

“WHAT YOU SEE IS NOT WHAT YOU SEE”:

CINEMA E MINIMALISMO EM 68

Leonardo Esteves¹

Resumo: *Fun and Games for Everyone* é um filme dirigido por Serge Bard a partir de um *vernissage* homônimo de Olivier Mosset. Neste, o pintor minimalista expunha uma série de quadros similares que consistia em um círculo negro pintado no centro de uma tela branca. Ao filmar a exposição e as interações entre obra e público, incluindo aí a ilustre presença de Salvador Dali, Bard radicaliza um recurso fotográfico explorado já no filme anterior, *Ici et maintenant*. Da parceria com o fotógrafo Henri Alekan, composta por estes dois títulos, chega-se a um resultado extravagante e demolidor: uma imagem em preto e branco composta apenas por preto e branco, sem escalas de cinza, e suprimindo visualmente a menor estrutura da imagem fotoquímica, o grão. Esta reflexão pretende investigar a relação complexa que se dá nesta transposição/captação da arte minimalista para o cinema, considerando alguns dos predicados defendidos pelo grupo que se vêem problematizados na incursão de Bard. A se começar pela negação do lema “what you see is what you see”, abalado pelos efeitos fotográficos manobrados por Alekan – uma luz não-significante, irá assim classificá-la o diretor de fotografia. Em *Fun and games* estimula-se em toda sua extensão um exercício fantasmático de problematizar o visível, acarretando em um jogo no qual a aparência das coisas oscila em uma *mise-en-scène* reformulada a partir de padrões de textura da imagem.

Palavras-chave: Cinema Experimental; Minimalismo; Maio de 68.

Contacto: leonardogesteves@gmail.com

Introdução

Serge Bard é o que poderia se chamar de um diretor efêmero. Começa a dirigir filmes no pré-Maio de 68. Produz uma safra fértil que se estende pelo resto do ano e interrompe a carreira em seguida de forma brusca, convertendo-se à religião e abandonando o cinema. A última obra que finaliza, e que é o objeto deste texto, é *Fun and Games for Everyone*, segundo filme em parceria com o veterano fotógrafo Henri Alekan. Antes, Bard dirige *Détruisez-vous, Actua 1* (em parceria com Philippe Garrel e Patrick Deval) e *Ici et maintenant* (o primeiro com Alekan), todos em 1968 e no

¹ Professor do curso de Cinema e Audiovisual da Universidade Federal de Mato Grosso. Doutor em Comunicação Social pela PUC-Rio com estágio doutoral na Université Sorbonne Nouvelle (Paris 3). Mestre em Artes Visuais pela Escola de Belas Artes da UFRJ.

Esteves, Leonardo. 2020. ““What you see is not what you see”: Cinema e minimalismo em 68”. In *Atas do IX Encontro Anual da AIM*, editado por Marta Pinho Alves, Maria do Rosário Lupi Bello e Iván Villarme Álvarez, 282-289. Lisboa: AIM. ISBN: 978-989-54365-2-1.

contexto do que se chamou de filmes Zanzibar². Começa a produção de *Normal*, mas no meio das filmagens renuncia a tudo e segue o islamismo, deixando o filme inacabado e passando a se chamar Abdullah Siradj. Uma trajetória incomum e um cineasta cujos filmes ainda não foram devidamente absorvidos por pesquisas sobre o cinema experimental no contexto de 68.

O título, *Fun and Games for Everyone*, faz menção à exposição homônima do pintor suíço Olivier Mosset. Mosset era um jovem de poucos anos quando da experiência Zanzibar. Tinha passado uma temporada em 1967 na *Factory*, de Andy Warhol. Era um militante do minimalismo. Pintou entre 1965-71 uma incansável série que reproduzia repetidamente a figura de um zero em tinta preta sobre tela branca. Mosset pretendia dar ênfase à necessidade de se começar do zero, negando qualquer significação ou ilusão (Shafto 2000, p.51). Esta é a obra que se vê exposta em *Fun and Games for Everyone* (e mesmo em *Détruisez-vous*, uma única vez, brevemente, em um dado momento).

A série minimalista de Mosset está inscrita na fase em que o pintor participa do grupo BMPT (iniciais de Daniel Buren, Olivier Mosset, Michel Parmentier e Niele Toroni), que vai de dezembro de 1966 a dezembro do ano seguinte. Neste grupo, busca-se desconstruir, se aproximar de um grau zero da pintura por meio da representação pictórica, pregando uma simplicidade máxima que assevera a recusa do ilusionismo e da mistificação da obra de arte. “*Nous faisons une peinture qui doit être regardé, il suffit de la regarder (...) être regardé simplement, pour elle même*”³, observa Buren⁴. Tal objetivo está sintonizado ao que Frank Stella, pintor minimalista de grande envergadura, vai estabelecer alguns anos mais cedo:

“Minha pintura se baseia no fato de que nela se encontra apenas o que nela pode ser visto. É realmente um objeto. Toda pintura é um objeto, e todo aquele que nela se envolve suficientemente acaba por se confrontar à natureza de objeto do que ele faz, não importa o que faça. Ele faz uma coisa. Tudo isso deveria

² O grupo Zanzibar é caracterizado por um grupo de filmes financiados por Sylvina Boissonnas entre os anos 1968 e 1970.

³ “Nós fazemos uma pintura que deve ser olhada, basta a olhar (...) ser olhada simplesmente, por ela mesma”.

⁴ Comentário extraído da reportagem com o grupo BMPT realizada por *Le monde em images* (nov. 1967), programa do ORTF. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=03Ya1-7zif8>. Último acesso em: 19.04.2017.

ser óbvio. Se a pintura fosse suficientemente incisiva, precisa, exata, bastaria você simplesmente olhá-la. A única coisa que desejo que obtenham de minhas pinturas e que de minha parte obtenho é que se possa ver o todo sem confusão. Tudo que é dado a ver é o que você vê (what you see is what you see)” (apud Didi-Huberman 2010, 55).

O *vernissage* de Mosset se dá, portanto, fora do período BMPT, mas repercute a mesma série de trabalhos desenvolvida pelo grupo. Adapta com perfeição para o cenário francês a máxima do “*what you see is what you see*”. Bard e Mosset eram próximos (e permanecem em contato até os dias de hoje). O grupo Zanzibar, do qual o cineasta é uma espécie de fundador, resulta em uma parceria entre Mosset e Sylvina Boissonnas, herdeira de uma família tradicional que resolve financiar filmes experimentais em bitola 35mm. *Fun and Games*, desenlace de uma breve filmografia que renuncia à militância politizada para se deter em um jogo estético de texturas, é uma espécie de interseção problemática entre o cinema e a arte minimalista como se pretende abordar aqui.

Fotografia não-significante

Fun and Games é singular na forma como apresenta o profílmico. Submete as pessoas e objetos que estiveram frente à lente de Alekan a um jogo de visibilidade movente. A novidade consiste, portanto, em impor um processo gradual que se dá na base da imagem e tem como meta uma negação do cinema (a *mise-en-scène* deve se tornar *mise-en-salle*, escreve Bard em um manifesto que discorre sobre a violência no cinema publicado à época).⁵ Para negar o cinema, Bard-Alekan vai se voltar contra sua unidade mínima: nos momentos mais ousados, esse processo vai consistir em fazer suprimir o grão. Em duas publicações autobiográficas, Henri Alekan faz uma série de comentários sobre essa curiosa e excêntrica experiência com Bard. Define a luz nestes filmes como “non signifiante” / “não significante”. Sobre os resultados, Alekan observa: “La lumière peut devenir expression graphique sans modelé et

⁵*Quatre manifestes pour un cinéma violent*, texto assinado por Philippe Garrel, Serge Bard, Daniel Pommereulle e Patrick Deval, publicado na revista *Opus international* cujo tema era a violência nas artes.

dépersonnaliser les comédiens au point de leur ‘manger’ le visage en supprimant tout détail et créer un environnement attractif”.⁶

Ao suprimir o grão e subordinar a visualidade do cinema a um estágio contínuo de incompletude, pode-se discorrer sobre uma ilustração excêntrica à meta da participação do espectador, visada com fôlego pela via militante que prolifera no pós-Maio de 68. Mas Bard não está ajustado às expectativas comuns a esse cinema. Está estética e tematicamente alinhado às pesquisas de linguagem que se encaminham para outras manifestações. Medida que, não por acaso, o faz tomar um *vernissage* como objeto para exercitar sobre um “cinema violento” a nível da imagem. É a partir da recusa em apresentar imagens que são baseadas em partículas pontilíneas para descaracterizá-las enquanto imagens cinematográficas e inscrevê-las em uma curiosa manifestação de desconstrução que se dá um choque de outra ordem. Será preciso se deter sobre a questão da visualidade levando em consideração as premissas que estão em jogo na obra de Mosset, o objeto que ganha atenção em *Fun and Games*.

What you see...

Ao introjetar a obra de Mosset tal como um ritornelo, de tempos em tempos enquadrada em *Fun and games*, Bard está desconstruindo o discurso da finitude na aparência. Pois esta obra aparece e reaparece em cena com a ausência de cortes; o tempo de contemplação da tela é condicionado à duração do plano, e, por vezes, a distância é mediada pela lente *zoom*.

Bard coloca em xeque a suficiência de apenas olhar, porque em *Fun and Games*, a obra está submetida ao tecido filme, à política de suprimir o grão e eliminar o meio-tom da imagem. *Fun and Games* é anti-minimalista, pois assume e joga com a impossibilidade de que a obra não é apenas o que ela é. E que um jogo de ausências e presenças deverá ser colocado sempre à frente, como fato indissociável, o contrário do que prega, por exemplo, Buren, citado acima.

Evocando nomes do minimalismo como Frank Stella, Robert Morris e Tony Smith, Didi-Huberman invalida a possibilidade de uma arte sem representação, rejeitando o lema “*what you see is what you see*” / “o que você vê é o que você vê”. A obra, por mais ‘isenta’ que possa ser pensada (como a reprodução de um cubo negro,

⁶ “A luz deve se tornar expressão gráfica sem volume e desumanizar os atores, a ponto de lhes ‘comer’ o rosto, suprimindo todo detalhe e criar um ambiente atrativo”. O comentário vem incluído no DVD de *Fun and games for everyone*, lançado em 2011.

ou a pintura de um círculo negro sobre uma tela branca), obrigatoriamente é relacionável com o lugar onde se encontra. E o lugar é o abrigo que permite o encontro entre objetos e sujeitos – o que caracteriza uma dialética intersubjetiva e permite múltiplas experiências (Didi-Huberman 2010, 66). Serge Bard está não apenas evocando, mas impondo uma visibilidade problemática à obra minimalista de Olivier Mosset. Ele está provocando a perda do visual.

“Ela (a estranha visualidade das obras minimalistas) nos impõe talvez reconhecer que só haja imagem a pensar radicalmente para além do princípio de visibilidade, ou seja, para além da oposição canônica – espontânea, impensada – do visível e do invisível. Esse mais além, será preciso chamá-lo *visual*, como o que estaria sempre faltando à disposição do sujeito que vê para restabelecer a continuidade de seu conhecimento descritivo ou de sua certeza quanto ao que vê. Só podemos dizer tautologicamente *Vejo o que vejo* se recursarmos à imagem o poder de impor sua visualidade como uma abertura, uma perda – ainda que momentânea – praticada no espaço de nossa certeza visível a seu respeito. E é exatamente daí que a imagem se torna capaz de nos olhar” (Didi-Huberman 2010, 105).

Dessa forma, pode-se pensar no fechamento de um ciclo de uma imagem que olha, mas atravessa um caminho bem irregular por meio dos filmes. Tal ciclo teria início no plano inicial de *Détruisez-vous*, no qual Caroline de Bendern olha para a câmera. A atriz-modelo está olhando para o espectador, este interlocutor adormecido, como se dá a entender no manifesto de Bard. Mas o olhar assume um editorial político, de libertação, engajamento contra as formas de dominação (na qual o cinema, enquanto instituição e aparelho, será novamente molestado em *Ici et maintenant*). Está suplicando uma participação ativa, integrada, disposta a romper a distância entre tela e espectador, tal como se dá em *Actua 1. Détruisez-vous* por vezes assume um discurso que excita o engajamento e se coloca contra a sociedade sem, contudo, abolir práticas pouco comuns à militância sisuda, como o uso de drogas. Em *Fun and Games*, o jogo de presenças e ausências do profílmico parece, por outro lado, estar problematizando a própria desconstrução da arte minimalista, o que consolida um abandono radical à pegada militante. O editorial minimalista que assume o objeto como neutro, livre de

representações e, portanto, fora do alcance da subjetividade, é descaracterizado também pelo projeto estético de *Fun and Games*. Neste filme, a obra de Mosset passa a intermediar um jogo de esconde-esconde entre a forma e a luz. Chega-se ao ponto paradoxal no qual a luz, ao invés de revelar, subtrai. Tira do alcance da visão pessoas e objetos para, em seguida, devolvê-los parcialmente.

Abdullah Siradj ainda observa que os planos sobre a obra de Mosset com *zoom* tinham um sentido. Eles queriam dizer “*Danger!*” / “*Perigo!*”.⁷ Ora, tomando essa conotação como exemplo, chega-se à denegação do que o grupo BMPT está dizendo, ou seja, que as coisas não são o que são e que são passíveis a interpretações, apropriações. Não será espantoso este comentário de Olivier Mosset sobre *Fun and Games*: “Je n’avais rien à voir avec le film, il était just tourné pendant mon exposition”.⁸ Afinal, as imagens de *Fun and Games* não olham apenas para o espectador, mas para a própria desconstrução da arte. Neste sentido, põe em xeque o sentido do olhar que Caroline de Bredern estende a um plano político que agrega muitas lutas em *Détruisez-vous*, tudo muito genérico (a liberação da palavra, a tomada dos ministérios, a paráfrase a Stokely Carmichael e a destruição da sociedade, etc.).

... is not what you see

Ao discorrer sobre os cubos negros de Tony Smith, Didi-Huberman (2010, 106) propõe que

“(...) essas esculturas, pensando bem, não são senão caixas: seus volumes visíveis talvez só valham pelos vazios que nos deixam suspeitar. Elas acabarão assim por nos parecer como *blocos de latência*: algo, nelas, jaz, ou se cobre de terra invisivelmente. Uma negra interioridade que, apresentada visualmente, arruína para sempre a certeza maníaca do *What you see is what you see*” (grifos do autor).

A latência seria, portanto, uma condição intrínseca, mas implícita, por trás da meta do *what you see is what you see*. É também a ruína definitiva do lema minimalista. Em *Fun and games*, tal latência é mais do que aparente, ela é um contraponto estético que

⁷ Entrevista com o autor em 06.02.2016.

⁸ “Eu não tive nada a ver com o filme, ele apenas foi filmado durante minha exposição”. O comentário vem incluído no DVD de *Fun and Games for Everyone*.

talvez vise solucionar o que Bard propõe em sua breve parcela do manifesto por um cinema violento. Neste, a violência tem um sentido de conectar o espectador e a sala. Escreve Bard (1968, 34): “La violence au cinéma ne peut être que la restitution du désert integral qui fonde l’apport irrécyclable du spectateur à l’écran. Le champ mental de ce rapport n’a de sens et de force que dans un mouvement d’escalade fissurante”.⁹ A latência tornada matéria prima da desconstrução do cinema administrada por Bard é a condição explícita que captura a obra de Mosset e a submete a uma norma que, a priori, ela não reconhece em sua afinação com os preceitos minimalistas. Violenta a obra, poderia se dizer, torna visível suas limitações teóricas e “arruína para sempre a certeza maníaca do *what you see is what you see*”.

Fun and Games é constituído por imagens de latência. É sobre os espaços entre o (temporariamente) visível e invisível que se legitima uma desconstrução que, sugere-se aqui, reorienta o preceito minimalista. *What you see is not what you see* é uma afirmação que só pode se valer a partir da tematização da latência. Para o cinema, e sobretudo para o cinema que emerge em torno do Maio de 68, tal incursão é igualmente uma reviravolta. O cinema ainda é atacado, mas o ataque toma uma forma incompatível com o que é apresentado pela militância racionalizada. O tema escapa às ruas, debates e flagrantes das manifestações. Acaba se *refugiando* no interior de uma galeria, usando seu falatório incessante como uma massa sonora raramente reconhecível e que de fato comunica algo para o espectador. Não estaria aí tão distante da metodologia visual de comunicar uma imagem incompleta, provisória, partida e, por vezes, irreconhecível. O alvo do ataque acaba se estendendo para a arte minimalista, para o grupo que talvez melhor tenha colocado a questão da objetividade do visual no contexto das (neo)vanguardas dos anos 1950/ 1960.

BIBLIOGRAFIA

- Bard, S.; Deval, P.; Pommereulle, D.; Garrel, P. 1968. *Quatre manifestes pour un cinéma violent*. Opus International, nº 7, págs. 33-35, jun.
- Didi-Huberman, G. 2010. *O que vemos, o que nos olha*. São Paulo: Editora 34.
- Esteves, L. G. 2015. *Serge Bard e a transfiguração do cinema*. Em Maia, A. (org.). *Reencontros da Comunicação: cidade, estéticas & resistências*. Porto Alegre: Buqui.

⁹ “A violência no cinema pode apenas ser a restituição do deserto integral que funda a ligação irreconciliável do espectador à tela. O campomental desta ligação tem sentido e força em um movimento fissurado de escalada”.

- Esteves, L. G. 2017. *Dialéticas da desconstrução: Maio de 68 e o cinema*. Tese (Doutorado em Comunicação Social) – Departamento de Comunicação Social, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro.
- Noguez, D. 2010. *Éloge du cinéma experimental*. Paris: Paris Expérimental.
- Raynal, J. 2011. *Serge, Sylvina et Olivier*. Paris: Re: voir, 2011.
- Shafto, S. 2007. *ZANZIBAR : Les films Zanzibar et les dandys de Mai 1968*. Paris: Paris Expérimental.

FILMOGRAFIA

- Bard, Serge. 1968. *Fun and Games for Everyone*. Zanzibar Productions.
- Bard, Serge. 1968. *Détruisez-vous*. Zanzibar Productions.