

O ator experimental no cinema: mimese-jogo nas fronteiras da re-presentação

Sandro de Oliveira¹

Na história dos módulos do jogo do ator, houve quem, indo contra a corrente narrativo-representativa que se instalava e se fortalecia já nos primórdios do cinema industrial americano (anos de 1910), preferisse conceber seu trabalho quase como um ato de investigação científica (Rapisarda 1978). Para o cineasta Júlio Bressane (n. 1946), por exemplo, os aspectos experimentais da obra cinematográfica dialogavam fecundamente com o ethos criativo do ator: uma atividade como se fosse um lance de dados em que não se sabe de antemão o resultado, uma arte derivada da aventura (Teixeira 2012), portanto desvinculada das preocupações tradicionais do método científico. Experimentar para o artista, neste novo contexto, seria utilizar as ciências que apelam para princípios do relativismo, da probabilidade e não das certezas, das estruturas cambiantes e em progresso, da inclusão de elementos que efetivam sua forte propensão intertextual e desconstrutiva, utilizando parâmetros dissimétricos, incongruentes e que se chocam com as noções engessadas de civilização, fixidez e razão.

Este ensaio objetiva articular as práticas atoriais experimentais no cinema com a noção de mimese, através do conceito de ‘má mimese’ descrita por Platão n’*A República*. Presente majoritariamente no terceiro estágio das artes (*téchne*), a má mimese platônica foi retomada por Mihai Spariosu (1989) na análise do que chama de ‘mimese-jogo’ ou, simplesmente, ‘jogo na modernidade filosófica’. Segundo este autor, a mimese-jogo, momento de um pensamento pré-racional (Grécia arcaica e primórdios de Roma), carrega consigo as ideias de simulacro, arbitrariedade, liberdade, espontaneidade e um violento ‘tornar-se fisicamente’ (*physical becoming*) (Spariosu 1989, 19) que se coadunam com os aspectos do ‘ator experimental’ que tratarei neste ensaio. Já que as figurações experimentais do ator rechaçam a imitação como seu *modus operandi*, uma das hipóteses

¹ Universidade Estadual de Goiás (UEG), Instituto de Ciências Sociais Aplicadas, Curso de Cinema e Audiovisual, Unidade Goiânia-Laranjeiras, 74855-130, Goiânia, Goiás, Brasil.

deste trabalho parte da premissa de que seu etos criativo encontra muita da sua ambiência conceitual nesse pensamento pré-racional que Spariosu descreve, em detrimento da evolução do conceito já na era racional (Grécia Helênica e Roma Imperial), que utiliza visão mais ligada à similitude como princípio-motor: mimese-imitação.

As obras filmicas e os realizadores sobre os quais este trabalho se debruça situam-se fora do enquadramento do que se convencionou chamar de ‘arte cinematográfica clássica’ (Bordwell et al., 2005), que atingira seu apogeu antes da Segunda Guerra mundial. Concentra sua análise em obras dos anos de 1960 e 1970, durante os quais amadureceram uma série de movimentos consagrados (‘cinemas novos’ na Europa, Brasil, Japão) ou que surgiram meteoricamente (*underground* norte-americano e cinema marginal brasileiro), dando vazão a uma onda de experimentalismos na obra filmica e, particularmente, atingindo em cheio o jogo do ator. Com um *corpus* de filmes tão amplo, a minha chegada nas figurações experimentais se deu por método dedutivo-associativo. Ou seja, a partir de manifestações do *modus operandi* do artista experimental no cinema, em áreas múltiplas da produção filmica (montagem, direção de arte, fotografia, encenação), chegou-se aos casos particulares da manifestação do jogo experimental do ator, imerso neste arcabouço caleidoscópico de saberes entrelaçados na produção filmica.

O termo ‘ator experimental’ foi usado primeiramente em trabalhos de Nicole Brenez (1997, 1998, 2006, 2015), sofrendo aqui, contudo, deslocamentos na sua aplicação. Enquanto Brenez revolve questões mais ligadas à construção política do ator – relacionando a experimentalidade às suas escolhas de realizadores específicos e postura contestadora para com os poderes da indústria –, este trabalho considera a atuação experimental como resultado do trabalho filmico, analisando o jogo do ator *per se*.

A tarefa de analisar o trabalho das atuações experimentais no cinema se torna ainda mais desafiadora, pois se trata daquela espécie de *performance* que, durante uma razoável parte de toda a história do cinema, questionou a natureza própria dos materiais com os quais iria “compor” suas figurações, negando os primados mais consistentes da *mimese* como ‘re-presentação’², em um processo cílico e persistente de descoberta original, propondo um conjunto de procedimentos que empreendam um viés questionador dos primados da ‘mimese-imitação’. Após discutir este conceito em Platão, registro de uma das

² O termo re-presentação, em vez de ‘representação’, é usado aqui para se coadunar mais intimamente à dicotomia proposta por Spariosu, que utiliza o primeiro como um estágio posterior ao segundo, afastado da ideia de imitação.

primeiras noções ocidentais mais abrangentes sobre o jogo do ator, apresentarei algumas questões sobre a ‘mimese-jogo’ e três aspectos básicos da visão platônica sobre o ato mimético, que nos serão pontos de referência para a análise do jogo experimental que este trabalho propõe: a falsidade do símilo; a vacuidade da aparência na representação, de Platão a Denis Diderot (1713-1784); e a incompletude do signo.

A falsidade do símilo: uma fuga da mimese como imitação

Ao serem ainda um campo árido de investigação, os procedimentos experimentais do ator se mostram acontecimentos isolados e esparsos no tempo, encontrando efetivação em cineastas, atores e atrizes, produções e “escolas cinematográficas” espreiados pela história e pela geografia do cinema. Presente, majoritariamente, nos filmes tidos como “outros” cinemas – vanguarda, experimental, de poesia, independentes, radicais, visionários, militantes, entre outros – o jogo do ator experimental, ora exasperado ora próximo do transe, encontra-se nos espaços desprezados por boa parte da nossa história da pesquisa dos módulos de atuação. Possui uma urgência incontida de fugir de um centro de procedimentos que, julga-se, seja o bastião teórico e prático do ator realista-naturalista, em busca de um espaço menos afeito aos códigos dominantes e limitadores dos cinemas de proposta mais popular.

Marcel Mauss (2003) já dizia que, quando uma ciência – e, no nosso caso, uma manifestação artística – atinge um alto ponto de maturação, ela se aproxima do “desconhecido”, onde as fronteiras das artes e das ciências se vertem para o infinito. É nesses domínios, em campos de saber mal compreendidos, que habita esse artista pesquisador, transgressor, sonhador. Por isso, e não somente em razão disso, não se encontra o ator experimental em estudos atoriais sobre o *star system* do cinema clássico norte-americano dos anos 1920 aos 1960, incrustado na economia do cinema industrial, gerindo seu sucesso mercadológico, notoriedade e prêmios em festivais internacionais. Este centro de procedimentos (e poder simbólico) do ator realista-naturalista utiliza formas sensoriais comuns ao conhecimento mais amplo e lato da vida, dando à forma do ator um aspecto externo e imediato do cotidiano, muito distante de procedimentos experimentais.

O ator experimental toma partido de uma fuga dessa mimese como *imitatio* por três razões que este trabalho toma como hipótese: a) ele não crê no poder representacional dos artefatos de arte em relação ao mundo sensível; b) ele se posiciona de maneira antagônica

ao centro de poder aludido acima, materializado por uma ética burguesa dominante (o cinema industrial) e, por conseguinte; c) adota uma postura científica em relação ao mundo objetivo dos fenômenos (ontognoseologia), pouco acreditando no que vê, ouve, toca ou sente. Nas palavras de Nicole Brenez (1998, 276), que seja o trabalho do ator “anular a experiência humana, deixar toda a legalidade e toda racionalidade, restituir o teste do sujeito ao seu caráter desconhecido e questionar as regras de sua relação para com a exterioridade”. Ao propor uma transgressão da mimese como imitação, o ator experimental se aproxima, então, do culto das figurações disjuntivas e estilhaçadas, pondo em prática esta suspeição do mundo dos fenômenos que o rodeia e indo aos limites da experiência, plena de uma potente fuga de um sentido pré-estabelecido por codificações engessadas. Encarrega-se, por vezes, de um trabalho de engajamento pessoal sobre seu corpo em uma operação simbólica que retorna à questão da identidade, com o intuito de “manifestar o fundo de indeterminação que assombra o corpo” (Brenez 1998, 265), contestando as formas racionais de conhecimento ou significação.

A matriz que rege a ética do ator experimental se funda num renovado questionamento dos métodos utilizados pelo cinema para materializar, na tela, o mundo “objetivo”. Sua noção de “realidade”, do Ser, da Verdade absoluta e dos encadeamentos diacrônicos dos elementos narrativos (causa e efeito) se verteram para uma torrente de experiências subjetivas que denotam, na tela, uma conclusão transitória e lacunar: “nosso ‘conhecimento’ do mundo vem até nós através de nossos sentidos, e estes são primitivos, enganadores e limitados” (Vogel 2005, 15-16). Assim, os processos cognitivos do homem moderno – e, consequentemente, do ator experimental – sofreram uma espécie de corte epistemológico, pois o mundo que se avizinha se mostra inacessível, mutante e, portanto, ambíguo. Exemplo disso é o fato de que nossos olhos veem somente uma fração dos fenômenos, num espectro cromático muito mais limitado do que a luz refletida pelos objetos existentes pode exibir, nos privando de um mundo de fenômenos que se mostra muito mais complexo e fragilmente apreensível pelos nossos órgãos de sentidos. Nossa atividade cerebral faz também com que o mundo representado se torne um ente relativo, pois atribuímos ao mundo dos eventos valores, magnitudes, aspectos materiais e significados que são diametral, senão frontalmente, díspares.

Não é só a indeterminação dos fenômenos físicos que são precariamente percebidos pelos nossos sentidos que fez com que o ator experimental se tornasse uma espécie de ‘ator científico’, que utiliza seu corpo como laboratório para promover “a pesquisa, a

investigação, a busca fundada na experiência, no exercitar, constituir apontamentos e rascunhos, no por à prova por meios de tentativas e erros, de ensaios constituídos em torno da dúvida, hesitação, incerteza, todo esse senso de que se constitui o experimental atravessa parte substancial das camadas do saber que fundamentam a ciência moderna” (Teixeira 2012, 115).

Para Arnold Hauser (2005, 152), há uma intrínseca analogia entre os desenvolvimentos da ciência, da filosofia e da arte e a evolução do cinema moderno e as novas concepções de tempo e espaço, elegendo-o como “o gênero da arte contemporânea mais estilisticamente representativo”. Já que foge do princípio de um antropocentrismo da noção de jogo, o ator experimental tenta apreender seu entorno através de uma produção de imagens corporais que evita as certezas da ciência da comunicação, produção esta centrada majoritariamente numa concepção do gesto como uma ferramenta utilitária para ligá-lo indissoluvelmente ao sentido que lhe é diretamente atribuído. Amos Vogel (2005, 19), afirma que não faz mais sentido, para o artista moderno, tentar retratar o real através da arte como uma imitação da realidade, concebendo-a como um “constructo coerente e completamente inteligível”, capaz de apreender seus “aspectos documentais” como uma representação afiançável do mundo dos fenômenos. A transgressão figurativa, à qual se acorre o ator experimental, tem como pilar central o fato de que a estabilidade do mundo e a permanência dos existentes com seus aspectos materiais estáveis atingem em cheio a noção de “realismo” que os novos cinemas pós-Segunda Guerra adotaram para a representação (Thompson 1988). Sua científicidade se apoia, não nas noções tradicionais de “realidade”, mas nas pesquisas de formas corporais dissolutas, fragmentadas e justapostas em figurações díspares, gerando deformação do jogo e inclusão de elementos fiduciários de sua *persona*.

Dentro da estrutura que compõe a imagem do ator no filme, a *persona* é o constructo simbólico menos palpável, pois comprehende uma imagem pública que o ator oferece, formada de uma série de decisões suas, desde os papéis que escolheu interpretar no passado aos diretores e filmes a que decidiu associar-se, suas declarações pessoais, políticas, as emanações de sua vida pessoal na tela, suas aparições em materiais publicitários e jornalísticos, afinidades com outras artes e preferências de toda sorte (Damour 2016). A *persona* é, assim, uma espécie de aura que migra de filme para filme, juntamente com uma morfologia unívoca (ou simplificada) de personagens, através das relações que o ator escolher travar, sendo sempre impregnada das emanações dos papéis que o ator interpretar.

A atuação experimental “desfamiliariza” a forma, desconfia das técnicas tradicionais do uso do dispositivo cinematográfico no que tange direção, frontalidade, *raccord*, eixo, continuidade, etc. e das potencialidades do corpo humano, como gesto, expressão facial e postura corporal. Ela transgride a lógica do gesto utilitário cotidiano, dando-lhe contornos e figuração anômalos, como é o caso de Manuel, personagem do ator brasileiro Geraldo Del Rey, em *Deus e o diabo na terra do sol* (1964) de Glauber Rocha, quando, numa atitude de revolta contra a histórica injustiça da estrutura agrária do Brasil, “esfaqueia” o latifundiário espoliador com o cabo da faca, ressignificando o uso do acessório ou ‘objeto expressivo’³ no cinema: em vez de figurar o cotidiano com um gesto “perfeito”, distancia-se da identificação fácil ao deformá-lo.

O efeito de reconhecimento do evento pró-filmico constituído do mesmo material visível aos nossos olhos (corpo humano minimamente composto, *décor* reconhecível, palavras dentro uma língua decifrável, objeto expressivo), quando transgredido de alguma forma (exposto com deformações, quebras, lacunas, com alguns materiais ora excedendo, faltando, subvertidos ou devotando a ele um respeito excessivo), desloca a representação do jogo do ator para uma zona arduamente apreensível, onde não se encontra claramente uma correlação entre mundo representado e os códigos que James Naremore (1988) utiliza como vitais para a arte do ator: a lógica da coerência expressiva e o código antropomórfico.

Parte deste cinema encenado ou ficcional que o ator experimental habita nos exibe um mundo reconhecível nos seus elementos constitutivos (elementos pró-filmicos), exibidos de forma que nós ainda reconheçamos sua existência e conformações básicas. Esses elementos são reproduzidos, contudo, num universo de representação cujo entorno é claramente deformado pelo artefato de arte e/ ou pelos aspectos materiais do jogo atoral. Assim, fornece-se, por um lado, um produto mimético segundo os primados aristotélicos de produção de ícones, mas o espelhamento danoso e ilusório (termos da ‘mimese-jogo’) é o que toma as rédeas. O ícone é, por um lado, reconhecido (nos seus materiais constitutivos), mas, por outro, “estranhado”, já que esses mesmos materiais são exibidos dentro de uma outra ordem de utilização ou exposição: confrontados com entornos anômalos ou justapostos a elementos que desestabilizam o

³ ‘Objeto expressivo’ (ou acessório) é um termo utilizado na teoria atoral do cinema para designar os vários equipamentos, peças de vestuário e utensílios que cercam ou são utilizados ou manuseados pelo personagem, dando-lhe uma capacidade maior de revelar seus aspectos comportamentais, adensando e potencializando elementos do jogo (cf. Naremore, 1988, 83, Gardies, 1980, 91).

seu sentido, numa alegoria que desorganiza códigos petrificados com o tempo.

Em *La ricotta* (1963) de Pier Paolo Pasolini, episódio do filme *Ro.Go.Pa.G – Relações humanas*, Stracci, personagem do ator Mario Cipriani, é um figurante sub-proletário, vítima de um tratamento desumano pelos outros membros de uma produção cinematográfica que o contratou. Esfomeado, iletrado e em andrajos (*stracci* em italiano), vagueia pelo set de filmagem num misto de estupefação e invisibilidade. Na cena principal do filme dentro do filme, em que interpreta o bom ladrão durante a cena da crucificação de Cristo, morre de um problema digestivo por ter comido demais e ser obrigado a adotar posições corporais inadequadas e humilhantes pregado à cruz. Seu corpo apresenta, durante a constatação da sua morte, um tipo de figuração que permeia boa parte dos cinemas de fatura mais experimental: o ator místico que, numa postura marcadamente anticlerical, expõe a iconografia cristã que aqui deprecia seu entorno, denunciando-o como hipócrita, opulento e mesquinho. A ordem cristã é, assim, exposta como um bloco de rituais que não faz mais sentido existir dentro de um mundo em que a importância do ser humano só é constatada quando este serve às necessidades da aparência da sociedade, constatando o rito como mero acessório vazio.

Aristóteles falava, na *Poética*, de erros acidentais do artista, ao mencionar um tipo de produto icônico que continha aspectos que não se relacionavam com o mundo perceptível: o fato, por exemplo, de que em certo quadro “se desejasse imitar um cavalo com as duas patas dianteiras em movimento” (Aristóteles 1999, 71). O ator experimental, no entanto, transforma eticamente o erro aristotélico em estratégia formal, ao usar os elementos dados pelo artefato de arte para produzir ruídos, perturbações e “anomias” de grafia, movimento ou deslocamento no tempo/ espaço (entre outros aspectos). Também, quando utiliza dissonâncias no seu jogo, o ator experimental reinscreve a discussão aristotélica do defeito em outro termo: pesquisa incansável, descrença ou desvalorização de regras dadas pela “tradição” e desconfiança no resultado mensurável e previsível do experimento nas artes. Ainda sobre o defeito, o ator experimental, igualmente a outros artistas marginalizados, transforma o destaque negativo que esse termo pode adquirir, em Aristóteles, para uma esfera de valores positivos, segundo a qual o “erro”, o “engano”, a “inabilidade” e o uso equivocado da técnica geram um artefato de arte que exibe orgulho dessa falta de acuidade no uso de seus elementos constitutivos como sua própria razão de existência.

No caso da arte experimental (e do ator experimental, por conseguinte), o prazer pelo reconhecimento que o produto mimético produz não depende de uma ideia defendida por Aristóteles, a precisão, já que o intento do artista experimental pode estar absolutamente desligado de uma preocupação inerente ao uso e habilidade no trato dos elementos pertencentes ao dispositivo e aos materiais do jogo. Lee Strasberg (1990) propõe a retomada da dicotomia há muito controversa entre dois teóricos que fundaram plataformas distintas de se pensar a arte do ator: de um lado, Diderot, para quem o ator era um ser pensante, racional, que atuava de maneira reflexiva, num modelo de ator abertamente “imitativo”⁴; e do outro, o russo Constantin Stanislavski (1863-1938), que advogava uma forma de atuar que revelava uma exposição da alma, um jogo do ator que ao interiorizar, “encarnar” as suas marcas físicas expostas no jogo, justificava a existência de uma atuação introspectiva que materializava a expressão pessoal. Essa querela entre efetivamente sentir uma emoção ou exibi-la exteriormente ou, nas palavras de Strasberg (1990, 51), o “valor da experiência e [...] da demonstração”, expande nossa compreensão do *modus operandi* do ator experimental no cinema.

De Platão a Diderot: a re-presentação e o espelho

Segundo Naremore (2011), a tradição da mimese como ponto de discussão do trabalho do ator vem das propostas de Diderot, no seu *Paradoxo sobre o comediante* (1758). Foi ele quem propôs a porta de entrada para a questão que é crucial para compreendermos o ethos do ator experimental. Diderot basicamente questiona os atores que usam sua sensibilidade para comporem suas *performances* e defende o *modus operandi* dos atores que preconizam princípios que seriam da ordem mais artística possível: a figuração do ator como ato lúcido, controlado, sendo este um observador/ pesquisador racional da natureza humana e das convenções sociais.

Durante um longo período neoclássico, que vai do séc. XVIII até o início do séc. XX, a “mimese-imitação” teve uma conotação bastante positiva entre os atores, chegando até a gerar um tempo de ideias profícuo em “manuais” que ofereceram um vocabulário codificado de poses, posturas e expressões faciais para a criação de personagens-modelos. Esta primazia da imitação, da codificação do jogo, foi sendo solapada por uma psicologização crescente na literatura, no teatro, levando, segundo Naremore (2011, p. 34), à “(…)

⁴ Diderot afirmava que se o ator tivesse a intenção de comover a plateia, não deveria recorrer à emoção. Cf. Strasberg 1990, 54–55.

mudança de ênfase da imitação de um modelo para a expressão de um ‘self’ [que] é devida em parte ao cinema”.

O ator clássico do séc. XVIII, sobre o qual versava Diderot, possui aspectos que são cruciais para a compreensão de uma das transgressões operadas pelo ator experimental do séc. XX que, ao retomar uma metáfora da arte como mero espelho que reflete o mundo – uma cópia, simulacro ou falsificação – reproduz no seu jogo o núcleo da mimese que defende haver primeiramente um mundo de ideias, de formas modelares paradigmáticas, essenciais, o *eidos*, “uma ideia única que abrange as diferentes pluralidades a que damos o mesmo nome” (Platão 2000, 596a). No segundo nível de apreensão do modelo ideal inicial, temos o mundo sensível das coisas, das cópias – o que Platão chamou de *eikòn*, imagens dessas formas – que o filósofo grego considera distantes e inferiores ao mundo suprassensível das formas modelares. No tocante à arte (*téchne*), esta se movimenta para um campo ainda mais longínquo das formas modelares, fazendo do ator um “imitador ao que produz o que se acha três pontos afastado da natureza” (Platão 2000, 597e), pois ao contemplar seu objeto ou modelo de vários ângulos ou posições, terá sempre um resultado parcial e levemente diferente da posição anterior, ou seja, uma visão incompleta do mundo sensível.

A ideia aqui central, que nos aproxima das figurações experimentais do ator cinematográfico do séc. XX até nossos dias, é que este tem consciência da produção de imagens corpóreas que são deslocamentos feitos numa grafia por vezes anamórfica e/ou afastada do sentido cotidiano das coisas e pessoas “reais”. O ator experimental *deliberadamente* implica um engodo no seu jogo, gera algo em eterno processo de distanciamento do “real”⁵, simulacro de verdade que aproxima a atuação experimental da má mimese Platônica. Os cataclismos gerados no séc. XX (guerras mundiais, ameaça atômica, genocídios) transformaram o homem e o artefato de arte modernos em imagens ou figuras por vezes contorcidas, amorfas ou disfórmicas, atravessadas por forças que vão além de sua compreensão. Do ator que ainda acreditava na existência de uma realidade convencional, antropocêntrica e finita, os cinemas de vanguarda geram seres alienados que se movem para um redemoinho de dissoluções, fragmentações que geram ambiguidade e/ ou deformidade visual e complexidade poética. Portanto, não se utiliza a certeza ou a exatidão

⁵ O ator que opera gestos, imitando o “real”, produz sempre uma re-presentação que se faz na imagem mimética e que não coincide com o mundo ao qual ela se refere. O que ela nos dá a ver nunca é adequado à forma ideal, gerando um jogo que nos atrai exatamente por esse deslocamento.

como critérios de figuração do ator, pois este homem está imerso numa sociedade onde as verdades monolíticas estão em declínio.

Ao tentar abertamente inovar nos seus materiais e métodos, o ator experimental cria um “ente” que media o artefato de arte e o real, impõe um médium, um símile e não uma tentativa de se aproximar “do que é de fato”, partindo de premissas que propõem a falsidade da deformação como produto da ideia de “espelhamento” de Platão. Sua aparência na tela surge então como acintoso fingimento ligado aos aspectos do “real” por uma relação de desqualificação da representação. A leva de figurações experimentais, elencadas nesse espelhamento autoconsciente do ator, denota um caráter proposital: o ator experimental reconhece que figura, que produz gesto, que “atua”, pois na mimese-jogo, o que prevalece é a “autorrepresentação (...), [que] deve ser compreendida no sentido de criar [produzir] ou produzir presença, e não no sentido de reproduzir um modelo” (Spariosu 1989, 136). Surgem, portanto, na tela, atores recortados por falsos *raccords*, anamorfismos, filtros e *jump cuts* que desnorteiam ou estilhaçam sua imagem na tela, privando-nos de um ser humano materializado com sua organicidade reconhecível. Esta descontinuidade da grafia do ator se concatena mais proximamente com uma sensibilidade surgida nos cinemas modernos pós-Segunda Guerra Mundial, mais sensíveis aos desequilíbrios e à instabilidade do homem do século XX aludidos *supra*.

Ora esse ator vira as costas para a câmera e o público (presente no teatro e presente/ ausente no cinema), negando uma exterioridade tácita desse em relação ao seu jogo. Ele autonomiza o universo diegético em relação ao público ou o dispositivo corporificado no extracampo. Se o jogo do ator é, majoritariamente, uma assunção de uma existência definida por um público que o assiste (teatral ou cinematográfico), dando assim ensejo a uma frontalidade tida como postura “natural”, mostrar as costas⁶ é, de maneira audaciosa, questionar sua existência ou, melhor dizendo Georges Banu (2000, 69), rebelar-se contra a sua autoridade, instalando “uma suspensão imaginária da extraterritorialidade do público”. É o que faz Vittoria, personagem de Monica Vitti em *O eclipse* (Michelangelo Antonioni, 1962), uma deprimida e confusa tradutora literária que termina o seu relacionamento com Riccardo (Fernando Rabal), e surge, durante

⁶ Foi Diderot quem privilegiou, pela primeira vez, a postura de costas do ator às costas de uma exposição que, no teatro e na pintura do séc. XVIII, parecia ser a posição óbvia a se adotar. Assim, ele se torna o primeiro teórico e dramaturgo que concebe a encenação teatral moderna ligada à convenção da *mise-en-scène* na qual o homem de costas é uma possível postura entre outras, demonstrando também o aspecto altamente revoltoso de uma época marcada por profundas transformações históricas e estéticas (cf. Banu 2000).

cenas em que olha para quadros, espelhos ou paisagens, com as costas viradas para a câmera, em pose que materializa o vazio de sua vida, a platitude de suas relações e a solidão que se afigura como seu destino.

Esse público contra o qual o ator de costas se rebela, sacrificando a produção do jogo atoral frontal e privilegiando um ente ficcional que simplesmente age, pode se materializar na ausência dos atores parceiros com os quais se contracena. É razoavelmente comum no cinema experimental atores que “falam para o vazio”, ora em solilóquios que podem efetuar a quebra da quarta parede, numa interlocução artefato-público, ora em falsos *raccords* que simplesmente nos sonegam a existência do que a teoria do cinema nomeia como “contracampo”. Por vezes, de maneira inesperada, o ator promove num tom farsesco uma parábase (o *aparté* francês), uma interrupção do jogo encapsulado na ficção diegética e o posterior endereçamento ao público, materializado pelo espaço ocupado pela câmera.

O espelhamento enganoso e dúbio que gera figurações experimentais nos leva a momentos em que o ator exibe o ser compósito de sua estrutura básica (ator como cidadão real – sua persona pública – e o personagem ficcional), pois é um ser que não mais se esconde por detrás da máscara de um ente ficcional (Guimarães 2012). O filme se transforma então num *exposé film*, ou seja, num filme que revela fatos privados dos atores e atrizes e, ao mesmo tempo, formula comentários sobre a criação artística. É o tipo de filme que sugere um projeto de cinema ou, em outras palavras, que discorre sobre a feitura de um filme, expondo não somente sua gênese como obra ou os atores em seus papéis, dentro da trama, mas também como seres de carne e osso, com seus problemas pessoais, profissionais, dramas e crises. Essas “entrevistas”⁷ com os atores se tornam, então, primordiais para esses filmes, com respostas que resvalam em falas semi-improvisadas e com uma mistura imprecisa entre relatos políticos, fabulações e estamentos da autenticidade da vida cotidiana (e extrafílmica) do ator, que se recusa a se apagar como indivíduo real. São já famosas as entrevistas nos filmes de Jean-Luc Godard, em que os atores materializam essa brecha retórica no filme, misturando estamentos do personagem com opiniões, experiências e dramas da vida real do ator, transformando filmes ficcionais em filmes abertamente confessionais. Mais ousadas, ainda, são as entrevistas dos atores do filme *Parada fúnebre das rosas* (1969) de Toshio Matsumoto,

⁷ Soulez (2003) chama de “brecha” ou “leitura retórica” quando o ator deixa por alguns instantes a atuação mimética ficcional e interpela o espectador. Pode atingir também uma dimensão documental do jogo do ator quando este fala ao público durante entrevistas, revelando questões do ator enquanto ser de carne e osso, ser identitário, e distanciando-se da encenação.

em que as entrevistas são “postas em parênteses” por claquetes que as “anunciam”, falando de suas vidas e de suas agruras amorosas na conturbada Tóquio do final da década de 1960.

A vacuidade da aparência: o ator como invólucro descartável

O corpo do ator experimental muda, então, de estatuto, se tornando uma simples aparência. Platão opera uma inversão dos atributos fornecidos ao espírito e ao corpo, este se tornando “ilusório, inconsistente, fugaz e transitório em relação ao que nós somos verdadeiramente e sempre” (Amiel 1998, 102). O corpo é só uma casca fantasmática de uma essência inatingível pela mimese-imitação, se passando falsamente pelo que ele não é. O que se opera, nas palavras de Benedito Nunes é que, numa “estranya reversão, o produto mimético reforça a aparência do ser pela simulação de realidade que introduz em tudo quanto alcança. Nem verdadeira do ponto de vista do ser de que se afasta, nem falsa do ponto de vista do não-ser a que se sobrepõe” (2000, 27). O conhecimento que temos deste ser – o ator – nunca é suficiente, pelos aspectos deslizantes que apresenta: nem seu corpo é mais unívoco, nem a personagem um ser completamente apreensível.

Constata-se que o sujeito como um conjunto harmônico de elementos é um espectro irrealizável, um objetivo anômalo. Em decorrência deste processo de rarefação, de rompimentos de sua univocidade, o personagem vai perdendo sua força como fonte plena de uma construção de noções de identidade (psicológica, política, social) e, consequentemente, sua representação pelo ator vai também perdendo esse impulso pela organicidade, sofrendo, então, plenos processos de desdobramentos, multiplicações e dissociações do corpo físico e de sua voz como estratégia de fragilizar sua unidade significante. Ele passa a sofrer vários processos de estilhaçamento como um ente inteiriço, reconhecível, através do qual surjam conteúdos que lhe façam ser identificado como alguém dotado de sentido.

Esses esvaziamentos do personagem podem atingir o corpo do ator. Ou seja, suas partes, que vemos através dos meandros da montagem (rosto, mão, pé, costas), nos reenviam, irremediável e metonimicamente, ao todo conjuntural de seu corpo, numa escala, como nos lembra Patrice Pavis (2000), de 1/ 1: um corpo para um personagem, ou seja, o corpo cinematográfico nos envia, literal e inteiramente, ao corpo do ator. Como produtos da tradição mimética ocidental (aristotélica) acima analisada, temos frequentemente problemas em aceitar que um mesmo ator não se limite a um só

indivíduo e possa carregar vários papéis ou fragmentos de papéis, ou até fazer sua própria montagem de papéis, como no teatro do cenógrafo, escritor e diretor teatral brasileiro Augusto Boal (1931-2009), onde essa relação é menos inflexível com a presença do personagem “coringa”⁸. Nos cinemas de fatura mais clássica, pelo contrário, procura-se uma estabilidade no uso do mesmo ator para o personagem, pois assevera-se que a permanência do mesmo ator interpretando o mesmo papel sugere que o personagem que vemos na tela é um sujeito estável e equilibrado, inteiro e completo, como gostamos de imaginar que somos, ou que os personagens assim o sejam.

O ator desdobra-se, triplica-se e, às vezes, multiplica-se desde os primórdios do cinema experimental, em filmes como *L'illusionniste double et la Tête vivante* (Georges Méliès, 1900) e *Mesches of the afternoon* (Maya Deren, 1943). A própria arte do ator, sua identidade primeira, baseia-se no desdobramento de personalidade de um ser que se transforma, mesmo que por um tempo programado, em outros vários seres, pois o “ator é um vetor de uma ambivalência, de uma dualidade constitutiva, que o cinema, arte da representação, não cessa de questionar” (Amiel 2012, 69). A lei da univocidade clássica do ator – atestada acima por Pavis – sofre um processo de fragilização em filmes modernos e experimentais que decidem questioná-la radicalmente, como foi o caso de *Esse obscuro objeto do desejo* (1977), de Luis Buñuel, em que um desentendimento com uma atriz do elenco levou o produtor do filme, Serge Silberman, e o próprio diretor a decidirem por duas atrizes que fariam o mesmo papel, trocando-as, algumas vezes, no meio de uma mesma cena. As duas atrizes escolhidas (Carole Bouquet e Angela Molina) tinham traços físicos e fisionómicos bem diferentes, o que foi de alguma maneira minimizado com alguns truques: trocando a roupa das atrizes, tirando-lhe partes de vestimentas, uma atriz saía no meio da cena para a outra entrar logo depois. O fenômeno da distribuição de vários papéis a somente um ator ou atriz parece, no entanto, ser mais frequente e longevo⁹.

⁸ Boal (1991) conceituava o “sistema coringa” como o fim da propriedade privada do personagem pelo ator único, transformando-o em elemento compartilhável na peça. Assim, desvincula-se o ator único do personagem único, bastião naturalista, para por em exame a representação. Todos os atores podem interpretar todos os personagens, assumindo máscaras dispareces que fazem com que os espectadores se liguem nas relações entre eles, e não nos seus dramas individuais.

⁹ Vsevolod Meyerhold (1874 – 1940) acredita que para não haver uma atitude burguesa de identificação entre personagem-ator, para se assegurar de que não haverá uma comoção do ator com sua personagem, “o ator faz várias personagens, pequenas ou grandes, [...] num mesmo espetáculo” (Aslan 1994, 151). Este procedimento de “um-ator-vários-personagens” não se limita, contudo, a cinemas de vertentes mais experimentais. O ator Peter Sellers fez 3 personagens diferentes, numa comédia sobre a tensão da guerra fria, em *Dr. Fantástico* (Stanley Kubrick, 1964), e Joanne Woodward fez também o papel triplo de “personagens alternativas”

Podemos citar os casos de Jack Smith em *Blonde cobra*, de Ken Jacobs (1963), que assume três papéis diferentes; a intercambialidade de papéis de Helena Ignez e Maria Gladys, em *Cuidado, Madame* (1970), de Julio Bressane; ou, ainda, no mais radical exemplo de todos, Taylor Mead em *Lemon hearts* (1960), de Vernon Zimmerman, que interpreta nada mais do que onze papéis no filme.

Esta verve desconstrutiva de uma parcela da produção cinematográfica possui uma necessidade de retrabalhar as noções de identidade e de uma encarnação verossímil ao designar um papel para vários atores, um ator com vários papéis, denunciando a uniformidade da mimese-imitação. Os atores experimentais surgem, assim, como artífices de experiências reveladoras dessa denúncia de uma convenção de unicidade do personagem, num processo imerso em crise, no qual o ator relega seu corpo a se exibir como um recipiente vazio destituído de coesão significante.

A incompletude do signo

Espelho que distorce a imagem e invólucro descartável que nada ou pouco contém, o ator atinge a terceira característica que o distancia dos naturalismos-realismos do cinema *mainstream*: seu corpo é um signo, um ente incompleto de um referente ao qual tem acesso desprivilegiado. Sua materialidade e as figurações que produz são somente partes da “coisa” ou ideia que quer representar, sendo incapaz de reproduzir os aspectos deste objeto na sua inteireza, pois se coloca como campo intermediário entre referente e a ideia concebida (o “interpretante” de Charles S. Peirce). Afastado do objeto, o corpo do ator somente alcança parte de uma “verdade” que quer transmitir, dando-nos a impressão de poder tocar somente um fragmento das coisas e dos existentes. Ele reproduz no seu jogo alguns aspectos do referente – não todos, pois, assim, se converteria em símilde, o que certamente não é o caso. Na mimese como espelhamento enganoso, o que o ator reitera no seu jogo é o aspecto proposital do engodo. Na incompletude do signo, ele reforça sua incapacidade de gerar uma imagem que incite o espectador a reconhecer no seu trabalho a “alteridade do modelo”.

O ator, então, salta para meandros do que chamaríamos de antirrepresentatividade, pois implode no seu jogo qualquer expectativa de fruição habitual do espectador, liberando, portanto,

de uma moça infeliz no casamento e com traumas de infância em *As três faces de Eva* (Nunnally Johnson, 1957). São exemplos que não retiram desse procedimento sua experimentalidade tácita, pois traz para o primeiro plano a *performance* do ator que aqui se equipara com a construção cognitiva da personagem pela atenção do público.

sua percepção para outras possibilidades de existência do jogo atoral e escolhendo outras vias de figuração: a exasperação, o excesso, a fuga da exatidão da sintonia apurada do ator clássico, o caminho da rarefação, da inação, de um transe que pode lhe conduzir ora ao *tableau vivant* ora à “má atuação”, conscientemente ou deliberadamente abandonando o personagem e o jogo. Tornam-se, então, exemplares, atores como Jean-Pierre Léaud (n. 1944) nas prolíficas parcerias (respectivamente) com Jean-Luc Godard (n. 1930) e François Truffaut (1932-1984), quando grita tresloucadamente, numa espécie de dicção *recto tono* nos seus diálogos com Madeleine, em *Masculino, feminino* (1966), fazendo uso “estranhado” da voz e da locução, transformando uma descrição vocal numa fala constituída de uma dramaticidade elevada e gratuita, que aqui se põe em relevo. Ou em *Beijos proibidos* (1968), no momento em que procura sua identidade dentro de uma intrincada teia amorosa, repetindo e ensaiando a melhor maneira de pronunciar o nome de suas amantes, até o momento que, ao começar a dizer o seu próprio nome, encontra sua identidade ruída.

Quando a pose do ator se encarrega de transmitir momentos pregnantes nos filmes, ela toma a forma de um *tableau-vivant*, ou seja, uma imagem derivada da pintura ou da fotografia que se transforma em momento exemplar ou instante perfeito. Essa dramatização da imobilidade explora uma intervenção escancarada da enunciação filmica na trama, onde “a cena imóvel dentro de uma composição simétrica, frontal” exibe um controle minucioso e “verticalizado” (Xavier 1993, 199). O quadro cinematográfico é um espaço delimitado que centraliza a representação dentro dele, num processo que podemos chamar de “ênfase do instante”, no *tableau*, nos momentos “retratistas” de passividade impessoal e marmórea dos *screen tests* ou de situações várias (sexuais, encontros fortuitos eróticos, sono profundo) como nos *fetish footage* dos primeiros filmes de Andy Warhol, *Blow job* (1963) e *Couch* (1964). O *tableau* também se faz presente nos filmes da leva “marginal” do cinema brasileiro durante o período repressivo dos anos 1960-80: *Imagens* (1972), de Luiz Rosemberg Filho, *Copacabana, mon amour* (1970), de Rogério Sganzerla, e *A família do barulho* (1970), de Júlio Bressane. Desligada da obrigação de encenar um papel, a pose “estatuesca”, estóica ou até letárgica do ator é apenas uma apresentação na frente da câmera, num momento de total (ou quase) imobilização, um efeito plástico do corpo.

O ator clássico nos forneceu, em inúmeros exemplos, um tipo de atuação que adquiria um tom reflexivo durante cenas em que se “atuava” o papel de um outro personagem, numa verve irônica ou

cômica¹⁰: o ator “saía” do papel para “indicar” ao público que estava num momento lacunar do jogo. A principal diferença dessas *performances* em abismo, no cinema clássico, e sua contraparte de autorrepresentação, no cinema experimental, é que, no primeiro, a passagem da primeira camada (o ator atua num filme de ficção) para a segunda (o ator atua um personagem que se engaja numa atuação dentro de um filme de ficção) é sempre escamoteada pela moldura da narração, dando ao ato uma coloração quase natural e invisível. No cinema experimental, o ator que se engaja num jogo em abismo “assinala” essa passagem, demarca a técnica do gesto exposto, exibindo a diferença clara entre o jogo em primeira instância e em subcamada.

O cinema nos acostumou a assistir filmes sobre construções ficcionais outras dentro do próprio filme (peças de teatro sendo montadas, filmes sendo produzidos, quadros sendo pintados, estátuas esculpidas). Gilles Deleuze afirma, em *A imagem-tempo* (2005), que a obra-dentro-da-obra esteve sempre ligada a um processo de vigilância de uma (auto) análise ou do artefato, que se presta como material de investigações várias: estéticas, sociais, e até policiais, no caso das censuras vigentes. Portanto, não nos é estranho este aspecto citacional do cinema que se olha no espelho, adquirindo um aspecto propositivo de ser instrumento para a reflexão não somente sobre o próprio cinema, mas sobre o artefato de arte como produto comercial. E quando essa proposição – que pode-se chamar aqui de teórica ou reflexiva – expõe a autenticidade do jogo do ator e seu *métier*, os graus da *performance* do ator são como que expostos para a aferição ou avaliação do público. Passamos da máscara do ator clássico para o ator experimental, que se oferece não somente como personagem ficcional, mas também como objeto de prazer estético.

O jogo em abismo engendra um retorno sobre o significante, um desdobramento sobre o processo de construção da cena, adensando e tornando o sentido mais complexo, pois “se refere a qualquer forma de autorrepresentação, incorporando uma narrativa na narrativa, uma tabela na tabela, padrão circunscrito de inclusão tendo a particularidade de desafiar ou interpelar o todo – seja na forma de repetição, extensão, explicação, negação ou julgamento” (Dubois 2015, parágrafo 2). O ator se põe, aqui, entre parênteses, ou

¹⁰ Naremore (1988) nos lembra, por exemplo, da atuação de Robert De Niro numa cena em *O touro indomável*, em que o ator efetua um jogo em abismo, ao produzir uma imitação exacerbada de Terry Malloy, papel de Marlo Brando em *Sindicato dos ladrões*, dando a parecer que a personalidade do ator (embutido dentro do personagem) se torna esparsa com certas reflexões e solilóquios. Nestes momentos, o ator “salta” para o primeiro plano nas camadas do jogo, acentuando mais sua *persona* do que se entregando passivamente aos trâmites do personagem.

aspas, expondo o jogo e sua maquinção, numa postura de colocar a obra de arte em “ecos”, deixando transparecer não somente aspectos “micro” do jogo, sua face individual, mas também a significação total de sua estrutura na obra. Jacqueline Nacache (2012) nos lembra ser também comum filmes em que há atores fazendo papéis de atores dentro do filme, num exemplo de *mise-en-abyme* que reitera o aspecto dialético da apresentatividade e da representatividade do jogo. O abismo age aqui como um aparelho reflexivo do trabalho do ator, seus materiais e métodos de composição, um mundo que se mostra encapsulado no “nível de significação” precedente. Exemplo de um ator que não somente faz o papel de um ator no filme, mas se engaja num jogo dentro do jogo é a personagem Nana, interpretada por Anna Karina em *Viver a vida* (1962), de Jean-Luc Godard. Aspirante a atriz, ela trava um intrigante diálogo com o seu namorado e, num determinado momento, repete sua própria fala algumas vezes, dando à voz entonação e graus diferentes de ênfase, testando como soam, qual o efeito que geram, e explicando que queria “dizer essa frase com palavras que fossem precisas”, colocando na mesma camada de significação níveis diferentes de jogo: o jogo da atriz e o jogo da aspirante a atriz dentro do filme.

Por fim, lembremos a técnica do distanciamento de Bertolt Brecht (2005), que preconiza que o ator tem que agir demonstrando saber que está sendo observado, devendo agir como um modelo, para mostrar ao homem comum como se portar na vida cotidiana, pois o homem comum age na vida cotidiana sendo observado: o ator tem que mostrar que está mostrando algo. Esta técnica de expor o jogo como técnica, ou como engodo, adquire um tom poético quando Adriana (Stefania Sandrelli) em *Conheço bem essa moça* (1965), de Antonio Pietrangeli, uma bela jovem em crise, joga um líquido de um pequeno frasco de vidro nos olhos, fitando a câmera e encenando abertamente um choro “ficcional”, que aqui se desdobra em várias camadas: jogo exposto, técnica em relevo, personagem e *persona* imbricados, filme que se apresenta diante de um espelho que serve como elemento mediador¹¹. Este impulso experimental de enfatizar as dobras do filme põe em operação seus “vetores embreadores” (Pavis 2001, 58), ora nos direcionando para o entrecho, ora nos expondo a camada mais densa do jogo, quando atores se postam “congelados” no início da cena, demarcando o “fora e o dentro” da atuação e, portanto, da

¹¹ Não é incomum nos cinemas experimentais a exposição da maquinção do jogo vir com toques grotescos, resvalando no cômico e no canhestro do gesto: durante uma estranha tentativa de automutilação ocular do personagem do ator Guará Rodrigues, em *Amor louco* (Júlio Bressane, 1971), uma mão extradiegética entra no quadro jogando um espesso líquido escuro no rosto já encharcado do ator.

diegese, numa claudicante postura que mostra a defasagem entre jogo, técnica, personagem e o engendramento do mundo da ficção.

Conclusão

O termo “observador racional, lúcido e controlado” de Diderot não é análogo da dimensão racional do pensamento helênico ao qual pertencia Platão. Quando o ator ideal de Diderot se torna um pesquisador experimental do jogo em que se engaja, ele se aproxima da mimese-jogo pré-platônica, na qual há uma preponderância do jogo que se materializa por si só, ou seja, numa autorrepresentação fortemente autoconsciente. Do mesmo modo, os atores que criaram momentos experimentais na atuação filmica estão mais interessados na grafia do gesto, na textura e no volume da voz, na rarefação ou intensificação da expressão facial – o *eidos* de Platão –, do que no jogo de relações entre a atuação e os trâmites da narrativa e de um personagem unívoco. Para muitos deles, esses momentos experimentais são criados e gerados por uma urgência em se aproximar da figura, do experimento com esse “corpo-laboratório”, na relação do corpo do ator com o dispositivo, mais do que propriamente em levar adiante a narração que pode inserir um “ruído” na plástica da imagem cinematográfica.

O ator experimental não rejeita ou possui objeções quanto às normas da indústria por uma confrontação vazia, assumindo, em relação ao mundo da representação, uma nova compreensão em relação à arte e uma nova postura que põe em diálogo sua vida e obra. Talvez sejam essas as razões que dão à presença do ator um tom de verdade em experiência, em processo, mais do que a ênfase no produto gerado pela figuração. O artista experimental não é aquele tipo de “gênio solitário” que se isola do mundo e, de vez em quando, surge com uma obra inovadora. Uma das maiores razões da existência da experimentalidade nas artes é a predominância de uma motivação transtextual nos procedimentos e materiais, traçando finas teias de citações metacinemáticas profícuas. O ator experimental adora tecer relações com o trabalho de outros cineastas ou atores, retomando, em verve citacional, pequenos momentos já fixados em outros filmes, num misto de devoção artística e reciclagem anárquica.

Se o conceito de mimese-imitação consiste em por em relação um modelo e sua reprodução, o ator experimental, indo na sua contramão, “interpreta antes da significação ou depois dela, o sentido ainda não está lá ou nunca estará, o ator figura sua emergência [...] ou seu desaparecimento: [...] talvez o jogo do ator em estado puro” (Brenet 1997, 38). A subversão da mimese do ator experimental nos

remete, muitas vezes, a espaços inacessíveis à linguagem, fazendo do ator uma materialidade pura na tela. O tom apresentacional de seu jogo questiona o diálogo de cartas marcadas entre obra de arte e espectador, num universo criativo que se direciona aos limites da “representação”.

BIBLIOGRAFIA

- Amiel, V. 1998. *Le corps au cinema: Keaton, Bresson, Cassavetes*. Paris: Presses Universitaires de France.
- Aslan, O. 1994. *O ator no século XX: Evolução da técnica/ problema da ética*. São Paulo: Perspectiva.
- Aristóteles. 1999. *Aristóteles*. Col. Os Pensadores. São Paulo: Editora Nova Cultural.
- Banu, G. 2000. *L'Homme de dos – Peinture, théâtre*. Paris: Société Nouvelle Adam Biro.
- Boal, A. 1991. *Teatro do Oprimido e outras poéticas políticas*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira.
- Bordwell, D.; Staiger, J.; & Thompson, K. 2005. *The classical Hollywood cinema. Film style & mode of production to 1960*. Londres: Routledge.
- Brecht, B. 2005. *Estudos sobre teatro*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira.
- Brenez, N. 1997. “Acting – Poétique du jeu au cinéma (Part 1)”. *Revue Cinématheque* 11:24-38.
- . 1998. *De la figure en général e du corps en particulier – L'invention figurative au cinéma*. Louvain-la-Neuve: De Boeck.
- . 2006. *Cinémas d'avant-garde*, Paris: Cahiers du cinema; Les petits Cahiers; Scérén-CNDP.
- . 2015. “Are we the actors of our own life? Notes on the experimental actor.” *L'Atalante – Revista de Estudios Cinematográficos* 19:59–66.
- Bressane, J. 2005. *Fotodrama*. Rio de Janeiro: Imago.
- Comolli, J-L. 2008. *Ver e poder, a inocência perdida: cinema, televisão, ficção, documentário*. Belo Horizonte: Editora UFMG.
- Damour, C., dir. 2016. *Jeu d'acteurs – Corps et gestes au cinema*. Strasbourg: Presses Universitaires de Strassbourg.

- Diderot, D. 1979. Paradoxo sobre o comediante. In *Textos escolhidos*, 159-192. São Paulo: Abril Cultural.
- Dubois, C. 2006. “L’image ‘abymeé’”. *Images Re-vues* 2 (8). <http://imagesrevues.revues.org/304>
- Ferreira, J. 2000. *Cinema de invenção*. São Paulo: Limiar.
- Gardies, A. 1980. “L’acteur dans le système textuel du film.” *Etudes littéraires* 13 (1): 71-108.
- Guimarães, P. 2012. Helena Ignez: ator-autor entre a histeria e a pose, o satélite e a seduc, aõ. *Anais do Congresso da ABRACE - Associação Brasileira de pesquisa e Pós-Graduação em Artes Cênicas*, 7.
- Hauser, A. 2005. *The social history of art. (Vol. IV) Naturalism, impressionism, The film age*. Londres: Routledge.
- Ignez, H. 2004. Atriz errante pensa o seu momento, hoje, ontem e amanhã. In *Cinema marginal brasileiro e suas fronteiras. Filmes produzidos nos anos 60 e 70*, organizado por Eugênio Puppo, 135-136. São Paulo: Heco Produções/ Centro Cultural Banco do Brasil.
- King, B. 2005. “Articulating stardom”. In *Stardom – Industry of desire*, organizado por Christine Gledhill, 169-180. Londres: Routledge.
- Mauss, M. 2003. “As técnicas do corpo”. In *Sociologia e antropologia*, 399-422. São Paulo: Cosac & Naify, 2003.
- Naremore, J. 1988. *Acting in the cinema*. Berkeley: University of California Press.
- . 2011. “Film acting and the arts of imitation”. *Cycnos* 27 (20): 21–38.
- Nacache, J. 2012. *O ator de cinema*. Lisboa: Edições Texto & Grafia.
- Nunes, B. 2000. Introd. para *A república*, por Platão. Belém: EDUFPA.
- Pavis, P. 2000. Le personnage romanesque, théâtral, filmique. In *Vers une théorie de la pratique théâtrale, Voix et images de la scène*, 143-154. Lille: Presses Universitaires du Septentrion.
- . 2011. *A análise dos espetáculos*. São Paulo: Perspectiva.
- Platão. 2000. *Livro X*. In *A república*. Belém: EDUFPA.
- Ramos, F. 1987. *Cinema marginal (1968/ 1973) – A representação em seu limite*. São Paulo: Minc/ Brasiliense.

- Rapisarda, G. 1978. La Feks y la tradición de la vanguardia. In *Cine y vanguardia en la Unión Soviética*, 211 – 230. Barcelona: Gustavo Gilli.
- Soulez, G. 2007. “L'acteur et son ombre, et l'Histoire. Jeu d'acteur et dynamique rhétorique dans La Dernière Lettre (F. Wiseman, 2003)”. In *L'acteur de cinéma: approches plurielles*, organizado por Vincent Amiel et al. Rennes-FRA: Presses Universitaires de Rennes. <http://books.openedition.org/pur/570>
- Spariosu, M. I. 1989. *Dionysus reborn: Play and the aesthetic dimension in modern philosophical and scientific discourse*. Ithaca: Cornell University Press.
- Strasberg, L. 1990. *Um sonho de paixão. O desenvolvimento do Método*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira.
- Teixeira, F. E. 2012. *Cinemas “não narrativos”: Experimental e documentário - Passagens*. São Paulo: Alameda.
- Thompson, K. 1988. *Breaking the glass armor - Neoformalist film analysis*. Princeton: Princeton University Press.
- Vogel, A. 1974. *Film as a subversive art*. Nova Iorque: Random House.
- Vorobow, B. e Adriano, C. 1995. *Julio Bressane – Cinepoética*. São Paulo: Massao Ohno.
- Xavier, I. 1993. *Alegorias do subdesenvolvimento – cinema novo, tropicalismo e cinema marginal*. São Paulo: Brasiliense.

FILMOGRAFIA

- A família do barulho*. Dir. Júlio Bressane. Belair Filmes, Brasil, 1970. 75mins.
- Beijos proibidos*. Dir. François Truffaut. Les Films du Carrosse/ Les Productions Associés, França, 1968. 91mins.
- Blonde cobra*. Dir. Ken Jacobs. Bobby Fleischner, Estados Unidos, 1963. 31mins.
- Blow job*. Dir. Andy Warhol. Andy Warhol, Estados Unidos, 1964. 35mins.
- Conheço bem essa moça*. Dir. Antonio Pietrangeli. Ultra Film/ Les films du Siècle/ Roxy Film, Itália/ França, 1965. 115mins.
- Copacabana, mon amour*. Dir. Rogério Sganzerla. Belair Filmes, Brasil, 1970. 85mins.

Couch. Dir. Andy Warhol. Andy Warhol Films/ The Factory, Estados Unidos, 1964. 54mins.

Cuidado, Madame. Dir. Júlio Bressane. Belair Filmes, Brasil, 1970. 70mins.

Deus e o diabo na terra do sol. Dir. Glauber Rocha. Luiz Augusto Mendes/ Copacabana Filmes, Brasil, 1964. 118mins.

Esse obscuro objeto do desejo. Dir. Luis Buñuel. Greenwich Film Production e Les Films Galaxie, França/ Espanha, 1977. 103mins.

Imagens. Dir. Luiz Rosemberg Filho. Luiz Rosemberg Filho, Brasil, 1972. 78mins.

Lemon hearts. Dir. Vernon Zimmerman. Estados Unidos, 1960. 26mins.

L'illusionniste double et la Tête vivante. Dir. Georges Méliès. Star Film Company, França, 1900. 2mins.

Masculino-Feminino. Dir. Jean-Luc Godard. Anouchka Films/ Argos Films/ Anatole Dauman, França/ Suécia, 1966. 110mins.

Meshes of the afternoon. Dir. Maya Deren/ Alexander Hammid. Estados Unidos, 1943. 14mins.

O Eclipse. Dir. Michelangelo Antonioni. Cineriz/ Interopa Film/ Paris Film/ Robert Hakim/ Raymond Hakim, Itália, 1962. 126mins.

Parada fúnebre das rosas. Dir. Toshio Matsumoto. Mitsuru Kudo e Keiko Machida, Japão, 1969. 105mins.

Ro.Go.Pa.G – Relações humanas. Dir. Pier Paolo Pasolini. Episódio “La ricotta”. Arco Film, Itália, 1963. 122mins.

Viver a vida. Dir. Jean-Luc Godard. Pierre Braunberger, França, 1962. 100mins.