realizar a exposição, ele “especializou” o filme, deixou à mostra os artifícios cinematográficos de produção da ilusão e abriu vários espaços para uma livre interpretação da história, que cabe ao espectador preencher com suas projeções mentais. A obra é, portanto, um “filme aberto” para o espectador entrar, caminhar, observar e concluir, utilizando as *propriedades* da instalação.

Pierre Coulibeuf retira o filme do espaço privilegiado da sala de cinema, onde o espectador se vê imobilizado pelos determinantes físicos e culturais do meio, para colocá-lo na sala de exposição. Ali ele adquire uma perspectiva democrática, propiciada pela entrada gratuita, pelo caminhar por entre as projeções, pela voz do espectador, pela interação entre visitantes, pelo movimento de ir e vir como melhor aprouver a cada um – em suma, todas as atividades consideradas proibitivas pelo ritual da sala de cinema, cujo principal objetivo é nos fazer acreditar na ilusão da narrativa e transformar perante nossos olhos a ficção em realidade. Contudo, para Coulibeuf, cinema não é só isso. Trata-se de um processo de reflexão consciente e sistemático sobre o aparato cinematográfico e, ao mesmo tempo, de um processo de entendimento acerca do universo cultural no qual está inserido. Graças à consciência e à compreensão dos aspectos materiais do filme, aprendemos sobre a arte, a cultura e a sociedade.

No entanto, *Dédale* possui também um outro – não menos importante – aspecto: esta é uma obra que mobiliza um contexto investigativo da imagem em movimento capaz de ser ampliado indefinidamente. Podemos pensar em seu processo de criação, mobilização cultural, estratégia curatorial e museológica e potencial educacional. Todos eles pertencem a um denominador comum: uma circularidade pedagógica que nos permite refletir sobre o conhecimento como um processo dinâmico e vivo, que se move no ritmo do universo do qual fazemos parte. “Eu lhe digo agora que o mundo [é] todo redondo”, diz a personagem feminina no filme. Essa contingência, que pode soar um tanto fatalista, é, na verdade, a evidência de um processo dinâmico, cíclico, com o qual temos muito a aprender. É essa circularidade, tão bem representada em *Dédale*, que mostra que o universo é dinâmico, que o aprendizado é uma via de duas mãos e contínua, um processo sempre em fluxo.

Ao olharmos para as pinturas de Iberê Camargo em *Dédale*, podemos pensar em sua longa e cumulativa jornada: do ateliê do artista onde tomaram forma às várias exposições de que participaram, ao seu abrigo na casa do colecionador ou da instituição, à sua presença no filme, ao seu retorno para o universo público ou privado das coleções a que pertencem e, um dia, à sua volta. No complexo universo do filme, suas pinturas viajarão internacionalmente, mostrando, assim, que o processo de circulação da arte no mundo contemporâneo é também cíclico e dinâmico. Nesse trânsito, elas nos propiciam *insights*, conhecimento, prazer e emoção.

Iberê Camargo foi um artista que primou pela excelência do que produziu, da qualidade das tintas que usava ao incansável domínio do vocabulário pictórico que escolheu e aprimorou. Coulibeuf, por sua vez, é um virtuose da composição cinematográfica, da busca pela profundidade reflexiva da imagem em movimento. A confluência desses dois processos tem muito a nos ensinar.

É bom lembrar ainda que obras de arte não remetem apenas à excelência estética. A importância delas reside também em sua capacidade de gerar diálogo e reflexão entre seus espectadores. *Dédale* é um universo de mecanismos visuais de grande variedade conceitual, o que possibilita um intenso processo reflexivo. Nesse universo, os personagens de Coulibeuf devem ser pensados como figuras que colocam em movimento a energia geradora da obra. A figura mitológica de Ariadne, evocada no filme, e o seu fio guiam-nos e perdem-nos no filme-labirinto de Coulibeuf, ao mesmo tempo em que nos apontam novas possibilidades de aprendizado e descoberta.

Gaudêncio Fidelis
Curador do projeto *Dédale*

Pierre Coulibeuf

O artista e cineasta Pierre Coulibeuf, nasceu em Elbeuf, em 1949, na França e vive atualmente em Paris. Seu primeiro filme, de 1987, consiste em uma transposição da produção artística e literária de Pierre Klossowski. Desde então tem realizado filmes em curta, média e longa metragem, sempre partindo do universo criativo de artistas que atuam em diversas disciplinas artísticas, como Marina Abramovic (*Balkan Baroque*, 1999), Michelangelo Pistoletto (*L'Homme Noir*, 1993-98), Jean-Marc Bustamante (*Lost Paradise*, 2002), Jan Fabre (*Les Guerriers de la Beauté*, 2002), Michel Butor (*Michel Butor Mobile*, 2000) e Meg Stuart (*Somewhere in between*, 2004), entre outros. Coulibeuf é um artista cuja obra é reconhecida internacionalmente. Em 2005 seu trabalho esteve presente na *V Bienal do Mercosul* dentro da exposição especial *Fronteiras da Linguagem* e uma retrospectiva de seus filmes percorreu várias capitais do país. Com a realização do projeto, o universo artístico de Iberê Camargo passa a integrar este repertório de importantes artistas já “visitados” pelo olhar do cineasta.

Os filmes de Coulibeuf, apesar de utilizarem o mesmo suporte do cinema convencional, resistem a um enquadramento dentro das categorias e gêneros da indústria cinematográfica. São o que se pode chamar de *ficção experimental* ou *film d'artist*. Ao desconstruir os modelos tradicionais de representação, narrativa e montagem, Coulibeuf produz uma ressignificação dos métodos de produção cinematográfica com vistas a expandir os limites de percepção da imagem em movimento. A forma de exibição de seu trabalho, instalações em espaços expositivos, além de situar sua produção no campo das artes visuais, possibilita uma nova relação entre público e cinema, muito além da contemplação passiva das salas de exibição. Seu trabalho incorpora múltiplas linguagens, como a dança, as artes visuais, a literatura e a filosofia, entre outras; explorando questões como o duplo, o simulacro, a metamorfose, os universos labirínticos e a realidade como ficção ou projeção mental.

Coulibeuf faz do universo criativo de outros artistas a “matéria” para sua produção. Contudo não faz documentários, tampouco releituras, citações ou apropriações de outras obras. A obra de Pierre Coulibeuf é uma experiência criativa autônoma, profunda e inédita. Trata-se de uma interpretação da força poética dos trabalhos que o inspiram, recriada metaforicamente e formalizada em situações que evocam as suas qualidades intrínsecas. Uma espécie de deslocamento estratégico da poética do artista em questão, para um contexto fora daquele onde normalmente ela existe ou se realiza.

Dédale como um projeto de duas vias

Dédale é um projeto curatorial¹ que nasceu como uma estratégia de ampliar as possibilidades de interpretação da obra de Iberê Camargo para fora de sua localização, em direção à contemporaneidade e à comunidade internacional. Impulsionado pela excelência de sua obra, o projeto elegeu Pierre Coulibeuf para produzir um filme inspirado no universo artístico de Iberê, considerando como procedimento a via da produção artística. A obra de Iberê, ao tornar-se “matéria” para a criação de Pierre Coulibeuf passa a ter seus canais de interpretação ampliados. Assim, trata-se de promover novos caminhos de circulação e legibilidade da produção de ambos artistas para além de seus universos particulares. A junção Iberê/Coulibeuf é uma via de duas mãos, onde a produção de um artista passa a ser complementar e adicional à poética do outro, e vice-versa num processo de produtiva complementaridade.

O filme

Dédale é uma obra que se estrutura a partir do complexo arquitetônico de Álvaro Siza para a sede da Fundação Iberê Camargo, que inspirou e ofereceu a dimensão formal para a construção cinematográfica de um “filme-labirinto”, nas palavras do próprio Coulibeuf. A arquitetura de Siza torna-se o fio condutor para a obra de Iberê Camargo que, como um “núcleo em expansão”², proporciona os desdobramentos formais e conceituais do filme. O centro gerador de *Dédale* é o espírito criativo de Iberê Camargo, que dá o “tom” cinematográfico do filme, ao mesmo tempo em que representa o ponto de convergência dentro de uma concepção de circularidade labiríntica.

O filme evoca a figura de Dédalo, personagem da mitologia grega conhecido pelo seu talento de inventor, associado à ideia de genialidade e maestria técnica; bem como a temática do labirinto, uma construção arquitetônica de grande complexidade, virtualmente impossível de ser decifrada. Segundo o mito, Dédalo foi responsável pela construção do labirinto, criado para aprisionar o Minotauro. Assim, metaforicamente a figura arquetípica de Dédalo pode ser associada a Iberê Camargo, criador de uma obra que é fruto de uma relação passional e obsessiva com a pintura, que exerceu com igual maestria, em busca da excelência técnica e inovação estética; da mesma forma (como nos frequentes duplos presentes na obra de Coulibeuf), podemos associá-la ao arquiteto Álvaro Siza, que concebeu a estrutura “labiríntica” que hoje abriga a obra de Iberê Camargo na Fundação que leva o seu nome. No filme, as obras e Iberê tornam-se “personagens”, passando a “atuar” nos acontecimentos do universo ficcional de *Dédale*.

¹ FIDELIS, Gaudêncio. Projeto Curatorial, Versão II. Agosto de 2008.

² Na década de 60 Iberê Camargo realizou uma série de pinturas que levam o título “Núcleo em expansão”.

Neste contexto, elas geram outros sentidos, outros caminhos interpretativos, revelando e expandindo suas qualidades intrínsecas e extraindo de sua condição histórica novas leituras num processo de abertura estética e conceitual para a contemporaneidade.

Dédale é uma obra de ficção que constrói um mundo imaginário que questiona sistematicamente nossa percepção da realidade. Dois universos coexistem paralelamente no filme: uma dimensão “real”, vivida por uma personagem feminina e uma masculina, e uma dimensão mental, representada pela figura de Ariadne, o duplo da personagem feminina. O caráter errante da personagem feminina é uma das constantes do filme, suas projeções mentais transformam a realidade que a cerca incessantemente. Ela tem dois lados: um é a personagem na “realidade”, o outro é Ariadne, que surge como a projeção mental da personagem. Ariadne circula pelos espaços labirínticos do edifício de Siza em busca de uma saída, atravessando suas múltiplas passagens. Durante esse percurso ela irá encontrar-se com o Minotauro (em certo ponto ela mesma se transformará no “monstro”). Ariadne representa portanto, o “lado escuro” da personagem feminina, um estado mental manifesto de identidade não revelada. “Falta-me coragem para ver o outro que vive fora de mim” – diz Iberê Camargo em um pequeno conto, intitulado *O duplo*.³ Este tema, já explorado por Coulibeuf em *L’Homme Noir*, ou o *Homem Negro* (1993-98) inspirado na obra do artista Michelangelo Pistoletto, surge no filme representado pela figura de Ariadne e pelas pinturas negras de Iberê Camargo. O lado escuro representa o desconhecido, o não explicitado que trazemos dentro de nós, de onde emergem o medo, a angústia e um senso de pânico, ou mesmo de perda de identidade.⁴ Não é “bom ou mau”, é apenas o desconhecido. As pinturas de Iberê Camargo num certo sentido também pode ser consideradas projeções mentais, tentativas do artista de plasmar e formular as suas inquietações, como ele mesmo evidencia ao dizer: “quando eu quero me ver livre, expressar tudo que tenho dentro de mim, lanço o quadro e aparece a imagem. Mas a imagem continua sendo um enigma outra vez. Pensamos que tudo apareceu revelado, e de fato revelou-se. Mas também não se revelou: está visível, mas continua o enigma. Eu apenas objetivei em forma o enigma que estava dentro. A interrogação continua. E a resposta não foi dada.”⁵

A passagem para o lado escuro, no filme *L’Homme Noir*, é representada pelo *signo-arte*. Uma figura – que coincidentemente lembra a forma dos carretéis, uma ampulheta – que abre uma passagem para um espaço sem limites, o espaço especular, onde habita o duplo, o lado escuro. Um papel similar é desempenhado pelas pinturas de Iberê Camargo no filme. Elas surgem como mecanismos que se tornam emblemáticos do “estado mental” e do “sentimento” das personagens, uma superfície que funciona como uma ponte entre as dimensões “real” e “mental” do filme, tensionando ao mesmo tempo seus limites. São o *signo-arte*, a “passagem” entre estas duas instâncias, situadas uma no espaço da exposição apresentada no filme e a outra no espaço labiríntico que se passa no plano da projeção mental da personagem feminina.

Podemos dizer que o filme se desenvolve através de dois momentos, dois universos circulares e paralelos, que interferem um no outro, criando rupturas na linearidade da narrativa. Se o fio de Ariadne e/ou, metaforicamente, a *Fiada de Carretéis*⁶ de Iberê Camargo nos conduzem nesse labirinto, então o fio está rompido, e a lógica dá lugar à descontinuidade e aos ciclos de repetição e diferença fazendo com que as personagens revivam o mito do *eterno retorno*.⁷

O casal, situado na dimensão “real” do filme, mantém uma estranha e indeterminada relação: parecem estar sempre separados pela distância. Ele tenta escapar ao olhar dela, ao mesmo tempo em que parece estar sempre procurando-a, atormentado. Como um Teseu contemporâneo, ele também manifesta o seu “lado escuro”. O casal parece estar buscando uma saída para a sua própria relação problemática, seus movimentos pela exposição criam também uma espécie de labirinto, de circularidade que impede a comunicação. Há entre eles uma relação de atração e repulsão, sedução e negação, evidenciada pela procura e recusa dos olhares, que se atraem mas nunca se cruzam efetivamente, ou pela representação coreográfica dos movimentos circulares que acontecem na cena da praia, em que a personagem feminina puxa a personagem masculina para si e ele a repele, se afasta, para novamente se aproximar. As personagens do filme aludem às figuras mitológicas de Ariadne e Teseu. Embora não seja correto dizer que os interpretem ou os representem no filme. Eles encaminham a narrativa, movem a continuidade cinemática para frente, numa progressiva tentativa de “obedecer” às convenções cinemáticas de continuidade fílmica, artifício indispensável para a criação de ilusão no cinema.⁸ Artifício este nunca plenamente realizado em *Dédale*.

Em todos os momentos do filme estão expressos os princípios de circularidade, de repetição e de diferença. Podemos percebê-los nos movimentos representados pelas personagens; pelas sucessivas passagens do labirinto que nos fazem pensar se voltamos ao mesmo lugar ou chegamos a outro que por sua vez se parece com o anterior, através da narrativa descontínua e circular do filme, que não tem início ou fim. Para Coulibeuf, estes princípios são oferecidos pelas qualidades dinâmicas das pinturas de Iberê Camargo e pela arquitetura de Siza. Eles são traduzidos para uma construção cinemática que se propõe a romper com os padrões de narrativa linear e/ou continuidade fílmica, característica das histórias produzidas pelo cinema convencional.

³ CAMARGO, Iberê. MASSI, Augusto (org.). Gaveta dos Guardados – São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1998, p.37-38.

⁴ COULIBEU, Pierre. Pistoletto / L’Homme Noir – Paris: Actes Sud, 2004

⁵ CAMARGO, Iberê. MASSI, Augusto (org.). Gaveta dos Guardados – São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1998, p.36.

⁶ Fiada de carretéis II, 1961. Obra de Iberê Camargo que compõe a exposição montada para a filmagem de *Dédale*.

⁷ A estrutura formal construída através do labirinto do Minotauro, e a relação estabelecida por Ariadne e Teseu, são construídas também através do Eterno Retorno do Mesmo, ideia fundamental da filosofia de Friederich Nietzsche, na qual a singularidade do acontecimento é sacrificada ao eterno processo circular e a liberdade de decisão, à necessidade do acontecer universal, onde o mundo passa e volta a passar indefinidamente pelas mesmas fases e cada homem, começa a viver exatamente a mesma existência. (FERRO, Mário e TAVARES, Manuel. Conhecer os filósofos de Kant a Comte. Lisboa: Presença, 1997, p.248.)

⁸ FIDELIS, Gaudêncio. Um Cinema de Indeterminação, folder para a exposição. Porto Alegre: Fundação Iberê Camargo, 2009.

O Labirinto de Dédalo

Habilidoso escultor, arquiteto e inventor, Dédalo construiu por ordens de Minos, rei de Creta, um engenhoso Labirinto para abrigar o Minotauro⁹. Esta criatura metade homem, metade animal, originou-se de uma paixão arrebatadora entre a esposa do rei, Pasífae e um belo touro. A cada nove anos, quatorze jovens atenienses¹⁰ eram jogados no Labirinto para servirem de alimento para o Minotauro. Teseu, filho do rei de Atenas, cansado de ver seu povo dizimado pelo animal, candidatou-se para lutar contra a criatura. Ariadne, filha do rei Minos, apaixonou-se pelo jovem Teseu e, temendo perdê-lo para o Minotauro, procurou por Dédalo. O inventor a instruiu a entregar a Teseu um novelo para que este o desenrolasse enquanto percorria os caminhos do Labirinto. Assim, após matar o Minotauro com sua espada, o jovem guiou-se pelo fio de Ariadne até a saída, fugindo com a princesa para a Ilha de Naxos, onde em seguida abandonou-a. Dionísio, que desembarcava na ilha, cativou-se ao ver o sofrimento de Ariadne. Encantado com sua beleza, veio consolá-la e prometeu-lhe o amor que Teseu não correspondera. Ainda em Naxos, Ariadne e Dionísio celebraram sua união e ele a transformou em uma constelação. Dédalo, por suas trapaças ao rei de Creta, foi preso junto com o filho em seu próprio Labirinto.

Dédale como uma instalação

Coulibeuf é um artista que trabalha com imagens em movimento no espaço de exposição, dentro da modalidade artística conhecida como *instalação*. *Dédale* tem como matriz um filme realizado em 35 mm, que dá origem a uma instalação composta por quatro projeções filmicas, reproduzidas em *looping*, e uma série de fotografias. Duas dessas projeções apresentam o filme, completo e sem créditos, exibidas lado a lado de forma dessincronizada; outras duas apresentam tomadas do filme acrescidas de cenas editadas a partir dos *disparos de câmeras* e das *sobras de corte* da montagem do filme. As ampliações fotográficas que fazem parte da instalação também são produzidas a partir destas sobras de corte. Assim, *Dédale* torna-se uma construção circular e descentrada, com um princípio básico de repetição e diferença, que oferece múltiplas vias interpretativas para o espectador.

Neste processo, Coulibeuf questiona os métodos de produção e exibição das imagens em movimento, trabalhando com a desconstrução do aparato cinematográfico. A apresentação de fotografias, na forma de “pinturas fotográficas”, por exemplo, preenche as possibilidades imagéticas do filme, indo além do que se chama de fotografia de cena. Nestas imagens podemos observar detalhes que dificilmente são vislumbrados na imagem em movimento. Assim, os limites entre a linguagem cinematográfica e a linguagem fotográfica são tensionados, tornando-se indiscerníveis ao mesmo tempo que complementares. De maneira análoga, as projeções múltiplas estabelecem um diálogo entre si, fazendo “comentários” sobre o filme, produzidos através dos seus próprios fragmentos.

As novas possibilidades de interação da audiência com o filme e com o espaço da exposição, constituem um dos principais focos de interesse do artista no que se refere aos meios de exibição e veiculação dos seus trabalhos. Na sala de exposição, a instalação interage com a arquitetura. No caso de *Dédale*, e pela primeira vez em um trabalho de Coulibeuf, as próprias imagens do museu são projetadas em seu interior, criando um efeito de *mise en abîme* – uma infinita reflexão para dentro de si mesmo, como quando se coloca um espelho diante de outro, criando um abismo. O filme é desconstruído no espaço de exposição, produzindo vazios que cabe ao espectador preencher. Diferentemente do espaço convencional da sala de cinema, o espectador passa a ter a possibilidade de se movimentar, rearticulando as partes de acordo com a sua própria percepção e vontade. Neste sentido, ele pode, mais uma vez, construir outra história a partir do universo constitutivo do filme. O fio de Ariadne, portanto, não representa mais a linearidade da narrativa, e sim fragmentos de um todo, o qual já não somos capazes de apreender sem que nos lancemos na aventura do espaço da instalação, que se configura como um novo labirinto.

Assim, a relação entre cinema e arte abre novas possibilidades de apresentação da obra, cujo suporte é o filme, mas onde o resultado passa a ser contextualizado no campo das artes visuais. Neste sentido, *Dédale* enquadra-se em um processo que se alimenta da tradição cinematográfica, utilizando o filme como suporte, mas cujo resultado é uma instalação como modalidade artística.

⁹ Ao assumir o trono de Creta, Minos deveria sacrificar em honra aos deuses, um belíssimo touro que lhe foi oferecido. Encantado com o animal, o rei escondeu-o junto a seus rebanhos para não ter que matá-lo. Mas os deuses, descobrindo a enganação do rei, fizeram com que sua esposa, Pasífae, sentisse uma incontrolável atração pelo touro. Com a ajuda de Dédalo, Pasífae escondeu-se em uma perfeita novilha de metal forjada pelo inventor para atrair o touro. Da união de Pasífae e o animal nasceu o violento Minotauro.

¹⁰ Em uma longa batalha entre Creta e Atenas, a primeira saiu em vantagem. O vitorioso e autoritário rei Minos passou então a impor sobre os rivais vencidos o pagamento de um tributo: a cada nove anos, sete homens e sete mulheres atenienses eram enviados a Creta para servirem de alimento ao Minotauro. Devorados pela fera, ou mortos por inanição, ninguém conseguia escapar do Labirinto de Dédalo.

Uma breve história do cinema

Paris, 28 de dezembro de 1895. Os irmãos Lumière realizam a primeira sessão pública do cinematógrafo, no subsolo do *Grand Café*. A organização já se assemelha à forma convencional das salas de cinema: uma série de cadeiras ordenadas na frente da tela. O filme chama-se *La Sortie des Usines* e mostra a saída dos operários da usina. Muitos espectadores ao verem as árvores animadas pelo vento e a locomotiva movendo-se em sua direção entram em pânico e, temendo serem atropelados, abandonam a sala de projeção. O cinema já manifesta a sua vocação para produzir ilusão.

Apesar de ser considerado o marco inicial do cinema, essa primeira exibição pública resulta de uma longa história, que envolve experimentos sobre a persistência da visão através de jogos ópticos e o desenvolvimento da fotografia. Dentre os instrumentos inventados, destacam-se as lanternas mágicas, o fenacistoscópio, o cinetoscópio, o zootropo e o praxinoscópio. Georges Méliès, conhecido ilusionista da época, percebe que o cinematógrafo poderia ser utilizado em suas exibições de mágica e, em suas experimentações, descobre truques que são os primeiros efeitos especiais. Ele cria um estúdio cinematográfico e realiza os primeiros filmes da história, entre eles o célebre *Le Voyage dans la Lune*, de 1902. Méliès é o primeiro produtor de filmes de ficção com narrativas.

Com a Europa destruída pela Primeira Guerra Mundial (1914-1918), Hollywood se transforma na cidade do cinema. Os grandes estúdios passam a controlar toda a produção cinematográfica. Nasce o *star system*, sistema de fabricação de estrelas de Hollywood, promovido pelos grandes produtores da época. Pelo mundo inteiro são aclamados os filmes de Charles Chaplin. O diretor David Griffith – primeiro a realizar filmes de grande espetáculo e a utilizar o *close*, a montagem paralela e o *travelling* – une-se a Chaplin e outros artistas para criar a *United Artists Pictures*, companhia independente que desafiou o poder dos grandes estúdios.

Em 1928, após uma série de experimentos com o objetivo de inserir som nos filmes, realiza-se o *The Lights of New York*, de Bryan Foy, primeiro filme com som totalmente sincronizado. O cinema se diversifica ainda mais. Em Hollywood os musicais ganham destaque. Na Alemanha arruinada pela guerra, a escola expressionista se manifesta no cinema. Na Espanha surge o cinema surrealista, destacando-se o diretor Luis Buñuel. Na Rússia, Sergei Eisenstein, que participou ativamente da Revolução Russa de 1917, desenvolve o processo de montagem e ajuda a consolidar o cinema como meio de expressão artística.

Depois da Segunda Guerra Mundial (1939-1945), o cinema sofre grandes transformações. Na Itália, a resposta aos horrores da guerra é o Neo-Realismo, que dá voz ao homem comum ao lançar um olhar crítico em relação aos problemas sociais e à miséria humana. A renovação promovida pelo Neo-Realismo na temática e na linguagem cinematográfica influencia o cinema de vários países, inclusive o do Brasil, que criou o Cinema Novo, que foi composto por três importantes fases. A primeira delas é voltada para o cotidiano e para a mitologia do nordeste brasileiro e aborda a marginalização econômica, a fome, a violência e a alienação religiosa. Algumas das produções que expressam essa fase são *Vidas Secas* (1963), de Nelson Pereira dos Santos e *Deus e o Diabo na Terra do Sol* (1964), de Glauber Rocha. Na sua segunda fase, os cineastas analisam os equívocos da política desenvolvimentista, principalmente da ditadura militar. Um exemplo é o filme *Terra em Transe* (1967), também de Glauber Rocha. Na Terceira e última fase do Cinema Novo, que é influenciada pelo Tropicalismo, destaca-se o filme *Macunaíma* (1969), de Joaquim Pedro de Andrade.

Já nos Estados Unidos, inicia-se uma grande produção de *westerns* – os famosos filmes de *Bang-Bang*, explorando temas históricos como a conquista do oeste. O advento da televisão produziu mudanças no cinema. O ritmo das montagens foi acelerado, as câmeras mais leves e portáteis com som acoplado permitiam tirar o cinema do estúdio e filmar nas ruas. Na década de 1960, Hitchcock é um dos diretores mais conhecidos do mundo. A cena de assassinato em *Psicose* (1960), apresentando mais de 70 planos diferentes em apenas 45 segundos, muda o curso da história do cinema. Hitchcock considerava o cinema uma arte visual e autônoma e não a simples ilustração de uma história. Na França de 1960, os cineastas da *Nouvelle Vague* se apropriam da *Cameflex*, câmera utilizada durante a Segunda Guerra, cujo pequeno tamanho e leveza permitem filmar com maior mobilidade. Jean-Luc Godard, um dos seus maiores representantes, rompe com as formas tradicionais de montagem e narrativa quando quebra o mecanismo de ilusão engendrado pelo cinema fazendo com que o espectador tome consciência de que um filme não é realidade. A partir dos anos 1980, a utilização de efeitos especiais é lugar-comum no cinema industrial. As novas tecnologias alteram a relação do público com a imagem. Hollywood obtém um grande crescimento proporcionado pela massificação do cinema, que se tornou um dos maiores produtos de exportação e difusão do modelo de vida dos Estados Unidos.

Ainda nos anos 70, o cinema abre espaço para a experimentação e pesquisa da linguagem cinematográfica, fora dos padrões da indústria. Esta produção ficou conhecida como *Cinema de Vanguarda*, *Cinema Experimental* e *filme de artista*.¹¹ Pierre Coulibeuf situa-se entre estas categorias, utilizando o filme como suporte para seu trabalho artístico, sem se filiar a correntes e gêneros tradicionais. Nesse sentido, Coulibeuf produz o que podemos chamar de “um cinema de indeterminação, fora do contexto da indústria do cinema e dentro do universo da arte contemporânea”.¹²

¹¹ Outros movimentos, não diretamente relacionados à produção de Coulibeuf, foram o Cinema Novo no Brasil e a Nouvelle Vague na França.

¹² FIDELIS, Gaudêncio. Um Cinema de Indeterminação, folder para a exposição. Porto Alegre: Fundação Iberê Camargo, 2009.

Exercícios com o Material Didático

As atividades apresentadas neste material foram pensadas para serem desenvolvidas em classe. Embora apareçam em separado sugerimos que sejam trabalhadas de forma encadeada, pois seus temas são complementares.

Exercício 1

Em *Dédale*, os movimentos circulares do edifício de Álvaro Siza e a tensão, a dinâmica e o movimento presentes nas pinturas de Iberê Camargo repercutem nas ações das personagens e no desenvolvimento do filme. Estas características observadas por Pierre Coulibeuf não são reproduzidas, mas desdobradas e apropriadas metaforicamente através de imagens concebidas pelo artista. Elas se convertem em um trabalho inteiramente novo, que toma emprestados os conceitos da obra na qual se inspirou. Também em sala de aula é possível realizar a transposição do repertório de outras disciplinas artísticas para a criação de um trabalho original: a partir de elementos de uma obra de arte escolhida como referência (uma peça de literatura, uma pintura, uma música, um filme, etc.) pode-se conceber um novo trabalho, a ser desenvolvido em linguagem diversa da original de modo a incorporar a ela outros significados. Para impulsionar esta produção, pode-se utilizar o trabalho de artistas ou movimentos artísticos que estão sendo estudados em aula. Exemplo: desenvolver uma performance a partir de uma pintura, um texto a partir de uma música, um desenho a partir de um texto, etc.

Exercício 2

A natureza dos lugares que compõem os ambientes é determinante para a concepção de muitos filmes de Coulibeuf. As locações são de grande importância para o ritmo da narrativa e para a relação desenvolvida entre as personagens e o espaço em que atuam. Pensando nestas relações, o grupo deve explorar os espaços da escola a fim de criar uma cena. Que movimentos os espaços sugerem? Como se desloca o fluxo de pessoas nos corredores, nas salas ou no pátio? Como o corpo se “encaixa” nesses lugares? Que tipo de história o espaço sugere? Elementos do lugar – objetos, passagens, nichos – podem ser pensados como condutores da narrativa. Por meio de associações entre as situações imaginadas e histórias conhecidas (filmes, contos, músicas, folclore, etc.) é possível enriquecer a cena. Estas ações podem ser filmadas ou fotografadas, dando-se atenção especial aos planos e aos movimentos de câmera.

Exercício 3

O *storyboard* é uma ferramenta muito utilizada no cinema para o planejamento de um filme, nele vemos a ação se desenrolar a cada quadro, acompanhada por anotações referentes ao filme. É muito parecido com uma história em quadrinhos. Assim, desenhos podem ser utilizados para planejar cenas, pensando-se na continuidade entre um desenho e outro da mesma maneira que um cineasta pensa na continuidade entre os planos de um filme. Por exemplo, a personagem sai da cena pelo canto direito do quadro e, na cena seguinte, a personagem entra pelo canto esquerdo, dando continuidade ao movimento do plano anterior. Em sala de aula, a criação de um *storyboard* pode ser a base para a criação de uma narrativa composta posteriormente por fotografias ou um pequeno filme.

Exercício 4

Em uma câmera, enxergamos através de um enquadramento. Ao se enquadrar os elementos de uma cena, pode-se procurar por um ângulo ortogonal ou oblíquo em relação a eles. Esta decisão influenciará na perspectiva da cena e na relação entre as linhas da composição e as do quadro da câmera.

- Recortar diferentes quadros no centro de cartolinas pretas (uma com um retângulo, outra com um trapézio, outra com um losango e assim por diante). Utilizando as cartolinas como se fossem “molduras”, os alunos podem experimentar diferentes enquadramentos olhando através delas. Recomenda-se usar apenas um olho para se olhar através da moldura.
- A partir dessa experiência, fazer desenhos de observação de espaços da escola, procurando enfatizar paralelismos e/ou provocar distorções de perspectiva. Exemplo: olhar para uma janela frontalmente e, em seguida, a partir de um ângulo oblíquo. Deve-se pensar no papel como um enquadramento da visão.
- Realizar fotografias ou fazer um vídeo procurando evidenciar diferentes enquadramentos. Use as experiências anteriores como referência.



Exercício 5

Reúna o grupo e escolha um filme para ser assistido e investigado criticamente. Deve-se aguçar o olhar e prestar atenção em como são feitos os planos, enquadramentos e movimentos de câmera; como se dá a ideia de continuidade fílmica; como é conduzida a narrativa, se é linear ou fragmentada; o que indicam determinados movimentos de câmera: significados explícitos ou implícitos; que significados a iluminação pode conferir a uma cena; de que maneira a luz pode sugerir diferentes estados mentais e emocionais da personagem; de que maneira a locação (o lugar onde a cena se passa) influencia o contexto do filme, o comportamento das personagens, etc. O objetivo é desenvolver a percepção visual e crítica em torno dos aspectos formais e das qualidades estéticas do filme.

Glossário

Câmera: equipamento utilizado para registrar imagens estáticas, no caso da fotografia, ou em movimento, no caso de cinema e vídeo. Em uma câmera, a luz atravessa um orifício para incidir em um material sensível para o registro da imagem.

Cena: é a ação que se passa na frente da câmera em um tempo determinado, sem saltos na narrativa de um filme.

Elipse: é uma ação, diálogo ou acontecimento que ficam implícitos entre um plano e outro do filme. São os trechos de uma história que não são declarados por meio de sons, textos ou imagens, mas que são subentendidos pelo espectador.

Filme 35 mm: é o formato mais tradicionalmente usado pelo cinema. As filmagens em 35 mm permitem uma projeção com grandes ampliações e oferecem uma boa definição de imagem. Há, além deste, outros formatos, tais como: 8 mm; Super-8; 9,5 mm, 16 mm e 70 mm.

Fotogramas (frame): em um filme, as imagens que se sucedem são os fotogramas. A retina, ao receber a impressão da luz, pode conservar a imagem durante um instante depois de seu desaparecimento. Ou seja, cada um dos fotogramas permanece na retina até a aparição do próximo e este é o motivo da ilusão do movimento. Em um filme são projetados 24 quadros por segundo. **Copião (rushes):** é a primeira revelação do filme, onde se vê a película exatamente como foi filmada – fora de ordem, com várias tomadas da mesma cena. **Disparos de câmera (out-takes):** é aquilo que sobra do final da cena – geralmente depois que o diretor grita: “Corta!”. Também pode se referir ao que se chama *flash frame to flash frame* – ou seja, quando a câmera abre o diafragma pela última vez e reabre pela primeira vez novamente. Este material nunca é aproveitado no cinema. **Sobras de corte (shortends):** são os fotogramas do filme e pedaços do filme que sobram depois que se cortou a película e se fez a edição e a montagem final. Em geral é um material que é descartado nas produções de cinema.

Grua: equipamento utilizado para elevar a câmera até grandes alturas e proporcionar um sobrevoo através do cenário e por cima dos atores.

Instalação: categoria artística que incorpora a participação do espectador na obra através de sua presença no espaço de maneira direta. Surgida no final dos anos 60 e consolidada no início dos 70, instalações podem ser *site-specifics* (feitas para o local), transitórias, de pequena ou larga escala. É uma categoria que foge ao enquadramento de gêneros, mas é determinável. *Merzbau* (1919-37) de Kurt Schwitters e as instalações de Marcel Duchamp para as exposições surrealistas de 1938 e 1942 em Nova Iorque são precursoras históricas do gênero. O brasileiro Hélio Oiticica antecipou questões relativas a esta modalidade em sua obra *Tropicália* de 1967.

Videoinstalação: categoria artística que historicamente se apropriou das atribuições cinemáticas do filme e da imagem em movimento. Origina-se histórica e conceitualmente no contexto de uma produção crítica à televisão através da apropriação do vídeo como ferramenta de trabalho para o universo da arte. Videoinstalações tem sua origem com o nascimento da videoarte dos anos 70, englobando uma enorme variedade de mecanismos de exibição de vídeos, tais como plasmas, monitores de TV, projetores e *slides*. Também incorporaram o aparelho de TV e outros mecanismos de projeção e exibição como objetos explorando seus aspectos escultóricos e seu desenvolvimento tecnológico e social. **Filmeinstalação:** categoria artística que se utiliza do filme como fonte primária para sua constituição, pela apropriação direta de seus elementos materiais, utilização da película como fonte para construir mecanismos visuais que adquirem presença no espaço da exposição em projeções a partir de 16 e 35 mm no espaço de exposição. Eventualmente os filmes podem ser transferidos para DVD como fonte de projeção. Filmeinstalação também se constitui como categoria pela crítica e específica, tanto conceitual como material ao aparato cinemático do filme. A categoria tem origem numa investigação crítica do cinema como meio, surgindo simultaneamente à videoinstalação nos anos 70 e paralelo aos desdobramentos da categoria *instalação*.

Linguagem cinematográfica: é a forma de expressão artística relativa ao cinema e ao vídeo, que os distingue de outras manifestações culturais, como a literatura, o teatro, a dança, a pintura, a escultura e a arquitetura.

Montagem: é o processo realizado após a filmagem, que consiste em selecionar, ordenar e ajustar os planos de um filme, dando ritmo à narrativa.

Movimentos de câmera: são ações executadas através de trilhos, gruas e outros mecanismos para modificar o enquadramento de uma cena ou acompanhar a ação dos atores. Também podem ser realizados pela mão do operador (*câmera de mão*), ou utilizando um *steady-cam* (equipamento acoplado no corpo do operador, que permite maior estabilidade da imagem e liberdade de movimentos). Outros exemplos são: **Travelling:** movimento que se caracteriza pelo deslocamento da câmera de um lugar a outro. **Panorâmica:** é um giro da câmera sobre o seu próprio eixo, para os lados ou para cima e para baixo.

Narrativa linear: Neste tipo de narrativa podemos perceber as relações de tempo, de sucessão, de causa ou consequência entre os planos ou entre os elementos, conduzindo inevitavelmente à ideia de uma evolução ficcional. Ao contrário de uma **Narrativa não-linear**, em que não é possível perceber tais relações ou estas não se apresentam tão claras.

Plano: é a menor estrutura visual de um filme. Refere-se tanto ao enquadramento da câmera em uma pessoa, um grupo, um

objeto ou um cenário, quanto à imagem apresentada entre dois cortes. O plano pode ser definido pela altura da câmera em relação ao foco principal da cena e esse recurso é utilizado para evidenciar características psicológicas das personagens, ou situações nas quais elas se encontram. Por exemplo, se a câmera se encontra acima de uma personagem, ela aparece diminuída em relação ao espectador, o que transmite a ideia de inferioridade ou fragilidade. Caso a câmera se encontre abaixo, transmite uma sensação de superioridade e força dessa personagem que é engrandecida pela imagem. **Plano geral:** enquadramento de um grande cenário ou de uma paisagem que serve, geralmente, para contextualizar o local onde ocorrerá a cena seguinte. **Plano de conjunto:** enquadramento de um cenário, no qual uma ou mais personagens podem ser vislumbradas; serve para contextualizar o local e as personagens que participam da cena. **Plano de detalhe:** serve para chamar a atenção para um objeto ou para uma ação de uma parte específica do corpo e também para aumentar a carga dramática de uma cena.

Raccord: serve para designar os efeitos visuais, sonoros ou de linguagem cinematográfica utilizados para garantir a continuidade entre dois planos ou duas cenas subsequentes.

Raccord de direção: utilizado quando é necessário que um objeto ou veículo que se movimenta pela tela siga a mesma direção na montagem de dois planos seguidos. **Raccord por analogia:** quando um plano possui uma imagem, objeto, cor, figura ou qualquer conteúdo da cena que remeta a um conteúdo da cena anterior. **Faux Raccord:** sequência de planos aparentemente sem conexão entre si ou sem continuidade na ação de uma cena para a outra. Este efeito de montagem é utilizado para se criar uma sensação de estranhamento no espectador, de modo que ele crie conexões próprias entre as imagens, ou para ilustrar uma série de fatos aparentemente desconexos. Também é empregado para se referir a uma ação ou acontecimento que deveria remeter a um corte de cena que não ocorre.

Roteiro: é o texto no qual são narrados e descritos as ações e os diálogos para a realização de um filme. Engloba também os tipos de planos e movimentos de câmera a serem empregados na filmagem.

Storyboard: é um desenho-ferramenta usado para auxiliar o cineasta a visualizar a estrutura do filme e discutir a sequência dos planos, os ângulos, o ritmo, as expressões e atitudes das personagens. É um filme contado em quadros, um roteiro desenhado. Lembra uma história em quadrinhos sem “balões”.

Zoom: é a mudança de enquadramento de uma cena em decorrência da manipulação das lentes de uma câmera.

Filmografia de Pierre Coulibeuf

Filmes em curta e média metragem (16 e 35 mm)

1987-1988: Klossowski, pittore-esorcista
1989: Le Gai Savoir de Valerio Adami; Divertissement à la maison de Balzac
1990: La Chambre de muses; Alechinsky sur Rhône
1991: PAB l'enchanteur
1991-1992: Le Temps de voir
1992: Samount et Mountnefret
1995: Le Démon du passage
1998: Cartographie
2000: Michel Butor Mobile
2002: Los Paradise

Filmes em longa metragem (35 mm)

1993: C'est de l'art
1995-1997: Le Grand Récit
1993-1998: L'Homme noir
1999: Balkan Baroque
2002: Les Guerriers de la Beauté
2004: Somewhere in Between
2007: Pavillon noir
2009: Crossover; *Dédale*

Artistas referenciais

Instalação

Alfredo Jaar, Carlos Amorales, Carlos Fajardo, Carsten Höller, Christian Tomaszewski, Cildo Meireles, Elaine Tedesco, Ernesto Neto, Hélio Oiticica, Ilya e Emilia Kabakov, Joan Jonas, Joseph Beuys, Mike Kelley, Nuno Ramos, Rivane Neuenschwander, Sandra Cinto, Tunga, Thomas Hirschhorn, Vera Chaves, Yayoi Kusama.

Vídeoinstalação

Bill Viola, Diana Thater, Doug Aitken, Elaine Tedesco, Gary Hill, Marina Abramovic, Nan June Paik, Mathew Barney, Peter Campus, Pierre Huyghe, Vito Acconci.

Filmeinstalação

Chantal Akerman, Dan Graham, Eija-Liisa Ahtila, Eve Susmann, Issac Julien, Knut Asdam, Michael Snow, Philippe Parreno, Robert Morris, Rodney Graham, Salla Tykka, Sam Taylor Wood, Stan Douglas, Steve McQueen

Cineastas referenciais para a obra de Pierre Coulibeuf

Alain Robbe-Grillet, Alain Resnais, Gus Van Sant, Ingmar Bergman, Jacques Tati, Jean-Luc Godard, Michelangelo Antonioni, Robert Bresson, Sergueï Paradjanov.

Filmes que se relacionam com *Dédale* através da noção de circularidade e espaços labirínticos

Europa, Lars von Trier
L'Année dernière à Marienbad, Alain Resnais
La Belle Captive, Alain Robbe-Grillet
Spiral Jetty, Robert Smithson
Le Procès, Orson Welles
La Région centrale, Michaël Snow
Athador, Philippe Garrel
Gerry, Gus Van Sant

Palavras-chave

Labirinto, circularidade, instabilidade, dinâmica, movimento, linearidade, repetição, diferença, metamorfose, transformação, duplo, realidade, ficção, representação, simulacro, continuidade, descontinuidade, tempo, dentro, fora, abandono, identidade, fragmentação, mitologia, narrativa, arquitetura, pintura, filme, cinema, instalação.

Fontes e referências bibliográficas

- ABADÍA, José Martinez *et al.* **Manual básico de técnica cinematográfica e direção de fotografia.** Barcelona: Ediciones Paidós Iberica, 2001. (Coleção Paidós Comunicación).
- AUMONT, Jacques *et al.* **Estética del cine.** Barcelona: Ediciones Paidós Iberica, 2005. (Coleção Paidós Comunicación).
- _____. Jacques. **A imagem.** 13ª ed. Campinas: Papirus Editora, 2008. (Tradução: Estela dos Santos Abreu e Cláudio César Santoro).
- BERNARDET, Jean-Claude. **A voz do outro.** Rio de Janeiro: Europa, 1980. (Coleção Anos 70: Cinema).
- _____. **Cinema brasileiro: propostas para uma história.** Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1979.
- BRANDÃO, Juanito de Souza. **Mitologia grega.** 5ª ed. Petrópolis: Editora Vozes, 1989, v.1.
- BROUGHNER, Kerry. **Art and film since 1945: hall of mirrors.** Museum of Contemporary Art/ Los Angeles. New York: The Monacelli Press, 1996. (Catálogo de exposição).
- BISHOP, Claire. **Installation art: a critical history.** New York: Routledge, 2005.
- LAURETIS, Teresa de; HEATH, Stephen. **The cinematic apparatus.** New York: Saint Martin's Press, 1981.
- FIDELIS, Gaudêncio. A imagem em movimento no museu: a política de exibição de obras cinemáticas. In: DUARTE, Paulo Sérgio (org.). **Direções no novo espaço.** Porto Alegre: Fundação Bienal do Mercosul, 2005, p.16-27. (Catálogo da V Bienal do Mercosul).
- _____. Instalação, sua especificidade e seus efeitos conflitivos no espaço da exposição. In: DUARTE, Paulo Sérgio (org.). **Da escultura à instalação.** Porto Alegre: Fundação Bienal do Mercosul, 2005, p.19-33. (Catálogo da V Bienal do Mercosul).
- GULDEMOND, Jaap. **Cinema cinema: contemporary art and the cinematic experience.** Stedelijk Van Abbemuseum/ Eindhoven. Rotterdam: Nai Publishers, 1999. (Catálogo de exposição).
- JAMES, David. **To free the cinema: Jonas Mekas and the New York underground.** Princeton: Princeton University Press, 1992.
- KABAKOV, Ilya. **On the total installation.** Ostfildern: Cantz Verlag, 1995.
- MACHADO, Arlindo. **A ilusão especular.** São Paulo: Brasiliense, 1984.
- _____. **Máquina e imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas.** São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2001.
- MICHALKA, Matthias. **X-screen: film installations and actions in 1960s and 1970s.** Museum Moderner Kunst/ Wien. Köln: Verlag der Buchhandlung Walther König, 2003. (Catálogo de exposição).
- MARCHAND, Pierre. **Era uma vez o cinema. Luz, som, cor, cenário, efeitos especiais: cem anos de existência.** São Paulo: Editora Melhoramentos, 2001.
- MEUNIER, Mário. **Nova mitologia clássica: a legenda dourada.** 8ª ed. São Paulo: Ibrasa, 1997.
- MERTEM, Luis Carlos. **Cinema: um zapping de Lumière a Tarantino.** Porto Alegre: Artes e Ofícios, 1995.
- OLIVEIRA, Nicolas de *et al.* **Installation art in the new millennium: the empire of the senses.** London: Thames & Hudson, 2003. (Catálogo de exposição).
- PAINI, Dominique. **Reflexões sobre o "cinema exposto".** Cinema Sim – Narrativas e Projeções, Itaú Cultural / São Paulo. (Catálogo de exposição).
- ROSENTHAL, Mark. **Understanding installation art: from Duchamp to Holzer.** Munich, Berlin, London, New York: Prestel, 2003. (Catálogo de exposição).
- SHAW, Jeffrey; WEIBEL, Peter (eds). **Future cinema: the cinematic imaginary after film.** ZKM – Center for Art and Media/ Karlsruhe. Cambridge: MIT Press, 2003. (Catálogo de exposição).
- TOULET, Emmanuelle. **O cinema, invenção do século.** Rio de Janeiro: Ed. Objetiva, 1988.
- XAVIER, Ismail. **Alegorias do subdesenvolvimento.** São Paulo: Brasiliense, 1983.
- _____. Cinema: revelação e engano. In: NOVAES, Adauto (org.). **O olhar.** São Paulo: Companhia das Letras, 1988.

Curadoria Pedagógica Luis Camnitzer **Concepção e produção** Luciano Laner **Pesquisa e Textos** Diana Kolker, Iliriana Rodrigues, Luciano Laner, Rafael Silveira e Vivian Andretta **Revisão** Gerusa Marques **Fotos da instalação** Carlos Stein e Fábio del Re **Projeto Gráfico** Fábio Zimbres **Identidade visual e diagramação** Marília Ryff-Moreira Vianna **Impressão** Gráfica Trindade **Colaboração** Adriana Boff, Carina Dias, Elvira Fortuna e Marta Biavaschi **Agradecimentos** Chantall Delanoë, Gaudêncio Fidelis e Pierre Coulibeuf



Fundação **Iberê Camargo**

Fundação Iberê Camargo

Conselho de Curadores

Bolivar Charneski
Carlos Augusto da Silva Zilio
Carlos Cesar Pilla
Christóvão de Moura
Cristiano Jacó Renner
Domingos Matias Lopes
Felipe Dreyer de Avila Pozzebon
Jayme Sirotsky
Jorge Gerdau Johannpeter
José Paulo Soares Martins
Justo Werlang
Lia Dulce Lunardi Raffainer
Luiz Fernando Cirne Lima
Maria Coussirat Camargo
Renato Malcon
Sergio Silveira Saraiva
Willian Ling

Presidente de Honra

Maria Coussirat Camargo

Presidente Executivo

Jorge Gerdau Johannpeter

Vice-Presidente

Justo Werlang

Diretores

Carlos Cesar Pilla
Felipe Dreyer de Avila Pozzebon
José Paulo Soares Martins
Rodrigo Vontobel

Conselho Curatorial

Fábio Coutinho
Justo Werlang
Gabriel Pérez-Barreiro
Maria Helena Bernardes
Moacir dos Anjos

Conselho Fiscal (titulares)

Anton Karl Biedermann
Carlos Tadeu Agrifoglio Vianna
Pedro Paulo de Sá Peixoto

Conselho Fiscal (suplentes)

Cristiano Jacó Renner
Gilberto Bagaiolo Contador

Superintendente Cultural

Fábio Coutinho

Equipe Cultural

Adriana Boff (Coord.)
Caio Yurgel
Carina Dias de Borba

Equipe de Acervo e Ateliê de Gravura

Eduardo Haesbaert (Coord.)
Elisa Malcon
Lisiane Antunes Cardoso
José Marcelo Lunardi

Equipe Educativa

Luis Camnitzer (Curador Pedagógico)
Luciano Laner (Coord.)

Mediadores

Barbara Nicolaievsky
Carolina Mendoza
Diana Kolker
Iliriana Rodrigues
Juliana Pepl
Néfer Kroll
Rafael Silveira
Swami Silva
Valéria Payeras
Vivian Andretta

Equipe Catalogação e Pesquisa

Mônica Zielinsky (Coord.)

Superintendente

Administrativo/Financeiro

Rudi Araujo Kother

Equipe Administrativa/Financeira

José Luis Lima (Coord.)
Joice de Souza
Marcello Rubim
Ana Paula do Amaral
Carolina Miranda Dorneles
Maria Lunardi
Silvia Engelmann de Souza
Stella Bruna F. Gutierrez

Equipe de Comunicação

Elvira T. Fortuna (Coord.)
Patrícia Matzenauer

Website

Camila Gonzatto (Coord.)
Luísa Fedrizzi

Assessoria de Imprensa

Neiva Mello Assessoria em Comunicação

Consultoria Jurídica

Ruy Rech

Dédale

Ficha técnica e artística do filme

Um filme de Pierre Coulibeuf
Atores: Vania Rovisco, Matheus Walter
Música original: Bruno Mantovani
Locação: Porto Alegre, RS, Brasil
Diálogos: inspirados em Ovídio e Gertrude Stein
Formato: 35 mm cor, Dolby SR
Negativo original: Kodak 35 mm
Duração: 26'40"
Ano: 2009
Gênero: ficção experimental
Direção de fotografia: Lula Carvalho
Engenheiro de som: Andre Sittoni
Editor: Thierry Rouden
Produtora executiva: Chantal Delanoë / Regards Productions (França)
Coordenadora de produção no Brasil: Marta Biavaschi / Surreal Produção Audiovisual
Um projeto curatorial de Gaudêncio Fidelis
Comissionado pela Fundação Iberê Camargo

educativo@iberecamargo.org.br

Agendamento tel [55 51] 3247-8001

Saiba como patrocinar a

Fundação Iberê Camargo

tel [55 51] 3247-8000
institucional@iberecamargo.org.br

Av. Padre Cacique 2.000
90810-240 | Porto Alegre RS Brasil
tel [55 51] 3247-8000
www.iberecamargo.org.br

Patrocínio



Financiamento e Apoio





Pierre Coulibeuf

Dédale, 2009
Filmeinstalação
4 projeções e 12 fotografias retiradas da película do filme
Tiragem 1/1



1

2

Coulibeuf apresenta seus filmes em espaços de exposição, na forma de instalações. Em *Dédale*, os fragmentos do filme e a sua situação espacial propõem que o visitante também “se perca” dentro desse labirinto cinemático. O filme passa por um processo de desconstrução no espaço da exposição e o espectador passa a ter a possibilidade de se movimentar, rearticulando as partes de acordo com a sua própria percepção e vontade. A instalação torna-se um mundo aberto, também construído com as lacunas propostas pela situação do trabalho. Na instalação, as projeções exibidas em *looping*, voltam a estabelecer relações com o princípio de circularidade: a cada vez que o filme reinicia, o processo perceptivo se refaz com o acúmulo da experiência vivida na primeira vez em que o assistimos. Assim, as imagens do filme estão presentes em nossa memória quando o assistimos novamente. Esta memória nos faz reviver o filme em uma situação de repetição e diferença, pois o interpretaremos de outra maneira – é, de certa forma, o *mito do eterno retorno* vivido agora pelo próprio espectador. A instalação também interage com a arquitetura. No caso de *Dédale*, e pela primeira vez em um trabalho de Coulibeuf, as próprias imagens da locação do filme, no caso a sede da Fundação Iberê Camargo, são projetadas em seu interior, exacerbando a condição de *mise en abîme* - uma infinita reflexão para dentro de si mesmo, que pode ser exemplificada pela colocação de um espelho em frente ao outro, criando um abismo.

“Às vezes nos perdemos – e isto é natural em um labirinto. [...] Mas eu digo sempre que quando nos perdemos, temos encontros de outros tipos, ou seja: temos novas experiências sensoriais, vivemos novas sensações físicas e podemos ter acesso a novos mundos mentais”.

“A filmeinstalação é uma obra que trabalha com a arquitetura: o ambiente, o contexto é muito importante, porque o filme se estende ao espaço. Em uma projeção comum, você não tem nada para fazer além de ver o filme, mas no espaço expositivo você está ativo. Neste sentido, você pode, mais uma vez, construir uma realidade a partir destas realidades constituídas pelo filme, deste universo cinemático em um novo contexto.”

Pierre Coulibeuf, em entrevista à Fundação Iberê Camargo, em maio de 2009.

Para pensar

1. Qual a diferença entre a experiência do espectador em uma sala de cinema convencional e em uma filmeinstalação, como *Dédale*? Como podemos designar, por exemplo, o caráter participativo de ambos? O que é comum e o que é diferente entre estas experiências?
2. Quais são os fatores que determinam o sentido material de uma instalação feita a partir de um filme? O que dá a ela propriedades diferentes do filme da qual se originou?
3. Se a instalação *Dédale* for exibida em outro lugar, diferente do lugar onde o foi produzido, teríamos o mesmo resultado? Ela provocaria a mesma impressão? Isso faz da filmeinstalação uma obra para ser exibida em um lugar determinado, específico?



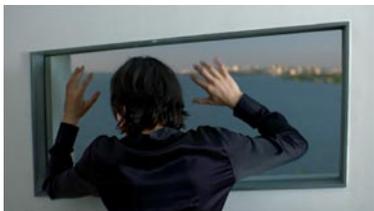
3

1 *Dédale*, 2009
Rua Lopo Gonçalves
filme 35 mm
1' 4", loop, mudo

2 *Dédale*, 2009
Ariadne e Teseu em Naxos 1
filme 35 mm
4' 07", loop, mudo

3 *Dédale*, 2009
filme 35 mm
versão original em inglês
25' 28", loop





Pierre Coulibeuf

Dédale, 2009
filme 35 mm
versão original em inglês
25' 28", loop



“Muitos dos meus filmes são construídos de forma circular, e eu vi imediatamente o que poderia criar com este edifício, no sentido formal. Ele poderia estruturar meu filme. [...] Normalmente, meus filmes têm uma construção mental, e a arquitetura tem muito a ver com isto, porque é necessária neste caso. Para o desenvolvimento cinemático básico, preciso da realidade.”

Pierre Coulibeuf, em entrevista à Fundação Iberê Camargo, em maio de 2009.

“Um filme, no cinema, o ritmo, a forma como aparece um percurso: o cineasta o faz tirando efeitos de travellings, de grandes planos. Quando experimentamos a arquitetura, temos tudo isso. A gente abre uma porta e de repente aparece um grande espaço. Depois, ao fundo, há um nicho. São episódios que é preciso montar, de uma certa maneira, como um cineasta faz a montagem dos episódios de um filme.”

Álvaro Siza, em entrevista para o filme “Mestres em obra”, documentário sobre a construção da sede da Fundação Iberê Camargo, de Marta Biavaschi, 2008.

Um labirinto é constituído por um conjunto de percursos intrincados criados com a intenção de desorientar quem os percorre. Em um labirinto, somos levados a nos perder. “Na travessia de um labirinto, no processo de busca de uma saída, o indivíduo deve fazer múltiplas escolhas, as quais requerem tanto intuição e interpretação quanto cuidadoso julgamento.”¹

Em *Dédale*, foi o edifício de Siza que inspirou o labirinto e a idéia de dinâmica que, pertence às pinturas de Iberê Camargo. Tudo neste edifício é convidado ao movimento, somos levados a experimentar diferentes formas de se deslocar, de se perceber o espaço e de se estar nele. O filme, com o recurso da montagem, cria um novo labirinto a partir dos espaços labirínticos do edifício de Álvaro Siza. Ele ofereceu um caminho para Coulibeuf desenvolver um “filme-labirinto” baseado nos princípios de circularidade, de repetição e diferença.

“O mundo é redondo!” – diz a personagem feminina, que através do seu duplo – Ariadne, se vê enredada na teia de circularidade desses espaços labirínticos procurando por uma saída, por uma maneira de romper com o ciclo de repetição, percorrendo as sucessivas passagens do labirinto que nos fazem pensar se voltamos ao mesmo lugar ou chegamos a outro, que por sua vez se parece com o anterior.

A circularidade está presente em todas as situações propostas pelo filme: nos movimentos representados pelos personagens; pelas passagens do labirinto; através da narrativa descontínua e circular do filme, que não tem início ou fim. Neste sentido, a seqüência que se passa na praia, por exemplo, torna-se um simulacro da história de Ariadne e Teseu; uma “re-encenação” do *mito do eterno retorno* quando o personagem masculino refaz corporalmente a circularidade do labirinto numa alusão a narrativa circular do filme.

Para pensar

1. Na sede da Fundação Iberê Camargo, um espaço para exibição de arte onde a própria arquitetura exige envolvimento perceptivo, a forma como o arquiteto Álvaro Siza propôs a circulação pelo edifício pode, algumas vezes, desorientar o visitante. Que características da arquitetura provocam esta sensação e qual seria o propósito de fazê-lo?
2. Coulibeuf utiliza o filme como um meio para criar uma outra construção artística a partir de uma já existente. Que outras linguagens ou meios se poderiam utilizar para se produzir um trabalho que transforme a percepção e o sentido de um espaço arquitetônico?
3. O labirinto é uma metáfora e um caminho formal para se expressar o princípio da circularidade, característica da narrativa elíptica nos filmes de Coulibeuf. Que outras situações ou enredos poderiam ser criados para se representar a idéia de circularidade, como a que foi proposta em *Dédale*?

¹Gaudêncio Fidelis **Um processo labiríntico de aprendizado: para uma pedagogia curatorial de *Dédale***, publicado neste material.





Pierre Coulibeuf

Dédale, 2009
filme 35 mm
versão original em inglês
25' 28", loop



Dédale produz uma intrincada trama de olhares, que assumem diversos significados dentro do filme e que estão também relacionados à desconstrução do aparato cinematográfico. As personagens feminina e masculina, que podemos situar na dimensão real do filme, por exemplo, mantêm através da narrativa uma estranha e indeterminada relação. Ele tenta escapar ao olhar dela, ao mesmo tempo em que parece estar sempre à sua procura, atormentado. Há entre eles uma relação de atração e repulsão, sedução e negação, evidenciada pela busca e recusa dos olhares, que se atraem, mas nunca se cruzam efetivamente. No filme, os olhares trocados pelos dois personagens são sempre intermediados pelo recurso de montagem das cenas: muitas vezes a sucessão de planos em uma cena nos leva a pensar que a troca de olhares se efetivou, sem que de fato tenha acontecido de forma explícita.

As pinturas de Iberê Camargo também assumem um importante papel nesta trama de olhares: elas mostram possíveis ações ou movimentos implícitos e também indicam um ponto para onde os personagens direcionam o seu olhar. Na verdade, as próprias pinturas "olham", retornando o olhar de quem as observa, numa relação de empatia. De fato há olhos nas pinturas de Iberê presentes na exposição montada para o filme, não apenas nos *Ciclistas*, mas também nos *Carretéis*, com seus olhos ciclópicos, que se exibem quando vistos de topo, e literalmente na obra *Figura* (1964). Podemos pensar nesse olhar como um olhar que provém de um duplo, um olhar vindo do lado escuro, através da pintura. Ou, quem sabe, poderia ser também uma alusão à própria narrativa do filme: o minotauro a observar o oculto de dentro do labirinto?

Outra importante questão relativa à troca de olhares no filme diz respeito a um tema que costuma ser tabu para o cinema tradicional. Trata-se da interpelação do espectador através do olhar direto da personagem para a câmera. Esse recurso não é "permitido" em filmes de ficção porque ele tende a romper com a impressão de ilusão que o cinema tanto busca. O cinema realizado a partir dos anos 60, principalmente o experimental e de vanguarda, passou a investigar os aspectos materiais do filme buscando romper com os mecanismos do aparato cinematográfico, principalmente aqueles responsáveis pela



quebra da ilusão. Pierre Coulibeuf nos lembra que "o cinema convencional tenta nos fazer esquecer da câmera. Esse cinema quer que aquilo que é mostrado para a audiência seja visto como uma realidade em si mesmo. Assim, tenta-se ocultar o aparato técnico do meio. Coulibeuf trabalha o processo de interpelação com outra perspectiva, propondo um olhar introspectivo, que tem a lente da câmera como espelho. Em *Dédale*, o olhar para a câmera é um olhar para o distante e não para o espectador. É um olhar para o trabalho de Iberê Camargo ou talvez para o outro personagem. É ainda um tipo de olhar interior: o personagem olha para o Outro - o seu duplo - em si mesmo, que está de certa maneira projetado fora. A audiência não é diretamente interpelada nesse olhar: não é o objeto do olhar. Mas o espectador do filme é envolvido nesse intenso fluxo magnético que o personagem emite nesse momento. Esse fluxo localiza o duplo no espectador, através de um contínuo intercâmbio."³

Para pensar

1. De que maneira o olhar de uma personagem para a câmera quebra o mecanismo de ilusão engendrado por um filme de ficção? O que sentimos como espectadores, ao ter o nosso olhar interpelado por um personagem de dentro da cena enquanto assistimos a um filme?
2. Como direcionamos nosso olhar para o cinema e como o fazemos em relação a outras categorias de arte? É possível identificar diferenças? Atribuímos a mesma expectativa ao nosso olhar quando vemos um filme ou quando vemos uma obra de arte de outra natureza como uma escultura ou uma pintura?

³ Pierre Coulibeuf, *Notes to Gaudêncio Fidelis about the work Dédale* (the 35 mm film, the installation) (13-17, April 2009).





Pierre Coulibeuf

Dédale, 2009
filme 35 mm
versão original em inglês
25' 28", loop



Iberê Camargo

Fiada de carretéis II, 1961
Óleo sobre tela, 92 x 180cm
Coleção Maria Coussirat Camargo
Fundação Iberê Camargo, Porto Alegre

Forma rompida, 1963
Óleo sobre tela, 65,5 x 92,5cm
Coleção particular, Porto Alegre

Figura, 1964
Óleo sobre tela, 130x184cm
Coleção Gérard Loeb, São Paulo

Signo Branco I, 1976
Óleo sobre tela, 100 x 173cm
Coleção Maria Coussirat Camargo
Fundação Iberê Camargo, Porto Alegre

Pássaro, 1971
Óleo sobre tela, 130 x 184cm
Coleção particular, Porto Alegre

Ciclistas, 1989
Óleo sobre tela, 180 x 213cm
Coleção Maria Coussirat Camargo
Fundação Iberê Camargo, Porto Alegre

No vento e na terra, 1992
Óleo sobre tela, 200 x 283cm
Coleção Paula e Jones Bergamin, Rio de Janeiro

Dédale é uma obra inspirada no universo artístico e criativo de Iberê Camargo (1914-1994). No filme, a obra de Iberê existe como um "núcleo em expansão", proporcionando o desenvolvimento formal e conceitual do filme. As pinturas dão o "tom" cinemático e representam um ponto de convergência dentro da concepção de "filme-labirinto". Elas geram uma oscilação de contraste entre o escuro das pinturas e o branco do edifício de Siza em uma relação com a figura graficamente forte de Ariadne se movendo pelos espaços labirínticos da construção.

Ariadne introduz uma dimensão mental dentro da realidade proposta pelo filme, ela é o duplo da personagem feminina, a sua projeção mental, o seu "lado escuro". Assim, Ariadne personifica também as qualidades intrínsecas das pinturas negras de Iberê, traçando um paralelo entre a sua própria condição de existência ficcional e as obras entendidas como um espaço metafórico delimitado, distinto do mundo real. As pinturas são o lugar onde o pintor projeta e manifesta as suas inquietações. Assim, elas também se tornam metáforas para o lado escuro, e também uma referência ao fio de Ariadne, como podemos facilmente perceber em *Fiada de carretéis II* (1961). As pinturas atuam como força de atração que coloca os personagens em contato com o seu lado escuro, são passagens para a dimensão mental, para o lugar onde habita o duplo.

Podemos dizer que na sequência do filme que se passa na exposição, as imagens mentais dos personagens e o seu estado de espírito provém diretamente das pinturas. Delas vê-se surgir ainda a energia que coloca as figuras em movimento. Os carretéis de Iberê Camargo, estas forças motrizes que giram incessantemente, agitam a matéria da pintura desafiando a forma, conduzindo-a a uma situação de rompimento, para então "explodir" e lançar no espaço todo o seu movimento. Mais tarde são as bicicletas, rodando pela vontade dos ciclistas, estas criaturas um tanto enigmáticas e esvaziadas que pedalam em direção a um lugar que não sabemos onde, para um destino que não sabemos qual, em busca de respostas para a sua própria existência. Nos carretéis e nos ciclistas há dinamismo e instabilidade, nada permanece fixo. Os personagens captam esta força irradiada das pinturas e "representam", nas suas próprias ações, os movimentos circulares, a instabilidade, a inconstância, e o desejo permanente de movimento e de dinâmica expressos nas pinturas de Iberê. As pinturas também adquirem uma onipresença e a tudo observam. No filme, elas se tornam, muitas vezes, comentários sobre o mito ou sobre as situações vividas pelos personagens – os vermelhos podem expressar a natureza animal do Minotauro, o sacrifício ou a luta entre Teseu e a criatura; *Figura* (1964), com sua massa pictórica que se constitui como um outro corpo, pode personificar o próprio Minotauro em seu lugar de vigilância; outras, como *Ciclistas* (1989) determinam a lateralidade de alguns movimentos dos personagens e aludem à presença do casal na história mitológica e ao seu estado de caminhantes a esmo.



Uma das imagens do filme evoca, por sua semelhança formal, a pintura *No vento e na terra* (1992), de Iberê Camargo, abrindo a possibilidade de se estabelecer uma relação coincidente entre elas. Em ambas, a figura deitada faz a ligação entre o céu e a terra. Em situação de abandono, elas procuram na força telúrica o acolhimento e a restauração da vitalidade depois de uma situação de aparente exaustão. Se em *No vento e na terra* a personagem olha para fora da pintura, tendo ao fundo a paisagem desolada, na cena da praia em *Dédale*, atribui-se uma visão para ela - na medida em que a vemos de um outro ângulo -, que agora pode estar olhando para o rio, símbolo de grande significado para Iberê Camargo e para seu universo poético.

Para pensar

1. Uma vez entendidas como personagens de ficção, as pinturas de Iberê Camargo podem assumir significados diferentes daqueles dados pelo seu contexto histórico e pela sua crítica. Além de alguns possíveis significados já indicados, que outros significados podemos atribuir às pinturas de Iberê Camargo no contexto de *Dédale*?
2. De que maneira as qualidades de uma pintura (ou outra obra de arte) podem ser traduzidas ou reelaboradas para se criar uma história original?
3. Como as relações formais e conceituais de um trabalho artístico podem ser exploradas para produzir novas visões interpretativas?
4. Até que momento é possível expandir o significado de uma obra sem descontextualizá-la? Porque o contexto é importante?





Pierre Coulibeuf

Dédale, 2009
filme 35 mm
versão original em inglês
25' 28", loop



Concebemos as imagens representativas como uma porção de um espaço potencialmente ilimitado. As imagens também têm um limite tangível, um limite sensível em relação ao mundo. Na tradição representativa herdada do Renascimento, principalmente na pintura, esta separação entre o campo visual criado pela imagem e o mundo real foi representada pelo *emolduramento*, que surgiu com a concepção moderna de quadro como objeto destacável. A moldura aparece como uma abertura que dá acesso ao imaginário: *uma janela aberta para o mundo*. Ao isolar um pedaço do campo visual, ela singulariza a sua percepção e faz a transição entre o mundo real e o espaço metafórico da imagem, criando as regras de organização da composição que nos influenciam o olhar ainda hoje.

A fotografia e mais tarde o cinema herdaram essa concepção de imagem representativa, surgida com a pintura. A palavra *enquadramento* aparece com o cinema para designar o processo mental e material, pelo qual se chega a uma imagem que contém determinado campo, visto sob determinado ângulo e com determinados limites exatos. A imagem cinematográfica, caracterizada pelo movimento, oferece as condições técnicas ideais para se representar a mobilidade do quadro. O *enquadramento* é, portanto, a atividade da moldura, e expressa a sua possibilidade de movimento.²

Em *Dédale* Coulibeuf explorou uma série de relações entre diferentes quadros inseridos no contexto do filme: as janelas do edifício de Siza, as pinturas de Iberê Camargo e o próprio quadro da câmera, realizando o que se chama em cinema de *superenquadramento* (quando outros *quadros* são enquadrados). Ao enquadrar uma das janelas de Siza, que possui uma forma bastante diferente do convencional retângulo, surgiu uma espécie de confronto entre o quadro regular da câmera e o quadro distorcido de Siza. Esta relação cria uma tensão e um questionamento sobre as convenções do olhar através da história da arte. Da mesma forma, o *enquadramento* de certas pinturas evidenciam o movimento e a instabilidade das formas presentes nas obras de Iberê e sua disposição nas paredes do prédio de Siza, que assim como o filme, recusa posições ortogonais. Segundo Coulibeuf, isto criou uma ressonância entre a janela de Siza e algumas pinturas de Iberê Camargo. Em outro exemplo de *superenquadramento*, a especificidade do cinema é evidenciada ao se criar uma "pintura viva", onde a ação e o movimento de câmera estabelecem as diferenças entre o quadro da pintura, o quadro da fotografia e o quadro do cinema, afirmando o último como linguagem autônoma.

“Efetivamente, neste lugar, o caminhante é fisicamente desestabilizado. E muitas pinturas que ele vê aqui aparentam um tanto “entortadas”, como que fora de enquadramento. Isto não escapa à atenção de Siza, e nem, talvez, à da personagem feminina do filme, que ri (ri do que?) diante de uma pintura que é vista de forma totalmente oblíqua. Tudo se move ou está em movimento neste lugar – as pinturas inclusive. Elas querem girar, torcer-se. Siza nos faz pensar sobre os enquadramentos, sobre os movimentos.”

Pierre Coulibeuf, em entrevista à Fundação Iberê Camargo, em maio de 2009.

Para pensar

1. Quais são as características que definem uma imagem pictórica, uma imagem fotográfica e uma imagem cinematográfica? Quais semelhanças e diferenças existem entre elas?
2. A arquitetura de Álvaro Siza, com sua “irregularidade” possibilitou a Coulibeuf questionar as convenções do olhar, visível nos diversos enquadramentos do filme. De que maneira poderia-se romper com o padrão da moldura ou do *enquadramento* a fim de se produzir imagens, que como sabemos, tem um limite físico, tangível?
3. A moldura no quadro e a base na escultura tem a mesma função histórica. Qual o significado produzido pelo *enquadramento* no cinema, pela moldura na pintura e pela base na escultura?

² AUMONT, Jacques. **A imagem**. 13ª ed. Campinas: Papirus Editora, 2008. (Tradução: Estela dos Santos Abreu e Cláudio César Santoro).

