

# O INSTANTE PERPÉTUO: UMA ANÁLISE DO FILME *INSTRUCTIONS FOR A LIGHT AND SOUND MACHINE*, DE PETER TSCHERKASSKY<sup>1</sup>

Alexandre Rodrigues da Costa<sup>2</sup>

Anna Carolina Cabral Rodrigues<sup>3</sup>

## RESUMO

Este artigo analisa o filme *Instructions for light and sound machine*, de Peter Tcherkassky, com o propósito de perceber de que maneira sua obra se opõe à estética cinematográfica idealizada pelas dinâmicas da montagem griffithiana, no instante em que o cineasta opta por dilacerar as imagens e o espectador é levado a participar de um movimento que colapsa tanto o conhecimento do que define o cinema quanto a concepção da visão como um sistema estável e completo.

**Palavras-chave:** *Found footage*, Informe, Desastre, Cegueira, Materialidade

## ABSTRACT

This article analyzes *Instructions for light and sound machine*, a film by Peter Tcherkassky, in order to realize how his work is opposed to the film aesthetics idealized by the dynamics of Griffithian montage at the moment that the filmmaker chooses to lacerate the images and the viewer is led to take part in a movement that collapses both knowledge of what defines the film as vision as a stable and complete system.

**Keywords:** Found footage, Formless, Disaster, Blindness, Materiality

A prática de utilizar filmes encontrados em lojas de variedades, depósitos, coleções particulares ou até mesmo nas lixeiras das ruas, com o objetivo de realizar algum procedimento distinto do original, transformando esse material em outra obra, foi chamada *found footage* por teóricos do cinema. Ao longo do século XX, a realização de *found footages* foi constante. No entanto, as pesquisas sobre o trabalho com imagens recicladas não se restringem somente a esse período, mas podem ser rastreadas da contemporaneidade até o final do século XIX, pouco após o surgimento do cinema. Como exemplo, podemos citar o relato composto, em 1898, por um distribuidor francês sobre o caso Dreyfus, “de tomadas já existentes de um oficial liderando tropas francesas em uma parada, uma cena de rua em Paris com

---

<sup>1</sup> Recebido em 23/02/2017.

<sup>2</sup> Universidade do Estado de Minas Gerais. rodriguescosta@hotmail.com

<sup>3</sup> Universidade do Estado de Minas Gerais. arbo.fotografia@gmail.com

um grande edifício, um barco rebocador em direção a uma barcaça e o delta do rio Nilo” (WEES, 1993, p. 35). Nesse primeiro momento, não havia a intenção de criar uma reflexão crítica sobre a mudança de contexto das imagens apropriadas. Foi apenas por volta da década de 1930, por meio de cineastas experimentais e das vanguardas tardias, que as experiências com o *found footage* se tornaram mais conscientes da possibilidade de se articularem análises críticas a partir da apropriação do que é fornecido pelos meios de comunicação de massa.

As produções dos *ready-mades* de Marcel Duchamp e as *assemblages* da década de 50 foram procedimentos artísticos que, paralelamente ao *found footage*, manifestaram o desejo dos cineastas em se voltar para um cotidiano que se mostrou cada vez mais afetado pela sociedade de consumo. Nos filmes constituídos de *found footage*, a ação de interromper a circulação dessas imagens e construir novos significados, divergentes do seu contexto original, está intrinsecamente vinculada à maneira como o ambiente cultural é moldado pelos meios de comunicação e de como isso legitima seu discurso sobre o mundo. Nesse sentido, a linguagem articulada pelo *found footage* se justifica a partir da apropriação das imagens que divulgam e projetam uma identidade cultural coletiva. Conforme William C. Wees, “ao serem interrompidos, os artefatos culturais são forçados a expor as suas funções ideológicas menos óbvias” (WEES, 1993, p.54). Cineastas como Joseph Cornell, também conhecido por elaborar caixas, nas quais reunia uma variedade de pequenos objetos, fotografias e ilustrações, serão pioneiros de uma prática que se tornará comum no decorrer do século XX. Seu filme *Rose Hobart* (1936), por exemplo, é o resultado da manipulação de trechos de um documentário sobre um eclipse lunar e fragmentos de uma produção da Universal Studios, *East of Borneo* (1931). O título do filme faz menção à atriz Rose Hobard, que interpreta a protagonista. Na sua apropriação, Cornell retirou o som dos diálogos entre os personagens, intercalou os planos centrados na atriz principal com o eclipse, o que acabou por desarticular a continuidade da narrativa, ao nos dirigir a atenção para Rose Hobard, cujas expressões se tornam enigmáticas. Por meio dessas modificações, Cornell nos permite analisar a atriz como mais um produto criado pelos filmes hollywoodianos, que condicionam o espectador a ter, em seu contato com o cinema, uma experiência padronizada.

Em 1958, o cineasta norte americano Bruce Conner, também conhecido por suas *assemblages*, produz *A Movie*, filme que utiliza uma variedade de fontes, que vão desde documentários, *Girl Movies*, filmes b, até cinejornais. Em *A Movie*, Conner fará uma colagem de imagens e acontecimentos do século XX. De acordo com Patricia Mellencamp, *A Movie* é a história do cinema como catástrofe:

A história do cinema se torna a história da cultura Ocidental dos Estados Unidos - uma história das conquistas coloniais pela tecnologia, resolutamente ligada a sexo, morte e cinema - que questiona nosso próprio desejo pelo cinema (um feitichismo, um prazer mortal dentro dos limites de segurança, uma perversão distanciada do voyeurismo, da superioridade econômica e das fronteiras nacionais) (MELLENCAMP, 1990, p. 104).

Se a dimensão do contexto original torna-se importante para o *found footage*, é porque ele se constitui como uma crítica às origens, a um sistema amparado na teleologia, no qual a preservação do contexto mantém a integridade e a manutenção de determinadas interpretações. Como pode ser percebida nos filmes de Conner, a desarticulação do contexto pelo *found footage* permite colocar em crise a imagem original, de maneira a convocar o espectador a participar do processo de construção do filme. Além da prática da seleção e montagem das imagens recicladas, os cineastas que trabalham o *found footage* realizam manipulações físicas no corpo da película. A materialidade se torna, também, objeto de investigação, pois a pintura, a raspagem, o desenho ou até mesmo o ato de queimar a película deslocam a atenção do espectador do conteúdo da imagem para as suas características materiais. As texturas, as cores e os ritmos criados pelos métodos de modificação da película oferecem a possibilidade de o espectador questionar a natureza do cinema e as imagens que consome.

Em seu filme *Paralel Space: Inter-View* (1992), o cineasta austríaco Peter Tcherkassky questiona a projeção cinematográfica como construção da ilusão naturalística da imagem. A partir da conversão de imagens fotográficas em imagens cinematográficas e sua projeção na tela, o cineasta investiga a natureza do cinema, ao questionar os limites que separam um meio do outro. Sua preocupação nos leva a pensar a imagem como uma dualidade da percepção, em suas palavras:

cada imagem fotográfica individual é tomada em um instante e em um lugar; mas se esta fotografia se projeta no cinema, sua sincronia se desdobra em uma dualidade como a que é inerente a toda percepção: a separação entre o objeto percebido e quem o percebe, a separação entre mim e o mundo (TSCHERKASSKY, 2012, p. 118).

Nesse sentido, se um quadro se realiza a partir de um único disparo da câmera fotográfica, ele tem por referência um único tempo e espaço. Quando projetado como filme, esse quadro se divide, desintegrando a unidade temporal e espacial do disparo original. Em *Paralel Space: Inter-View*, Tcherkassky questiona a experiência da imagem e a incapacidade da configuração de um único e absoluto tempo-espaço. A questão reside na própria noção de realidade fílmica, na relação entre o espectador e a tela, pois o espectador se separa do ambiente ao redor, ao ser confrontado com essa outra realidade espacial e temporal. Ele constrói, assim, uma série de oposições: o que se escuta e o que se fala, o que olha e o que é visto, o público e o privado, o masculino e o feminino, a emoção e a razão. Em cada quadro de seu filme, encontramos a evidência do espaço em paralelo, isto é, um espaço que não permite definições e limites muito precisos. Dessa forma, o cineasta nos apresenta uma reflexão sobre a experiência da imagem voltada para a atenção e as intenções que o cinema projeta no espectador, e também a atenção e as expectativas que o espectador projeta na tela.

Ao se opor à estética cinematográfica idealizada pelas dinâmicas da montagem griffithiana, na qual se configura o mundo contínuo e claro instaurado pela identificação do espectador, a obra de Peter Tcherkassky evidencia a incompletude que rege a visão. A estranheza das imagens e o ritmo com os quais os fragmentos aparecem e desaparecem da tela denunciam a presença de uma obra com características próprias. Enquanto o cinema narrativo considera a objetividade, o controle da forma e o tempo linear que instauram a continuidade, o experimental busca a materialidade da imagem, a sua aparição como fragmento, partes de objetos que podemos acessar, mas não reter. O que esse tipo de cinema busca, portando, é uma realidade instável, capturada e recriada pela câmera, que se desfaz a partir de escolhas, gestos medidos entre os vazios da interrupção de um *frame* a outro e a precariedade com qual eles se constroem. Esse movimento de dilaceração da imagem, que poderíamos chamar de impermanência da forma, ocorre na obra de Tscherkassky, logo no início dos anos 70, quando ele começa a trabalhar com imagens capturadas por sua câmera Super-8. A respeito das possibilidades oferecidas por esse tipo de câmera, o cineasta comenta:

A Super-8 foi um microscópio que nos permitiu ver por baixo da pele da realidade e tornar visível a vida interna das imagens, de uma maneira que

não era possível em nenhum outro formato... A melhor coisa na Super 8 era a granulação. Resolução é o termo técnico para a nitidez da imagem. Super 8 estava acima e além de toda essa sutileza. Na áspera luz cristalina de uma projeção xênon, você poderia perceber um tipo diferente de resolução, principalmente quando as formas começam a perder-se no grão e outras formas, novas e inesperadas, emergem em aglomerados amorfos de corpos, apenas para serem novamente perdidas no colorido da sopa primordial. A Super-8 era um pontilhismo cinematográfico, impressionismo e expressionismo abstrato (TSCHERKASSKY citado por HORWATH, 2005, p. 16).

A estranheza da imagem que a Super-8 possibilita, e, posteriormente, as manipulações nos *found footages* elaboradas por Tscherkassky, podem ser entendidas como uma espécie de negação de atrelar à imagem elementos reconhecíveis da realidade e sucumbir aos princípios da construção narrativa. Não é por acaso que todas as referências à história da arte, feitas por Tscherkassky, apontem para o abstracionismo, pois ele oferece a chance de se trabalharem as imagens cinematográficas como formas que fogem à compreensão imediata e se abrem, a partir do rompimento com a semelhança, à reflexão crítica. No entanto, em quase todos os filmes de Tscherkassky, é possível perceber que o que vemos não se constitui de uma abstração plena, pois a estrutura da imagem se conjuga a partir da junção da forma e da não-forma.

Em *Outer space* (1999), por exemplo, o cineasta austríaco se apropria do filme *The Entity* (1982), de Sidney J. Furie, por meio da fragmentação dos *frames* e da organização desse material, em uma estrutura rizomática<sup>4</sup>, uma vez que as imagens extrapolam a própria dimensão física da película, no instante em que o fora de campo se confunde com o fora de quadro. Tscherkassky entrelaça essas instâncias exteriores do filme, ao tornar visível aquilo que não pode ser visto em uma projeção adequada, as margens dentadas da película (em inglês, *sprocket holes*)<sup>5</sup>. Dessa forma, ao mesmo tempo que há menção à materialidade do filme, à sua projeção através do mecanismo do projetor, por meio da imagem dos furos nas margens, estes projetam um fora de campo, um espaço ficcional exterior ao filme, que invade a película e denuncia o caráter ilusório do cinema: “Tscherkassky não só

<sup>4</sup> Em certa medida, o filme de Tscherkassky segue os princípios que regem o conceito de rizoma (DELEUZE; GUATTARI, 1995, pp. 11-37), no instante em que se ampara na heterogeneidade, na multiplicidade, na ruptura, como estratégias de sua constituição e como crítica ao cinema tradicional.

<sup>5</sup> De acordo com Tom Gunning: “Assim, uma área oculta, a margem do filme, normalmente desempenha um papel crucial, mas invisível, na construção e na ordenação da imagem do filme, que são a base do espetáculo. Ao puxá-los para fora deste reino invisível, Tscherkassky invade o espaço da imagem com esses elementos do espaço do cinema” (GUNNING, 2012, p. 136).

organiza uma dança formal dos elementos fílmicos, tanto abstratos e representacionais, quanto mecânicos e visuais, mas como também encena um conflito entre diferentes tempos fílmicos, narrativo e não-narrativo' (GUNNING, 2012, p. 137). Embora Tom Gunning se refira ao filme de Tscherkassky, *L'arrivée* (1997-98), é possível aplicar esse jogo de relações a outras obras do diretor austríaco, como é o caso de *Outer Space*, no qual ele converte um típico filme de terror em um drama sobre a representação e a obliteração da imagem no cinema. Diferente da premissa do filme de Furie, no qual a personagem principal, interpretada por Barbara Hershey, ao se mudar para o subúrbio, é atacada por um monstro invisível, o filme de Tscherkassky tematiza e desconstrói o conceito do desconhecido através da extrapolação da dimensão física da película cinematográfica. A luta contra a entidade torna visível a violência que rege a construção cinematográfica sob a ótica da montagem griffithiana, de tal maneira que o filme “encena uma luta dramática entre o espaço coerente e o tempo da história e a energia e até mesmo a violência da capacidade do cinema em interromper e reorganizar o espaço e o tempo” (GUNNING, 2012, p. 136). Nesse sentido, ao ser engolida pelas bordas do filme, a desintegração da personagem proporciona a re-apresentação da película cinematográfica despida das convenções como as percebemos nos filmes hollywoodianos. Entramos em outra realidade, onde sobram apenas os limites que confundem o dentro e o fora, uma vez que não há mais centro, mas o incerto que passa a ser o fundamento do olhar, no momento em que as margens da película se cruzam, se sobrepõem. Não há vitória, pois a ruptura provocada na representação cinematográfica permite que a imagem, ao ser rasgada, sobreposta, arranhada, revertida, multiplique-se em frestas, janelas, através das quais a personagem interpretada por Barbara Hershey nos encara, imóvel, como se fosse capturada por fotografias, fragmentos de um cinema decomposto por suas próprias engrenagens.

Temos, assim, uma obra cuja estrutura sucumbe à sua própria materialidade, e que, paradoxalmente, se constrói à medida que se desfaz. Para alcançar essa estrutura caleidoscópica, Tscherkassky refotografou trechos do filme de Sidney J. Furie em preto e branco e o recortou, usando suas palavras, “em porções de *frames* individuais”. O efeito de colagem que surge é originado pela “intercalação de várias camadas de *found footage* por cima de um filme ainda não

revelado e, então, revelando-as todas de uma só vez” (TSCHERKASSKY, 2012, p. 125). A sobreposição de imagens oferece ao espectador um mundo cujos contornos se tornam informes e que, em seu entremesclar, se abrem e se fecham em estruturas instáveis. Dessa maneira, é possível pensar no verbete informe, formulado por Georges Bataille, para o dicionário crítico da revista *Documents*, em 1929, pois ele, ao se constituir em um ataque aos sistemas acadêmicos e taxinômicos, tem como objetivo desclassificar as coisas e afirmar suas estruturas a partir da incerteza, da indefinição de seus limites em relação ao espaço que ocupam: “ao se afirmar que o universo se assemelha a nada, somente o informe é relevante para se dizer que o universo é algo como uma aranha ou cuspe” (BATAILLE, 1970, p. 217). Embora seja mais comum encontrar o informe aplicado à pintura e à escultura, como fazem Rosalind Krauss e Yve-Alain Bois, em seu livro *Formless*, ou como crítica à idealização da figura humana, a exemplo do que Georges Didi-Huberman elabora, em *La ressemblance informe*, nada impede de aplicarmos o verbete de Georges Bataille à análise da imagem produzida pelo aparato cinematográfico. Nesse sentido, em *Outer space*, assim como nos outros filmes que fazem parte de *The CinemaScope Trilogy*<sup>6</sup> (1997-2001), é possível perceber como a película cinematográfica, ao agregar a repetição e a fragmentação, instaura uma crise, a partir da qual o informe afirma a condição precária do conhecimento instaurado sobre o ato de ver. Em *A experiência interior*, Bataille explora essa condição através da metáfora do ponto cego do olho como uma crítica aos sistemas de conhecimento. O ponto cego seria o equivalente daquilo que ele concebe como não-saber:

Há no entendimento um ponto cego (*tache aveugle*): que lembra a estrutura do olho. No entendimento, como no olho, só se pode percebê-lo com dificuldade. Mas, enquanto o ponto cego do olho é sem consequência, a natureza do entendimento quer que o ponto cego tenha, em si mesmo, mais sentido do que o próprio entendimento. Na medida em que o entendimento é auxiliar da ação, o ponto é aí tão negligenciável quanto ele o é no olho. Mas, na medida em que o homem considere a si mesmo, no conhecimento, eu diria uma exploração do possível do ser, o ponto absorve a atenção: não é mais o ponto que se perde no conhecimento, mas o conhecimento nele. A existência dessa forma fecha o círculo; mas ela não pôde fazê-lo, sem incluir a noite, de onde ela só sai para retornar a ela. Como ia do desconhecimento ao conhecido, lhe é necessário se inverter no topo e retornar ao desconhecido (BATAILLE, 1973, p. 129).

<sup>6</sup> Os outros filmes que compõem *The CinemaScope Trilogy* são *L'arrivée* (1997-98) e *Dream Work* (2001).

As manipulações que Tscherkassky aplica a seus filmes, as quais ele dá o nome de manufatura, pois são causadas pelo contato direto com as mãos do cineasta, ao se realizarem como recortes, perfurações, rasgos, espelhamentos, obliteram a imagem cinematográfica e o que ela pode ter de semelhança com a realidade. O informe surge, assim, como uma operação de desmantelamento das imagens, na medida em que Tscherkassky instaura pontos cegos em seus filmes e leva o espectador a participar de um movimento que colapsa tanto o conhecimento do que define o cinema quanto a concepção da visão como um sistema estável e completo. Logo na abertura do *Instructions for a Light and Sound Machine* (2005), filme construído basicamente de apropriações da obra de Sergio Leone, *Três homens em conflito* (1966), Tscherkassky desconstrói a noção de André Bazin do cinema como janela para o mundo, ao convertê-lo para o preto e branco e ao inserir, ao mesmo tempo, várias pequenas janelas ovais na película. Elas passam a funcionar como pontos cegos, já que o espectador não consegue apreender a simultaneidade das imagens que se oferecem ao seu campo visual. No filme, a abertura da janela, pelo sujeito<sup>7</sup> que amplia seu olhar por meio de uma luneta, questiona o aspecto ilusionista do cinema, no momento em que a visão é condicionada por aquilo que a torna tanto possível quanto incompleta. O ponto cego permite a visão se realizar nos colapsos, nas intermitências do visto e não visto, do que escapa ao entendimento e se confirma na instabilidade com que o cinema, como máquina, é tratado. Por isso, não é gratuito que Tscherkassky tenha escolhido *Três homens em conflito*, uma vez que ele inverterá a proposta original do filme, ao explorar a negação do espetáculo e ao instaurar o ponto cego como desagregação entre a forma humana e a paisagem. De certa maneira, *Três homens em conflito* é um filme que traz em si características técnicas e visuais que permitem a Tscherkassky aprofundar sua crítica aos códigos estandardizados do cinema e enfatizar a materialidade que constitui a película fílmica, uma vez que “o filme de Leone funciona como ‘instrução’, como cristalização de um paradigma para a releitura da história do cinema, em termos de performatividade e de deformação”

---

<sup>7</sup> No filme de Sergio Leone, trata-se de um oficial do exército confederado, que observa e comanda, com abuso de poder, o campo de prisioneiros de guerra, onde Tuco (Eli Wallach) e Blondie (Clint Eastwood) estão presos.

(ROBNIK, 2005, p. 84). Uma dessas características diz respeito à opção de Leone por adotar o sistema Techniscope em vez do Cinemascope:

O fato de o *Techniscope* usar lentes de câmera esféricas eliminou muitas das dificuldades associadas com a filmagem anamórfica. As lentes esféricas eram mais estáveis, dessa forma Delli Colli precisou de menos um kit de iluminação para as grandes locações em Almeria, Espanha. Elas não distorciam os *close-ups*, eram mais nítidas e tinham maior profundidade de campo, tudo isso era condizente com o gosto de Leone por imagens contendo rostos em primeiríssimo plano e paisagens panorâmicas ao fundo. Na verdade, é difícil imaginar como as anamórficas daquela época lhe teria permitido desenvolver um estilo em que a paisagem é um personagem e os rostos dos personagens são paisagens (Sem autor, *Once upon a time in 2-Perforation*, 2016, sem numeração de páginas).

Essa reversibilidade entre rosto e paisagem, em *Instructions for a Light and Sound Machine*, fará com que ambos se mesquem e se arruinem, pois o que era assinalado, em *Três homens em conflito*, como reflexo entre o drama humano e o cenário, passa a existir, agora, subordinado ao jogo da forma e da não-forma proporcionado pelo informe. É interessante notar que as lentes esféricas, ao apagarem as diferenças entre a paisagem de fundo e o rosto em primeiro plano, permitiram a Leone criar momentos em que o abstrato e o figurativo se fundem, como na famosa sequência, no final do filme, quando Tuco, personagem interpretado por Eli Wallach, procura o tesouro escondido no cemitério. Mas, enquanto em *Três homens em conflito*, o informe surge, de acordo com as observações de Jacques Aumont, “apenas em momentos particulares, frações de tempo ou frações de extensão” (AUMONT, 2004, p. 209), em *Instructions for a Light and Sound Machine*, Tscherkassky busca, propositalmente, sua proliferação, ao instaurar e enfatizar a ruptura do visível como fragmentos sobrepostos, multiplicados, interpenetrados e simultâneos.

Esse dilaceramento do visível se realiza fisicamente sobre a película, por meio das mãos do próprio cineasta, no instante em que a ilusão gerada pelas imagens em movimento é quebrada em favor da constante imbricação entre figurativo e abstrato, estabilidade e impermanência. Temos, assim, a impressão de que as bordas do quadro se romperão, pois a oscilação entre as imagens define-se como um movimento de incompletude, que, ao manter os corpos e as paisagens em contínua rotação, dilacera a ilusão de espaço tridimensional e afirma a visão como precária, insuficiente. O que surge, diante de nós, são imagens multiplicadas, invertidas, conjugadas com outras que não conseguimos reconhecer, devido à

rapidez com que os *frames* são intercalados e o espaço se divide em zonas visíveis e zonas escuras em constante transformação. Dessa forma, a ilusão gerada pelas imagens em movimento do cinema é substituída pela plasticidade de espaços que se confundem, de seres que se interpenetram e se dissolvem como matéria corroída pela luz. Algumas vezes, a imagem corre no quadro verticalmente, exibindo as perfurações laterais do que seria uma película, ou, então, são dilaceradas e reunidas, compondo um conjunto de imagens heterogêneas, como se nossos olhos as recortassem e as tivéssemos em nossas mãos. Nesse sentido, o produto do trabalho manual de Tscherkassky é a própria noção de uma realidade que se desintegra e se reintegra, sem que prevaleça um tempo e um espaço definidos, capazes de confinar o olhar em certezas. O cinema se mostra como impermanência, já que a narrativa, aquilo que asseguraria um reconhecimento do mundo do espectador com o seu, é substituída pelo transitório, pela impossibilidade de se configurarem limites.

Em seu artigo *An Unseen Energy Swallows Space*, no qual traça relações entre o primeiro cinema e os filmes produzidos pela vanguarda americana, Tom Gunning, ao analisar o filme de Georges Méliès, *Le Mélomane* (1903), chama a atenção para “o espaço definido como uma superfície com a inscrição de diversas imagens que criam uma área ambígua de orientações, muitas vezes contraditórias” (GUNNING, 1983, p. 358), no instante em que o cineasta francês reimprime sua cabeça diversas vezes sobre a mesma película, como se fossem notas musicais. A maneira como Tscherkassky elabora *Instructions for a Light and Sound Machine* segue esse princípio de desviar o olhar para múltiplas direções, pois, semelhante ao que faz Méliès, em seu filme, ao se utilizar da técnica da superimposição, ele trata a superfície da película cinematográfica como um repositório de várias reimpressões. Esse sentido de agregação, que, ao mesmo tempo, aponta para a ordem e a desordem, não se limita apenas às imagens, mas se expande pela trilha sonora, composta por Dirk Schafer para o filme, constituída, basicamente, da colagem de sons e ruídos mecânicos. Antes de ser uma simulação visual de gestos ou tornar convincente o que está sendo visto, ao ampliar o ilusionismo das imagens em movimento, a trilha sonora, neste filme, desestabiliza, desorienta. Os sons de tiroteio, conjugados com o zumbido de projetores e a manipulação das vozes

oriundas do filme de Leone, se mesclam às imagens, de maneira que a trilha sonora torna-se parte de um processo de decomposição, no qual o excesso se impõe a partir da violência que surge da descontinuidade, da película que é rasgada em favor de espaços e tempos heterogêneos.

O resultado desse excesso é que temos, assim, “um conflito em escala que cria ainda mais a impressão de um espaço feito de colagens dentro do qual imagens espaciais contraditórias foram unidas” (GUNNING, 1983, p. 358). Tal conflito se afirma pela desorientação do espectador, pela sua impossibilidade de apreender e diferenciar os *frames* e planos que compõem a película e, dessa forma, amparar-se em uma narrativa. Nesse sentido, *Instructions for a Light and Sound Machine* não se constitui em um filme narrativo, mas em uma obra que busca propositalmente a desorientação e o desastre como seus fundamentos, ao nos oferecer imagens obliteradas, dilaceradas pelo próprio movimento que constitui a ilusão cinematográfica. *Le Mélomane* pode ser interpretado, conforme Tom Gunning, como “uma metáfora auto-suficiente do processo do próprio truque, o conflito entre a película como uma representação das figuras tridimensionais e como um repositório plano para as imagens impressas” (GUNNING, 1983, p. 359). Podemos perceber o desdobramento dos truques de Méliès em uma forma narrativa, a partir do uso da trucagem ótica, desenvolvida por Linwood Dunn e seus assistentes, Cecil Love e Bill Leeds, no início década de 1930, nos filmes hollywoodianos. Assim como nos filmes do cineasta francês, a trucagem se dá pela duplicação da imagem, que permite a criação de efeitos visuais e a inserção, em um único plano, de elementos fotografados e filmados separadamente. A diferença é que Méliès fazia seus truques diretamente na câmera enquanto a trucagem acontece, em laboratório, por meio de um mecanismo, do qual deriva o nome do processo: a truca<sup>8</sup>. Um exemplo de filme no qual a trucagem desempenha um importante papel é *Cidadão Kane* (1941), de Orson Welles. Com base na análise da trucagem de várias cenas, Robert L. Carringer comenta que “um clichê da crítica a respeito do filme, desde André Bazin, é que *Cidadão Kane* é um, senão o, exemplo supremo de realismo fotográfico.

---

<sup>8</sup> De acordo com Robert L. Carringer: “A truca consiste num aparelho no qual são alinhados uma câmera e um projetor, um frente ao outro, que funcionam em perfeita sincronia. O filme revelado, ao girar no projetor, é exposto correndo, simultaneamente, na câmera. Expondo duas vezes o copião da câmera, torna-se possível realizar fusões e superposições. Variando a luz no projetor, podem-se criar *fades*. Efeitos compostos no copião da câmera podem ser obtidos, passando-se separadamente os componentes da imagem fotografada através do projetor” (CARRINGER, 1997, p. 130).

Parece-me mais pertinente reconhecer o filme como obra-prima de ilusionismo refinado que representa” (CARRINGER, 1997, p. 142). Em *Instructions for a Light and Sound Machine*, não temos a exaltação ou o refinamento do truque, mas o desmascaramento da ilusão provocada pelo dispositivo cinematográfico a partir da ênfase dada à materialidade da própria película. Nesse sentido, o conflito gerado pelo filme não estaria entre a representação e a sua negação, de acordo com a fala de Gunning a respeito de Méliès, mas na desorientação provocada pela materialidade, pela aglutinação de imagens díspares em uma espécie de labirinto.

Se o ponto cego do olho estabelece a subversão da imagem, é porque ele se constitui como labirinto, no sentido de que se torna uma existência operacional do informe, ou seja, “uma rede de ondas intermináveis que se renovam em todas as direções” (BATAILLE, 1970, p. 441), ao se opor à concepção idealizada do espaço e ao se oferecer como lugar de extravio, onde a perda se afirma como catástrofe, onde o olhar se contesta em não-saber. Com relação ao labirinto, na obra de Georges Bataille, Denis Hollier observa:

Nunca se está dentro do labirinto, porque, incapaz de deixá-lo, incapaz compreendê-lo com um único olhar, nunca se sabe se é dentro. Devemos descrever o labirinto como ambiguidade intransponível, estrutura espacial, onde nunca se sabe se a pessoa está sendo expulsa ou sendo enclausurada, um espaço composto exclusivamente de aberturas, onde nunca se sabe se elas abrem para o interior ou o exterior, se elas são para sair ou entrar (HOLLIER, 1989, p. 61).

Em *Instructions for a Light and Sound Machine*, é possível perceber a formação contínua dessa estrutura labiríntica, no momento em que, ao contrário do que busca a decupagem clássica, a neutralização da descontinuidade provocada pela montagem, o que temos é excessos sem saída, proliferação de imagens, que se abrem, através do dilaceramento e da reunião dos fragmentos daí resultantes, para o desastre, a desintegração do que é familiar, quando se afirmam a instabilidade e a ruptura que, a partir de agora, passam a sustentar o filme. Não é a toa que, da metade até o final de seu filme, Tscherkassky utilize imagens do cemitério da sequência final de *Três homens em conflitos*, pois seu aspecto labiríntico não é mais uma expressão da desorientação sofrida pelo personagem Tuco, traduzida, em termos visuais, pela câmera subjetiva, mas o próprio cinema que se coloca, propositalmente, em xeque, em um beco sem saída. Cada *frame*, nesse trecho, assim como em todo *Instructions for a Light and Sound Machine*, é

único, pois não há repetição com objetivo de criar uma relação temporal entre início, meio e fim, mas o instante que se torna perpétuo, ao permitir a entrada de um espaço exterior do cinema, a partir da apropriação das margens dentadas do próprio filme, dos cartões de contagem regressiva, das marcas de laboratórios usadas pelos projetoristas, das sombras de objetos decalcadas sobre a película (uma referência aos objetos capturados por Man Ray, em suas experiências com o papel foto-sensível) e de imagens do arquivo pessoal do próprio cineasta. No entanto, para que possamos “capturar” esses instantes, *Instructions for a Light and Sound Machine* obriga a nos afastarmos do cinema, da sua dimensão ritualística, que condiciona o espectador a não perceber o *frame*, no momento em que é imerso em um fluxo de imagens e sons, sobre o qual não tem controle.

Longe dos festivais de cinema experimental, o DVD é uma das formas pelas quais o filme de Tscherkassky pode ser contemplado. O espectador, munido do controle remoto, diante do filme, tem a chance de pausá-lo, para perceber como suas imagens se constroem, como elas são ainda subversivas, apesar de, agora, poderem ser imobilizadas *frame a frame*. Por isso, essa outra maneira de assistir ao filme não impede que o labirinto se forme, pois mesmo com o recurso da pausa, suas imagens continuam sendo informes, uma vez que não temos, nelas, elementos que nos entreguem traços figurativos capazes de compor uma realidade idealizada, em harmonia com a imposta sobre o espectador. Ao contrário, as imagens que surgem, quando levadas ao estado de fotografias, parecem estar colapsadas pela própria impossibilidade de se constituírem plenas, autônomas, já que estão subordinadas à incompletude que o filme lhes impõe. Essa incompletude, a partir da qual o informe, paradoxalmente, ganha forma, pode ser percebido no uso que Tscherkassky faz do *flicker*. Se procurarmos os significados da palavra *flicker*, no dicionário, encontraremos: “1. luz bruxuleante. 2. bruxuleio, centelha. 3. meneio, movimento rápido, ligeiro, vacilação” (Michaelis: dicionário inglês-português, 1989, p. 124.). Aplicado ao cinema, o *flicker* gera vários efeitos, que se estendem “da descontinuidade, por exasperação dos contrastes, à fusão das imagens, por superposição” (MICHAUD, 2014: 140). Em *Instructions for a Light and Sound Machine*, Tscherkassky manipula o *flicker*, ao mesmo tempo, como bruxuleio, cintilação, piscadela ou fulguração. Logo no início de seu filme, por exemplo,

podemos perceber isso, no momento em que, ao refotografar *Três homens em conflito* em preto e branco e ao negativar imagens de armas e dos personagens que as disparam, o cineasta ampara-se no *flicker* como um procedimento capaz de enfatizar o aspecto físico da película, por meio de imagens que pulsam sobre a tela em uma alternância entre a luz e a escuridão, a vida e a morte. O *flicker* surge, assim, em *Instructions for a Light and Sound Machine*, como resultado do dilaceramento das imagens, quando estas são alteradas de maneira a se chocarem umas contra as outras, simultaneamente, por meio da violência de seus contrastes e de suas fusões. O filme parece, nesse sentido, estar em um interminável processo de desintegração, uma vez que a tela exposta ao *flicker*, segundo Philippe-Alain Michaud,

não é mais aquilo através do qual se vê, mas aquilo no qual se vê; não funciona mais como uma janela, porém como um esconderijo, e o mundo secreto que se situa além da projeção, e o que a projeção revela, deve ser ignorado em prol da consideração da própria superfície (MICHAUD, 2014: 140).

*Instructions for a Light and Sound Machine* pode ser interpretado, dessa maneira, como um trabalho de superfícies, pois o *flicker*, que nelas se agrega, se exhibe como decomposição, ponto cego que nutre a visão com aquilo que a rasga, a dilacera. Entre uma piscada e outra, o cinema se afirma como colapso, uma vez que as formas nunca se fixam, mas estão flutuantes, despedaçadas sobre a tela, em um espaço que transita continuamente da luz para a escuridão e vice versa. O cinema passa a ser um entre-lugar, um espaço situado entre a cegueira e a visão, de maneira que cada piscada, seja a do espectador ou a oferecida pelo *flicker*, o desarticula, o leva ao desastre. Talvez, por isso, a sequência do cemitério de *Três homens em conflito* ocupe metade do filme de Tscherkassky, já que, ao servir como elemento desorientador, labiríntico, ela assinala a impossibilidade de reter qualquer imagem, de alcançar uma justificativa que fundamente a noção de progresso. Ao observamos, com atenção, a corrida de Tuco pelo cemitério, no último minuto de *Instructions for a Light and Sound Machine*, percebemos que ela é intercalada pela superposição das palavras *start*, *finish*, *end* e *picture*, como se o início e o fim de um filme fossem a mesma coisa, já que esta máquina de luz e som, que é o cinema, se desfaz à medida que se forma, ao se denunciar como ilusão de movimento e reunião

de realidades fragmentadas, quando colocado em relação com sua unidade básica, o fotograma.

Com sua imagem em negativo, Tuco corre por entre essas palavras, como um fantasma, em “um entretempo habitado por corpos na forma de mortos-vivos, sem lugar ou objetivo, desintegrados, perpetuamente após a queda e infinitamente em espera” (ROBNIK, 2005, p. 84). Imobilizado por um cinema que lhe nega o tesouro, o fundamento de sua existência, ele desaparece sobre a imagem do cemitério duplicado, espelhado sobre si mesmo, de forma a cobrir toda a tela. O cinema torna-se, assim, um espaço de morte, onde a decomposição das formas impera a partir de obsessões e ausências, perdas e incertezas. As instruções para se usar a máquina de luz e som são, nesse sentido, instruções para se desmontá-la, torná-la inapropriada, subversiva à sua própria condição de máquina, forjada, ao longo do tempo, como instituição. O que temos, portanto, é um filme que se coloca em questionamento, ao se oferecer como decomposição e suspensão de suas próprias imagens e do cinema de maneira geral. Sem jamais alcançar seu objetivo, Tuco dá lugar ao personagem do início do filme, que, pela janela, com sua luneta, o observa desaparecer. Mas a ambiguidade permanece, uma vez que não estaria ele a nos observar também, a nos condenar a vagar até desaparecermos perante o que nos furta a visão, nos imobiliza? Antes que tenhamos tempo para encontrar uma resposta, a janela se fecha. Não há outro lado, mas apenas a tela e sua superfície negra a nos oferecer um instante que se torna perpétuo e incompleto, na medida em que ele assimila o olhar e o aprisiona entre sombras.

## REFERÊNCIAS

AUMONT, Jacques. *O olho interminável: cinema e pintura*. Tradução de Eloisa Araújo Ribeiro. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.

BATAILLE, Georges. *Oeuvres complètes I*. Paris: Gallimard, 1970.

BATAILLE, Georges. *Oeuvres Complètes V*. Paris, Gallimard, 1973.

CARRINGER, Robert L. *Cidadão Kane: o making of*. Tradução de Ana Luiza Dantas Borges. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1997.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Felix. *Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia, vol. 1*. Tradução de Aurélio Guerra Neto e Celia Pinto Costa. São Paulo: Ed. 34, 1997.

GUNNING, Tom. An Unseen energy swallows space: the space in early film and its relation to american avant-garde film. In: *Film Before Griffith*. Edited by John L. Fell. London; England: University of California Press, 1983.

GUNNING, Tom. Peter Tscherkassky manufactures: two minutes of (im)pure cinema. In: *Desde el cuarto oscuro: el cine manufacturado de Peter Tscherkassky*. Organizado por Sandra Gómez e Maximiliano Cruz. Cidade do México: Alumnos47, 2012.

HOLLIER, Denis. *Against architecture: the writings of Georges Bataille*. Translated by Besty Wing. Massachusetts: The MIT Press, 1989.

HORWATH, Alexander. Singing in the rain: supercinematography by Peter Tscherkassky. In: *Peter Tscherkassky*. Organizado por Alexander Horwath e Michael Loebenstein. Viena: Synema, 2005.

Once upon a time in 2-Perforation. Disponível em: <<http://www.arri.com/news/news/once-upon-a-time-in-2-perforation/>>. Acesso em: 02/02/2016.

MELLENCAMP, Patricia. *Indiscretions: Avant Garde-Film, Video & Feminism*. Indianapolis: Indiana University Press, 1990.

*Michaelis: dicionário inglês-português*. São Paulo: Editora Melhoramentos, 1989.

MICHAUD, Philippe-Alain. *Filme: por uma teoria expandida do cinema*. Tradução de Vera Ribeiro. Rio de Janeiro: Contraponto, 2014.

ROBNIK, Drehli. Interventions in Saint-Hill: on the messianic materialism of Peter Tscherkassky's Instructions for light and sound machine. In: *Peter Tscherkassky*. Organizado por Alexander Horwath e Michael Loebenstein. Viena: Synema, 2005.

TCHERKASSKY, Peter. Epilogue. Prologue. Autobiographical notes along the lines of a filmography. In: *Desde el cuarto oscuro: el cine manufacturado de Peter Tscherkassky*. Organizado por Sandra Gómez e Maximiliano Cruz. Cidade do México: Alumnos47, 2012.

TCHERKASSKY, Peter. How and why? In: *Desde el cuarto oscuro: el cine manufacturado de Peter Tscherkassky*. Organizado por Sandra Gómez e Maximiliano Cruz. Cidade do México: Alumnos47, 2012.

WEES, C. William. *Recycled Images: The Art and The Politics of Founf Footage Films*. New York: Anthology Film Archives, 1993.