

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA  
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO  
DEPARTAMENTO DE AUDIOVISUAIS E PUBLICIDADE

BRUNO AMORIM LIMA KOWALSKI

**A IMAGEM CINEMATOGRAFICA DEVORADA PELA PINTURA**

BRASÍLIA, DF  
2021

**BRUNO AMORIM LIMA KOWALSKI**

**A IMAGEM CINEMATOGRAFICA DEVORADA PELA PINTURA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade de Comunicação da Universidade de Brasília como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Audiovisual.

Orientadora: Profa. Dra. Susana Madeira Dobal Jordan

**BRASÍLIA, DF**  
2021

BRUNO AMORIM LIMA KOWALSKI

**A IMAGEM CINEMATOGRAFICA DEVORADA PELA PINTURA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade de Comunicação da Universidade de Brasília como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Audiovisual.

Orientadora: Profa. Dra. Susana Madeira Dobal Jordan

Data da aprovação: 18/05/2021

Banca examinadora:

---

Susana Madeira Dobal Jordan

---

Edson Pereira da Costa Júnior

---

Pablo Gonçalo Pires de Campos Martins

Movem-me sonhos que envolvem essas  
Imagens e aderem: a noção  
De algo suave infinitamente  
E sofrendo infinitamente.

*Prelúdios, T. S. Eliot*  
*Tradução de Idelma Ribeiro de Faria*

## RESUMO

O regime de intenso consumo de imagens na contemporaneidade influencia a produção artística atual, provendo a artistas contemporâneos um repositório imensurável de fotografias, ilustrações e frames de filmes que podem ser usados como matéria-prima para criação de obras de arte. A presente monografia tem como objetivo examinar práticas de apropriação de imagens do cinema, produzidas em massa, por artistas para a produção de pinturas na contemporaneidade. Para tal, é realizada uma recapitulação histórica de práticas de apropriação durante o período modernista na arte, seguida de um levantamento teórico das características ontológicas das imagens do cinema e da pintura. Finalmente, por meio da análise de obras selecionadas de três artistas — Francis Bacon, Bia Leite e Bruno Kowalski —, são exploradas as diferentes transformações formais e ontológicas sofridas pelas imagens industriais do cinema quando transformadas em pinturas a óleo.

**Palavras-chave:** Cinema; Pintura; Arte de apropriação; Arte contemporânea.

## ABSTRACT

The state of intensive image consumption in present-time society influences the most recent production of artworks, supplying contemporary artists with an immeasurable repository of photographs, illustrations and film stills that can be used as raw material for the creation of artworks. This dissertation proposes to examine practices of appropriation of mass-produced images from films by painters in order to produce artworks at the present-time. For this purpose, a historic review of appropriation practices developed during the modernist period of art history is carried out, followed by the establishment of the theoretical basis regarding the ontological characteristics of both film and painting images. Finally, selected artworks by three different artists — Francis Bacon, Bia Leite and Bruno Kowalski — are analysed, considering the formal and ontological transformations undergone by film's industrial images when transformed into oil paintings.

**Keywords:** Cinema; Painting; Appropriation art; Contemporary art.

## LISTA DE FIGURAS

Fig. 1 - Roy Lichtenstein, <i>Popeye</i> , 1961 .....	10
Fig. 2 - Pablo Picasso, <i>Um copo de absinto</i> , 1914 .....	11
Fig. 3 - Marcel Duchamp, <i>L.H.O.O.Q.</i> , 1919 .....	13
Fig. 4 - Marcel Duchamp, <i>Em antecipação ao braço quebrado</i> , 1915 .....	14
Fig. 5 - Douglas Gordon, <i>24 Hour Psycho</i> , 1993 .....	16
Fig. 6 - Robert Rauschenberg, <i>Erased de Kooning drawing</i> , 1953.....	17
Fig. 7 - Ilustração de panorama americano de John Banvard.....	22
Fig. 8 - Jean-Baptiste Camille Corot, <i>Vue près Epernon</i> , c1850 .....	29
Fig. 9 - Frame de <i>O Encouraçado Potemkin</i> , Serguei Eisenstein, 1925 .....	32
Fig. 10 - O Massacre dos Inocentes, Nicolas Poussin, 1625-1628 (detalhe) .....	33
Fig. 11 - Material do ateliê de Francis Bacon.....	34
Fig. 12 - Francis Bacon, <i>Study for the Nurse in the Film Battleship Potemkin</i> , 1957.....	35
Fig. 13 - Francis Bacon, <i>Study for a Head</i> , 1952 .....	39
Fig. 14 - Exposição individual Frank, de Bia Leite, na galeria deCurators.....	42
Fig. 15 - Bia Leite, <i>Guarda-costas de LGBTQIA+</i> , 2018 .....	43
Fig. 16 - Bia Leite, <i>Don't Be Shy/Tímida</i> , 2020 .....	45
Fig. 17 - Bia Leite, <i>Costelinha</i> , díptico, 2017 .....	48
Fig. 18 - Páginas do caderno de Bruno Kowalski .....	52
Fig. 19 - Bruno Kowalski, <i>À Paixão de Ana</i> , 2021 .....	53
Fig. 20 - Henri de Toulouse-Lautrec, <i>Au lit: le baiser</i> , 1892 .....	54
Fig. 21 - Bruno Kowalski, <i>A caça depois de Brown e Snyders</i> , 2021 .....	55

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b> .....	8
<b>PEQUENOS FURTOS NA HISTÓRIA</b> .....	10
<b>ATRAVESSANDO O ESPELHO DA IMAGEM</b> .....	21
A temporalidade da imagem-luz .....	24
A fisicalidade da imagem-opaca.....	27
<b>O ACIDENTE EM FRANCIS BACON</b> .....	31
<b>O PRIVADO E O POPULAR EM BIA LEITE</b> .....	41
<b>O FRAGMENTO EM BRUNO KOWALSKI</b> .....	50
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	58
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b> .....	60

## INTRODUÇÃO

A apropriação de imagens de diferentes fontes com o objetivo de criação de obras de arte não é algo recente. Essa prática acompanha o desenvolvimento da Segunda Revolução Industrial, que floresce em meados do século XIX e dá início às atividades de produção em massa de alimentos e outras mercadorias. Isso ocorre porque as práticas de apropriação nas artes visuais poderiam também estar intimamente ligadas ao consumo, como é possível notar nas obras de Marcel Duchamp, em que um objeto produzido industrialmente era comprado por ele e apresentado como objeto artístico sem aprimoramentos ou modificações.

Na arte contemporânea do século XXI, momento precedido por movimentos artísticos do século XX que desenvolveram com maior profundidade e popularizaram as práticas de apropriação, é comum encontrar artistas que roubam imagens do cinema, da publicidade, de jornais ou de outros artistas para construir e apresentar suas obras. O alargamento da internet e o aperfeiçoamento de redes sociais digitais proporcionam o campo de experimentações perfeito para apropriadores de imagens, já que após poucos cliques uma fotografia disponível em um *website* passa a fazer parte do *hard drive* de qualquer usuário.

A presente monografia tem como objetivo investigar processos de apropriação de imagens do cinema por pintores e pintoras, buscando compreender o que acontece com as imagens cinematográficas quando são traduzidas para a linguagem artística da pintura. Existem efeitos ontológicos causados por essa atividade? Como os artistas que a realizam pensam sobre o cinema e a pintura? Quais são as diferenças entre a imagem do cinema e a imagem da pintura? Para tanto, este trabalho se divide grosseiramente em duas grandes seções: uma primeira parte, que estabelece bases históricas e teóricas referentes ao tema da monografia, e uma segunda parte, em que são feitas análises de obras de arte que dialogam com os tópicos desenvolvidos na seção anterior.

Uma breve recapitulação histórica da apropriação como prática do Modernismo na arte é apresentada no primeiro capítulo. São usadas obras de artistas como Roy Lichtenstein, Pablo Picasso e Marcel Duchamp para exemplificar usos de objetos e imagens massificadas ao longo do século XX e, após isso, é feita uma ponte entre obras de apropriação e uma textualidade que as aproxima da arte conceitual. Além da informação visual presente nas obras de apropriação, é adicionado um subtexto que a identifica como apropriação, uma ideia ou um conceito que também faz parte da obra e, frequentemente, toma conta de seu

significado por completo. A pintura é trazida, então, como contraponto à textualização de obras feitas com imagens apropriadas.

O segundo capítulo trata das relações históricas entre o cinema e a pintura, que existem antes mesmo da criação do cinematógrafo pelos irmãos Lumière. Após estabelecer as raízes entrelaçadas das duas formas de arte, é explorada a ontologia da imagem cinematográfica, com foco em sua temporalidade. É tomada a decisão, aqui, de falar exclusivamente do cinema narrativo clássico, que tem como característica ser uma arte expressamente de massas, com seus filmes narrativos feitos industrialmente e seus sucessos comerciais. Em seguida, é investigada a ontologia da pintura, com foco em sua materialidade e historicidade que estão presentes nas tintas, nos tecidos e nas técnicas utilizadas e propagadas ao longo dos séculos. As ontologias dos dois tipos de imagens serão desvendadas com objetivo de criar as bases para as análises de obras que realizam a tradução de uma linguagem artística para a outra.

As análises de obras seguem os dois primeiros capítulos. Inicialmente, são analisadas pinturas do artista irlandês Francis Bacon, que pintava exclusivamente a partir de fotografias e era obcecado por uma imagem tirada do filme *O Encouraçado Potemkin*, de Serguei Eisenstein. Depois disso, são analisadas as pinturas de Bia Leite — obras criadas a partir da apropriação de imagens da cultura popular, como filmes de ação e de terror — com auxílio de uma entrevista concedida pela artista para a realização desta monografia. Por último, as pinturas do autor da monografia, Bruno Kowalski, são comentadas, com foco em seu desejo pela dissolução e fragmentação da imagem cinematográfica.

Apesar de muito já ter sido escrito sobre o relacionamento entre cinema e pintura, são poucos os textos que tem como foco a pintura, em vez do cinema. É fácil encontrar artigos acadêmicos ou livros inteiros que discorrem sobre a influência de pintores na construção da imagem cinematográfica. Menos frequentes são os textos que desenvolvem as maneiras como a temporalidade cinematográfica pode se inscrever na pintura, ou como o consumo de produtos audiovisuais influencia a criação de pinturas por artistas contemporâneos.

É importante que esse texto seja escrito por um autor que trabalha com pintura e conhece seus materiais e processos de primeira-mão, seguindo a tradição histórica de pintores que escrevem sobre sua prática, como Cennino d'Andrea Cennini, Leonardo da Vinci, Eugène Delacroix, Vincent Van Gogh, Gerhard Richter e muitos outros. Para escrever sobre pintura sem se limitar a fazer uma análise de imagens, é preciso conhecer o peso material da tinta óleo, do linho e da terebintina. A grandeza da pintura se encontra nos materiais e é pela viscosidade do óleo que nasce a obsessão por pintura que alimenta a vida de todos os pintores.

## PEQUENOS FURTOS NA HISTÓRIA

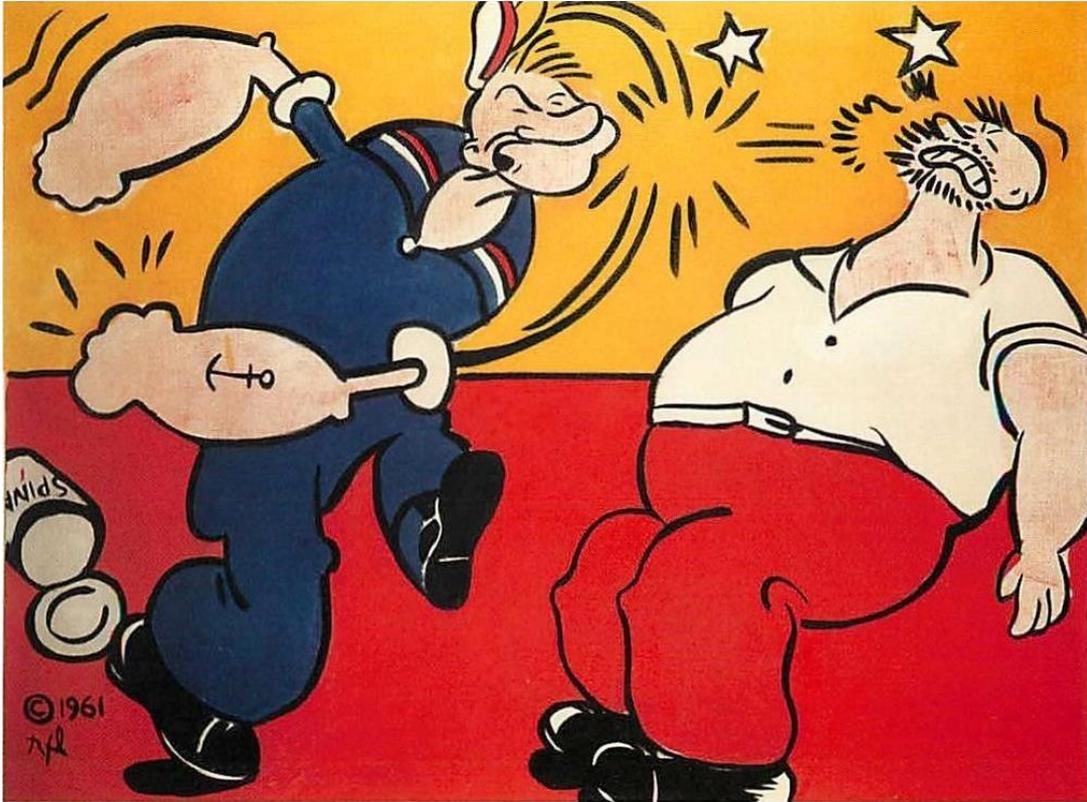


Fig. 1 - Roy Lichtenstein, *Popeye*, 1961

Embora a prática de apropriação na arte sempre tenha ocorrido, no período mais recente ela é comumente associada à *Pop Art*, um movimento artístico que se iniciou nos anos 1950 no Reino Unido e alcançou a maturidade na década de 1960 nos Estados Unidos. Entre as diversas características que críticos de arte e comentadores sugerem como essenciais para enquadrar um trabalho ou um artista como parte do movimento Pop estão presentes o uso de imagens existentes da cultura de massa que já foram processadas em duas dimensões (preferencialmente emprestadas da publicidade, da fotografia, das histórias em quadrinhos e de outros produtos da cultura de massa), e um mergulho em áreas de gosto popular e *kitsch* previamente consideradas fora dos limites da arte (LIVINGSTONE, 1990).

A obra *Popeye*, de Roy Lichtenstein (fig. 1), aparece como exemplo de apropriação na *Pop Art* estadunidense. Pintada com tinta óleo em 1961, essa é uma das duas obras de Lichtenstein que inauguram seu relacionamento com a *Pop Art* (a outra, também do início da sua carreira, seria *Look Mickey*, do mesmo ano). A imagem é uma ampliação de uma ilustração impressa em embalagens de chicletes do personagem de quadrinhos Popeye, sem

grandes mudanças de composição, cor ou estilo de desenho, marcando um afastamento da expressividade individual no processo de pintura e uma relação entre a criação de imagens pintadas com a criação de imagens massificada das indústrias da publicidade e do entretenimento. A pintura a óleo, com sua longa história e seu *status* artístico elevado, e o tamanho da tela carregam Popeye, uma figura da “baixa cultura”, ao pedestal da “alta cultura”, incorporando o que seria o espírito da *Pop Art* nos anos 1960.



Fig. 2 - Pablo Picasso, *Um copo de absinto*, 1914

Os mecanismos de apropriação construídos pelos artistas pop têm, entretanto, origens mais antigas, localizáveis especialmente no Modernismo americano e europeu, de acordo com Marco Livingstone (1990). A busca de imagens em fontes populares já existentes, por exemplo, pode ser encontrada em obras de pintores do século XIX, como Edouard Manet em seu quadro *Olympia*, de 1863. Esse foi o início de um movimento de saída de uma subjetividade aberta na arte, como no Romantismo, para uma objetividade ostensiva, um

movimento da natureza para a cultura, levado a cabo de maneira mais radical no *Pop* do século XX.

Tais decisões artísticas de explicitamente situar seus trabalhos em circunstâncias da vida contemporânea, para Livingstone, alteraram profundamente o curso futuro da arte figurativa. O autor cita como exemplo a dependência consciente na fotografia para alcançar uma casualidade composicional, introduzida por Degas no fim do século XIX, prática que gradualmente evoluiu para formas de pintura representacional que explicitamente assumiam suas fontes: os retratos pintados a partir de instantâneos nos anos 1920 por Walter Richard Sickert; os usos por Francis Bacon nos anos 1950 de fotogramas de filmes, fotografias de Eadweard Muybridge e reproduções de pinturas; e a dependência de uma visão “fotográfica” em pinturas de paisagens naturais e urbanas na arte americana, como a de Edward Hopper e dos Precisionistas.

Outras contribuições iniciais para a arte de apropriação podem ser encontradas, também, nos fragmentos da realidade da vida cotidiana utilizados em colagens cubistas de 1912, ou nas construções em alto-relevo de Pablo Picasso, iniciadas em 1912 com a obra *Violão*. Dentre as *assemblages* de Picasso, destaca-se *Um copo de absinto*, de 1914 (fig. 2), em que uma peneira de açúcar produzida industrialmente é incorporada a uma escultura de bronze pintado, abrindo os caminhos para a incorporação de objetos reais ao processo de esculpir. Livingstone afirma que tais construções de Picasso influenciaram não apenas o caminho da escultura abstrata, mas também ajudaram a criar o clima correto para artistas fabricarem emblemas de objetos comuns dignos de serem contemplados.

Contudo, a figura exemplar para artistas do início do século XX era Marcel Duchamp, o artista que criou o *ready-made*, um objeto funcional produzido em massa que é removido de seu contexto original e apresentado, sem mediação física, como um trabalho de arte. Um exemplo de *ready-made* é um trabalho de 1915 em que Duchamp pega uma pá de neve e a rebatiza como *Em antecipação ao braço quebrado* (fig. 4), alterando, assim, a função do objeto através da linguagem. Sua obra mais notória, que se tornou um ícone da arte moderna do tipo mais iconoclasta, é um urinol intitulado *Fonte*, de 1917.

O nome genérico, *ready-made*, que ele deu às suas obras quando se mudou da França para os Estados Unidos em 1915, foi emprestado da indústria da moda, em que se diferenciavam itens feitos industrialmente em tamanho padrão, os *prêt-à-porter*, dos itens de alfaiataria. Além da sua contribuição enorme à escultura *pop*, a ideia do *ready-made* influenciou também a construção de trabalhos bidimensionais com materiais encontrados e

imagens tomadas da publicidade, de histórias em quadrinhos, fotografias e outras mídias impressas.

Livingstone (1990, p. 11) traz como exemplos de precedentes bidimensionais existentes na obra de Duchamp os *ready-mades* “corrigidos”, como *Apolinère Enameled*, de 1916, em que ele fez algumas modificações com tinta óleo em uma imagem publicitária impressa em lata, e *L.H.O.O.Q.*, de 1919 (fig. 3), uma reprodução da Mona Lisa impressa em material barato dessacralizada pela adição de um bigode e um cavanhaque, com um título que expressa um trocadilho em francês falado de conotação sexual: quando lido em voz alta o título é *elle a chaud au cul* — ela tem o rabo quente.



Fig. 3 - Marcel Duchamp, *L.H.O.O.Q.*, 1919

Esse tipo de apropriação é classificada por Nicolas Bourriaud (2009) como um trabalho de pós-produção, um termo técnico utilizado no audiovisual para o conjunto de tratamentos dados a um material registrado, como a montagem, os efeitos especiais, a legendagem e a dublagem. Para Bourriaud, é possível dizer que existe, aqui, uma quebra da

distinção entre produção e consumo, criação e cópia, *ready-made* e original. Não se trata mais de elaborar uma obra a partir de um material bruto, e sim de trabalhar com objetos já existentes e em circulação no mercado. O autor diz que

a diferença entre os artistas que produzem obras a partir de objetos já produzidos e os artistas que operam *ex nihilo* é a mesma que Karl Marx, em *A ideologia alemã*, apresentava entre os “os instrumentos de produção naturais” (o trabalho da terra, por exemplo) e “os instrumentos de produção criados pela civilização”. No primeiro caso, prossegue Marx, os indivíduos estão subordinados à natureza. No segundo, eles lidam com um “produto do trabalho”, isto é, com o *capital*, mescla de trabalho acumulado e instrumentos de produção. (BOURRIAUD, 2009, p. 19)



Fig. 4 - Marcel Duchamp, *Em antecipação ao braço quebrado*, 1915

Portanto, quando Marcel Duchamp expõe uma pá em 1915 e utiliza um objeto produzido industrialmente como base para sua obra, ele traz o processo de produção capitalista para a esfera da arte e equivale o consumo à produção. Bourriaud nota outra

conexão com a teoria marxista, citando a *Introdução à crítica da economia política*, de Karl Marx, como maneira de explicitar a relação entre produção e consumo. De acordo com Marx,

o consumo é também imediatamente produção, do mesmo modo que na natureza o consumo dos elementos e das substâncias químicas é produção da planta. É claro que, por exemplo, na alimentação, uma forma de consumo, o homem produz seu próprio corpo; mas isto é igualmente válido para qualquer outro tipo de consumo, que, de um modo ou de outro, produza o homem. [...] A produção é, pois, imediatamente consumo; o consumo é, imediatamente, produção. (MARX, 1985, p. 109)

Marx diz que a produção é consumo porque é necessário gastar matéria-prima para produzir coisas novas. O consumo é produção porque tudo que é consumido é convertido em outro, como na célebre frase atribuída a Antoine-Laurent de Lavoisier: “Na natureza nada se cria, nada se perde, tudo se transforma”. Esse princípio pode ser expandido para além da dimensão física e material da vida humana e levado para a cultura, sendo o consumo de produtos culturais (como filmes, imagens publicitárias, fotografias em redes sociais) produtor de identidades, de estruturas de imaginação, de posturas políticas, de amores, entre outras coisas.

A utilização de imagens já existentes para a criação de obras de arte se torna mais comum no momento presente, em que a internet, muito mais do que a televisão, bombardeia seus usuários com centenas ou milhares de imagens todos os dias. Uma das fontes mais recorrentes de apropriação atualmente é o cinema, matéria-prima para as obras de Solon Ribeiro, Peter Greenaway, Angela Bulloch, Douglas Gordon, John Miller, Kendell Geers, e muitos outros. Um exemplo marcante é a obra *24 Hour Psycho* (fig. 5), de Douglas Gordon, realizada em 1993, em que o filme *Psycho* de Alfred Hitchcock foi apropriado pelo artista e desacelerado para que tivesse duração total de 24 horas. De acordo com o artista,

*24 Hour Psycho*, como eu o vejo, não é simplesmente um trabalho de apropriação. É mais como um ato de afiliação... Não foi um caso direto de abdução. O trabalho original é uma obra-prima por si só, e eu sempre amei assisti-la... Eu queria manter a autoria de Alfred Hitchcock para que quando o público visse meu *24 Hour Psycho* eles pensariam muito mais sobre o Hitchcock e muito menos, ou de jeito nenhum, sobre mim...<sup>1</sup> (GORDON, c2002, tradução nossa)

Diferentemente do *telos* modernista, em que o campo artístico era enxergado como um museu com obras que deveriam ser citadas ou superadas, os artistas contemporâneos encaram

---

<sup>1</sup> *24 Hour Psycho*, as I see it, is not simply a work of appropriation. It is more like an act of affiliation... it wasn't a straightforward case of abduction. The original work is a masterpiece in its own right, and I've always loved to watch it. I wanted to maintain the authorship of Hitchcock so that when an audience would see my *24 Hour Psycho* they would think much more about Hitchcock and much less, or not at all, about me...

a história da arte e as imagens que os rodeiam de maneira mais consumista: é como uma prateleira de supermercado, um conjunto de produtos que se transformam em ferramentas de trabalho ao serem comprados, roubados, olhados ou desejados.



Fig. 5 - Douglas Gordon, *24 Hour Psycho*, 1993

“Usar um objeto é, necessariamente, interpretá-lo”, diz Bourriaud (2009). Para ele, o uso é um ato de micropirataria, o grau zero da pós-produção. O consumidor em êxtase dos anos 1980 se transforma em um consumidor inteligente que sabe usar as formas que estão presentes ao seu redor. A questão, agora, seria atribuir um valor positivo ao *remake*, à apropriação, em lugar da busca por originalidade e ineditismo que caracterizava o modernismo.

É possível relacionar as estratégias contemporâneas de apropriação com a superprodução de produtos e de imagens atual. Para Artur de Vargas Giorgi (2019), o contemporâneo é o fazer que habita um momento em que coincidem distintas temporalidades, um arquivo de imagens, planos, objetos, palavras, formas que estão à disposição de artistas para serem reorganizados. A partir dessa reorganização, a apropriação de um elemento do passado tem o efeito de atualizá-lo, uma repetição com diferença (FOSTER, 1996), a criação de uma ficção contemporânea através do deslocamento temporal.

Ao atualizar um elemento do passado, o artista contemporâneo força esse elemento a se tornar relevante no presente por uma rede de significações pessoais que surge através da

sua imbução nos interesses estéticos, experiências vividas e da imaginação do artista que se apropria dele. Consumir é produzir, e o consumo de imagens e de outros tipos de produtos culturais produz a identidade do artista, cria ficções internas que são, eventualmente, atribuídas aos produtos recriados por apropriação. Ficções essas que são discursivas, narrativas verbais ou textuais, dando, portanto, ao trabalho de apropriação uma dimensão textual que leva a obra além da experiência visual.



Fig. 6 - Robert Rauschenberg, *Erased de Kooning drawing*, 1953

Benjamin Buchloh exemplifica a disposição textual da arte de apropriação através de uma obra de Robert Rauschenberg (fig. 6):

Em 1953 Rauschenberg recebeu um desenho de Willem de Kooning após informá-lo de sua intenção de apagar o desenho, e de fazê-lo tema de um trabalho de sua autoria. Uma vez que Rauschenberg havia executado o apagamento com o maior cuidado possível, um processo que deixou vestígios do lápis e a marca das linhas desenhadas visíveis como pistas de um desenho anterior que havia sido baseado em similitude, o apagamento foi emoldurado com uma moldura de ouro e uma etiqueta de metal gravada identificava o trabalho como uma obra de Robert Rauschenberg

intitulada *Erased de Kooning drawing*, datada de 1953.<sup>2</sup> (BUCHLOH, 2006, p. 31, tradução nossa)

Para Buchloh, o procedimento de apropriação aqui descrito, desenvolvido através de meios como a duplicação do texto visual por um segundo texto, verbal, ou o afastamento de uma percepção visual em direção a um ato de leitura, leva o trabalho em direção ao discursivo, ao narrativo. Onde dados perceptivos são retidos ou removidos da superfície tradicional de exibição, diz Buchloh (2006, p. 31), o próprio gesto de apagamento da imagem altera o foco de atenção da obra para a construção histórica do desenho de um artista extremamente influente, e, simultaneamente, para os dispositivos de emolduramento e de apresentação de trabalhos de arte, que trazem seu próprio peso significativo e histórico para a equação.

Essa virada em direção ao texto, iniciada com as obras de Duchamp no ato de transformação dos *ready-mades* em obras, equaliza obra e ideia (BELTING, 2006, p.216). Essa foi a descoberta de que a disposição material da obra não é suficiente para transformá-la em arte, mas um objeto do cotidiano somado a uma ideia de arte valida o objeto enquanto trabalho de arte. Para Marco Giannotti (2009), a valorização excessiva do conceito, da ideia de arte, pode nos levar (e está nos levando) a um caminho de uma progressiva desestetização da arte.

Quando uma obra se resume a um conceito, as condições materiais mediante as quais a obra aparece podem ser descartadas. Corre-se o risco de se interpretar uma obra como mero suporte para ideias, como se ela não fosse uma matéria à procura de outra natureza, uma alquimia transformadora do metal. [...] Entretanto, na arte contemporânea é possível notar uma tendência de afirmar que basta uma obra revelar seu conceito para mostrar sua validade. [...] Não seria melhor, nesse caso, permanecer no plano da palavra, capaz de lidar muito melhor com os conceitos do que as imagens? (GIANNOTTI, 2009, p. 58)

As artes plásticas, diz o autor, estiveram sempre conectadas à aparência. A arte se tece justamente no jogo ambíguo de ser e não ser algo, uma imagem que indica uma outra realidade e ao mesmo tempo luta por sua autonomia enquanto experiência visual (GIANNOTTI, 2009). Apesar disso, dizer que a arte não deva ser ilustração de uma ideia não significa deixar de lado o conceito na arte. Deve existir um equilíbrio entre aparência e

---

<sup>2</sup> In 1953 Rauschenberg obtained a drawing from Willem de Kooning after having informed him of his intention to erase the drawing, and to make it the subject of a work of his own. Once Rauschenberg had executed the erasure as carefully as possible, a process that left vestiges of pencil and the imprint of the drawn lines visible as clues of an earlier drawing that had been based on similitude, the erasure was framed in a gold frame and an engraved metal label attached to the frame identified it as a work by Robert Rauschenberg entitled *Erased de Kooning Drawing*, dating it 1953.

discurso, uma preocupação simultânea com os dois, sejam as obras pinturas, vídeos, esculturas, instalações, ou qualquer outro tipo de trabalho.

Os tipos de imagens, objetos, ou trabalhos de arte são variados e, para cada caso de tradução de um meio a outro pela apropriação, os efeitos da sua feitura são diferentes. Para afunilar as possibilidades de análise de obras de arte de apropriação dentro dessa monografia, alguns critérios foram adotados. Em primeiro lugar, serão analisadas apenas obras bidimensionais, como a pintura, o desenho, a fotografia, o vídeo ou os quadrinhos. Em segundo lugar, utilizando a distinção de imagens feita por Jacques Aumont em seu livro *A imagem* (1993), será priorizada a transição de imagens-luz (que são projetadas, existem pela luz, como a imagem cinematográfica projetada, o vídeo na televisão, as fotografias em celulares) para imagens-opacas (que são impressas, físicas, que se podem tocar e foram criadas pela aposição de pigmentos coloridos em uma superfície, como a pintura, o desenho, a fotografia impressa). Essa distinção será desenvolvida com maior profundidade no capítulo seguinte.

Dentro das categorias imagem-luz e imagem-opaca, defino, para efeitos desse trabalho, o cinema e a pintura, respectivamente, como pilares de cada tipo de imagem para as análises. Mais especificamente, as obras selecionadas serão obras de apropriação em que um(a) artista toma para si uma imagem do cinema (imagem-luz bidimensional) e a transforma em pintura (imagem-opaca bidimensional). Partiu-se, portanto, de duas vertentes da imagem: O cinema do tipo que é consumido na contemporaneidade, pelo computador, pela televisão, por serviços de streaming, em que há uma nivelção no tamanho das obras para quem a consome — dependendo do tamanho da tela em que se vê — e que é totalmente digital, que não pode contar com a presença do fotograma, do rolo de filme; a pintura do tipo feita à óleo, que carrega com si o peso de séculos de História da Arte, inaugurada no Renascimento do norte europeu, que é extremamente maleável, modificável, que muda de cor com a passagem do tempo, que demora dias ou semanas para secar.

A pintura entraria, portanto, como maneira de trazer ao espaço físico a imagem cinematográfica e de diminuir o tom discursivo e textual da arte de apropriação, pelas especificidades visuais e materiais da imagem pintada. As qualidades materiais da pintura, aliadas às características discursivas da arte de apropriação, podem ser a chave para a criação de obras de arte contemporâneas que não se baseiam somente em propriedades discursivas, como fazem os artistas conceituais, nem somente em propriedades visuais, como na postura acadêmica, dogmática da pintura (GIANNOTTI, 2009). A apropriação, aqui, acontece como processo de *materialização* da imagem, pois a pintura é inegavelmente material, e seu peso

enquanto parte da realidade física arrasta a imagem apropriada à outro campo perceptivo, o campo da tinta, do pigmento misturado ao óleo, da tela de algodão cru ou linho, pertencente somente à pintura e a nenhuma outra forma de arte.

A arte de apropriação, como demonstrado nesse capítulo, tem raízes que se deslocam até o fim do século XIX. Aliada a noções de consumo e produção, ela surge em um período pós-Revolução Industrial e avança, se modificando, com o desenvolvimento dos meios de produção e do mercado. Hoje, vivemos um momento em que a produção de imagens é extremamente potente e supérflua, um momento em que é possível pensar em uma nova modificação da arte de apropriação através do desenvolvimento das tecnologias do digital. No capítulo seguinte, serão discutidas e exploradas com mais profundidade as formas de imagem cinematográfica e de imagem pintada, a distinção entre imagem-luz e imagem-opaca será desenvolvida e as hipóteses de transformação do cinema em pintura serão analisadas através da definição ontológica de cada uma delas.

## ATRAVESSANDO O ESPELHO DA IMAGEM

O cinema e a pintura se relacionam e se afetam esteticamente há mais de um século: se inicialmente a influência da fotografia na pintura se fez sentir na obra de pintores do fim do século XIX e início do século XX como Edgar Degas, Henri de Toulouse-Lautrec, Edvard Munch e Albert Welti, a influência do cinema na pintura será mais marcante em épocas mais recentes, como comentado no capítulo anterior; já o cinema sofre influência da pintura desde sua própria criação, herdando características de dispositivos anteriores a ele como o próprio quadro, que delimita o espaço representacional, e o espetacular panorama, imagem móvel feita pela pintura (AUMONT, 2004). Antes de desenvolver comentários sobre as diferenças e especificidades da pintura e do cinema, é preciso escrever sobre o que é crucial, sobre suas raízes e desenvolvimentos entrelaçados na história. Depois, seguindo a linha histórica do desenvolvimento da arte moderna, será feita uma breve investigação sobre a construção da imagem cinematográfica e, em sequência, sobre a pintura.

O cruzamento dessas duas formas de arte, como demonstra Jacques Aumont em seu livro *O olho interminável*, acontece já no início do século XIX, antes da invenção do cinematógrafo, com transformações sofridas pela pintura e pelo desenho, ou seja, pelos modos mais populares de representação bidimensional da realidade. Para Aumont, o núcleo dessa transformação começa com a mudança de status do esboço, que passa de um registro da realidade que contém o projeto de um quadro em vista a um registro rápido da realidade “tal como ela é”, independente do projeto de qualquer obra, uma espécie de esboço como fim em si mesmo — que recebe a nova roupagem de estudo. O objetivo do estudo, no âmbito do desenho e da pintura, não é a exatidão representacional, pois essa fora adquirida há séculos por pintores e desenhistas que se interessavam por ela. O importante é a rapidez, a tentativa de captar a primeira impressão, de explorar o mundo ao redor do artista e recortá-lo, enquadrá-lo. Essa é a chave para o aparecimento da “ideologia fotográfica de representação” (AUMONT, 2004).

O que interessa nessa mudança, de acordo com o autor, é uma modificação do próprio ato de olhar, uma *mobilização* do olhar, vista claramente no campo da pintura de paisagem. A partir do estudo, com sua imediatez, a paisagem tem seu status transformado, ela se torna interessante em si mesma, mesmo se não diz nada, fora de seu valor alegórico ou simbólico, como era valorizada no Renascimento. Essa transformação na forma de representar a natureza é uma transformação na forma de olhar a natureza: se o que a pintura busca é representá-la com rapidez e conservando seu caráter de efemeridade, é preciso que o olhar desenvolva uma

acuidade, um desejo de investigação e de descoberta. É uma nova confiança dada ao olhar como instrumento de conhecimento, uma forma de aprender olhando.

Complementando esse novo paradigma do olhar como conhecedor, investigador e móvel, Aumont cita dois outros fatores importantes para essa modificação que se encontram fora da arte: a estrada de ferro e o panorama. O trem é o lugar onde se desenvolve o viajante imóvel, passivo e acompanhado de outros viajantes, que olha através de uma janela (que se assemelha muito a um quadro, objeto que enquadra o que está do outro lado) a paisagem desfilante, móvel, que atravessa seu caminho. O trem é o lugar onde se desenvolve o espectador do cinema.



Fig. 7 - Ilustração de panorama americano de John Banvard,  
*Scientific American Magazine*, 1848

O panorama, um espetáculo muito apreciado na Europa do século XIX, é o dispositivo que desenvolveu a imagem em movimento espetacular. Entre os dois grandes tipos de panorama, o europeu e o americano, nos interessa o americano, que mais se assemelha à imagem cinematográfica e ao trem: cenas de paisagens em forma de imagem plana se desenrolam na frente do espectador. Essas cenas são pintadas por um grande grupo de artistas em uma superfície enorme, por vezes com quilômetros de comprimento, e se desenrolam de modo lento, com duração de horas, em frente a espectadores sentados que se imaginam a bordo de um trem ou de um barco. Uma imagem grande e em movimento, um espetáculo com

duração longa e espectadores imóveis. Um protótipo de cinema criado através da pintura, patenteado ainda no século XVIII por Robert Baker (AUMONT, 2004).

Existe, portanto, um encontro entre cinema e pintura nas raízes da imagem em movimento, nas raízes da mobilização do olhar. Além disso, há a semelhança da apresentação de um quadro e de um filme: os dois surgem de uma “*geometria espectral*” (AUMONT, 2004), expressão que cobre questões de geometria relacionadas à posição de olho e imagem, quando se trata de fazer ver imagens planas. Os dois tipos de imagens também têm limites espaciais, uma moldura que indica o fim da imagem e o início da realidade. Ou seja, não existe muita diferença “geométrica” entre olhar um quadro ou olhar um filme. A última semelhança que gostaria de citar, que é também bifurcação para diferenças, é o tempo. Para Jacques Aumont,

Qualquer representação, mesmo imóvel, lida, com efeito, com o tempo, e de diversas maneiras. Tempo material, físico, sempre a nosso alcance, da contemplação da obra, tempo ‘espectral’, para falar como a filmologia dos anos 40; e, simetricamente, porém de modo mais difícil, tempo ‘criatorial’, o da produção. Entre (?) esses dois tempos, o da representação, *na* representação seria melhor dizer: o tempo representado; a representação, na obra, do variável. (AUMONT, 2004, p. 79)

Toda representação lida com o tempo, mas diferentes tipos de representação lidam com ele de maneiras diferentes. Levando em consideração o que o autor chama de tempo “criatorial”, o tempo da produção, temos na temporalidade da pintura um processo mais devagar, que pode levar horas, dias, semanas, meses ou anos. Já no cinema, lidamos com a temporalidade da produção de imagens em massa: um filme longa-metragem, de aproximadamente uma hora e meia, pode levar entre um a cerca de dois meses para ser filmado, sem contar os meses de pré-produção e de pós-produção. Cada segundo do filme, de maneira padronizada, conta com 24 imagens fotografadas, 24 frames, e cada plano filmado frequentemente conta com, no mínimo, duas tomadas diferentes. Essa diferença temporal de produção, em que o cinema produz imagens abundantemente e a pintura de maneira única, cria uma condição de valorização da imagem destoante, onde no cinema o frame pode ser excluído, cortado ou deletado sem problemas, e na pintura a imagem pintada tem caráter final: se foi criada de tal maneira, existirá, em princípio, de tal maneira.

Agora, o tempo da pintura percebido pelo espectador, de acordo com Aumont, pode ser dividido em dois regimes temporais, um chamado de “tempo ocular” e o outro chamado de “tempo pragmático”. O “tempo ocular” seria o tempo da exploração pelo olho da superfície da imagem, tempo privilegiado na pintura por se tratar de uma imagem parada, que não se

movimenta, que se deixa olhar. O “tempo pragmático” é o tempo prolongado, que perde a imediatez, é o interesse pela tela pintada que muitas vezes é induzido por um texto que incita uma demora maior do olhar sobre a imagem, como o título da pintura.

Já para o cinema, o tempo percebido pelo espectador é de outra ordem, já que a imagem cinematográfica não “congela” um momento no tempo e não é uma imagem sem movimento, como a pintura. A edição cinematográfica faz o tempo passar de maneira obrigatória, a passagem de um plano a outro pode ser violenta, muitas vezes inesperada, brusca. Não se pode escapar dessa colocação em série e nem voltar atrás, o filme leva o espectador ao fim do caminho narrativo como uma locomotiva que não interrompe seu trajeto até chegar ao destino final. Diante de uma pintura pode-se permanecer cinco minutos ou cinco horas, diante de um filme só é possível permanecer, em princípio, o tempo que o filme dura. Chegamos, aqui, a duas características do cinema que podem ser ditas partes de sua ontologia: a montagem e o tempo, essenciais para a criação cinematográfica. Faremos um desvio pelo cinema e sua ontologia por um momento e voltaremos, depois, à pintura.

### **A temporalidade da imagem-luz**

Para Alain Badiou, o cinema pode ser visto como uma arte de montagem, capaz de tornar visível a montagem do tempo (BADIOU, 2015). Badiou diz que o tempo funciona no cinema de maneira sintética, uma síntese ativa de diferentes blocos, é o tempo feito de encaixes, encaixes esses construídos pela montagem cinematográfica.

O cinema é uma arte de massas porque transforma o tempo em percepção, torna o tempo visível e, assim, cria um sentimento do tempo, o que não é o mesmo que o tempo vivido. Naturalmente, todos temos uma vivência imediata do tempo, mas o cinema transforma essa vivência em representação. Ele mostra o tempo. (BADIOU, 2015, p. 39)

Gilles Deleuze, em *Imagem-movimento*, define o plano cinematográfico também como imagem temporal, como essencialmente ligada ao tempo. Para ele, a diferença entre a imagem fotográfica e a imagem cinematográfica é que a fotografia é uma espécie de “moldagem”, uma forma de organizar a imagem internamente a partir da criação de um molde que promove um estado de equilíbrio, o que Deleuze chama de *corte imóvel*. Já o cinema não se detém quando um estado de equilíbrio é alcançado, ele continua modificando o molde, é um tipo de fixação da imagem variável, uma modulação, que só é possível no tempo, e que, somada à técnica de montagem cinematográfica, gera o *corte móvel*, a imagem-movimento. Deleuze

diz, também, que o plano cinematográfico, assimilado à imagem-movimento, tem duas faces: “uma em relação aos objetos cuja posição relativa ela faz variar”, ou seja, o enquadramento; e outra “em relação a um todo cuja mudança absoluta ela exprime”, ou seja, a montagem (DELEUZE, 2005). A montagem seria, então, o ato que constitui o todo, que nos dá a imagem do tempo. Ela é, portanto, o ato principal do cinema para Deleuze, que aprofundaria o estudo das experimentações cinematográficas com um tempo ainda mais maleável e desvencilhado do movimento no seu livro *Imagem Tempo*.

Para além de uma função diretamente ligada à percepção temporal, a montagem também se expressa como criadora de sentido, como linguagem que pode sugerir uma sucessão lógica de acontecimentos ao longo de uma linha temporal diegética. André Bazin, em seu texto *A evolução da imagem cinematográfica* (BAZIN, 2014), define a montagem como a criação de um sentido que as imagens não contêm objetivamente e que procede das relações que são criadas pelo montador do filme. O autor cita, para exemplificar tal processo, a célebre experiência de Kulechov com o mesmo plano de Mozjukhin, cuja expressão facial parecia mudar de acordo com a imagem que o precedia.

O tempo e a montagem, portanto, constituem elementos fundamentais da arte cinematográfica, mas não são os únicos. Antes de prosseguir, é necessário definir mais um critério de afunilamento de possibilidades de análise dentro desta monografia, complementando os critérios definidos no capítulo anterior. O tipo de imagem cinematográfica que será tomada como base para este trabalho é o cinema como arte de massas, o cinema clássico de entretenimento, a arte industrial. Não serão considerados aqui os filmes experimentais e outros tipos de variação do cinema, como os filmes de vanguarda, o cinema não-narrativo, o cinema difícil, que pressupõe um conhecimento prévio da história do cinema (BADIOU, 2015). O motivo principal para isso é que, como observado no capítulo anterior, a arte de apropriação está intimamente ligada ao consumo em grande escala, ao desenvolvimento da sociedade industrial, à arte de massas.

“O cinema é sempre uma arte de massas em potencial”, diz Alain Badiou (2015, p. 38). Para o filósofo, é possível adentrar no pensamento sobre o cinema como arte de massas por cinco caminhos principais, dentre os quais nos interessam apenas quatro vias: a partir da imagem, a partir do tempo, a partir da comparação do cinema com outras artes e a partir da relação entre arte e não arte no cinema. A quinta porta de entrada é a partir da abordagem da significação ética ou moral do cinema, que foge das questões de imagem e mergulha no que é socialmente estrutural da arte cinematográfica, e por isso será deixada de lado neste trabalho,

que tem a imagem como foco. O caminho do tempo já foi abordado nos parágrafos anteriores, então nos resta comentar o cinema, brevemente, a partir dos três outros caminhos.

No pensamento a partir da imagem, o cinema pode ser concebido como fabricação de uma aparência exterior da realidade, como um duplo ou cópia do real (BADIOU, 2015). Isso o coloca em uma posição paradoxal que gira em torno do “ser” e do “parecer”, levando Badiou a chamá-lo de “arte ontológica”. Esse duplo da realidade também caracteriza o cinema como uma arte de identificação levada ao seu mais alto grau de perfeição. Nenhuma outra arte permite a identificação com tamanha força, de acordo com o autor. Sobre outra porta de entrada, a da relação do cinema com as outras artes, o autor diz que

o cinema torna todas as artes acessíveis; ele abstrai o lado aristocrático, complexo e composto da grande arte e devolve tudo isso à imagem da vida - enquanto pintura sem pintura, música sem música, romance sem psicologia, teatro pelo fascínio dos atores. No fundo, o cinema é a popularização de todas as artes, daí sua vocação universalista. (BADIOU, 2015, p. 40)

O cinema, portanto, é uma arte de massas porque promove a democratização de todos os outros tipos de arte. Essa ideia se relaciona com outro dos caminhos para a investigação sobre o cinema, o da relação entre arte e não arte na imagem cinematográfica: para Badiou, o cinema está sempre no limiar da não arte. “É uma arte saturada de não arte, ou seja, uma arte ainda saturada de formas vulgares”, diz o autor (2015, p. 41). Em todo filme, mesmo nas consideradas obras-primas do cinema, há sempre imagens comuns, objetos banais, coisas vistas todos os dias, estereótipos, o cinema sempre trabalha com o vulgar do mundo.

Cabe, aqui, dada a abertura de relacionar o cinema com a realidade vulgar, falar sobre a maneira que a imagem cinematográfica é produzida, de acordo com Badiou. Para ele, as condições de fabricação dessa imagem são inteiramente singulares: é preciso mobilizar recursos técnicos e materiais extremamente complexos, como locações, cenários, espaços físicos, um roteiro, diálogos, corpos de atores, uma equipe dividida em áreas extremamente diferentes. Isso faz do cinema uma arte da impureza, desde seu início. O cinema precisa de dinheiro e do mundo real. De muito dinheiro, principalmente. É parte de uma indústria, e isso é algo que diz respeito à natureza da imagem cinematográfica.

O cinema é uma luta com o infinito. Uma luta pela depuração do infinito. Infinitude do visível, infinitude do sensível, infinidade das outras artes, infinidade de músicas, infinidade de textos disponíveis. O cinema é essencialmente uma luta ‘corpo a corpo’ com a infinitude do sensível. É, portanto, uma arte da simplificação, enquanto as demais são artes da complexidade. Elas criam uma complexidade a

partir do nada. Já o cinema é idealmente a criação do nada a partir de uma complexidade. O ideal do cinema é a pureza do visível. A visibilidade feita transparência, o corpo humano feito corpo essencial. O horizonte feito puro horizonte. A história feita história exemplar. É o ideal do cinema. (BADIOU, 2015, p. 69)

Em outros tipos de arte, o ponto de partida é o vazio, uma espécie de pureza, a página em branco, a tela em branco, a argila sem forma, o silêncio. No cinema há sempre o excesso, é um tipo de arte que parte do acúmulo e que busca organizar a realidade para produzir uma imagem de simplicidade construída, fabricada. E, além disso, o cinema constrói uma imagem luminosa, como Jacques Aumont a define em *A imagem* (2004). A luz que os objetos, lugares e pessoas do mundo refletem é o material primordial para a criação da imagem fotográfica, que é a base da imagem cinematográfica.

Aumont chama esse tipo de imagem de imagem-luz, imagem que resulta da presença mais ou menos escorregadia da luz sobre uma superfície, à qual jamais se integra, como um filme projetado em uma parede branca nunca se prende à parede. A imagem-luz é percebida como passageira, imaterial e também como intrinsecamente dotada de uma dimensão temporal, já que é impossível a luz se propagar no espaço sem o tempo, dado que a luz não é um estado fixo, mas um processo, algo em movimento constante (basta pensar na ideia comum de que uma estrela distante pode cintilar para nós, na Terra, mesmo décadas após sua morte). A pintura é classificada, para Aumont, como imagem-opaca. A imagem-opaca é impressa, material, é possível tocá-la, ela resulta de um processo de aplicação de pigmento sobre um suporte do qual se torna inseparável. Entramos, agora, no que é considerado característica essencial da pintura: sua materialidade.

### **A fisicalidade da imagem-opaca**

A ideia da morte da pintura, ainda presente no vocabulário da arte contemporânea, surge já no século XIX quando Eugène Delacroix e Paul Delaroche viram o primeiro daguerreótipo<sup>3</sup> (LAWRENCE, 2013). Essa é uma constatação baseada puramente na objetividade da representação imagética, que a fotografia supostamente domina, e não leva em conta o que faz da pintura a pintura: o pigmento em tinta sobre a tela. Para Sharon Orleans Lawrence (2013), a materialidade da pintura é a encarnação da ontologia da pintura, que pode ser dividida em duas: o que a pintura *é* e o que a pintura *foi*. O que a pintura *é* surge a partir

---

<sup>3</sup> Daguerreótipo foi o primeiro processo fotográfico a ser anunciado e comercializado na França, em 1839, batizado em homenagem à Louis Daguerre.

das características da tinta, da experiência de pintores com ela e da apresentação da pintura a quem a vê. O que a pintura *foi* diz respeito à história da pintura e à teoria e crítica da arte, que são partes essenciais do que faz a pintura ser a pintura.

Para a autora, a tinta é um dos componentes principais da ontologia da pintura e constitui grande parte da sua materialidade. Isso se expressa pela composição química da tinta e pelo o que ela pode fazer, por como ela é sentida em um pincel e como se comporta em uma superfície, pela maneira como ela se torna mais fina ou grossa, mais brilhante ou escura, mais transparente ou opaca, dependendo do que é misturado a ela. A pintura revela o humor e o estado mental do artista nas pinceladas, revela camadas de planejamento e momentos de perspicácia. A tinta demonstra tudo, até o que teve a intenção de ser escondido, através de suas condições materiais (LAWRENCE, 2013). A técnica de pintura utilizada pelo pintor também faz parte da materialidade da pintura, seja ela *velatura*<sup>4</sup> ou *alla prima*<sup>5</sup>. A maneira como a luz penetra as camadas de tinta em uma pintura feita com *velatura* e é refletida de volta para os olhos de quem a vê com um brilho único da pintura – isso é a materialidade da pintura e parte de sua ontologia.

A pintura é comparada à alquimia por James Elkins no livro *What painting is*, a partir dos dois componentes básicos da tinta: água e pedra. Um líquido é misturado a uma pedra colorida e assim se faz tinta. Todas as tintas são feitas seguindo essa lógica de produção e o que diferencia uma tinta da outra é o tipo de líquido e a quantidade de água e pedra usadas — nomeadamente, *medium* e pigmento. A tinta óleo, por exemplo, é originalmente uma mistura simples de óleo (geralmente óleo de linhaça, de papoula ou de nozes) e pigmento em pó. Essa seria a primeira similaridade entre a alquimia e a pintura, sua relação com o líquido e o sólido, já que o objetivo final da alquimia é o de criar a Pedra Filosofal, uma pedra, sólida, construída a partir de uma substância líquida; assim como uma pintura, sólida, é construída a partir de um líquido, a tinta. (ELKINS, 2019). De acordo com o autor, a pintura acontece fora da ciência e de qualquer saber exato e concreto. É um tipo de imersão em substâncias, um deslumbramento por suas formas e sensações inesperadas. Elkins exemplifica a experiência da pintura ao descrever uma tela de Jean-Baptiste Camille Corot, chamada *Vue près Epernon* (fig. 8), feita por volta de 1850.

---

<sup>4</sup> *Velatura* é uma técnica de pintura clássica onde a tinta é aplicada em finas camadas sobre a tela, com cada camada aplicada somente após a secagem completa da anterior. É também chamada de pintura *seco no seco*.

<sup>5</sup> *Alla prima* é uma técnica de pintura clássica onde a tinta é aplicada em apenas uma ou duas camadas sem que se espere a tinta secar. É também chamada de pintura *molhado no molhado*.

Aqui, então, está um cavaleiro, atravessando um campo de verão. A paisagem ao seu redor está brilhando levemente, com o tipo de brilho que acontece no meio do verão quando o ar úmido da primavera ainda não secou completamente. Sob seus pés uma parte da grama está começando a queimar em Ocre e Violeta Manganês. Uma colina distante ainda é Verde Esmeralda. A luz é como um envelope transparente, molhado e luminoso. Originalmente, não existia cavalo ou cavaleiro, e o campo era uniformemente Siena Natural e Verde Viridiano. Algumas pinceladas de Branco de Chumbo deram ao cavaleiro uma presença espectral, mas o pintor deixou seu corpo vazio, então ele tem a cor do prado. Seu cavalo é um borrão escuro de Siena Queimada. Dos joelhos para baixo, o cavaleiro começa a se misturar ao cavalo — ou talvez o prado escoe na parte de trás do cavalo e então se transforma na sua cor. Acima deles, o céu é manchado de nuvens brancas, em serpentinas esfarrapadas. À esquerda as nuvens, ou as pinceladas, são majoritariamente achatadas; à direita, elas tropeçam e se erguem do bosque como ondas de calor sobre uma fogueira. É um céu grosso, com todo o peso do Branco de Chumbo e do Ocre, e toda a opressão dos óleos que secam lentamente.<sup>6</sup> (ELKINS, 2019, p. 195, tradução nossa)



Fig. 8 - Jean-Baptiste Camille Corot, *Vue près Epernon*, c1850

Elkins diz, em seguida, que isso não pode nunca ser apenas um homem sobre um cavalo ou uma paisagem na França. E também nunca pode ser apenas sobre a felicidade da vida rural ou sobre qualquer outro assunto que críticos de arte e historiadores possam escrever

<sup>6</sup> Here, then, is a horseman, riding through a summer field. The landscape around him is softly glowing, with the kind of glow that happens in mid-summer when the humid air of spring has not quite dried away. Underfoot some of the grass is beginning to parch into Ochre and Manganese Violet. A far hill is still Emerald Green. The light is like a glassine envelope, wet and lucent. Originally, there was no horse or rider, and the field was uniform Raw Sienna and Viridian. A few strokes of Lead White gave the rider a spectral presence, but the painter left the rider's body empty, so it has the color of the meadow. His horse is a dark smudge of Burn Sienna. From the knees down, the rider begins to merge into the horse — or rather the meadow seeps down the horse's back and then fades to the color of the horse. Above them, the sky is smeared with bright clouds, in ribbed and scumbled streamers. To the left the clouds, or brushmarks, are mainly flat; on the right, they tumble and rise from the corpse like heat waves over a fire. It's a thick sky, with all the weight of Lead White and Ochre, and all the heaviness of the slowly drying oils.

a respeito dessa pintura. É sempre, além de tudo, uma imagem do céu dançando, rodopiando, brilhando e secando, de um homem que é construído com algumas linhas de tinta e que se mistura em tons escuros com o corpo molhado do cavalo. É um mundo de tinta, onde a área mais verde do campo não é nada além de um composto de rocha colorida e óleo, onde, caso alguém se aproxime o bastante da tela, é possível ver apenas tinta, borrões coloridos e marcas de pincel (ELKINS, 2019).

Toda matéria, de acordo com Marco Giannotti, carrega consigo a memória de suas possibilidades de manipulação exploradas ao longo da sua história (GIANNOTTI, 2009). Para ele, um artista atinge seus objetivos quando consegue que os materiais falem por si, quando a intimidade com o meio de criar arte escolhido pelo artista se desenvolve ao nível da familiaridade extrema. Imagens são construídas, não dadas e intrínsecas, e sempre surgem a partir de seu meio material. A matéria define como as imagens se apresentam, e, portanto, a escolha do material carrega consigo um significado. Pintar uma imagem com tinta óleo, uma tinta associada ao clássico, com séculos de existência, tem um significado diferente de pintar a mesma imagem com tinta acrílica, uma tinta industrial desenvolvida no século XX, e essa primazia do material é essencial para compreender a imagem pintada.

O desenvolvimento da pintura e o desenvolvimento do cinema se influenciaram e ainda se influenciam mutuamente, apesar de suas grandes diferenças de produção, de percepção por quem os vê, e de significado. O cinema clássico, que funciona dentro de uma estrutura industrial e altamente maquínica, tem sua ontologia centralizada no tempo, na síntese e em seu caráter como arte de massas. A pintura, tão velha quanto a história (BAZIN, 2014, p. 115), carrega todas as suas transformações passadas como parte de sua ontologia, que é centrada no que é físico, material, na tinta e na tela. Em seguida, serão feitas análises sobre pinturas que utilizam imagens cinematográficas ou a linguagem cinematográfica clássica como base e os significados da transição de uma imagem do cinema para uma imagem da pintura serão explorados.

## O ACIDENTE EM FRANCIS BACON

Quando Francis Bacon viajou para Berlim em 1927 acompanhado de seu primeiro amante, Highat Cecil Harcourt-Smith, *Metropolis* tinha acabado de fazer sua estreia nos cinemas da capital alemã (STEVENS, SWAN, 2021). De acordo com os biógrafos Mark Stevens e Annalyn Swan, o filme de Fritz Lang, com sua história recheada de trabalhadores robóticos vivendo uma versão distópica do futuro, provavelmente interessou o jovem Bacon. *O Gabinete do Dr. Caligari*, de Robert Wiene, produzido alguns anos antes de sua chegada, e *O Anjo Azul*, de Josef von Sternberg, citado pelo artista anos mais tarde, também são obras cinematográficas alemãs do período que impressionaram o pintor e foram essenciais para o desenvolvimento do seu amor declarado pelo cinema (SYLVESTER, 1989).

Nascido na Irlanda em 1909, Bacon foi uma criança tímida e reclusa, impedida de se divertir andando a cavalo e caçando raposas como seus irmãos e irmãs por problemas respiratórios que o acompanharam até o fim da sua vida (STEVENS, SWAN, 2021). Sua indisposição para atividades físicas o colocou em posição de baixo apreço com seu progenitor, um homem ativo de carreira militar que treinava cavalos em seu tempo livre. Aos 13 anos, o frágil jovem começa a ser instruído por um membro da paróquia local que o introduz a Shakespeare, à poesia inglesa e à literatura grega, e Bacon se torna um leitor assíduo. Essa característica o afasta mais profundamente de seu núcleo familiar, como demonstra Bacon em 1931, quando diz que seu pai classificava os desejos mentais como os mais imorais de todos (STEVENS, SWAN, 2021). Ser curioso não era uma virtude em sua família.

Afastado de seu pai e limitado ao espaço fechado da sua casa por seus problemas de saúde física, Bacon começou a devorar livros. A literatura se mostrou um espaço de refúgio importante para ele, um mundo paralelo de personagens fascinantes que viviam aventuras e experimentavam sensações que ele mesmo não poderia conhecer, de acordo com Stevens e Swan. Esse mergulho literário plantou em sua mente uma semente de deslumbramento por histórias ficcionais que foi o pontapé para o fascínio de Bacon pelo cinema alguns anos mais tarde, quando viajou para Berlim.

Dentre os filmes que viu na Alemanha, um deixou marcas duradouras em sua vida e em sua pintura: *O Encouraçado Potemkin*, dirigido por Serguei Eisenstein. Inicialmente, o filme de Eisenstein havia sido banido na Alemanha pelo seu caráter propagandista soviético e por sua violência extrema. Apesar disso, uma versão encurtada do filme foi lançada em abril de 1926 em Berlim, atraindo um grande público e suscitando inúmeras exposições em cinemas

espalhados pela cidade (STEVENS, SWAN, 2021). A história contada é sobre uma revolta de marinheiros que atracaram no porto de Odessa após serem derrotados pelos japoneses. Os cidadãos da cidade rapidamente se juntam aos navegantes em seu levante contra as autoridades tzaristas e Odessa se torna uma comuna revolucionária.



Fig. 9 - Frame de *O Encouraçado Potemkin*, Serguei Eisenstein, 1925

O plano do filme que impactou Francis Bacon mais profundamente foi o momento em que uma mulher, possivelmente uma babá ou uma enfermeira, é atingida no olho por um soldado tzarista. Em uma série de entrevistas com o crítico de arte britânico David Sylvester, o artista comenta seu interesse pelo filme e por esse plano específico:

FB: Foi um filme que eu vi quase imediatamente antes que eu começasse a pintar, e ele me interessou profundamente — digo o filme inteiro além da sequência da Escadaria de Odessa e esse plano. Eu esperei em um certo momento fazer [...] a melhor pintura do choro humano. Eu não fui capaz de fazê-la e é muito melhor no Eisenstein e aí está. Eu acho que provavelmente o melhor choro humano na pintura foi feito por Poussin.

DS: Em *O Massacre dos Inocentes*?

FB: Sim, que está em Chantilly. [...] Outra coisa que me fez pensar sobre o choro humano foi um livro que comprei quando era muito jovem em uma livraria em Paris, um livro de segunda-mão que tinha lindas ilustrações coloridas a mão de doenças da boca, lindas ilustrações da boca aberta e do exame da parte interior da boca; e elas me fascinavam, e eu estava obcecado por elas. E aí eu vi — ou talvez eu até já conhecesse — o filme *Potemkin*, e eu tentei usar o fotograma de *Potemkin* como

uma base sobre a qual eu também poderia usar essas maravilhosas ilustrações da boca humana.<sup>7</sup> (SYLVESTER, p. 34, 1989, tradução nossa)



Fig. 10 - O Massacre dos Inocentes, Nicolas Poussin, 1625-1628 (detalhe)

A importância que Bacon deu a essas duas representações diferentes de gritos, de acordo com Stevens e Swan, foi fruto da intensidade terrível que um som gutural e exasperado como um grito de desespero pode emanar, um tipo de intensidade física que Bacon não conseguia alcançar (STEVENS, SWAN, 2021). De acordo com os autores, há uma coincidência que une coerentemente as diferentes ilustrações de bocas abertas e de gritos que atraíam o jovem artista: todas são silenciosas. O gesto e a expressão facial dos gritos estão presentes nas imagens, mas são gritos abafados, sufocados, reprimidos, como os ataques de asma que o artista sofria quando era criança. Além disso, as imagens colecionadas eram

<sup>7</sup> FB: It was a film I saw almost before I started to paint, and it deeply impressed me — I mean the whole film as well as the Odessa Steps sequence and this shot. I did hope at one time to make [...] the best painting of the human cry. I was not able to do it and it's much better in the Eisenstein and there it is. I think probably the best human cry in painting was made by Poussin.

DS: In *The Massacre of the Innocents*?

FB: Yes, which is at Chantilly. [...] Another thing that made me think about the human cry was a book that I bought when I was very young from a bookshop in Paris, a second-hand book which had beautiful hand-coloured plates of diseases of the mouth, beautiful plates of the mouth open and of the examination of the inside of the mouth; and they fascinated me, and I was obsessed by them. And then I saw — or perhaps I even knew by then — the *Potemkin* film, and I attempted to use the *Potemkin* still as a basis on which I could also use these marvellous illustrations of the human mouth.

impressas em forma de revistas, livros ou fotografias (imagens-opacas), ou seja, representações paradas no tempo. São gritos congelados, gritos que não têm começo nem fim, perpétuos em sua agonia sem som.

Bacon era um devorador assíduo de imagens e não fazia distinções entre fotografias, planos cinematográficos, ilustrações científicas e outros tipos de imagem. Tudo o que atravessava sua retina era absorvido e poderia influenciar suas pinturas, por vezes de maneira direta, por vezes de maneira indireta. Os gritos começaram a aparecer em suas pinturas a partir dos anos 1940, período que o artista considera como o verdadeiro início da sua carreira (SYLVESTER, 1989), e alcançam força total nos anos 1950.



Fig. 11 - Material do ateliê de Francis Bacon, frame de *O Encouraçado Potemkin*, Serguei Eisenstein, 1925, coleção da Dublin City Gallery, The Hugh Lane, Irlanda

O rosto aterrorizado do filme de Eisenstein vem à superfície em diversas pinturas ao longo desse período de 20 anos, como em *Figure Study II* (1946), *Man in a Cap* (1945), *Landscape with Pope/Dictator* (1946), *Head III* (1949) e muitas outras. Em algumas delas é possível reconhecer a estrutura dos óculos quebrados e distorcidos, em outras a boca aberta em silêncio, com dentes inventados ou sem os dentes, como é a fotografia original. A imagem da mulher gritando é frequentemente misturada em suas pinturas com figuras de outras fontes e é inserida em cenários abstratos e fortemente coloridos.



Fig. 12 - Francis Bacon, *Study for the Nurse in the Film Battleship Potemkin*, óleo sobre tela, 1957

Em *Study for the Nurse in the Film Battleship Potemkin*, pintada em 1957 (fig. 12), a boca, o olhar e os óculos da mulher referenciada são inseridos em uma cabeça desproporcionalmente pequena. Os óculos são maiores do que deveriam e parecem fazer parte da carne do rosto, com uma armação que não se estende para fora dos limites da cabeça. À

boca aberta foram adicionados dentes e, quando unida aos olhos semicerrados, uma expressão de desespero ou agonia transparece. Esse rosto desarmônico e assustado é anexado a um corpo sentado que mantém seus braços levemente elevados, como alguém que espera um ataque e se prepara para tentar se proteger como pode.

A imagem, como um todo, é completamente imbuída em vulnerabilidade. Bacon retira a mulher atacada da narrativa fílmica, em que aparece completamente paralisada e indefesa frente ao batalhão armado que segue em sua direção, e pinta o que é sentido nesse momento por ela, diretamente, e por nós, espectadores, indiretamente, quando assistimos a cena. A figura que surge para expressar o medo e a desesperança dessa personagem é uma figura despida, desprotegida, frágil e com medo. Sua pose e as proporções do seu corpo sugerem uma espécie de infantilidade, quase um bebê ou uma criança chorando em agonia.

O fundo da imagem, em verde e preto, é transformado em um espaço físico através de um conjunto de linhas mais claras que sugerem uma estrutura. Esse espaço continua abstrato, apesar dessa estrutura delineada, e contribui para a remoção da personagem de dentro da narrativa fílmica. O conjunto de figura e fundo foi construído como que para buscar a essência do que foi representado no filme, para revelar o que existe por trás da imagem. É uma forma de representar um acontecimento através da sensação evocada por ele, não através dos fatos observáveis envolvidos na situação. Bacon fala sobre essa maneira de pintar evocativa, que ele chama de não-ilustrativa, em suas entrevistas com David Sylvester:

DS: Você poderia tentar definir a diferença entre uma forma ilustrativa e não-ilustrativa?

FB: Bom, eu acho que a diferença é que uma forma ilustrativa te conta imediatamente através da inteligência sobre o que é essa forma, enquanto uma forma não-ilustrativa trabalha primeiro na sensação e depois lentamente escorre de volta para o fato. [...] Isso talvez tenha a ver com a maneira como fatos são ambíguos, como aparências são ambíguas, e por isso essa maneira de registrar formas é mais próxima do fato, por sua ambiguidade de registro.<sup>8</sup> (SYLVESTER, 1989, p. 56)

A criação de imagens para Bacon passa, portanto, por um desejo de não representar as coisas de uma maneira direta. As imagens surgem da sensação e depois encontram o intelecto, são formas que aludem a coisas que conhecemos, não formas que citam, enumeram ou descrevem essas coisas. Surge aí, então, a grande diferença entre imagens criadas com

---

<sup>8</sup> DS: Could you try and define the difference between an illustrational and a non-illustrational form?

FB: Well, I think that the difference is that an illustrational form tells you through the intelligence immediately what the form is about, whereas a non-illustrational form works first upon sensation and then slowly leaks back into the fact. [...] This may have to do with how facts themselves are ambiguous, how appearances are ambiguous, and therefore this way of recording form is nearer to the fact by its ambiguity of recording.

câmeras e imagens pintadas para o artista. David Sylvester (1989), em um momento da mesma entrevista citada acima, pergunta para Bacon se ele acredita que uma fotografia experimental e visualmente ambígua pode ser considerada não-ilustrativa. Bacon responde que não, que isso é apenas uma imagem ilustrativa disfarçada.

FB: [...] Eu acredito que a diferença do registro direto através de uma câmera é que como um artista você tem que, em um sentido, preparar uma armadilha através da qual você espera capturar esse fato vivo ainda com vida. Quão bem você consegue preparar a armadilha? Onde e em que momento ela vai ser acionada? E tem outra coisa, que tem a ver com textura. Eu acho que a textura de uma pintura parece ser mais imediata do que a textura de uma fotografia, porque a textura de uma fotografia parece passar por um processo ilustrativo para chegar ao sistema nervoso, enquanto a textura de uma pintura parece chegar imediatamente ao sistema nervoso. [...] Se você pensasse em grandiosas coisas antigas do Egito feitas de chiclete, se você pensasse na Esfinge feita de chiclete, ela teria o mesmo efeito na sensibilidade através dos séculos se você pudesse pegá-la gentilmente e levantá-la?

DS: Você está dando isso como um exemplo do efeito de um grandioso trabalho depender do modo misterioso com o qual a imagem se combina com o material com de que é feita?

FB: Eu acho que tem a ver com persistência. Eu acho que você pode ter uma imagem maravilhosa feita com alguma coisa que vai desaparecer em algumas horas, mas eu acho que a potência da imagem é criada parcialmente pela possibilidade de sua persistência. E, é claro, imagens vão acumulando sensações ao redor delas mesmas quanto mais elas persistem.<sup>9</sup> (SYLVESTER, p. 57, 1989)

O interessante na pintura para Bacon, portanto, é sua capacidade de capturar elementos ainda com vida, colocada em oposição, de maneira subentendida, à fotografia, que capturaria esses elementos mortos. Essa particularidade foi associada rapidamente pelo pintor ao material que compõe uma obra e às características físicas que acompanham as imagens. Tanto a capacidade de capturar elementos vivos quanto as características físicas da imagem estão ligadas ao que é considerado essencial para a pintura clássica: a tinta óleo e a tela.

A tinta óleo é frequentemente descrita por pintores como um componente em movimento, vivo e imprevisível. Para Bacon, não é diferente: ele considera essencial a

---

<sup>9</sup> FB: [...] I think the difference from direct recording through the camera is that as an artist you have to, in a sense, set a trap by which you hope to trap this living fact alive. How well can you set the trap? Where and at what moment will it click? And there's another thing, that has to do with texture. I think the texture of a painting seems to be more immediate than the texture of a photograph, because the texture of a photograph seems to go through an illustrational process onto the nervous system, whereas the texture of a painting seems to come immediately onto the nervous system. [...] Supposing you were to think of great ancient Egyptian things made of bubble gum, supposing you were to think of the Sphinx made of bubble gum, would it have had the same effect upon the sensibility over the centuries if you could pick it up gently and lift it?

DS: You're giving this as an example of the effect of a great work's depending on the mysterious way in which the image combines with the material that it's made of?

FB: I think it has to do with endurance. I think that you could have a marvellous image made of something which will disappear in a few hours, but I think that the potency of the image is created partly by the possibility of its enduring. And, of course, images accumulate sensation around themselves the longer they endure.

natureza incerta da tinta óleo e cita ao longo de sua carreira uma preocupação aguda com o que chama de “acidente” na pintura. O artista diz que ele pode até ver a imagem em sua cabeça antes de pintá-la, pode até estar olhando fotografias de referência, mas nunca consegue construir a imagem como imaginava que ela seria. “[A imagem] se transforma por conta da tinta”, diz Bacon sobre essa dificuldade de pintar o que planejava (SYLVESTER, p. 16, 1989).

Cada pincelada altera a imagem como um todo e gera um novo acidente com a tinta, que se mistura com o que já estava na tela e se transforma em algo não previsto pelo artista. Além do que podemos chamar de “acidentes acidentais”, como as alterações na pintura que não tinham a intenção de serem alterações, Bacon também trabalha com “acidentes propositais”, técnicas para gerar mudanças imprevisíveis quando não existe outra saída para a imagem. Isso pode ser alcançado através de um punhado de tinta arremessado na tela, de um pano encharcado em terebintina passado sem cerimônia por cima da tinta, de pinceladas sem objetivo ou conexão carregadas de tinta óleo. Esses métodos desestabilizam a imagem e, de acordo com Bacon, aproximam a figura representada da realidade (SYLVESTER, 1989).

Entretanto, os “acidentes” que fazem parte das pinturas de Bacon não são deixados na tela como efeito do acaso — eles são pontos de partida utilizados para resolver a imagem. Cabe ao artista decidir o que é útil, é preciso que o senso crítico seja utilizado para descobrir o que deixar, o que tirar e o que modificar. Esse processo de construção leva semanas e acontece com lentidão. É um processo radicalmente diferente da criação de imagens fotográficas, que acontece com velocidade maior e que, aparentemente (de acordo com o que Bacon acredita sobre fotografia), não permite acidentes estruturais como na pintura. Apesar de acidentes fotográficos serem possíveis, como acidentes de composição, de foco, de movimento, de exposição — Bacon acredita serem acidentes de outra ordem, acidentes de efeito que não comprometem a integridade dos elementos representados na imagem, acidentes que vêm depois dos elementos representados existirem e serem captados, que mantêm o que ele chama de qualidade “ilustrativa” da imagem.

Quando Bacon diz que as fotografias ambíguas são imagens ilustrativas disfarçadas, é a partir dessa perspectiva, a de que a ilustração está sempre presente na fotografia. O que faz de uma imagem fotográfica mais ambígua ou mais abstrata é um tratamento que acontece após a própria existência do que é representado (da existência do elemento real que é representado, não da existência da fotografia — não é uma questão de pós-produção), ou seja, é algo que poderia ser considerado um efeito. Uma fotografia feita em um lugar de vácuo completo, sem nenhum objeto ou ser vivo e nenhuma fonte de luz, seria um retângulo

completamente preto. Não é possível existir uma fotografia sem que exista algo no mundo real para ser capturado pela câmera, seja uma fonte de luz, um objeto, um animal ou um movimento. Na pintura, existe espaço para o acidente antes de qualquer elemento se formar na tela e antes de qualquer elemento existir no mundo real. É possível construir uma figura, um objeto ou uma paisagem inteiramente com acidentes, acidentes esses que surgem antes do que é representado e fazem parte da própria constituição do que está na tela.

Em *Study for a Head*, pintado em 1952 (fig. 13), a personagem de *O Encouraçado Potemkin* aparece com clareza. Essa é uma das diversas pinturas que Bacon fez usando a pintura *Retrato do Papa Inocêncio X*, de Diego Velázquez, como base. A mulher gritando aparece, dessa vez, vestida de papa, trajando as mesmas cores que seriam usadas para pintar *Study after Velázquez's Portrait of Pope Innocent X* um ano mais tarde, uma das pinturas mais conhecidas do artista. É possível reconhecer os óculos partidos, os olhos semicerrados e a boca em agonia que marcam a imagem original, pintados aqui com maior fidelidade ao fotograma referencial.

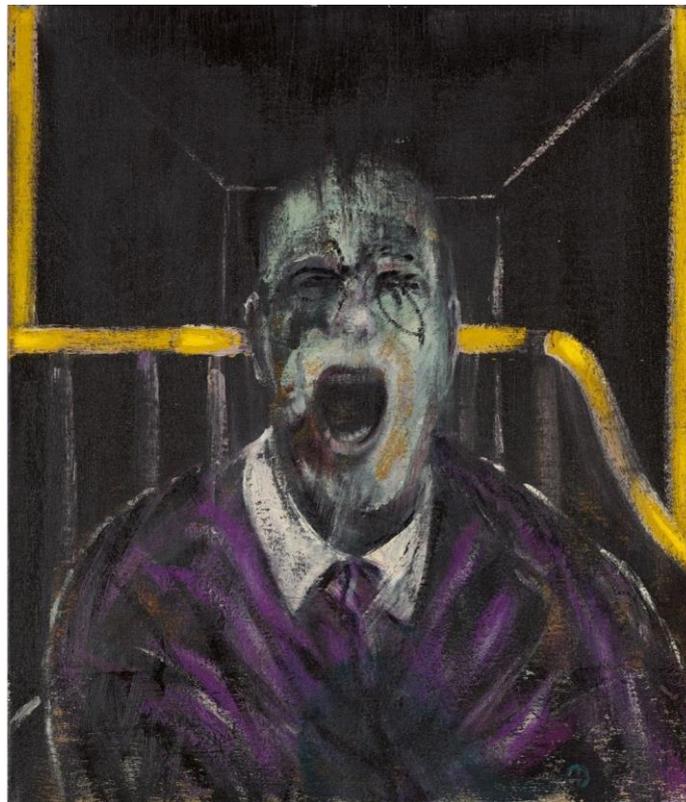


Fig. 13 - Francis Bacon, *Study for a Head*, óleo sobre tela, 1952

A imagem cinematográfica, retirada de seu contexto narrativo e privada da temporalidade da imagem em movimento, se torna a base para uma construção com carnalidade excessiva na pintura. Pela maneira como a tinta se apresenta na tela, é possível

perceber a violência envolvida na criação dessa imagem: a tela, áspera e muito absorvente, exigiu do pintor movimentos fortes e resolutos para não se perderem na resistência natural do tecido sem *imprimitura*<sup>10</sup>. Partes do rosto deixam transparecer o fundo escuro que passa a dar a impressão de ser um tipo de sombra forte, e outras partes são preenchidas por manchas amareladas da mesma cor que a utilizada nas faixas atrás da figura.

Bacon imbui a imagem cinematográfica em suas sensações e emoções, que se expressam através de cada marca de tinta deixada na tela. De acordo com o artista, toda forma tem uma implicação (SYLVESTER, 1989). Além de tentar se aproximar da imagem usada como referência, o artista tenta se aproximar da maneira como a imagem o afetou emocionalmente. Para ele, toda marca deixada na tela tem uma implicação emocional que surge, na maioria das vezes, inconscientemente. É essa carga emocional alimentada pelo acidente que diferencia a imagem ilustrativa, como a imagem fotográfica que compõe o cinema, da imagem não-ilustrativa, como a imagem pintada por Francis Bacon.

A partir do momento em que métodos mecânicos de registro imagético surgiram é preciso ir em direção a algo mais básico e fundamental com a pintura, de acordo com Bacon (SYLVESTER, 1989). A função de registrar a história, que era considerada responsabilidade dos pintores do passado, foi tomada de assalto pela câmera. Agora é preciso que a pintura tome uma postura mais radical e que vá em busca da essência dos fatos, não do registro deles, pois os registros já são feitos mecanicamente. Bacon acredita que é necessário tentar prender o que está sendo representado ainda com vida na imagem, de maneira crua, para finalmente fossilizar uma sensação da realidade e do que existe ao redor dela.

Portanto, a imagem cinematográfica utilizada por Bacon é retirada de suas condições de existência naturais para dar espaço a uma imagem drasticamente diferente. O fotograma de cinema passa de uma imagem mecânica, racional, organizada, narrativizada e em movimento a uma imagem ilógica, acidental, desorganizada, tolhida de narrativa e congelada no tempo. O mistério da aparência é revelado nas pinturas de Francis Bacon através dessa tradução, do abismo que existe entre olhar uma imagem e pintar o que é visto através do que é sentido quando se olha. É uma maneira de dar vida a uma imagem corrompida, uma imagem retirada de sua obra de origem e extirpada de suas características essenciais que recebe um sopro de vivacidade, ilógico e carnal. Essa é, para Bacon, a melhor maneira de transmitir uma sensação sem o tédio e a inconveniência de sua manifestação clara.

---

<sup>10</sup>Processo de preparo do suporte para pintura com a finalidade de isolar o tecido da tinta óleo e, assim, evitar o aparecimento de mofo ou o vazamento de tinta para o outro lado. Classicamente é feito com cola de pele de coelho. Atualmente é mais comum utilizar gesso.

## O PRIVADO E O POPULAR EM BIA LEITE

Bia Leite é uma artista visual de Fortaleza, Ceará, nascida em 1990. Sua produção artística se desdobra pelo desenho, gravura, cinema e pintura, que é a linguagem através da qual desenvolve a maioria das suas obras. Misturando figuras da cultura popular — desde personagens de desenhos animados dos anos 1990 a fotografias viralizadas no Instagram — com situações da sua vida pessoal, a pintora submerge as imagens industriais que encontra em um caldo de emoções e desejos de caráter privado. A artista foi entrevistada por mim em março de 2021 e neste capítulo, a partir do que foi falado por ela e do que foi estabelecido nos dois primeiros capítulos, seus trabalhos serão comentados.

Apesar de ter nascido no Ceará, Bia Leite estudou Artes Visuais na Universidade de Brasília, onde entrou em contato com a pintura e aprofundou sua relação com o desenho. Desde o início dos seus estudos, as práticas de apropriação de imagens estavam presentes em seu trabalho. Em suas experiências na disciplina Ateliê de Gravura, a artista recolhia as folhas de jornal destinadas à limpeza de materiais e vasculhava as páginas em busca de imagens para reproduzir.

A seção que mais chamava sua atenção era a do caderno de esportes, recheado de fotografias de pessoas em movimento e de corpos se cruzando e se relacionando fisicamente. Mais para frente, assim como com as fotografias de vôlei e de futebol, as imagens do cinema se tornaram especialmente interessantes para ela, pois são imagens que contém ações sendo executadas, como se fossem verbos capturados pela câmera. A pintora diz que existe um interesse cênico em jogo aqui, no sentido de colocar corpos em cena, em ação, em interação, um interesse na teatralidade do movimento e na dramaticidade da ação.

Aliada às vontades de representar o movimento através da pintura e de indicar a dramaticidade das ações dentro do quadro, existe a dimensão textual de suas obras. Para Bia Leite, como a pintura impõe a restrição de trabalhar com uma imagem parada, uma forma de estender a imagem no tempo é através do texto, do título, da descrição. O texto, para ela, remete ao som, que, por sua vez, se conecta com o cinema. O texto e o som são temporalizados, formas de expressão que se estendem no tempo, e cumprem a função de deslocar a pintura temporalmente, de sugerir cenas interrompidas, ações em curso e justificar por meio de narrativas a realização de movimentos representados nas pinturas.

Seu interesse cênico também abraça a apresentação das suas pinturas em diferentes espaços de exposição. Em sua exposição individual *Frank*, na galeria deCurators, uma *playlist* foi criada com músicas que a artista estava ouvindo enquanto pintava os quadros expostos e o

som musical passou a ocupar o espaço temporal desocupado pela imagem parada da pintura. As músicas indicavam os sentimentos e sensações que atravessaram o corpo da pintora e, ao mesmo tempo, modificavam a maneira de perceber as pinturas penduradas nas paredes da galeria. Em outra oportunidade, suas pinturas foram apresentadas em um ambiente com iluminação reduzida e colorida, lembrando um arranjo cênico para uma produção teatral de suspense ou o interior de um bar ou de uma *boîte*. A visibilidade baixa das imagens levava os visitantes a se esforçarem para decifrar o que havia sido pintado e quebrava a percepção de que estavam caminhando dentro de uma galeria de arte, ambientes comumente associados às paredes brancas, limpas e bem iluminadas.

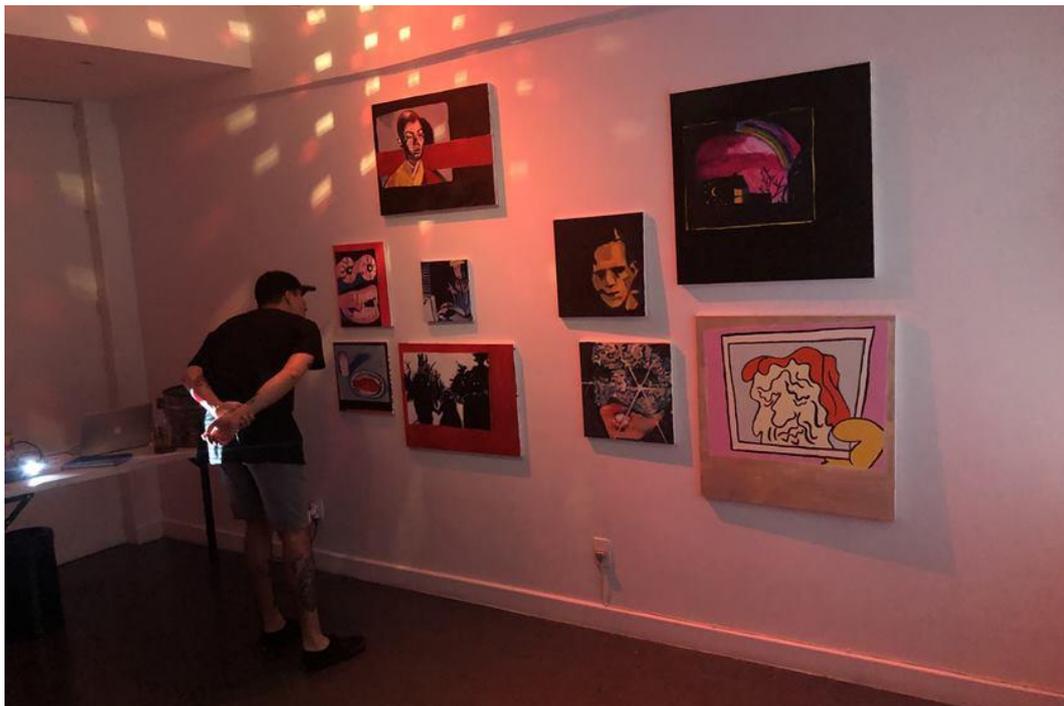


Fig. 14 - Exposição individual Frank, de Bia Leite, na galeria deCurators, em Brasília  
Fotografia de Bernardo Scartezini para o jornal MetrÓpoles

Em sua pintura *Guarda-costas de LGBTQIA+* (fig. 15), a artista se apropria de uma imagem do assassino Michael Myers, personagem fictício da série de filmes *Halloween*, iniciada em 1978 e dirigida por John Carpenter nos Estados Unidos. O uso de figuras criadas pela indústria do entretenimento é interessante para Bia Leite pela diferença radical entre a forma de produção imagética empregada na imagem original e na imagem pintada por ela. Cada pintura leva entre três a quatro meses para ficar pronta e vai sendo construída através de um processo de familiarização com o que está sendo representado. Para a pintora, quanto mais longo o tempo de criação da pintura, maior o pedaço de si deixado na imagem. O processo de familiarização não é apenas da artista com a pintura, mas da pintura com a artista, é uma troca

de fluidos, de ideias, de sujeira, que se retroalimenta e constrói uma obra imbuída em sensações e percepções desenvolvidas ao longo do tempo em que estiveram juntas.



Fig. 15 - Bia Leite, *Guarda-costas de LGBTQIA+*, 60x60 cm, acrílica e óleo sobre tela, 2018

O título *Guarda-costas de LGBTQIA+*, explica a artista, é uma maneira de distanciar a pintura da narrativa original da imagem, ligada aos filmes da série *Halloween*, através da inserção do personagem representado no universo pessoal da pintora. Michael Myers, o vilão indestrutível é colocado como paladino na vida de Bia Leite, protegendo sua vida e a de suas colegas que fazem parte da comunidade LGBTQIA+. Essa pintura surge do desejo de segurança da artista frente à violência que pessoas não-heterossexuais sofrem no Brasil, o país que mais mata pessoas transexuais no mundo<sup>11</sup>.

<sup>11</sup>Dados referentes a 2020, ano em que foram assassinadas 175 pessoas transexuais no Brasil, de acordo com a Associação Nacional de Travestis e Transexuais do Brasil (ANTRA Brasil).

A referência clara ao assassino Michael Myers continua ali, fixada na tela pela maneira diretamente figurativa como ele é pintado. Não existe, aqui, um desejo de abstrair a figura e de deixá-la menos singular e mais múltipla ou mais universal. A vontade da artista é a de trazer o personagem completo, com sua violência brutal e sua quase imortalidade, para dentro do contexto da sua história de vida, como guarda-costas ou protetor, e, simultaneamente, de se inserir ela mesma em uma narrativa cinematográfica, de se imaginar e se colocar dentro de um filme.

A ação de retirar a figura de seu contexto original enquanto sua identidade é preservada a ponto de possibilitar seu reconhecimento se expressa visualmente pela composição abstrata utilizada como fundo na pintura. A figura não se encontra em um local reconhecível, ela se encontra em um lugar qualquer, em um local imaginário. A falta de uma estrutura física para ancorar a figura em um espaço figurativo também acentua a dramaticidade do que é representado. Como o contexto espacial não foi dado, o foco da pintura se torna a ação, o movimento, a maneira como a figura está agindo, não o motivo para ela estar agindo. A partir do título somos conduzidos de volta para a narrativa, mas dessa vez controlados pela artista, passeando pela narrativa inédita que ela mesma criou.

Para a artista, a produção de suas obras se inicia no consumo. Imagens da televisão, do cinema, das histórias em quadrinhos ou de redes sociais como Tumblr e Instagram povoam seu imaginário e alimentam seu vocabulário visual. Todas as imagens vistas no dia-a-dia são promessas de pinturas, que podem ser concretizadas ou não. Em seu computador estão guardadas centenas de capturas de tela, frames de filmes e fotografias roubadas que podem se desdobrar em obras de arte de apropriação. Na maioria das vezes, para Bia Leite, as imagens selecionadas são escolhidas quase por acaso, sem um plano de execução. Dezenas de imagens são escolhidas ao mesmo tempo e dezenas de pinturas são iniciadas simultaneamente.

Relações entre as imagens escolhidas vão se construindo no processo de pintura, de maneira orgânica. Esse é um movimento natural da construção das pinturas que sempre leva a artista a trabalhar em séries, pois as obras se influenciam mutuamente em seus significados e características visuais. Quando um conjunto de pinturas iniciadas está em sua fase final de execução, a pintora dá alguns passos para trás e começa a decifrar, através da escrita em seu diário, quais possíveis conexões foram criadas entre essas obras e qual o motivo inconsciente para elas terem sido feitas simultaneamente.



Fig. 16 - Bia Leite, *Don't Be Shy/Tímida*, 40x20 cm, acrílica e óleo sobre tela, 2020

A obra *Don't Be Shy/Tímida* (fig. 16) exemplifica a maturação da percepção das pinturas pela artista. A apresentação da obra é em forma de díptico, com duas pinturas que foram feitas separadamente unidas para serem apresentadas em conjunto. A decisão de apresentá-las assim foi tomada pela artista quando o trabalho já estava finalizado, após meses acompanhando o desenvolvimento de cada uma individualmente. Segundo a artista, alguma coisa ecoava de uma para a outra, talvez os tons de azul e de rosa, talvez uma ideia de paisagem presente nas duas.

O título, dessa vez, vem de outro campo das artes: da música. *Don't Be Shy* é uma música da banda The Libertines e *Tímida* uma música de Pabllo Vittar e Thalia. As pinturas foram feitas em um período em que a artista ouvia essas duas músicas várias vezes ao dia, inclusive enquanto trabalhava em suas obras. Esse é outro mecanismo para mergulhar a obra na experiência de vida de sua criadora, mas no lugar de uma narrativa inventada — como em

*Guarda-costas de LGBTQIA+* —, a apropriação de outros produtos culturais assume essa função. Aqui, novamente, o consumo entra como uma forma de produção. O consumo da música produz a identidade cultural da artista e produz, também, os títulos das obras. Através desse consumo, a obra — que foi retirada de seu contexto original — é inserida em seu novo contexto, relacionado diretamente à vida e aos gostos da pintora.

Percebe-se a relação temática entre os títulos das canções escolhidas: a timidez. Essa relação se estende ao conteúdo das músicas, mas de maneiras diferentes. *Don't Be Shy* tem uma letra em que o eu lírico alerta alguém sobre os perigos da timidez, nomeadamente o perigo de não se envolver romanticamente com ele. Em *Tímida*, o eu lírico afirma que não é uma pessoa tímida e que não há com o que se preocupar. As duas canções funcionam como um diálogo, uma pergunta e uma resposta, e trazem um toque de humor para a obra. As letras das músicas também trazem informações sobre a vida pessoal da artista, que se considera uma pessoa introvertida e sem aptidão para falar em público. Assim como em *Guarda-costas de LGBTQIA+*, um desejo da pintora é expresso aqui, um desejo de ser menos encabulada, um aviso a ela mesma sobre as oportunidades que podem ser perdidas se não deixar de ser retraída.

As telas utilizadas para essas pinturas foram compradas em um brechó e são telas para pintura infantil que já vêm com desenhos prontos. Bia Leite se aproveita da composição criada industrialmente no quadro de baixo, *Tímida*, e pinta o personagem de videogame japonês Kirby integrado ao cenário de vila que já existia na tela. No quadro de cima, *Don't Be Shy*, é possível enxergar as linhas mais escuras que faziam parte do desenho impresso no tecido, já que as tintas utilizadas têm um nível grande de transparência, mas a composição final ignora totalmente a recomendação industrial de pintura para essa tela. A imagem pintada em *Don't Be Shy* foi encontrada na internet e tem origem incerta, mas a artista acredita se tratar de um frame de um filme clássico sobre vampiros.

É possível imaginar, olhando para a obra completa, que existe uma conexão narrativa imagética entre as duas telas. A figura de cima segura uma espada e preserva sua identidade oculta em forma de silhueta, enquanto a figura de baixo é mais clara, mais amigável e completamente identificável, um personagem popular. A primeira pode sugerir um vilão, uma ameaça, uma pessoa ou um monstro em meio a um momento dramático de suspense; a segunda, um herói — uma conclusão mais óbvia para quem conhece o personagem pintado — ou, pelo menos, uma criatura inocente, que pode estar fugindo da figura sombria que segura a espada, ou correndo para enfrentá-la.

Essa forma de encadeamento de significados a partir de imagens é uma parte potente da linguagem cinematográfica. Lev Kulechov demonstrou em seus experimentos de montagem, que consistiam em colocar o mesmo plano de um homem com expressão facial neutra antes de três planos com objetos e pessoas distintos, que a relação entre duas imagens no cinema produz um significado inédito, um significado diferente do que existe quando cada plano está isolado (PRINCE, 1992). O cinema clássico desenvolve isso através do tempo, de uma sucessão de imagens que coloca o espectador em posição de submissão à edição do filme, sem poder se demorar demais em uma ou em outra composição. O espectador é levado de um plano ao outro no momento preciso, quando os dois planos sucessivos se encaixam temporalmente e produzem o efeito desejado pelo montador. Não é possível para o espectador decidir quando um plano acaba e o outro começa, e o trabalho deixado a ele é o de fazer associações e dar sentido à sequência de imagens exibida na tela.

Quando levados para a pintura, os dois “planos” diferentes não se sucedem no tempo, como no cinema, mas no espaço. A montagem se torna espacializada e o corte cinematográfico, naturalmente temporal, deixa de existir, pois as duas imagens se fazem visíveis simultaneamente. O espectador exemplar do cinema, que deixa as imagens se desenrolarem na tela, dá lugar a um espectador livre, que pode olhar para a pintura e oscilar entre um quadro e outro por quanto tempo achar necessário. A pintura torna a imagem mais aberta, portanto, mais vulnerável a narrativas que os próprios espectadores criam a partir de dedução. A sequência de planos cinematográfica, na linguagem convencional do cinema, deixa, em princípio, pouco espaço para devaneios narrativos, já que o filme clássico deve seguir a estrutura de um roteiro que gira em torno de uma história que avança, de um jeito ou de outro, com o passar do tempo da obra.

Além da estrutura temporal narrativa do cinema ter sido modificada, passando por um congelamento da imagem que, ao mesmo tempo em que a priva de movimento, dilata seu tempo de absorção e percepção, a temporalidade própria da superfície e dos materiais utilizados também é modificada. A imagem construída imediatamente por uma câmera e exibida em uma tela de computador passa a ser constituída de tinta óleo, solvente e tecido, e se estende em sua criação por meses. As marcas do pincel na tela deixam um rastro das ações da pintora, indicando uma história material que vai além da história do que é representado na imagem.

O ateliê é muito similar à cozinha de casa, para Bia Leite. Pintar e cozinhar envolvem muita sujeira, roupas que ficam manchadas, reações químicas variadas, cores brilhantes, cheiros fortes. São atividades que precisam da sujeira, da mão na massa, que precisam da

coragem para se queimar ou adoecer. A produção da imagem cinematográfica clássica, por outro lado, lembra mais a linha de montagem do que a cozinha. Cada funcionário executa sua função, monta sua peça baseada nas instruções recebidas, contribui com sua pequena parte para que o produto final seja realizado. É um ambiente mais hierarquizado, maquínico.



Fig. 17 - Bia Leite, *Costelinha*, díptico, 30x40 cm, acrílica e óleo sobre tela, 2017

*Costelinha* (fig. 17). é uma obra em que a desorganização da pintura se mostra com clareza. Construída em forma de díptico, a obra contém três figuras principais: um monstro, um cachorro e uma mulher. As três figuras têm origens diferentes e, por conta dessas origens, foram resolvidas na tela de maneiras diferentes. O monstro é um zumbi que aparece no filme *Um Lobisomem Americano em Londres*, de 1981, dirigido por John Landis. O cachorro é o Costelinha, animal de estimação do personagem Doug do programa infantil *Doug Funnie*, criado em 1991 e exibido no canal de televisão Nickelodeon. A mulher é baseada em uma fotografia encontrada na rede social Tumblr, sem informações sobre sua origem. Para Bia Leite, cada uma dessas referências pediu uma abordagem de pintura diferente.

O monstro, com um rosto azulado e um corpo incompleto, veio do cinema e foi pintado com tinta muito diluída, quase transparente, enquanto a mulher, que veio de uma rede social, foi pintada com blocos de cor sólidos e fortes. O personagem Costelinha carrega a

estética do *cartoon*, é pintado com precisão em relação à referência e se assemelha a um adesivo em cima da tela. A artista nota que, em muitas das suas pinturas, as figuras de desenho animado têm uma construção mais complexa do que as figuras do cinema ou de outras fontes fotográficas, o que pode acontecer devido à natureza totalmente bidimensional da representação cartunesca, que já traz a imagem resolvida para a pintura e possibilita uma construção mais precisa, mais concentrada.

No caso das figuras que vêm de fontes cinematográficas e da fotografia, imagens criadas com máquinas, a tradução para a pintura se dá através da sujeira, para a artista. A bagunça e a imprevisibilidade da tinta modificam as figuras. Torna-se necessário lidar com o que está aparecendo imprevisivelmente na tela, resolver os problemas de representação que surgem através do uso da intuição. Nesse processo surgem braços incompletos, traços mais fracos ou mais fortes, contornos coloridos, partes do corpo inteiramente excluídas, partes do corpo que se misturam com outras partes. A clareza da imagem criada com câmera se transforma em uma interpretação, uma tradução seletiva do que interessa à artista e do que é possível criar na tela.

As pinturas de Bia Leite transfiguram a imagem cinematográfica em uma imagem sem contexto, sem a completude da máquina fotográfica, que captura tudo o que aparece no quadro. As figuras pintadas se tornam desproporcionais, seguram facas grandes demais, têm braços muito curtos, são figuras deformadas pela ação da tinta, pela falta de opacidade ou pelo excesso de luz. Após despir as imagens do que não a interessa e deslocar as figuras representadas para um espaço não-representativo e não-tridimensional, a artista preenche o cenário vazio com histórias inventadas, títulos de músicas que consome diariamente ou nomes de personagens que acompanharam o desenvolvimento de sua vida desde a infância.

Apropriações da cultura popular, do cinema e de fotografias encontradas na internet são a maneira da pintora de construir uma espécie de glossário sentimental através de todas as imagens que consumiu e que consome diariamente na televisão e em seu computador. A partir dos produtos culturais que a rodeiam, Bia Leite constrói sua identidade e apresenta, através de suas pinturas, sua trajetória imagética e sonora até o momento. São pinturas que falam de desejos que poderiam ser realizados no mundo fantasioso do cinema, desejos de sofrer menos violência, de ser mais corajosa. As imagens apropriadas se disponibilizam como matéria-prima para a criação de um diário da artista, criando, em última instância, uma forma de autobiografia imagética negativa: a vida da pintora é representada por tudo o que vem de fora, tudo o que é consumido e digerido por ela.

## O FRAGMENTO EM BRUNO KOWALSKI<sup>12</sup>

Aos seis ou sete anos de idade, conversando com minha mãe em seu quarto, contei para ela que eu seria ator quando fosse mais velho. Essa foi a primeira profissão que tive consciência de querer perseguir, um dos meus primeiros desejos independentes que haviam surgido puramente da minha experiência vivida até ali — curta, mas valiosa. Meu desejo ingênuo, proferido ali para minha mãe, era o de que todos os membros da minha família pudessem ir ao cinema de graça pelo resto da eternidade. Nunca ficaríamos sem ver filmes, os veríamos todos os dias da semana e comeríamos pipoca enquanto beberíamos refrigerante em todas as sessões.

Fui acostumado a assistir filmes desde cedo, pois cresci acompanhado de pais que gostam muito de cinema. Minha mãe gostava muito de filmes de suspense, comédia romântica e era fã ardente do Richard Gere que, segundo ela, era o homem mais bonito do planeta. Meu pai gostava de filmes de ficção científica, de comédia e de trilologias, de um modo geral: *Matrix*, *O Senhor dos Anéis*, *O Poderoso Chefão*, e o conjunto de duas trilologias que compõe a série *Star Wars*. Estávamos sempre vendo filmes nos cinemas dos *shopping centers* próximos de onde morávamos ou na nossa televisão, com auxílio do aparelho de DVD.

Meu fascínio pelo cinema é justificado, portanto, por essa espécie de educação cultural. O ritual de ir ao cinema me agradava muito, desde comprar os ingressos até a sensação desnorteante de sair da sala escura após os créditos finais, e me sentia ansioso toda semana pela sexta-feira, dia de novas estreias internacionais. Geralmente, íamos ao cinema apenas uma vez por semana, circunstância que não saciava meu apetite por grandes imagens, altos sons e longas histórias. Felizmente, de modo paralelo ao cinema, meus pais alimentaram outro dos meus grandes interesses enquanto eu me desenvolvia: a literatura. Imagens, sons e histórias disponíveis a qualquer momento de qualquer dia, mas dentro da minha cabeça.

Não demorou muito para que minha imaginação fértil fosse povoada por cenários de filmes, rostos de atores de Hollywood, frases de livros infanto-juvenis e histórias de romance. Ao longo dos anos, explorei diferentes maneiras de externar essas imagens, me aventurando por linguagens artísticas diversas como a escrita, a fotografia, o vídeo, a instalação, a intervenção urbana, o cinema e, mais recentemente e com mais consistência, a pintura.

O fio que atravessa todas as explorações é a narrativa ficcional, a vontade de criar uma atmosfera, um clima fantasioso e descolado da realidade. A imagem cinematográfica

---

<sup>12</sup>A liberdade de escrever este capítulo em primeira pessoa foi tomada, dado que Bruno Kowalski é o autor desta monografia.

transparece através de fotografias, desenhos ou objetos digitais criados por mim, muitas vezes pela composição que ecoa modelos de planos cinematográficos ou pelo estilo dramático e arquetípico das figuras que aparecem. Figuras estereotipadas me atraem com frequência, figuras plasticizadas, que são rapidamente identificadas com o universo do cinema por sua artificialidade e que não são encontradas no mundo real.

Da mesma maneira, situações e acontecimentos com cargas dramáticas elevadas e com uma artificialidade típica do cinema clássico ou de certos tipos de literatura me interessam. As sensações que acompanham a construção de uma cena dramática são a parte mais importante da criação de imagens e textos para mim: um cheiro que é transportado pela névoa densa de um beco escuro, uma mão que contorce seus dedos ao redor de um telefone enquanto ouve uma notícia ruim, o som das folhas de uma árvore se debatendo do outro lado da janela em uma madrugada ventosa.

A literatura, para mim, é a linguagem artística que tem o maior poder de evocação de imagens como essas, com sua capacidade de distorcer espaços e temporalidades através de palavras. O cinema entra como uma forma de concretizar essas imagens fantasiosas e deformadas que surgem na imaginação, de uma maneira mais precisa, mais bem calculada e, claro, de forma exterior a quem imagina. O cinema clássico começa sempre com um roteiro, cheio de ações e sons descritos que serão transformados em imagens e sons gravados. A exatidão da imagem cinematográfica é cativante justamente por fixar as imagens escritas, que sofrem mutações constantes e nunca são ancoradas em lugar algum. São rostos que se alteram entre uma linha e outra, cenários sem limites bem definidos, roupas abstratas que emanam cores oscilantes — tudo é enraizado de alguma forma quando levado ao cinema.

Esse processo de fixação é o que cria, na minha imaginação, os arquétipos e estereótipos que alimentam minhas criações. Quando uma escola é representada no cinema diversas vezes como o mesmo estilo de construção, é esse estilo de edifício que surgirá na minha mente ao ler sobre qualquer escola. O cinema imobiliza as imagens que podem surgir quando leio uma frase, ele me faz retornar sempre aos mesmos lugares, atores, figurinos. Minha prática artística se desenvolve, portanto, como uma tentativa de expurgar essas imagens clichês — imagens de cartão-postal, como André Parente (2015) nos ajuda a categorizá-las — que consumo continuamente para libertar minha imaginação, dando espaço a novas imagens e novas construções narrativas.

Frequentemente, minhas pinturas têm seu início nas palavras. Tenho o hábito de escrever diariamente algumas linhas ou páginas em formato de associação livre. Descrevo o que acontece ao meu redor, escrevo sobre uma cena de imaginação, faço anotações de

pensamentos não-narrativos. Esses escritos, na maioria das vezes, trazem imagens à superfície acompanhadas de atmosferas que remetem a estruturas narrativas e convenções de gêneros cinematográficos, o que me leva a procurar por imagens na minha coleção que dialogam com o que escrevi. Essas imagens e sensações são, então, levadas à pintura.

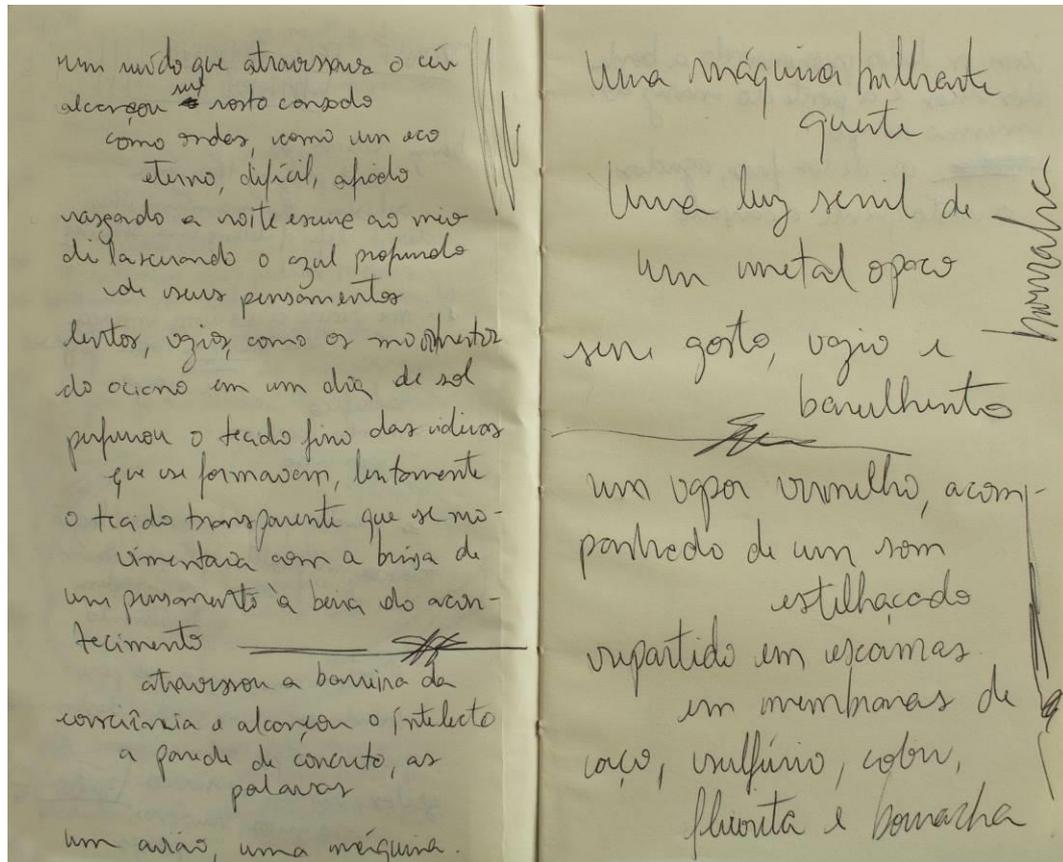


Fig. 18 - Páginas do caderno do artista, arquivo pessoal, 2021

O processo de pintar, para mim, é similar ao processo de escrita. Começo as pinturas com uma imagem do cinema. Essa imagem pede outra imagem, que começa a ser pintada por cima da anterior. Essas imagens juntas sugerem outras formas, que saem, dessa vez, da imaginação, e podem depois voltar ao cinema. É um processo de associação livre de imagens, em que uma imagem puxa as outras até que um conglomerado de pessoas, objetos, cenários e ações toma forma. Esse conjunto de figuras se materializa como uma imagem única que tem uma aparência abstrata e completamente descolada das imagens originárias.

A pintura *À Paixão de Ana* (fig. 19) teve como origem uma imagem retirada do filme *A Paixão de Ana*, dirigido por Ingmar Bergman e lançado em 1969. A imagem que deu início à obra era um plano fechado do rosto da atriz Liv Ullmann, com uma das mãos cobrindo

metade da face e um meio-sorriso visível. Depois de fazer uma primeira camada com a figura da atriz, reproduzida de maneira fiel às proporções e à iluminação da imagem, outras imagens vieram à superfície da minha memória e continuei a pintura adicionando os elementos que surgiam por associação livre.



Fig. 19 - Bruno Kowalski, *À Paixão de Ana*, 50x50 cm, óleo sobre tela, 2021

As figuras colocadas por cima do rosto de Liv Ullmann são pessoas que se beijam, se abraçam, correm umas atrás das outras, dançam juntas. Todos os elementos presentes na pintura estão em ação, característica que é buscada na imagem em movimento do cinema clássico, em fotografias de rua, ou em pinturas de artistas diversos ao longo da história da arte. A representação do movimento parado no tempo é adequada à pintura a óleo pela fluidez e imprevisibilidade da tinta. A sensação não é a de capturar um movimento, como na

fotografia ou no cinema, mas de representar um movimento através de outro movimento, de maneira viva e mutável.

Dentre as figuras pintadas, uma imagem ressurgia em todas as camadas e é a que tem a presença mais marcante na imagem final: uma pintura do francês Henri de Toulouse-Lautrec chamada *Au lit: le Baiser*, de 1892 (fig. 20). É dessa imagem que surge o braço branco que se eleva do lado esquerdo da pintura, as sobrancelhas e parte do cabelo escuro na parte de cima e outras partes mais. Para mim, é como se a atriz estivesse imaginando essa cena, de olhos fechados, com o rosto meio coberto, um rastro de um sorriso. Uma imagem me leva a outra e preencho os espaços vazios com uma história, um pedaço de narrativa que dá unidade ao todo fragmentado.



Fig. 20 - Henri de Toulouse-Lautrec, *Au lit: le baiser*, óleo sobre cartão, 1892

A imagem cinematográfica se torna, dessa maneira, um ponto de partida para um caleidoscópio de outras imagens de diferentes fontes. Ela se dissolve e perde a firmeza do cinema clássico, os rostos se desmancham, a história se desconecta, o som se perde e o movimento é impedido. É uma imagem cinematográfica arruinada, em que apenas traços da grandeza original são distinguíveis em meio às ruínas tomadas pela natureza selvagem que se espalha pelas rachaduras.

Sendo assim, a imagem fixadora do cinema clássico, que concretiza uma ideia ou uma ação, é quebrada em diversos fragmentos e transformada em uma pintura que funciona como

crystal, com dezenas de imagens sobrepostas e existentes em um mesmo plano. Em vez de representar uma ideia através de uma imagem condensadora, uma ideia é representada através de todas as imagens que alcançam minha imaginação simultaneamente. Assim, a representação retorna ao estado mental das imagens amorfas, constantemente mutantes, que circulam ao redor de uma palavra ou de uma sensação, sem reduzi-la a um tipo único de ilustração.

Tal modificação na estrutura da imagem remete à montagem e à temporalidade cinematográficas. Enquanto na montagem do cinema clássico as imagens sucedem umas às outras, se submetendo a uma estrutura temporal linear em que um frame é mostrado de cada vez e um plano segue outro plano, em sequência, a imagem pintada, aqui, quebra a temporalidade do cinema e a deturpa. É uma espécie de temporalidade vertical, em que momentos acontecem simultaneamente uns em cima dos outros, de maneira diferente da temporalidade horizontal cinematográfica.



Fig. 21 - Bruno Kowalski, *A caça depois de Brown e Snyders*, 48x60cm, óleo sobre tela, 2021

Empilhadas e embaralhadas, as diferentes imagens de diferentes temporalidades são petrificadas em sua multiplicidade pela materialidade da tinta óleo, que indica duração extensa e robusta. As camadas se misturam no processo de pintura, deixando a temporalidade das ações representadas vazar. A leve transparência viscosa da tinta óleo e o uso de pigmentos com baixa opacidade faz com que a luz atravesse as várias membranas coloridas e torna possível a visualização de camadas por trás de camadas, marcando a presença de diferentes momentos de pintura e de diferentes imagens pintadas.

*A caça depois de Brown e Snyders* (fig. 21) seguiu o mesmo processo de construção imagética. A pintura se iniciou com dois *frames* de filmes em que animais aparecem caçando em grupo, cachorros ou lobos correndo atrás de suas presas. O movimento dos caçadores e das caças me interessa pela agilidade e pelo caos que é trazido com eles, um tipo de cacofonia imagética em que dezenas de figuras realizam diferentes ações simultaneamente, se chocando umas com as outras, mas convergindo em uma motivação última de ir atrás de uma presa, formando uma unidade visual de matilha ou alcateia através da multiplicidade de corpos unidos.

Mesclados às imagens que têm origem em filmes, foram inseridos fragmentos de pinturas de Frans Snyders, um grande pintor de naturezas mortas e cenas de caça do século XVI, e de Cecily Brown, uma pintora inglesa contemporânea que também se interessa por cenas de caça e por grandes movimentações de corpos e figuras. Além da sobreposição de temporalidades ficcionais ou narrativas distintas, me interessa uma sobreposição de temporalidades reais ou materiais na pintura. A mistura de imagens de filmes do século XX e pinturas dos séculos XVII e XXI é uma maneira, para mim, de criar uma imagem imprevisível através do choque entre diferentes fontes ou diferentes épocas, sobrepostas e misturadas umas às outras de maneira indistinta.

Através desse processo de empilhamento me perco, correntemente, na abstração. Não consigo mais enxergar a imagem que estava pintando, apesar de saber, racionalmente, o que estava ali. Quando coloco o pincel na tela pensando em um braço ou uma perna e, depois que me afasto, não consigo encontrar o que pintei, é quando percebo que alcancei meu objetivo de me livrar da exatidão da imagem do cinema. Quando tudo se dissolve e continua na tela, simultaneamente. Dessa maneira encontro imagens imprevisíveis, figuras que não sabia que havia pintado, figuras que pintei e nunca mais encontrei. É a imagem acidental que a pintura é capaz de evocar. É esse o encanto da tinta óleo e da superfície de tecido para mim: a impossibilidade de prever a pintura antes da sua feitura.

De maneira diferente da imagem cinematográfica clássica, que pode representar um beijo, por exemplo, de diversas maneiras diferentes através de uma separação temporal e espacial (beijos diferentes em diferentes cenas, beijos diferentes em posições distintas no mesmo plano), nas minhas obras eu posso representar todos os tipos de beijos diferentes simultaneamente, sem que um se sobressaia, sem uma diferença temporal, sem um deslocamento espacial. Todos acontecem ao mesmo tempo e no mesmo lugar, todos têm sua presença marcada em fragmentos, pequenos pedaços de beijos que se cobrem, se dividem, se interrompem, se complementam. Assim, no lugar de uma representação de um beijo, existe uma representação da ideia de um beijo, de sua sensação ou seu movimento.

O cinema, que influenciou a construção da minha imaginação enquanto passava de criança a adulto, é peça fundamental desse processo. É a partir do cinema e de suas imagens temporalizadas e em movimento que meu interesse por ação, por narrativa e por representação surge. As imagens de filmes que me acompanham desde que entrei pela primeira vez em uma sala de cinema povoam minhas obras e indicam os modelos de construção narrativa que servem de base para minha construção imagética. O que retenho do cinema na pintura é a ideia e a sensação da imagem em movimento, mas cristalizada em uma imagem única que contém dezenas de movimentações de humanos ou animais congeladas em óleo.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nesta monografia, foi explorada a maneira como as práticas de apropriação nas artes visuais se desenvolveram ao longo do século XIX e XX, ao lado da expansão da produção industrial de objetos e de imagens massificados. Artistas se apoderaram de artigos produzidos industrialmente e de imagens da publicidade, do cinema ou das histórias em quadrinhos para criar obras de arte que desafiavam as ideias de originalidade e individualidade, valiosas para a geração anterior de artistas. Dentre essas atividades, a apropriação de imagens do cinema vem ganhando terreno na contemporaneidade, momento em que produtos da indústria cinematográfica são consumidos quase impulsivamente, não mais apenas em salas de cinema, mas também em ambientes de trabalho, escolas, salas de estar e quartos de dormir.

A imagem cinematográfica do cinema narrativo clássico, com sua ontologia conectada a ideias de temporalidade e de montagem, é consumida pela pintura a óleo em desenvolvimentos recentes da arte contemporânea. A imagem do cinema clássico, produzida de forma maquínica dentro de uma estrutura industrial de execução e intimamente ligada ao tempo, colide com a imagem da pintura, produzida individualmente com lentidão e que tem sua ontologia imprescindivelmente conectada à sua materialidade, à tinta e à tela. Foram analisadas obras de três artistas que realizam essa tradução de formas diferentes para examinar as mudanças sofridas por imagens apropriadas.

Em primeiro lugar, foram comentadas as pinturas de Francis Bacon, que visam criar a partir de imagens do cinema uma representação indireta da realidade, através do que o artista chama de representações “não-ilustrativas” e do que ele considera como “acidental” em sua prática. Em seguida, foram examinadas as obras de Bia Leite, uma artista que imbui em imagens cinematográficas consumidas por ela seus sentimentos mais íntimos e suas experiências pessoais do dia-a-dia, construindo um diário pessoal em forma de pinturas com figuras roubadas. Por fim, foram examinadas as minhas obras, em que o cinema serve como ponto de partida para a criação de imagens abstratas que desamarram minha imaginação das edificações e concretizações criadas pelo cinema narrativo enquanto arte de massas.

A realização da retrospectiva sobre apropriação na história da arte, da investigação de ontologias e das análises de obras foi essencial para que eu pudesse compreender minha própria relação com o cinema e com a pintura. Por meio do contraste com as práticas artísticas dos outros artistas, fui capaz de notar os caminhos estéticos que minhas obras seguem e pude entender as raízes e os desdobramentos dos meus trabalhos. É perceptível minha preocupação com ideias relacionadas à temporalidade e ao movimento, elementos conectados intimamente

à imagem cinematográfica e, mesmo quando me disponho a negar o cinema, quando sinto a necessidade de criar imagens que me desprendem dos filmes que já vi, ele continua sendo elemento primordial para meu trabalho artístico.

Foi possível notar, além disso, que o cinema e seus desdobramentos teóricos podem ser utilizados para tecer reflexões sobre a pintura, indo em direção contrária ao espaço teórico mais comum de utilizar a pintura e sua história para escrever sobre o cinema. A arte cinematográfica, frequentemente considerada uma união das outras seis grandes linguagens artísticas, amadurece de sua juventude com o passar do tempo (um século e algumas décadas de cinema comparado a milênios de artes vizinhas) e se torna, exponencialmente, objeto de empréstimo e furto para formas de arte mais antigas.

Através desse tipo de choque de linguagens e do desenvolvimento de estudos comparativos é possível levar o pensamento teórico e artístico para frente, impedindo sua estagnação. A apropriação na arte contemporânea surge como prática frutífera para realização dessas associações. Como T.S. Eliot diz em *O Bosque Sagrado*, um dos maiores testes de habilidade para um poeta é a maneira como ele empresta: poetas imaturos imitam, poetas maduros roubam. O bom poeta molda seu roubo e o submerge em um manancial de sentimentos que é único, completamente distinto de seu lugar de origem. George Chapman roubou de Seneca, William Shakespeare de Michel de Montaigne. Eliot chega a dizer que é recomendável roubar de autores distantes no tempo, estranhos em linguagem ou destoantes em interesses. Como pintores que roubam o cinema.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AUMONT, Jacques. *A imagem*. Campinas: Papirus, 1993.

AUMONT, Jacques. *O olho interminável*. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

BADIOU, Alain. *O cinema como experimentação filosófica*. In YOEL, Gerardo (ed.). *Pensar o cinema - imagem, ética e filosofia*. São Paulo: Cosac Naify, 2015.

BAZIN, André. *O que é o cinema?* São Paulo: Cosac Naify, 2014.

BELTING, Hans. *O fim da história da arte: uma revisão dez anos depois*. São Paulo: Cosac Naify, 2006.

BOURRIAUD, Nicolas. *Pós-produção: Como a arte reprograma o mundo contemporâneo*. São Paulo: Martins, 2009.

BUCHLOH, Benjamin H. D. *Allegorical procedures: Appropriation and montage in contemporary art*. In ALBERRO, Alexander e BUCHMANN, Sabeth (eds.). *Art after conceptual art*. Londres: The MIT Press, 2006. p. 27 a 51.

DELEUZE, Gilles. *Cinema 1: A imagem-movimento*. São Paulo: Brasiliense, 1985.

DELEUZE, Gilles. *A imagem-tempo*. São Paulo: Brasiliense, 2005.

ELIOT, T. S. *The sacred wood: Essays on poetry and criticism*. Londres: Methuen & Co., 1920.

ELKINS, James. *What painting is*. Londres: Routledge, 2019.

FOSTER, Hal. *The return of the real: The avant-garde at the end of the century*. Massachusetts: The MIT Press, 1996.

GIANNOTTI, Marco. *Breve história da pintura contemporânea*. São Paulo: Claridade, 2009.

GIORGI, Artur de Vargas. *O fim da arte, o contemporâneo, o começo do arquivo*. São Paulo: ARS, Universidade de São Paulo, 2019.

GORDON Douglas. what have i done. *The Guardian*, c2002. Disponível em: <https://www.theguardian.com/arts/pictures/image/0,8543,-10104531576,00.html>. Acesso em: 18 de fevereiro de 2021.

LAWRENCE, Sharon Orleans. *How the materiality of paint is intrinsic to the work of art: an explanation of the meaningful placement of the medium of painting in contemporary art theory*. Lampeter, Reino Unido: The Edwin Mellen Press, 2013.

LIVINGSTONE, Marco. *Pop art: A continuing history*. Nova York: Harry N. Abrams, Incorporated, 1990.

MARX, Karl. *Para a crítica da economia política*. In GIANNOTTI, José Arthur (ed.). *Manuscrtos econômico-filosóficos e outros textos escolhidos*. São Paulo: Abril Cultural, 1985.

PARENTE, André e PARENTE, Lucas. *Passagens Entre Fotografia e Cinema na Arte Brasileira*. Rio de Janeiro: +2 Editora, 2015.

PRINCE, Stephen e HENSLEY, Wayne E. *The Kuleshov Effect: Recreating the Classic Experiment*. In *Cinema Journal* 31, No. 2. Texas: University of Texas Press, 1992, p. 59 a 75.

STEVENS, Mark e SWAN, Annalyn. *Francis Bacon: Revelations*. Nova York: Alfred A. Knopf, 2021.

SYLVESTER, David. *The brutality of fact: Interviews with Francis Bacon*. Nova York: Thames and Hudson Inc., 1987.