

## O Ator Estrutural no Cinema

### *The Structural Actor in Cinema*

---

#### **Sandro de Oliveira**

Doutor em Multimeios, pela Universidade Estadual de Campinas (Unicamp). Professor Titular do Instituto Acadêmico de Ciências Sociais Aplicadas (IACSA), no Curso de Cinema e Audiovisual, Universidade Estadual de Goiás (UEG).

E-mail: nagysandro1@gmail.com

#### **RESUMO**

Nos filmes fora do enquadre do que se convencionou chamar de arte cinematográfica clássica, prosperou um tipo de manifestação do jogo do ator que preconizava a exposição de suas técnicas de preparação e/ou do ensaio filmado em detrimento de seu aspecto finalizado. Este trabalho descreve como o ator estrutural, na história e geografia dos cinemas experimentais e modernos, deslocou para outros campos de influência a relação de ambiguidade do mecanismo de identificação no jogo do ator e a dialética como função da obra de arte. Para isto, sustenta que houve uma prenha leva de atores e atrizes que subverteu os princípios do jogo naturalista no âmbito da arquitetura fílmica, no desenvolvimento do tempo e na grafia do corpo do ator no cinema.

**PALAVRAS-CHAVE:** *Jogo do Ator; Cinema Experimental; Estrutura; Técnicas de Ensaio.*

#### **ABSTRACT**

In film productions outside the framework of what was conventionally called classic cinematographic art, a thriving manifestation of film acting advocated the exposure of its preparation and/ or registered rehearsal techniques to the detriment of its finished aspect. This essay describes how the structural actor, throughout the history and geography of experimental and modern movies, shifted to other realms of influence the ambiguity relationship between the identification mechanism in film acting and the dialectic as a function of the work of art. To this end, this essay states that there was an abundant wave of actors and actresses that subverted the principles of the naturalist film acting within the scope of film architecture, the development of time and the shape of the actor's body in cinema.

Dossiê **Feminismos vitais** – <https://revistaecopos.eco.ufrj.br/>

ISSN 2175-8689 – v. 24, n. 1, 2021

DOI: 10.29146/ecopos.v24i1.27654

**KEYWORDS:** *Film Acting; Experimental Cinema; Structure; Rehearsal techniques.*

### RÉSUMÉ

Dans les productions cinématographiques en dehors du cadre de ce que l'on appelle conventionnellement l'art cinématographique classique, prospère un type de manifestation du jeu de l'acteur qui préconise l'exposition de ses techniques de préparation et/ ou des images de la répétition de l'acteur au détriment de son aspect achevé. Cet ouvrage décrit comment l'acteur structurel, dans l'histoire et la géographie des cinémas modernes et expérimentaux, a déplacé la relation d'ambiguïté entre le mécanisme d'identification dans le jeu de l'acteur et la dialectique en fonction de l'œuvre d'art vers d'autres domaines d'influence. À cette fin, il soutient qu'il y a eu une vague abondante d'acteurs et d'actrices qui a subverti les principes du jeu naturaliste dans le cadre de l'architecture cinématographique, de l'évolution du temps et de la forme du corps de l'acteur au cinéma.

**MOTS-CLÉS:** *Jeu d'Acteur; Cinéma Expérimental; Structure; Techniques de Répétition.*

Submetido em 23 de Janeiro de 2021

Aceito em 07 de Março de 2021

### Introdução

A técnica do jogo do ator, como matéria para escrutínio teórico, quase sempre privilegiou a performance completa e exibida publicamente – como matéria significativa dentro do filme –, em detrimento do seu processo de produção: este, um amplo e obscuro grupo de rotinas, ensaios, experimentações e repetições que sempre esteve longe dos olhos do público dos filmes *mainstream*<sup>1</sup>. Assim, a hierarquia imposta pelas teorias da performance atoral evidenciou muito mais interesse nos sentidos que lhe eram inerentes, seu caráter representacional, do que a materialidade do jogo *per se*, as técnicas, processo de tentativas de erro e acerto, treinamentos de técnicas, gestos, alongamentos dos corpos e toda uma ampla gama de rotinas às quais o ator por um lado sempre esteve ligado, por outro, refém.

---

<sup>1</sup> Cinema *mainstream* significa filmes convencionais, comuns, generalizados no contexto de determinada cultura. Opõem-se portanto, aos filmes marginais, pouco difundidos e conhecidos.

Nos cinemas majoritariamente comerciais – que Peter Gidal (1978) nomeia de dominante –, o ator tem que repetir inúmeras performances do mesmo plano até chegar naquela que o diretor ou montador considerasse ser a ideal, a perfeita. Esta lógica de descarte das performances das várias tomadas filmadas perde seu valor nos cinemas modernos e experimentais, quando todas as tomadas são usadas: as que contêm erros e aquela mais propensa a ser utilizada na montagem final. Nos cinemas *mainstream*, o descarte de parte do trabalho atoral relega o filme como produto finalizado a uma experiência estética constituída deste aspecto que aqui nomeio de ascético, limpo, destituído de suas *anomalias visualmente rejeitáveis*.

Em performances atorais de caráter experimental, ambos os materiais – descartáveis e utilizáveis – fazem parte da obra finalizada, expondo o jogo do ator não somente como produto já finalizado, pronto para ser “degustado”, mas expõe também seu lado oculto, lado este que os cinemas de vertente clássica sempre tentaram esconder ou retirar da visão do espectador: as várias etapas de ensaiar a performance, os erros, o ator “fora da performance”, experimentações e improvisações. Fragmentos de planos com material do trabalho do ator que seriam – fora do gueto que enclausura os filmes e as manifestações experimentais do ator no cinema – jogados no lixo. A ideia da existência do ator estrutural, então, acredita no reaproveitamento do que culturalmente a indústria descarta como detrito, utilizando a espontaneidade da figura do ator na tela, em seus momentos mais relaxados, numa ideia de precariedade, pureza e ingenuidade artísticas que “em vez de ser descartada ou disfarçada, assume caráter de marca, de signo expressivo, de experimento” (Lyra, 1995, p. 29).

O ator que aqui se nomeia de estrutural, presente nestes cinemas majoritariamente modernos e experimentais, nos restitui seu trabalho e sua técnica como um bloco único de material estético: o trabalho árduo, repetitivo, penoso, de ensaios e de construção da estrutura da performance, e a sua aparência “limpa, finalizada, lapidada”, que os cinemas clássicos e comerciais nos acostumaram a aplaudir. Esta dialética entre “as portas dos fundos” da atuação e sua aparência límpida dentro do espetáculo cinematográfico exibido publicamente era algo que o cinema dominante sempre rejeitou, impondo-nos uma noção de que não havia outras possibilidades de construir o filme, e conseqüentemente o jogo do ator. A lógica sempre esteve

entre o pêndulo de influências ambíguas do processo/ mecanismo de identificação e a dialética como função da obra de arte, lógica que o ator estrutural senão implodiu, mas pelo menos fez ruir seus alicerces.

Este trabalho elucidará como o conjunto de técnicas típicas do jogo estrutural no cinema – o *looping* e os ensaios filmados –, expõe aos espectadores esta parte obscura do trabalho atoral através de método de valoração da performance do ator que pode proceder ora da montagem fílmica, por vezes do trabalho do ator e/ ou também pela conjugação de ambos. Para isso, faz-se necessário esclarecer como a estrutura, como conceito formalista dentro do cinema, se manifesta nesses filmes e depois ver como ela se relaciona ao trabalho do ator através do *looping* e dos ensaios filmados, suas manifestações que julgo mais pregnantes.

### 1. A ideia de estrutura e o jogo do ator no cinema

O jogo atoral cujos prolegômenos aqui proponho possui relação não somente com: a) a arquitetura fílmica, mas também com sua b) duração do tempo e c) a lógica da identificação vs. a função dialética da obra de arte. Quando se trata da organicidade da performance e sua relação com a estruturação do filme, o ator estrutural pode se apresentar como um mosaico de imagens disparatadas e heterogêneas em planos dispostos sem qualquer valor que os possa encadear em um sentido narrativo, esvaziados como *motif* representativo, numa experiência que poderia ser chamada de subliminal. Desde filmes do cinema experimental, com as experiências de inclinação “minimalista” de Peter Kubelka<sup>2</sup> nos anos de 1950, aos videoclipes produzidos na pós-modernidade audiovisual, o ator se materializa na imagem como um bloco imagético icônico, no sentido peirciano do termo, bloco este destituído de qualquer valor representativo, valendo na imagem pela pura presença maciça de opacidade de sua própria materialidade na tela.

---

<sup>2</sup> Os filmes de Peter Kubelka *Adebar* (1956 – 57) e *Schwechater* (1957 – 58) são filmes de 90 segundos revelados quatro vezes e montados em sequência e exibidos assim, ou seja, temos o mesmo filme exibido numa mesma sessão cinco vezes, no formato de um único “título” (Tyler, 1995). Christian Viviani (2015) chama de minimalista o jogo do ator disseminado pela modernidade cinematográfica (1940 em diante), em que havia um despojamento da atuação, composta de gestos econômicos, imobilidade e laconismo.

O cinema é uma herança da dimensão temporal, pois é sobre o tempo que ele reflete suas imagens. Mesmo quando quebra com a evolução intocada da fábula nos seus procedimentos de montagem (cortes, elipses, *jump cuts*, justaposições, paralelismos, sobreimpressões, fusões, *slow motions*, acelerações etc.), o cinema está sempre tentando dar conta da mobilidade do tempo e da sua incapacidade de apreendê-lo em decorrência da sua total infabilidade. Foram os cineastas modernos e experimentais que mais tentaram questionar, subverter, manipular e embaralhar o tempo dos filmes, procurando compreender qual é a tessitura dessa dimensão e também suas potencialidades, expondo os dois polos desse processo: a procura pela compreensão plena do tempo e o total fracasso dessa empreitada. Conscientes desse insucesso, esses realizadores se enveredaram por outras searas: se não podem compreender o tempo, pelo menos podem manipulá-lo na esperança de controlá-lo, mesmo que fragilmente, no desenvolvimento desses filmes. É um tipo de cinema temporal que preconiza a experiência do tempo e possibilita a reflexão sobre as condições do conhecimento e a imediaticidade da experiência na fluência do tempo.

Essas experimentações com o tempo fílmico são resultado de um estado de pesquisa no cinema que data de muito tempo. Filmes pré-estruturais provenientes das vanguardas europeias dos anos de 1920 como *Ballet mécanique* (Fernand Léger, 1924), *Ghosts before breakfast* (Hans Richter, 1927-1928) já experimentavam com elipses incessantes, movimentos pendulares, de vai e vem, de zigue-zague, de sobe e desce, montagem e repetições de motivos circulares. Neles, a repetição do mesmo plano ou da performance ou gesto transforma o corpo do ator em um mero mecanismo dotado de movimento, replicando o mesmo deslocamento, fala, fragmento sonoro, expressão facial ou gesto inúmeras vezes, abrindo as portas para as experimentações estruturais dos filmes que iriam desabrochar em meados do séc. XX e nas últimas décadas do mesmo século. Essas manifestações do trabalho do ator tentam, enfim, transformar o fugidio, o lábil, ou seja, a questão do tempo, em algo palpável, manipulável, algo que se pode reter na retina pelo poder do cinema: uma epifania.

O corpo do ator se transforma então em peças de um jogo de quebra-cabeça em que as partes que o constituem – cabeça, órgãos sensórios, membros, tórax e costas – são registradas como elementos desse jogo e são replicadas, tendo seus movimentos revertidos, multiplicados

e/ou congelados numa pulsão experimental que coloca em profundo diálogo a própria forma fílmica e/como conteúdo analisado.

O “cinema estrutural”, às vezes, elabora-se como um cinema-jogo que, baseado numa determinada lei de composição (em geral relacionada com certa operação puramente intelectual), revela essa lei na combinação de suas imagens. No fundo, tal lei e tal operação intelectual constituem o objeto do discurso e as imagens utilizadas constituem as peças do jogo [...] (Xavier, 2005, p. 123).

O método estrutural da performance do ator pode apresentar também outras possibilidades: o congelamento do gesto ou a exibição por certo tempo do mesmo fotograma; o movimento “invertido”; a disfemia; o uso de planos dos “ensaios” de cena justapostos aos que efetivamente serão usados na montagem final; o retrocesso do diálogo ou da imagem; a repetição de fragmentos sonoros; e o ator “fora do jogo” ou a fixação do instante do gesto do ator pela descontinuidade.<sup>3</sup> As estruturas da performance são como peças de um brinquedo que lida com as questões que envolvem o som; a grafia do corpo do ator na tela; e suas elocuições verbais, sendo que a duração da ocorrência desses elementos se torna ainda mais proeminente do que a própria linha narrativa do filme. P. Adams Sitney (2002) chama esse cinema de um agrupamento de desenvolvimentos e experimentações de uma linguagem cinemática da conjunção, ou seja, “através do qual diversas redes de temas são ligadas em conjunto” (idem, p. 227), num mecanismo que eleva a sutura dos seus elementos à carga máxima de significação, sendo que essa sutura pode tomar formas várias: justaposição paratática, adição, consecução ou continuidade, permanência e adversidade (antíteses).

O conceito de estrutura que utilizo nesse trabalho é uma estratégia ou uma vocação do jogo do ator em possuir esta função reflexiva, a jogar luz sobre si próprio, além do peso e a importância de sua construção e sentido dentro do filme: “Assistimos à afirmação de uma materialidade visual, plástica, ‘objetal’ que abre a visão, por transposição, à valorização

---

<sup>3</sup> Sobre a montagem figurativa dos filmes de Sergei Eisenstein, Xavier nos lembra que havia momentos em que a montagem de planos que apresentavam uma ação era “feita de um modo descontínuo, com repetições do mesmo gesto, fixações de um instante através da multiplicação de detalhes que distende a temporalidade do acontecimento” (Xavier, 2005, p. 130-131).

crescente do ‘material’ nas artes plásticas”; estruturas seriam então “leis comuns de organização, de composição, de construção que se encontram por detrás da disparidade das aparências” (Deville, 2014, p. 66 - 67). Nicole Brenez (1998, p. 390) afirma que a estrutura se “inscreve num programa de investigação do conjunto sobre as propriedades e potências do cinema”, ou do que ela nomeia de cinemático. A estrutura, então,

Toca a questão da organicidade da obra, ou a obra como organismo cujas partes se articulam segundo um desenho coerente, lógico e funcional. Pode-se, então, por causa disso, apreender a modernidade na arte como a passagem de formas de composição clássicas, lógicas, lineares e progressivas para uma busca por formas mais livres, menos reconhecíveis e menos sistemáticas, repousando sobre formas em constelação ou em rede (Deville, 2014, p. 235).

O trabalho do ator se mostra então como uma exposição fragmentária de blocos de *motifs*, figuras ou elementos que, de uma certa maneira, sugerem um padrão subjacente que organiza as variantes visíveis do filme pelo espectador na tela. Esses blocos são, na maioria das vezes, de um número reduzido de elementos e geram uma macroestrutura que se mostra bastante complexa pela mobilidade dos elementos que a compõem. O trabalho do ator é assim visto sob a perspectiva de uma série de sínteses ou de quadros que expõe seus materiais e seus códigos. Exemplo disso foi a performance da atriz Anna Karina em *Viver a vida* (Jean-Luc Godard, 1962) quando, durante uma discussão da personagem Nana com o seu namorado num balcão de bar, interrompe a conversa para repetir quatro vezes, sem que qualquer indicação no nível da diegese assim nos advirta, um fragmento de fala que a incomoda: “*Qu’est-ce que ça peut te faire?*” (“O que você tem a ver com isso?”). A explicação dela para esse “ensaio de fala” é canhestra (“Eu queria dizer essa frase com palavras que fossem precisas. Eu não sabia qual era o melhor jeito de exprimir essa ideia. Ou melhor, eu sabia, mas agora eu não sei mais. Justamente quando eu queria saber. Isso nunca aconteceu com você?”). O que fica vago na diegese em *Viver a vida* é lapidar para a estrutura do filme, pois revela, neste fragmento de plano, a postura construtiva de todo o filme de Godard, exibida aqui pela conjugação *looping*-ensaio filmado, técnica tão presente no filme e no jogo do ator estrutural, quando fragmentos da preparação e/ou de sua técnica são expostos no filme pronto, revelando o “outro lado da

atuação”, como se esse quisesse compreender sua textura e significações escondidas: sintoma da macroestrutura do filme.

O *looping* é um procedimento audiovisual aparentemente simples que usa fragmento de imagem e o repete quantas vezes quiser, podendo usar técnicas de *fade* e de corte, fazendo com que um plano de poucos segundos possa durar o tempo que for necessário na tela. A repetição de planos nos filmes pode nos passar uma ideia de tempo atolado em si mesmo; de uma montagem elíptica ou circular; efeito de montagem em que o tempo do plano se multiplica quantas vezes quisermos; estendendo-se até a exaustão, ou seja, ao adensar o momento torna-se teste de resistência hercúlea do espectador à repetição persistente de planos, numa espécie de tecelagem, onde o fio de linha vai e vem incessantemente. Incitado a assistir as imagens que se repetem na tela, o espectador se vê profundamente impelido a fornecer ao filme uma atenção mais densa, uma precisão de visão que raras vezes acontece em espetatorialidades presentes nos filmes de entretenimento comercial.

‘Surpreender’, ‘inquietar’, ‘exasperar’ o espectador, calculando o número de repetições que ele pode suportar testando as reações dos trabalhadores e das pessoas da vizinhança, estudando o efeito produzido nelas. Considerando as lavadeiras que incansavelmente subiram as escadarias de Montmartre [no filme *Ballet mécanique* de Fernand Léger], como motivo de zootrópio, ele afirma ‘insistir’ até que o olho e a mente do espectador ‘não o aceitem mais’. Estamos esgotando seu valor até o momento em que se torna insuportável (Albera, 2005, p. 77).

Foi o que ocorreu no filme *Pandemônio* (*Shura*, Toshio Matsumoto, 1971) quando a ação transcorre em saltos e retrocessos com imagens dispostas para nos mostrar pequenos solavancos que as fazem “dar um pulo para trás”, retrocedendo alguns instantes no tempo, nos lembrando do quadro cubista *Nu descendant l’escalier* (1912) de Marcel Duchamp: um tempo fragmentado e indeciso entre evoluir diacronicamente ou retroceder.

Um dos fatores do uso do *looping*, que me interessa particularmente, é a maneira como a consciência do espectador passa por uma transformação gradual do semântico-associativo para o abstrato-formal, mesmo que a informação sofra apenas mudanças limitadas (Gow, 1978, p. 32).



Sabemos que esta postura dicotômica entre retroceder e fazer evoluir os fotogramas do plano vai contra os primados de realismo cinematográfico e podem nos remeter a uma série de realizadores: Júlio Bressane, Serguei Eisenstein, Andy Warhol, Chris Marker, Rogério Sganzerla, Toshio Matsumoto, Jean-Luc Godard, Glauber Rocha e Stan Brakhage são alguns exemplos. Os efeitos de *looping* parecem ser materialmente simples, no entanto, eles foram usados em outras conformações imagéticas, verbais e sonoras tendo o ator como objeto, dando a uma série de filmes um caráter psiconeurótico<sup>4</sup> dissonante, ao mesmo tempo distante e próximo do princípio agregador de imagens quando presente no trabalho de atores em manifestações experimentais do jogo.

## 2. O ator estrutural nas três matrizes da linguagem

O tempo em performances estruturais do ator se materializa, então, na conjugação dos procedimentos do *looping* com os ensaios filmados, em fragmentos de planos cortados ou planos inteiros, cenas ou sequências completas que se repetem nos filmes, bloqueando a narrativa de uma evolução diacrônica, em uma descontinuidade que se mostra próxima da parataxe. É um tempo fora do tempo, tempo crônico, extemporâneo e não diacrônico, em vez de sua materialização mais conhecida no cinema de fatura clássica ou (majoritariamente) moderna: o tempo linear. As confusões de tempos (presentes, passados, futuros, os devires) que impõem na nossa mente estas atribuições de memória, e que são tão profusas no nosso cotidiano, se materializam como comentário sucinto destas atribuições, destas várias temporalidades entrópicas que persistem em embaralhar nossas lembranças, tempo síncrono que persiste em interromper fluxos de ações e que as temporalidades comensuráveis, cronológicas (o calendário, a medi(a)ção das horas, dias, meses, anos, séculos) nos acostumaram a sentir, ver, olhar e apreender como algo falsamente palpável e controlado. Na

---

<sup>4</sup> Artaud defendia o uso de dissonâncias no espetáculo teatral, para extrair dele ações alucinatórias que iriam influenciar de modo distinto o espectador. Essas dissonâncias podem se materializar em “(...) ampliações, prolongamentos, repetições, deformações, contrapontos, explosões, que são elementos que chegam mais próximo das palavras e das imagens magnéticas dos sonhos e dos estados passionais e psíquicos que possam ser evocados pela consciência do homem” (Januzelli, 1992, p. 22).

sua bela descrição de como se desenvolve o tempo na concepção de Gilles Deleuze (2005), Francisco E. Teixeira nos lembra deste tempo intangível e “não cronológico, duração e não passagem, jato dissimétrico-simultâneo de passado e presente que nos contorna, interioriza, ao contrário de nossa imaginação controladora. Seres interiores ao tempo, portanto, índice de nossa finitude, de nosso limite” (Teixeira, 2012, p. 26).

Experimenta-se, portanto, um tempo que não é estanque na sua possível mensurabilidade, mas cíclico, pois retorna incessantemente, retoma temporalidades outras, congela ou acumula ações e as justapõe como numa proposição imagética caótica de um presente que nos parece ser convulsivo, desconfortável pela repetição. Foi o que aconteceu em *The Cage* (Sidney Peterson, 1947), quando um pintor (Joseph Brusberg) extirpa seu globo ocular na tentativa de expandir sua capacidade de visão. O que acontece então é uma libertação da “visão” dos mandamentos do que chamamos de tempo diacrônico. O globo ocular toma vida própria, libertado do jugo de seu proprietário, e se torna um *flâneur* pelo mundo, enxergando os fenômenos de maneiras bastante inventivas: as pessoas “comuns” da cidade andam para trás, enquanto um grupo de jovens se move para frente ou em *slow motion*, com imagens que resvalam no psicodélico. A técnica dos atores em *The Cage* é exemplar do ator estrutural, pois enquanto os transeuntes anônimos andam para frente durante a filmagem das cenas, os atores do filme andam para trás, prova incontestada da verve estrutural do filme de Peterson. Na exibição dessa cena do filme, feita em reverso (*reverse motion*), enquanto os habitantes da cidade andam para trás, os personagens do filme se tornam alegorias de visionários vagando pelo mundo, olhando para a população adormecida pelos afazeres diários como seres letárgicos e robóticos.

O ator estrutural se manifesta também no jogo cronologicamente caótico da Trilogia da Ucrânia de Aleksandr Dovzhenko (1894–1956)<sup>5</sup>, quando atores e atrizes simplesmente se postam imóveis na cena, em contraposição aos outros que continuam a se movimentar em proposta de organização da encenação que contrapõe opressores e oprimidos, passivos e combatentes, executores e abatidos e entre o tempo congelado e *crônico* e o tempo linear e

---

<sup>5</sup> *Arsenal* (1928), *Zvenigova* (1928) e *Terra* (1930).

diacrônico. Seus filmes são marcadamente políticos, retratando o complexo tabuleiro de poderes na União Soviética pós-revolução de 1917, mas o foco, pelo contrário, se concentra nos reflexos que o poder tem nas “vidas pequenas” de camponeses e trabalhadores urbanos, presos a um cotidiano devastador. Sobre a imobilidade no seu cinema, Peter Kubelka (1978, p. 105) elucida muito do que Dovzhenko pesquisa no seu cinema da imobilidade:

Nos meus filmes, há momentos em que tudo fica imóvel. Isso é algo muito importante para mim. Está em todos os meus filmes. Alguns filmes como um todo são assim. São momentos de fuga, do fardo da existência, por assim dizer – momentos em que você não é humano, nem outra coisa – não é um ângulo ou algo, mas apenas o estar FORA, fora disso, e quando nada acontece e nada leva a isso, e isso não leva a nada, e não há tensão, e assim por diante. (Kubelka, 1978, p. 105).

Em *Arsenal*, a postura congelada da mulher na cena de abertura é uma mutação e ao mesmo tempo alternativa do jogo estrutural, pois o tempo que no *looping* ensaio filmado se desenvolve em solavancos, aqui surge como imóvel, revelando o congelamento como resposta da personagem à fome e desesperança que assolam sua comunidade, transformando sua vida em destroços pela rudeza da guerra. Na trilogia de Dovzhenko, o tom da encenação e suas balizas temporais estão sempre fora de controle, ora a exasperação e tumulto tomam o centro das ações, ora impera a imobilidade total, massa temporal na qual o tempo parece retido como por um momento de eternidade opressora.

A ideia de tempos que se encavalam pela repetição ou sua reversão – ou no filme de Dovzhenko acima, pelo congelamento do corpo da atriz pela repetição do mesmo gesto na performance – toma várias conformações no jogo estrutural do ator, fruto de uma elaboração de temporalidades digressivas que exploram novos fluxos de consciência nas três matrizes da linguagem e do pensamento: sonora, visual e verbal<sup>6</sup>. Na primeira delas, matriz sonora, há experiências de um realizador já citado (*supra*), Peter Kubelka (1978), que se interessava pelos aspectos rítmicos e elípticos dos efeitos sonoros, dando vazão a filmes que lidavam com elementos gráficos num tempo elíptico e corpos dos atores que dançavam no mesmo

---

<sup>6</sup> Retomo aqui a divisão de cunho triádico proposta por Lúcia Santaella baseada na árvore das ciências de Charles S. Peirce em Santaella (2001).

movimento repetido. O cineasta austríaco acredita que o cinema não é uma arte do movimento, mas sim sucessão de séries de imagens fixas para levar adiante o objetivo de extrair toda ambiguidade do seu potencial de movimento e sua característica ilusionista. Os movimentos e as circularidades dos corpos e objetos nos filmes eram cronometrados minuciosamente por sons minimalistas que se desenvolviam sob o comando de metrônimos, dando um caráter hipnótico aos mesmos: pequenos momentos que se imbricam sonora e visualmente, emulando, então, uma visualidade rítmica repetida até a exaustão dando vazão aos movimentos sexualizados de dança, elípticos e compulsivos, que se tornavam populares nas discotecas dos anos de 1970 e nas *raves* mais recentemente.

Na matriz imagética, Godard leva o método estrutural do ator a outras searas: não é mais somente sua fala ou um fragmento sonoro que opera o *looping*, mas toda a matéria de seu corpo, repetindo planos inteiros exaustivamente. Assim, observam-se nos seus filmes *motifs* repetidos e, no seu desfilar na tela, vemos também um escalonamento de diferenças e variações singulares. Em vários de seus filmes, principalmente em *Viver a vida, 2 ou 3 coisas que eu sei dela* (1967) e *Tudo vai bem* (1972), o ator é o elemento que serve de ponto de referência gráfico na imagem para facilitar o seu reconhecimento. Kristin Thompson (1988) comenta que há uma série de descontinuidades em *Tudo vai bem* que instalam a interrupção no fluxo das cenas, fazendo, algumas vezes, que essa volte ao patamar de onde se iniciou: descontinuidade de gesto (mão que abotoa a blusa num plano, mão que está sob o queixo no seguinte) e quando a atriz se senta duas vezes no mesmo plano. Essas repetições podem significar uma tensão colocada por esses filmes nessas figurações para que o sentido dos gestos ou deslocamentos fosse por ele exaurido: *tópos* que impregna o próprio pensar estrutural desses filmes, um “tempo sem tempo”. Vincent Amiel (1998, p. 106-107) nos lembra, sobre a conjugação dos inúmeros planos das mãos do ator Martin LaSalle em *Batedor de carteiras*, de Robert Bresson (1959), que:

Cada plano de gesto é a afirmação de um instante, mas não é no processo mecânico e necessário de uma ação que ele adquire toda a sua dimensão: é na confrontação das repetições, de suas variações, de seu infinito potencial. [Os gestos] compõem uma soma de presenças, de ‘estar lá’ que não se perde no fluxo do projeto da ação dirigida. Mas, nós

sabemos que em cada um desses planos há também a ideia subjacente de uma unidade, de um 'Sentido' por vir, mesmo se ele só é ainda uma hipótese. Ou, quando um 'Sentido' afirmado exaurisse o instante, um instante repetido permite à unidade de permanecer numa emboscada. (Amiel, 1998, p. 106- 107).

Há uso do *looping* que tangencia o sublime em *Cléo das 5 às 7* (Agnès Varda, 1962). A imagem da atriz Corinne Marchand se replica em momentos levemente diferentes, só que no segundo plano, a atriz, estando um pouco mais distante da câmera, fica levemente desfocada: sabemos que ela havia tido a notícia pela cartomante que estava com uma doença séria. Fica a pergunta: o desfoque da atriz é o seu prenúncio de morte? Não podemos esquecer da repetição do gesto da personagem Sara (interpretada pela atriz Glauce Rocha), quando chega na redação do jornal, tira os óculos e observa com paixão Paulo Martins (Jardel Filho) sentado à escrivaninha, absorto na escritura de uma matéria jornalística em *Terra em transe* (Glauber Rocha, 1967). Xavier (1993) nos lembra das estruturas em círculo que pontuam toda a engenharia narrativa de *Terra em transe*, confirmando a tese já defendida acima de que o *looping* é um prenúncio, sinal ou sintoma da macroestrutura fílmica da qual ele faz parte. Este sublinhar da ação; o recuo no tempo; um tempo que tropeça ou encavala em si mesmo; nos força a circunscrever e observar o gesto do ator em minúcias.

Na matriz verbal, o *looping* se materializa quando há uma repetição voluntária de fragmentos da fala no mesmo plano, gerando um estranhamento na imagem e na evolução da trama do filme pela repetição *ad nauseam* do mesmo tropo persistente em puro exercício de desconforto que leva a disfemia a meandros ainda mais ousados: a fala repetida dentro do mesmo plano, mas agora com ressignificações do procedimento da repetição. Dois filmes do realizador Andrea Tonacci mostram procedimentos da fala em que os atores advertidamente interrompem o fluxo das frases e adotam dois procedimentos notáveis: em *Blabláblá* (1968), um ditador (Paulo Gracindo), durante um período de instabilidade política, vai à televisão fazer um pronunciamento nacional sobre os próximos passos do país para sair da crise que se avizinha e usa o artifício de interromper, recomeçar ou ensaiar o que vai falar para somente depois efetivar o discurso televisivo. Em alguns momentos do discurso, ora Gracindo ora o próprio filme opera uma vasta gama de interrupções na fala do político, indo de interferências

que podem ser do microfone do estúdio de onde discursa ou até problemas técnicos na emissão televisiva. Em momentos cruciais, Gracindo propositadamente repete sua fala, dando uma ideia vaga da razão. Poderia ser a) um problema técnico da emissão; ou b) um titubear do ditador, incerto dos reflexos de suas ações no campo político do país em convulsão; c) um ensaio de parte de uma frase, pois aquela transmissão seria gravada e não transmitida ao vivo, ou; d) um possível efeito de *looping*, executado aqui entre os cortes das falas com planos em *cutaway*.

Sua fala tem o aspecto de uma inconstância que a conjugação *looping*-ensaio filmado só confirma, e a vacuidade do discurso magnânimo se materializa entre titubeios, tosses, engasgos e rompantes histéricos. Enquanto no cinema clássico, o titubear da voz era sinal de erro ou imperícia do ator, nos cinemas modernos e experimentais houve uma valoração dessas inconstâncias, do gaguejar, das palavras incompletas, dos resmungos e sons vocalizados com sentidos variáveis. Há um ponto na sua fala do protagonista de *Blabláblá* que, num *intermezzo* com característica mais de um solilóquio do que um discurso público, ele vagueia em devaneios que confirmam a disfemia: “Às vezes, meus pensamentos gaguejam sempre que sou obrigado a reascender a chama”. Esta incontinência vocabular, gerada pela disfemia, ressignifica o material veiculado, o *verbo*, e dá a ela uma outra roupagem e contingência de significados, dando outro sentido a algo verbalmente exaurido. Em razão da montagem inserir planos com falas que por vezes contradizem, por vezes trazem “ruídos” a seu discurso, partes de sua elocução se embaralha em divagações quase dislógicas com voz extremamente baixa, dificultando a compreensão, restando somente uma solução à mesa de direção de imagens do programa: retirá-lo do ar.

Em outro filme de Andrea Tonacci, *Bang bang* (1971), um casal se encontra num bar e tentam iniciar um diálogo, mas começam a questionar o próprio processo das palavras usadas, tendo que (re)iniciá-lo várias vezes. A conversa surge, então, como apenas uma soma de lugares comuns, de observações sem importância e vazias: negação do diálogo. Aqui, Tonacci brinca com a enunciação fílmica ao operar inserções e quebras nas falas dos personagens: o casal se vê às voltas com um tempo que parece não evoluir, pois tem que repetir ou recomeçar o mesmo diálogo, insatisfeitos com a banalidade das falas, com o uso protocolar de interjeições

ou expressões batidas, problematizando a função fática da matriz verbal falada: o ato da fala ou o uso das palavras no filme são questionados nesse eterno retorno ao início do diálogo.

Ismail Xavier (1993) já identificara várias similaridades entre *Bang bang* e *Viver a vida*, de Jean-Luc Godard: variações na filmagem do diálogo, o fato de a não consecução do diálogo invadir a própria enunciação, comentando o filme que também insiste em não ter fim. Essas repetições *ad nauseam* de falas, difemias, construções elípticas de diálogos, interrupções<sup>7</sup> e *loopings* são construções temporais em que o ator surge como vetor ou ponto de referência gráfico. Para sabermos exatamente que tipo de *looping* o filme opera, é necessário que na tela haja um elemento diegético que nos forneça um ponto de apoio visual: esse elemento é majoritariamente o corpo do ator.

A atuação elíptica do ator estrutural toma outras conformações, experimentando com a figura gráfica do corpo, com o retorno ao início da figuração, operando uma leitura embreativa<sup>8</sup> da atuação. Aqui, a volta ao início, o retorno ao começo da figuração, tempo “circular”, pode ocorrer entre planos e também na mesma tomada, dando à encenação uma aparência de consecução de um processo de tentativas e erro.

### 3. O ensaio filmado

A hipótese aqui é a de que o ensaio filmado é uma presença porosa da ação do ator, fazendo com que sua imagem nos venha de modo desnorteador, pois não está claro qual das suas instâncias vemos na tela, alterando nossa percepção ao nos oferecer, durante os seus gestos, elementos diferentes (vetores embreadores) de uma mesma imagem: *persona*-ator-

---

<sup>7</sup> O procedimento da interrupção possui uma “função crítica de tornar estranha uma situação habitual, desmontando-a em seus componentes, e mostrando, a partir da possibilidade de um novo rearranjo, a falsidade do arranjo corrente” (Gatti, 2008, p. 66). Assim, o *looping* aqui impõe uma cesura no fluxo da cena e promove um questionamento do espectador em relação aos arranjos anteriores. As diferenças na filigrana da cena, nos seus detalhes, pequenas falas, inseridas ou retiradas nas repetições posteriores, promovem um adensamento da necessidade de se olhar essas cenas em filigrana para podermos compreender seus rearranjos, suas novas figurações: o jogo do ator como produto a ser exibido e material a ser perscrutado.

<sup>8</sup> Patrice Pavis desenvolveu o conceito de vetores na análise de atores. Há quatro tipos de vetores: embreadores; conectores; acumuladores; e seccionantes. Embrear é utilizar um mecanismo para modificarmos elementos de uma mesma classe. Se formos olhar para o verbete do dicionário, na sua literalidade, embrear é alterar posições, lugares ou classes ou unir elementos de classes (Pavis, 2011).

personagem. Se o ator ensaia a performance na frente da câmera, estamos vendo, justapostas na encenação, uma performance final que seria exibida no filme montado – um personagem – e as performances que seriam jogadas no lixo (procedimento dos cinemas *mainstream*), revelando ao público as outras vertentes do ator: sua *persona* exposta e seu corpo real, de um cidadão com carteira de identidade, passado anônimo, com fatos que raramente vão a público de sua vida privada.

O ator estrutural nos expõe, pela brecha de sua ética de atuação, um ser ao qual quase nunca temos acesso: o ator “fora do jogo”, com seu corpo em intervalo quando não mais a serviço de um personagem. As variações da interpretação dos atores/atrizes nos vários momentos dessas cenas contribuem para explicar o processo de construção do jogo do ator com o uso de seu processo de disposição em abismo: um filme dentro do qual um personagem “explica” as maquinações da construção da performance atoral. Esse efeito brechtiano de pôr em “parênteses” o trabalho do ator ajuda-nos a construir uma relação reflexiva com o filme, denunciando sua construção e bloqueando a identificação sensória com o personagem, efeito este majoritariamente naturalista. Torna-se singular, então, a encenação provocadora, ostensivamente exposta pelo jogo estrutural de *Intervenção divina* (Elia Suleiman, 2002), quando as pontas dos planos são deixadas na montagem final, expondo o ator segundos antes de *entrar no papel*, estatelado na frente da câmera, esperando a ordem para iniciar a atuação na cena: a famosa “ação” proferida pelo diretor. Nesse filme palestino, nós não ouvimos a palavra *ação* sendo dita, então o que vemos é um ator que está estático na frente da câmera repentinamente começar a atuar, em uma *mise-en-scène* autoconsciente que causa nos espectadores um leve momento de desconforto: há uma certa indecência antiética da exposição do ator fora da armadura que o protege do olhar atento do público – a personagem.

Temos na tessitura desta imagem três camadas ou vias de análise: vê-se uma cena de um filme de ficção, mas este nos mostra o ensaiar de uma cena e a efetivação do gesto ou figuração que seria escolhido para compor o filme na montagem final, tudo isso feito na mesma tomada ou cena, em um tipo de manifestação do *métier* do ator que se desenvolve convulsivamente entre ir adiante na performance e o retroceder, para depois começar tudo de novo. O bloco *persona*-ator-personagem da imagem mostra a mecânica do gesto e da sua voz



algumas vezes, repetindo as figurações de modo a nos dar a certeza de que estamos vendo ali não somente a efetivação de um gesto ensaiado e usado na montagem final de um filme, mas a própria exposição de seus ensaios, dos vários modos como ele poderia ser feito, utilizando momento de pausa para, em seguida, recomeçar outro “ensaio”.

O ensaio filmado – ou a simulação preparatória autoconsciente – e mantido na montagem final parece ter sido um *leitmotif* instalador de interesse que perpassa os cinemas experimentais e modernos, fazendo parte de profícua pesquisa de cineastas e atores em expor a fatura da obra como um dado estético relevante. Torna-se, então, oportuno lembrar aqui que na sequência final de *O bandido da luz vermelha* (Rogério Sganzerla, 1968), Jorginho (Paulo Villaça) afirma: “Não foi assim que eu ensaiei pra morrer”. Villaça figura o ensaio e dá uma gargalhada no final, rindo do seu próprio histrionismo farsesco do qual o filme é impregnado. Essa frase proferida pelo bandido é uma confirmação de que Rogério Sganzerla e o ator Paulo Villaça estavam afinados à época com a questão do ensaio em cena, com o registro do gesto sendo ensaiado e efetivado, o que pode ser ilustrado ou comparado com outros momentos espalhados pela história e geografia do cinema: 1) o jovem (Jean-Pierre Léaud) procura sua identidade dentro de uma intrincada teia amorosa repetindo e ensaiando a melhor maneira de pronunciar o nome de suas amantes, até o momento que, ao começar a dizer o seu próprio nome, encontra sua identidade ruída em *Beijos proibidos* (François Truffaut, 1968); 2) o parricídio previsto pelo filho (Pedro Paulo Rangel) em *Orgia, ou o homem que deu cria* (João Silvério Trevisan, 1970) quando ensaia no quintal de casa a técnica da machadada que efetivamente irá aplicar em seu pai (Ozualdo Candeias); 3) a simulação da agressão, gesto ritual com uma adaga em um plano aproximado em *A greve* (Serguei Eisenstein, 1925) simulando um massacre que efetivamente ocorrerá; 4) o ensaio filmado de uma figuração da patroa (Helena Ignez) que despede a empregada (Maria Gladys) insurgente em *Cuidado, Madame* (Júlio Bressane, 1970). Ignez figura a despedida da empregada várias vezes, todas na mesma tomada, executando a performance e voltando ao momento inicial, para reiniciar com pequenas diferenças; e 5) versões levemente diferentes de cenas que parecem não levar a narrativa adiante, tempo emperrado, com o ator tendo que repetir as mesmas figurações em diferentes momentos em *Intervenção divina*.

Exibido ou não concomitante ao gesto efetivado, o ensaio filmado se torna nesses filmes um registro único e fresco de parte do processo que Comolli (2008) chama de uma inscrição verdadeira, outra faceta da atividade cinematográfica de filmar o real cansaço dos atores, depois de fazer com que eles repitam inúmeras vezes o mesmo gesto. Ele se torna então uma espécie de registro de um ritual, de um prenúncio do que virá – ou viria, se o realizador efetivamente filmasse outros planos e usasse um destes para a montagem final. Assim, ao filmar o ator em várias versões da mesma cena ou plano ou somente simulando o gesto – e ao mesmo tempo efetivamente atuando para a câmera – fica aqui a impressão de figurações *feitas no vazio*, já que não há ninguém – em alguns desses exemplos dados – com quem o ator contracena durante o plano filmado, ou seja, transformando o gesto em uma simulação vazia. Uma espécie degenerada de *filmes sem película* de Lev Kuleshov<sup>9</sup>. Colocam-se justapostos o trabalho da produção do gesto e o próprio gesto efetivado, só que nesses filmes o que vemos é o acoplamento dos dois processos em uma só imagem, e em alguns casos, compondo o filme na montagem final: objeto e procedimento.

Por fim, importante salientar que as tomadas do ensaio filmado podem até ser parecidas, mas são as pequenas diferenças de *calibragem* do gesto que estão ali sendo focalizadas: é através da repetição e da reprodução da mesma performance inúmeras vezes é que se chega a uma (pretensa) perfeição. Existe nesta disposição do ator que estas performances engendram uma procura por metáforas e ícones dentro de um tipo particular de experiência cinematográfica: uma intensidade maior que a performance adquire pela repetição, ou pela exibição de pequenas modificações de sua grafia na tela. Ficamos, então, com a impressão não somente de obra não finalizada – pois, o que vemos nas telas são seus processos de produção, suas engrenagens e peças expostas –, mas também de um filme em estado de construção, de não acabamento, (re)afirmando o *modus operandi* do filme e do ator estruturais: expor a obra de arte não como constructo final, mas como artefato em processo de produção.

---

<sup>9</sup> Os *filmes sem película* eram ensaios em função de um plano de decupagem de várias poses dos atores, que depois se tornariam cenas reais num filme com película. Cf. Viviani, 2015 e Lampolski, 1994.

## Conclusão

O que se vê nessa conjugação de *loopings* e ensaios filmados é um filme, um realizador e atores ou atrizes que querem trazer para o primeiro plano uma espécie de autópsia do jogo do ator, quando este (ou o diretor, ou ambos) fornece os substratos básicos para sua análise, expõe em minúcias o seu material *verbivocovisual* de trabalho que, às vezes, desaparece dentro da atuação estruturada presente nos cinemas de fatura mais clássica. Expõe-se, no jogo estrutural do ator, a dialética entre o útil/aproveitável e o destroço/descartável, analisando através deste método a textura e grafia dúbia do resultado mesmo desses experimentos. Mais do que decisórias e lógicas, as faculdades participativas e de julgamento do espectador estariam voltadas para a compreensão da performance do ator não como algo dado e invisível, mas como um produto pronto para análise, pois aqui a atuação não é um constructo que se invisibiliza – como no ator clássico naturalista – mas se revela ao exhibir suas engrenagens e funcionamentos.

O cinema tem se mostrado um meio para que os cineastas, montadores, atores e fotógrafos exibissem mais as suas inquietações existenciais, seus ímpetos pela pesquisa que perpassavam o seu fazer cinematográfico e testassem, a todo momento, o limite sempre cambiante das fronteiras do dispositivo e dos materiais utilizados na produção fílmica. Se o dispositivo cinematográfico aqui é desregrado, subvertido do seu funcionamento *tradicional*, as imagens que daí emergem fazem nascer um outro discurso. As anomalias *visualmente rejeitáveis* mencionadas (supra), são o que de mais potente nos fornece o ator estrutural: rejeita uma gestualidade calcada no utilitarismo cotidiano, gestualidade esta valorizada pelos cinemas clássicos, e marcha rumo às fronteiras do visível, para a performance do ator que se move para trás, se congela na tela, repete o gesto à exaustão, separa autoconscientemente o dentro e o fora da atuação, entre outros procedimentos.

A estrutura – que aqui se conecta ao trabalho do ator – quando modificada nesses filmes, transforma nossa maneira de ver o *real*, nos faz rejeitar o “*fait accompli* da natureza reacionária, não aceitando o *status quo* como ‘real’, sem adaptações, sublimações ou racionalizações” (Gidal, 1978, p. 46). O ator estrutural não somente nos apresenta os ensaios da

sua performance e sua efetivação final, ele está também expondo formas diferentes de interpretar o personagem na mesma cena: expor outras maneiras de produzir o mesmo gesto ou figuração, oferecendo alternativas para a mesma ação. Assim, além de expor contradições do personagem, ele exhibe o ensaio por outras razões: 1) pobreza da produção, pois não havia película o bastante para várias tomadas, sendo que na vasta maioria das produções experimentais, o que vemos é primordialmente o registro da primeira tomada, sempre; 2) nos casos em que se filma não o gesto efetivado, mas somente o seu ensaio, há outras possibilidades de sentido para o ensaio: *flash forward* gestual como um prenúncio do que ocorrerá(ia) na trama nos momentos posteriores, pois o ensaio filmado é na maioria das vezes executado sem que os outros atores estejam presentes, gesto “no vazio”; 3) por fim o ensaio é um procedimento de distanciamento que mostra a alienação do ator que “olha para o próprio gesto” para ver sua textura, sua amplitude e plástica, uma espécie de “mirar o próprio umbigo”, procedimento tão comum e já comentado por Fernão Ramos (1987) sobre os atores no cinema marginal brasileiro.

Brecht (2005, p. 106) nos lembrava de que “como não se trata do próprio papel, [atores] não se metamorfoseiam completamente, acentuam o aspecto técnico e mantêm a simples atitude de quem está fazendo uma proposta”, e não somente efetivando um gesto numa performance. Em diálogo pleno com a concepção de Brecht, o ator estrutural concomitantemente atua e ensaia, mostrando, indicando, ressaltando seus aspectos para que o espectador note ambas as instâncias: ensaio técnico e jogo produzido. Como o acrobata que não esconde os treinos pelos quais passou para produzir o movimento, assim, da mesma forma, deve proceder o ator. Apesar de, ou, melhor, em razão de interrupções e saltos, deve-se mostrar a (in)coerência da performance do ator, pois o espectador não deve passar a ter a impressão de que aqueles atos em cena não foram ensaiados, eram a pura expressão de acontecimentos fortuitos ocorrendo, espontaneamente, na tela.

### Referências bibliográficas

AMIEL, Vincent. *Le corps au cinema: Keaton, Bresson, Cassavetes*. Paris: Presses Universitaires de France, 1998.

Dossiê **Feminismos vitais** – <https://revistaecopos.eco.ufrj.br/>

ISSN 2175-8689 – v. 24, n. 1, 2021

DOI: 10.29146/ecopos.v24i1.27654

- ALBERA, François. *L'Avant-Garde au cinéma*. Paris: Armand Colin, 2005.
- BRECHT, Bertolt. *Estudos sobre teatro*. 2ª. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2005.
- BRENEZ, Nicole. *De la figura en général e du corps en particulier – L'invention figurative au cinéma*. Bélgica: De Boeck, 1998.
- COMOLLI, Jean-Louis. *Ver e poder, a inocência perdida: cinema, televisão, ficção, documentário*. (trad. Augustin de Tugny, Oswaldo Teixeira, Rubens Caixeta). Belo Horizonte: Editora UFMG, 2008.
- DELEUZE, Gilles. *A imagem-tempo*. São Paulo: Brasiliense, 2005.
- DEVILLE, Vincent. *Les formes du montage dans le cinéma d'avant-garde*. Rennes: Presses Universitaires de Rennes, 2014.
- GATTI, Luciano. *Benjamin e Brecht: a pedagogia do gesto*. São Paulo, Universidade de São Paulo, Cadernos de Filosofia Alemã, n. 12, p. 51–78, jul.– dez. 2008.
- GIDAL, Peter (Ed.) *Structural film anthology*. London: British Film Institute, 1978.
- GOW, Gordon. On Malcom LeGrice. In: GIDAL, Peter. *Structural film anthology*. London: British Film Institute, 1978. p. 30– 32.
- IAMPOLSKI, Mikhail. Rosto-máscara e rosto-máquina. In: ALBERA, François (Dir.). *Vers une théorie de l'acteur: Colloque Lev Kouléchov*. Lausanne: L'Age d'Homme, 1994. p. 25-40.
- JANUZELLI, Antônio Janô. *A aprendizagem do ator*. São Paulo: Ática, 1992.
- KUBELKA, Peter. Interview with Peter Kubelka por Jonas Mekas. In: GIDAL, Peter. *Structural film anthology*. London: British Film Institute, 1978. p. 98–108.
- LYRA, Bernadette. *A nave extraviada*. São Paulo: Annablume; ECA-USP, 1995.
- PAVIS, Patrice. *A análise dos espetáculos: teatro, mímica, dança, dança-teatro, cinema*. São Paulo: Perspectiva, 2011.
- RAMOS, Fernão. *Cinema marginal (1968/ 1973) – a representação em seu limite*. Brasília; São Paulo: EMBRAFILME; Brasiliense, 1987.

SANTAELLA, Lúcia. *Matrizes da linguagem e do pensamento: Sonora, visual, verbal*. São Paulo: FAPESP/ Iluminuras, 2001.

SITNEY, P. Adams. Structural film. In: DIXON, Wheeler W.; FOSTER, Gwendolyn A. *Experimental cinema, the film reader*. Londres; Nova York: Routledge, 2002. p. 227-238.

TEIXEIRA, Francisco E. *Cinemas “não narrativos”*. Experimental e documentário – passagens. São Paulo: Alameda, 2012.

THOMPSON, Kristin. *Breaking the glass armor - Neoformalist film analysis*. Princeton, New Jersey: Princeton University Press, 1988.

VIVIANI, Christian. *Le magique et le vrai*. Aix-En- Provence: Rouge Profond, 2015.

XAVIER, Ismail. *O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência*. 3ª. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2005.

\_\_\_\_\_. *Alegorias do subdesenvolvimento – cinema novo, tropicalismo e cinema marginal*. São Paulo: Brasiliense, 1993.