



PRINCÍPIOS DE ACASO E DIVERSÃO: UMA CONVERSA COM MARTIN ARNOLD ¹

Éric Thouvenel e Carole Contant

Éric Thouvenel/ Carole Contant: Não é uma questão muito original para começarmos, mas... Como aconteceu de você fazer filmes em primeiro lugar?

Martin Arnold: Quando eu era jovem, no fim dos anos 70, eu ia frequentemente ao Filmmuseum de Viena, que era dirigido por Peter Kubelka e Peter Konlechner nessa época. De tempos em tempos, cineastas americanos nos visitavam; programas de filmes experimentais eram apresentados com bastante frequência; e Kubelka, pelo menos uma vez por ano, dava palestras fascinantes. Fiquei bem impressionado ao conhecer esse novo campo e explorar a história do cinema experimental. Acho que Kubelka foi bastante influente. Eu também estava interessado em ir para uma escola de arte, mas naquela época elas eram muito conservadoras em Viena: havia apenas escultura, pintura, design gráfico e só. Não havia nenhuma arte midiática, nem mesmo fotografia, e nada de cinema... O que, acho, era um problema político e institucional, porque nós sempre tivemos cineastas experimentais bastante conhecidos ao redor do mundo, e assim a questão é: por que eles não deram uma cadeira de professor para Peter Kubelka? Ou para Kurt Kren ou Valie Export? Tínhamos esse pessoal aqui e eles todos tiveram que ir para os EUA ou para a Alemanha para lecionar.

ÉT/CC: Você estava estudando psicologia nessa época, certo?

¹ Realizada em Viena, Áustria, no dia 1º de dezembro de 2013, e publicada originalmente em francês: "Du principe de hasard, et du fun. Entretien avec Martin Arnold". In: *Fabriques du cinéma expérimental*. Paris: Paris Expérimental, 2014.

MA: Sim. Eu sou uma pessoa preguiçosa e, logo, não queria ir trabalhar. Eu queria viver do dinheiro dos meus pais o máximo possível e como eu não sabia o que fazer, eu comecei a estudar psicologia.

ÉT/CC: Você tinha esse interesse por cinema experimental, mas como aconteceu de você dar o salto de espectador para cineasta?

MA: Bom, isso foi muito simples. Comprei uma câmera Super 8 e um equipamento simples de montagem de Super 8. Daí apenas tentei começar. Havia um colega que também estava muito interessado em artes e então fizemos fotografias juntos e nos encontrávamos com frequência para discutir nossas primeiras empreitadas artísticas.

ÉT/CC: Você pode nos contar sobre os primeiros filmes que fez, a série *O.T.*²?

MA: Não estou mais convencido pela série *O.T.*. Eu gostava desses filmes quando os fiz, mas para mim a coisa começou mesmo com *Pièce touchée* (1989). Quando eu era mais jovem, costumava dizer que mostraria os primeiros dois filmes *O.T.* no meu aniversário de 60 anos, mas já que estou me aproximando da data, agora eu falo do aniversário de 95 anos, porque quero ter certeza de que nunca mais os verei.

ÉT/CC: *Pièce touchée* foi seu primeiro filme de found footage?

MA: Aconteceu de ser o primeiro filme de *found footage* finalizado. Eu fiz alguns rascunhos antes, usando imagens em branco e preto preexistentes, mas era em Super 8 e nenhum desses projetos foi finalizado.

ÉT/CC: Para *Pièce touchée*, foi a primeira vez que você trabalhou com uma copiadora óptica?

MA: Sim. Era uma copiadora óptica caseira. Nessa época, eu tinha um amigo próximo que estava trabalhando na indústria cinematográfica e estava bastante interessado nas questões técnicas do cinema. Ele tinha um sótão e seu sonho era construir uma perfeita

² *O.T.-1* (1985), *O.T.-2* (1986), *O.T.-3* (inconcluso). Estes filmes não são mais distribuídos.



sala de projeção de 35mm. Construir um projetor que pudesse ser ralentado ou acelerado em termos de taxa de quadros.

Assim, ele mostrou sua nova máquina e assistimos a um rolo em 35mm do filme *The Human Jungle*³ (Joseph M. Newman, 1954), projetado na velocidade de um fotograma por segundo. Gostei muito da sensualidade do movimento ralentado, mas o que me fascinou foi que, sem conhecer o filme, e sem começar do início, não podíamos adivinhar o que aconteceria. Nessa espécie de *filme noir*, acompanhávamos um casal. Eles entravam na cozinha (é o plano seguinte àquele que usei para *Pièce Touchée*). De repente, o homem abre uma gaveta e tira uma faca. Nós imediatamente pensamos que ele seria o assassino e a trucidaria, mas não: acontece que ele era apenas o marido preparando um sanduíche.

ÉT/CC: Então, o que lhe interessou era o sentimento de uma imensa e permanente expectativa?

MA: Exatamente. Uma expectativa que não leva a lugar nenhum. Isso é muito simpático e humano: você se intriga com as coisas, cria expectativas e finalmente tem de descobrir que suas expectativas não levaram a lugar algum e portanto não fazem nenhum sentido.

E então, sentindo-me desapontado, contei a Walter, que construiu o projetor, que eu não tinha acesso a uma copiadora óptica. E ele fabricou uma para mim, de construção bastante rudimentar, mas eficiente.

ÉT/CC: Como você conseguiu uma cópia de *The Human Jungle*?

MA: Walter me deu de presente aquela a que tínhamos acabado de assistir. Vasculhei a cópia toda, fotograma por fotograma, atrás de um início clássico. E para mim o início mais clássico era uma porta se abrindo. Daí eu experimentei com vários tipos de estrutura, com *time lapses* extremos, *slow motion* extremo,⁴ e em determinado ponto eu comecei a correr

³ *The Human Jungle* é o filme que Martin Arnold usou para fazer *Pièce touchée*.

⁴ O *time lapse* é uma técnica utilizada para reproduzir um plano em velocidade mais acelerada do que o natural. Pode ser obtido através da captação de uma imagem a uma taxa de quadros inferior à taxa com que o plano será projetado (por exemplo, filma-se a um quadro por segundo, e projeta-se a 24 quadros por segundo). O *slow motion*, normalmente traduzido como “câmera lenta”, pode ser obtido de maneira inversa à do *time lapse*: filma-se a uma taxa de quadros alta para depois reproduzir o plano com uma taxa menor, obtendo o efeito ralentado. Contudo, o *slow motion* e o *time lapse* também podem ser atingidos desacelerando ou acelerando, respectivamente, a velocidade de um plano na edição (o que resulta em um efeito imagético diferente daquele obtido através de uma alteração na velocidade de captação). Preferimos deixar os termos no original para



os fotogramas para frente e para trás. Foi disso que mais gostei, e portanto avancei por esse caminho.

ÉT/CC: Em *Pièce touchée*, e depois em outros de seus filmes, como você lidou com a diferença entre o processo de trabalho com a copiadora óptica – que podia ser muito lento, muito demorado – e o resultado que tinha em mente, chegando a um filme de 15 minutos?

MA: Nunca tive qualquer resultado em mente. Só queria explorar o que poderia ser feito com uma sequência de imagens de um filme clássico hollywoodiano. Então, tudo o que eu tinha eram fotogramas. Cada fotograma tinha um número e eu anotava possíveis movimentos para frente e para trás, e daí fotografava-os. Na maior parte do tempo, eu precisava descartar o grosso do que havia produzido porque o resultado era um lixo. Mas às vezes eu encontrava momentos promissores. Conseqüentemente, eu mudava minha partitura e refazia essas passagens novamente. Havia muito de tentativa e erro envolvidos. Eu poderia falar em princípios de acaso: às vezes alguma coisa acontecia que eu não havia imaginado, mas se mostrava altamente interessante. Eu aprendi fazendo, e normalmente acredito que princípios de acaso podem ser muito importantes nas artes.

ÉT/CC: Fazer todos esses testes, imprimindo-os a cada vez num laboratório, deve ter sido muito demorado, e provavelmente bem caro.

MA: Quando o filme ficou pronto, eu estava meio falido, mas também consegui algum financiamento. Logo, não foi um desastre total. Além disso, quando alguém decide se tornar um artista tem que estar preparado para desastres maiores ou menores. Faz parte do jogo.

ÉT/CC: As ferramentas técnicas que você utiliza em seu trabalho mudaram radicalmente ao longo dos anos, de seus primeiros filmes feitos em 16 mm com uma copiadora óptica, até a recente série de desenhos animados, todos digitalmente construídos, passando por trabalhos instalativos como *Deanimated* (2002), no qual você também utilizou técnicas digitais. Por quais razões pragmáticas e criativas você transformou sua própria relação com a técnica?

evitar utilizar o termo “câmera”, pois, no caso da obra de Marin Arnold, o efeito não se dá na filmagem, mas justamente através da manipulação na montagem. (N.T.)



MA: Bem, obviamente a sociedade como tal e as ferramentas envolvidas em produções sociais de todo o tipo mudaram muito nos últimos 25 anos.

Mas deixe-me elucidar brevemente as coisas: *Pièce touchée* foi feito em uma copiadora óptica; *Passage à l'acte* (1993) foi feito trabalhando com uma copiadora óptica e uma moviola para a edição do som sincronizado. E os rascunhos para *Alone. Life wastes Andy Hardy* (1998) já foram feitos em um computador. As estruturas “para a frente” e “para trás” foram produzidas através de um software de edição digital e apenas no final a pista de imagem do filme foi refotografada em laboratório. O som foi exportado do computador e adicionado ao filme analógico. A edição digital do som foi absolutamente necessária, já que metade do tempo ele corre de trás para frente. E você não consegue encontrar pontos precisos de sincronia cortando o som revertido em uma moviola, de forma analógica.

Sobre os recentes desenhos animados, estes são trabalhos que não poderiam ser realizados de maneira eficiente de forma analógica, pois há um número enorme de retoques precisos envolvidos. Eu recorto digitalmente elementos das figuras dos desenhos de uma forma que não seria possível realizar na película. É claro que você pode arranhar coisas em um pedaço de película, mas se o fizer, haverá sempre algo de gestual envolvido, como em uma pintura do expressionismo abstrato. Ao realizar retoques digitalmente e de maneira precisa, não há um momento de pintura no trabalho. O resultado faz parecer que algumas partes da imagem simplesmente nunca estiveram ali antes.

Determinadas tecnologias fazem com que certas estratégias artísticas sejam possíveis, mas o que me interessa bem mais são os conceitos por trás das obras de arte. Quero dizer que qualquer doidão pode correr um filme para frente ou para trás. Isso não tinha nada de novo em 1989. O que eu fiz foi pegar cenas ingênuas dos anos 1940 e 1950 com casais e famílias e reescrever o idílio sugerido ao introduzir solavancos no movimento. Às vezes tornando-as eróticas, às vezes bélicas. As estruturas “para frente” e “para trás” são claramente baseadas naquilo que está acontecendo na imagem. Elas não fariam sentido algum caso fossem aplicadas a outros excertos de filme.

ÉT/CC: Em instalações como *Deanimated*, *Dissociated* (2002) ou *Forsaken* (2002), como você conseguiu literalmente apagar os personagens da imagem, enquanto manteve o fundo atrás deles visível? Normalmente, ou pelo menos com técnicas analógicas, se você apaga um personagem de uma tira de filme, você não tem nada além de transparência “atrás”...



MA: Falemos de técnica de novo, apesar de eu não gostar muito: não há uma resposta única para como criar o fundo. Depende do plano específico, mas é claro que Photoshop, softwares de composição 2D e 3D estavam envolvidos. É difícil explicar em uma entrevista. Contudo, você apresentou um bom ponto em termos da transparência ou do buraco branco que poderia ser deixado em uma tira analógica de filme. De um lado, eu poderia dizer que, bem, eu apaguei os atores; de outro, também poderia dizer que eu pintei o fundo sobre eles. Mas, mais importante, há uma ideia básica para *Deanimated*. Se olhar para a história do início do cinema e para o seu processo de se tornar narrativo, você pode notar uma espécie de progressão: no cinema dos primeiros tempos há esses filmes em que alguém apenas coloca a câmera em um tripé na rua, aciona o disparador e, no fim, na tela, você vê pessoas caminhando numa rua em 1903 mais ou menos. Bastante interessante. Mas quando o cinema tornou-se narrativo, quando o cinema narrativo tornou-se o modo de produção dominante, eles precisaram estabelecer regras para contar suas histórias cafonas que todos deveriam ser capazes de compreender. Do tipo: como representar o tempo e o espaço. E é claro que em todos os tipos de narrativa, o agente principal é a figura humana; em termos dos filmes, é a atriz e o ator.

Pensemos na estrutura de campo/contracampo: “ela” fala e olha para um “ele” fora de campo, corte, nós olhamos para o “ele” que estava antes no fora de campo e ele responde. E assim se segue e se repete. Então, o que eu queria ver em *Deanimated* era o que aconteceria em uma sequência de planos, ou até mesmo em um filme inteiro, quando se retirassem as figuras humanas da imagem. Porque então todas as durações e as estruturas de campo/contracampo, os tamanhos de quadro e os enquadramentos ficariam sem sentido e totalmente arbitrários. Eu só queria ver o bem planejado sistema do cinema clássico hollywoodiano desconstruído.

ÉT/CC: Passar de uma copiadora óptica a instrumentos digitais foi uma virada prioritariamente pragmática para você, no início? E você acha que ela afetou a forma como você considera o seu processo de trabalho, bem como o resultado desse processo? Resumindo, você diria que ela simplificou o seu trabalho, ou de fato mudou seus procedimentos?

MA: Cineastas das gerações mais antigas, como Peter Kubelka, poderiam dizer que isso não é mais cinema. Mas em termos de cinema, há muitos aspectos específicos em que



estou sempre interessado: trabalhar os fotogramas individualmente e pensar o filme como uma sequência de fotogramas individuais. Outros cineastas estão interessados na qualidade do grão ou em pintar o filme à mão ou o que for, mas isso nunca foi o meu foco. Eu sempre tive a abordagem: “eu tenho 25 fotogramas (ou os 24 dos “velhos tempos”); o que pode ser feito pela reestruturação da sequência dos fotogramas?”. E, desse ponto de vista, não há uma grande diferença entre analógico e digital.

Nem mesmo em termos dos princípios de acaso que eu mencionei antes. É o mesmo nos filmes com os desenhos animados. Em edição digital, você tem a informação do software de edição e os arquivos de imagem. E você tem uma *timeline* com os desenhos animados originais em seus movimentos para frente e para trás. Digamos que o arquivo original que está rodando para frente e para trás chama-se *Mickey*. Você pode desligar o Final Cut Pro, jogar no lixo o arquivo do Mickey e então pegar a orelha esquerda recortada do camundongo, uma das transparências digitais, e renomear o arquivo como *Mickey*. Daí você terá o mesmo tango com a orelha esquerda. Se você também renomear a orelha direita e chamá-la de *Mickey* daí você terá duas orelhas dançando o tango. Você pode ir somando. E no fim, após juntar horas e horas de imagens, você precisa editar, é claro. O que é importante é que dessa forma você consegue captar momentos que você nem sequer imaginaria.

ÉT/CC: Então você não tem nenhum arrependimento de ter abandonado o analógico?

MA: Não, eu estava muito feliz em me livrar do analógico. Em primeiro lugar, o analógico é caro: você sempre tinha que pegar os rolos de filme, daí ir ao laboratório; levava muito tempo e custava muito dinheiro. Os laboratórios austríacos estão melhores agora, mas antigamente os caras do laboratório odiavam cinema experimental e sempre nos tratavam como uns merdas. Agora eu posso fazer tudo em casa. E eu adoro.

Entretanto, eu notei que a geração que cresceu com computadores tem um novo interesse pelo analógico. Eu acho que a razão disso é que, paradoxalmente, essa velha e ultrapassada tecnologia é algo novo para eles. Pode ser também um momento tátil de que eles sentem falta, tendo crescido em frente a um teclado e um monitor. Eu pessoalmente ainda pertenci à geração mão-na-massa, em meio a todos aqueles produtos químicos mal cheirosos. E nem mesmo o Chanel de minhas namoradas me ajudou a passar ileso pelas noites após o expediente. Estou contente de cheirar melhor agora.



ÉT/CC: Aconteceu de alguns jovens, assistindo a seus filmes, pensarem que se tratava do trabalho de um VJ, manipulando imagens ao vivo. Alguma vez você já pensou em trabalhar assim, ou lhe é algo completamente estranho?

MA: Eu tenho me divertido com a galera mais jovem. Mas vendo alguns desses artistas visuais, eu tive de entender que não é meu trabalho compreender tudo que eles fazem.

ÉT/CC: Qual é a função da escrita em seu trabalho? A escrita é um aspecto puramente visual de seu trabalho (desenhos, esquemas, diagramas etc.) ou houve alguma fase em que você teve que colocar no papel algo sobre aquilo que você gostaria de fazer? E talvez de maneira mais geral, como você prepara um filme, se é que os prepara?

MA: Na maior parte é improvisado. Às vezes eu de fato escrevo algumas coisas em folhas soltas, mas normalmente eu as perco ou as jogo no lixo acidentalmente. Talvez por força de um motivo maior inconsciente. Mas o processo de escrever algo é ainda válido porque mesmo que você não encontre mais as folhas, os pensamentos permanecem vivos em seu cérebro.

Por exemplo, nos termos do filme em que estou trabalhando neste momento, eu não sei se ele vai começar com o início ou o fim do material original. Assim, estou fazendo os pedaços do meio. A estrutura inteira ainda não está clara e talvez seja uma decisão a ser tomada nos últimos dias da edição.

Sei que isso pode soar arbitrário e indicar uma ausência de conceitos. Mas acho que o conceito é se livrar de conceitos. Conceitos preconcebidos podem ser muito limitantes. Caso eu tivesse começado, por exemplo, *Pièce touchée* como uma crítica dos papéis de gênero, o resultado aí teria sido um tanto diferente. E o gesto artístico teria sido: “Olhem aqui, camaradas, agora eu vou lhes mostrar o que já sei.” Teria sido muito pedagógico e, conseqüentemente, chato, eu acho.

Logo, tento me aproximar do original da um modo muito aberto, trabalhando contra as hierarquias da percepção. Simplificando: há um beijo no meio do filme e todos concordamos que um beijo é algo importante. Mas pode um dedo tremendo ou um abajur ao fundo ser igualmente importante? Não é importante abrir portas também? Freud cunhou o termo “atenção flutuante” para esse tipo de visão.



ÉT/CC: Mas ainda que você não escreva um roteiro no sentido usual do termo, você tem que usar, mesmo que em breves momentos, essas notas para entender um pouco em que direção está indo.

MA: Não há mais notas em se tratando de estruturas fílmicas. Posso assistir a todas elas em um monitor de computador. Eu normalmente tenho em torno de 40 ou 50 sequências diferentes. Mais do que escrever tudo ou rascunhar sequências, eu simplesmente assisto a elas, ou as escuto. Você pré-escreve algum de seus textos no papel antes de digitá-los no computador?

ÉT/CC: A importância dessas anotações era provavelmente maior na realização de *Pièce touchée*, *Passage à l'acte* e *Alone. Life Wastes Andy Hardy*.

MA: Claro, porque eu tinha que ter certeza de que poderia reconstruir o que fiz. É por isso que eu tive que numerar as imagens e rascunhar as sequências. Na produção analógica, os fotogramas não têm nenhum número e você não consegue inserir um *timecode*.

ÉT/CC: Pareceu-nos que em seus primeiros filmes você começou a trabalhar algo sobre preenchimento, e que com as instalações e depois com os desenhos animados você foi progressivamente trabalhando sobre algo como o vazio, ou pelo menos com o esvaziamento da imagem. Em outras palavras, temos a impressão de que enquanto avançava você se tornava mais atento a “como as imagens estão trabalhando”, como elas se relacionam entre si e combinadas juntas, enquanto que no começo você prestava mais atenção àquilo que as imagens representavam.

MA: Ora, todo tipo de imagem representa algo. Um preenchimento ou talvez uma falta e impossibilidade de preenchimento. Referindo-se à antiga trilogia e aos desenhos animados, eu acho que eles têm algo em comum, mas é claro que também há diferenças. Ambas as séries estão trabalhando com imagens preexistentes, filmagens da vida real em um caso e animações desenhadas no outro. Em ambos os casos, as imagens rodam repetidamente para frente e para trás. A diferença, claramente, é que nos filmes antigos eu deixo as imagens como originalmente eram. O foco está na temporalidade de colocá-las para frente e para trás, tentando reescrever a atmosfera das cenas originais. Nos desenhos animados, eu pego elementos individuais da imagem e os separo.



Fiz isso parcialmente pela diversão da coisa, mas não só. O que me fascinou nessa abordagem é que ela se refere à forma original pela qual tais desenhos animados foram produzidos. Esse tipo de animação foi rotulada de animação por célula, cujo propósito era economizar trabalho e otimizar lucros na dimensão do fordismo. Isso significava que animadores ligados a essas produções de estúdio pintavam partes individuais da imagem (o fundo, partes do corpo, olhos etc.) sobre transparências e daí empilhavam as transparências para obter a imagem completa. Caso eu tivesse alguns de seus conjuntos de imagens empilhadas e retirasse deles algumas transparências, eu obteria os mesmos resultados de forma analógica. Mas eu acho que levaria tempo demais e, portanto, não faria sentido tentar conseguir as pilhas de transparência originais. Porém, esses trabalhos claramente se referem ao modo de produção original.

E eu acho que os desenhos animados são também representacionais, mas é claro que, sendo desenhos, eles não conseguem possuir os momentos complexos que encontramos em filmagens da vida real. Por outro lado, eu os considero bem precisos nos termos de seu reduzido espectro de formas e cores. Eles não são sobre os humanos, mas sobre as fantasias humanas.

ÉT/CC: Como você financia seus projetos?

MA: Os projetos são às vezes financiados por bolsas. Outras vezes, os financio eu mesmo.

ÉT/CC: *Deanimated* foi feito através de uma empresa produtora. Foi complicado para você trabalhar nesse contexto, com uma equipe e um produtor?

MA: Na verdade não, porque tive muita sorte com a equipe, um grupo de artistas mais jovens, e aconteceu de eles serem muito espertos e tranquilos. Então nos divertimos muito juntos. Eu precisava de uma empresa produtora para conseguir uma bolsa de uma instituição de financiamento, o Vienna Film Fund. Na maior parte do tempo, não existe a menor chance porque elas são voltadas apenas para longas metragens de grande orçamento, mas nessa época o Vienna Film Fund estava sendo dirigido pelo historiador da arte Peter Zawrel, com grande interesse pelas artes. Ele tinha criado algo como um “orçamento especial para inovação”⁵, o que lhe deu a chance de anualmente produzir um

⁵ *IF. Innovative Film Austria* é um programa dirigido pelo Ministério Federal Austríaco de Educação, Artes e Cultura.



projeto como o meu. Dado que a Associação de produtores cinematográficos da Áustria normalmente compensa sua falta de expertise econômica fazendo lobby político, isso foi um feito em tanto.

O único problema que tive, em retrospecto, é que quanto mais caro um projeto fica, mais tempo você precisa para negociar e alavancá-lo. Achei isso obsoleto, porque leva um ano ou talvez dois e eu odeio todo esse planejamento pelo qual se deve passar para conseguir o dinheiro. Projetos pequenos são mais flexíveis. E me sinto bem quando simplesmente posso levantar de manhã, sentar na frente do computador e trabalhar.

ÉT/CC: Como você lida com a questão do copyright em seus filmes de material de arquivo, já que as imagens originais são, na maior parte das vezes, propriedade de estúdios de Hollywood?

MA: A primeira coisa é checar se os filmes estão em domínio público. Por exemplo, *To kill a mockingbird*⁶ (material original para *Passage à l'acte*) está, então não houve problema com ele. Aí, se não está em domínio público, há uma coisa que é o artigo de “uso justo” [*fair use*] para trechos curtos (direito à citação) nos EUA. O problema com o uso justo é que ninguém sabe de fato ao que ele se aplica. Se você quer realmente saber, você tem que contratar advogados americanos, mas isso custaria mais do que fazer o filme. Assim sendo, eu tendo a assumir que o que estou fazendo é uso justo.

ÉT/CC: Atualmente, você é representado pela Galeira Martin Janda, em Viena. Como aconteceu de trabalhar com galerias, o que isso traz para a visibilidade e percepção de seu trabalho, e como você se situa entre o “mundo da arte” e o “mundo do cinema experimental”?

MA: Bom, pra lhe dizer a verdade, não estou mais tão interessado no mundo do cinema experimental, apesar de saber que devo muito a essa tradição. De toda forma, não envio meus filmes para festivais de cinema e não estou tão interessado em participar de programas de curtas metragens. O problema com os programas de curtas é que não há um respeitoso lado-a-lado, mas sim um-depois-do-outro. Isso significa que todos os curtas apresentados em um programa são matizados pelos curtas apresentados antes. E os festivais de cinema? Por que eu deveria me inscrever num lugar onde o curador está, no

⁶ No Brasil, lançado como *O Sol é para todos*, filme de Robert Mulligan, 1962 (N. E.).



melhor dos casos, dizendo-me: sortudo, sortudo, você está no programa. Em que programa?

No mundo da arte eu tenho mais a dizer. Curadores têm que comunicar conceitos curatoriais. Eles tem que perguntar se você gostaria de participar de seus conceitos e eles têm que lhe dar uma lista dos outros artistas que estão na exposição. Daí cabe a você dizer sim ou não. Isso demonstra respeito e uma ideia de princípios democráticos, mais do que no jogo de loteria do festival de cinema, eu acho.

O mesmo vale para publicações. Eu digo isso pois planejo um catálogo no momento. Se eu o fizer sozinho ou junto a uma instituição de arte, eu tenho todo um rol de opções. Eu posso decidir o formato, volume, impressão, tipo de papel, escolher o designer gráfico etc. Se o fizesse com uma instituição como o Austrian Filmmuseum, acho que eu teria que aceitar o design básico de seus livros sobre cineastas. É como exibir os filmes nas salas de cinema. Eu sempre tenho que aceitar o tamanho de suas telas. Por que não fazer diferente? Mostrar um filme em um tamanho maior e o seguinte menor, caso faça sentido. O mesmo com o catálogo: por que aceitar o formato de retrato quando você sente que em paisagem funciona melhor?

Dadas todas essas circunstâncias, estou muito contente em trabalhar com a Galeria Janda. Acabei de conhecer o Martin, nós tivemos uma conversa interessante e concordamos em tentar trabalhar juntos. Ele está dirigindo um negócio muito eficiente e eu adoro trabalhar com ele.

O que é muito importante para mim em termos de história do cinema é quando voltamos o olhar para o início do que chamamos cinema experimental: eram principalmente artistas que estavam envolvidos, como Hans Richter, Viking Eggeling etc. Eles vieram do mundo da arte, mas tiveram que exibir seus filmes em salas de cinema por causa dos projetores de 35 mm, robustos e muito pesados. Você não podia simplesmente pegar um projetor 35 mm e colocá-lo no espaço de uma galeria. Para a matinê do “Absolute Film” [Cinema Absoluto] em 1925, eles tiveram que alugar o Ufa-Palast em Berlim, porque não se encaixavam no sistema comercial de distribuição cinematográfica.

Nos últimos 25 anos, as coisas mudaram, e passou a ser tecnicamente possível, e talvez até desejável, exibir filmes em projeção de vídeo ou em 16 mm em espaços de galeria e museus. Eu diria – e isso não é verdade apenas para mim, mas também para outros filmes muito curtos, como os de Robert Breer – que em programas de filmes, mesmo que seja de uma pessoa só, assistir a 20 ou 25 obras de 3 minutos uma em seguida da outra é um



disparate. E se você coloca uma obra de 3 minutos de Breer em um programa com vários outros curtas, ele pode também se perder.

Então, isso é algo que eu prefiro ver em um espaço de galeria. Por outro lado, alguns anos atrás, *Deanimated* foi exibido em Nice em uma exposição conjunta. Em um monitor. Eles também tinham um filme de duas horas do Harun Farocki na exposição: isso é algo que deveria ter sido colocado em uma sala de cinema, porque eu acho que ninguém quer sentar ali por duas horas com um fone de ouvido e assistir. Simplesmente depende do formato do trabalho.

Quanto aos meus desenhos animados recentes, eu prefiro exibi-los em galerias, porque estou trabalhando com formatos muito curtos e me agrada a ideia de que eles sejam mostrados repetidamente. Esses filmes são tanto sobre looping e repetição que faz sentido colocar a coisa toda em looping também. E isso cria uma espécie de efeito de roda de hamster que não oferece nenhuma escapatória. Até o pior filme de terror alguma hora termina, mas os loopings seguem sem parar. Não há escapatória.

Falando de economia: o conceito clássico da indústria cinematográfica é o de muitas pessoas pagando um pequeno valor na bilheteira para gerar um lucro. No mundo da arte, é exatamente o contrário: pouquíssimas pessoas pagam muito caro para gerar um valor econômico e manter a coisa viva. É o modelo oposto. E, portanto, eu acho que minhas obras curtas se encaixam melhor na estrutura econômica do mundo da arte. Meu trabalho não é atrativo para as massas mesmo e, portanto, fica perdido num sistema de distribuição dedicado a entretenimento de massa.

Em termos de visibilidade, depende do ponto de vista. Participar de um programa de cinema experimental significa que você pode exibir seu trabalho com uma boa frequência, mas apenas em uma noite a cada vez. Exposições em galeria geralmente duram um mês; exposições em museus ficam acessíveis por três ou quatro meses.

ÉT/CC: Quando fez *Shadow Cuts* (2010), você achava desde o princípio que ele o levaria a fazer uma série de diversos filmes baseados em desenhos animados?

MA: Não. Eu apenas gostei do que fiz e quis explorar mais a fundo. Depois de *Shadow Cuts*, em que apenas os olhos e uma parte do fundo sumiam, tentei continuar a recortar as imagens. De uma forma mais radical. Fragmentando-as mais e mais como em *Soft Palate* (2011). Daí em *Haunted House* (2012), tentei trabalhar igualmente com elementos do

fundo. Há também uma série de trabalhos muito curtos (para monitores de TV) como *Hydra* (2013), que tem menos de 15 segundos.

Então veremos o que acontece. Neste momento eu acho que há ainda uma série de coisas que eu gostaria de explorar em termos de animação.

ÉT/CC: Qual é a sua visão geral da evolução de seu trabalho, durante estes quase 25 anos?

MA: Acho que com os desenhos animados eu meio que voltei ao princípio. *Deanimated* e as outras instalações que fiz mais ou menos dez anos atrás ainda fazem sentido para mim, porque foi nesse ponto que a ideia de retocar as imagens surgiu: apagar elementos dos fotogramas, recortar as formas.

Então esse conceito, acrescido às estruturas de “para frente” e “para trás” dos filmes anteriores, fez sentido na série de desenhos animados. Primeiramente, como mencionei antes, porque reflete o processo da produção; e depois, simplesmente porque desenhos animados são idealmente feitos para serem recortados. Há essas formas precisamente desenhadas, de modo que você pode, por exemplo, arrancar fora uma mão e deixar o braço. Olhando para os meus próprios braços e mãos, eu não consigo dizer onde o braço acaba e a mão começa. E depois de todos esses anos, ainda não estou convencido sobre a ideia de haver um “original”.

Há uma história divertida que posso te contar sobre isso: quando lecionava nos EUA, um outro professor me convidou para falar em uma de suas aulas após a exibição de *Passage à l'acte*. Ele teve a ideia de mostrar o clipe original primeiro, e quando vi aquilo pensei: “meu Deus, o que fizeram com meu filme?”. Era como se eu tivesse me acostumado tanto à minha versão que obviamente cheguei ao ponto de pensar que ela era o original.

Traduzido do original em inglês por Alexandre Wahrhaftig

Martin Arnold é cineasta e artista cujo trabalho (filmes, instalações) tem sido mostrado em festivais como Cannes, Roterdã, Nova York, San Francisco e Oberhausen, em cinematecas como a Francesa, a de Bruxelas, a de Londres e a do MoMA, e em museus

como o Witte de With (Roterdã), o Barbican (Londres), o Kunsthaus Zürich e o Hamburger Kunstverein. Lecionou em várias universidades e escolas de arte americanas (University of Wisconsin, Milwaukee, 1995; San Francisco Art Institute, 1996/97; Bard College, 2000/01; Binghamton University, 2004-2007; CalArts, 2008) e europeias (Städelschule in Frankfurt, 1999; Famu, Praga, 2009/10).

Éric Thouvenel é professor de teoria do cinema na Universidade de Rennes 2, França. Suas aulas e pesquisas atuais são principalmente sobre cinema experimental na era digital, televisão, e a obra do cineasta-teórico Jean Epstein e do filósofo Gaston Bachelard. Ele também trabalha como programador de cinema, no que basicamente consiste em mostrar todos os tipos de imagens em movimento em quase todos lugares onde as pessoas são curiosas e onde as paredes são claras e planas o suficiente para projetar luz sobre elas.

Carole Contant é cineasta e programadora. Membro do Collectif Jeune Cinema, filmou vários curtas metragens experimentais e documentários em super 8. Seus trabalhos são regularmente exibidos em festivais de cinema. Desde 2008, ela vem filmando vídeos com dançarinos, companhias de dança e organizações sem fins lucrativos envolvidas em questões ecológicas. Em 2014, ela publicou *Fabriques du cinema expérimental* com Éric Thouvenel, uma série de nove entrevistas com cineastas experimentais.