

UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS - UNISINOS
UNIDADE ACADÊMICA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO
NÍVEL MESTRADO

GUILHERME MALO MASCHKE

IMAGENS EXTREMAS NO CINEMA *UNDERGROUND*

São Leopoldo

2018

GUILHERME MALO MASCHKE

IMAGENS EXTREMAS NO CINEMA *UNDERGROUND*

Dissertação apresentada como requisito parcial
para obtenção do título de Mestre em 2018, pelo
Programa de Pós-Graduação em Comunicação
da Universidade do Vale do Rio dos Sinos -
UNISINOS

Orientador: Prof. Dr. Gustavo Daudt Fischer

São Leopoldo

2018

M395i Maschke, Guilherme Malo.
Imagens extremas no cinema underground / Guilherme Malo Maschke. – 2018.
106 f. : il. color. ; 30 cm.

Dissertação (mestrado) – Universidade do Vale do Rio dos Sinos, Programa de Pós-Graduação em Comunicação, 2018.
“Orientador: Prof. Dr. Gustavo Daudt Fischer”.

1. Cinema experimental. 2. Cinema – Estética. 3. Imagem (Filosofia). 4. Bataille, Georges, 1897-1962 – Crítica e interpretação I. Título.

CDU 791.43

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Bibliotecária: Carla Maria Goulart de Moraes – CRB 10/1252)

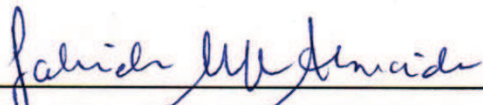
GUILHERME MALO MASCHKE

IMAGENS EXTREMAS NO CINEMA UNDERGROUND

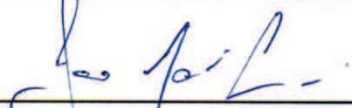
Dissertação apresentada como requisito parcial para obtenção do título de Mestre, pelo Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Universidade do Vale do Rio dos Sinos - UNISINOS.

APROVADO EM 13 DE ABRIL DE 2018.

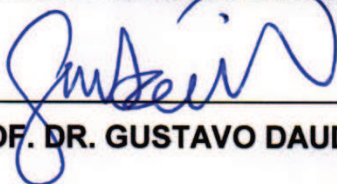
BANCA EXAMINADORA



PROFA. DRA. GABRIELA MACHADO RAMOS DE ALMEIDA – ULBRA



PROF. DR. JOÃO DAMASCENO MARTINS LADEIRA – UNISINOS



PROF. DR. GUSTAVO DAUDT FISCHER – UNISINOS

AGRADECIMENTOS

Agradeço à minha mãe, por todas conversas, todos conselhos e todo apoio durante o mestrado.

Ao meu orientador, por todas as orientações, pela leitura atenta, pelas sugestões e apontamentos que foram fundamentais para o trabalho.

Aos professores presentes na banca de qualificação e de defesa. Os comentários foram de grande importância para o desenvolvimento do texto da dissertação.

Ao grupo TCAV, aprendi muito nas reuniões do grupo, com os professores e com os colegas.

Aos amigos, Marcelo Bergamin Conter e Eduardo Harry Luersen, pela troca de ideias, pela parceria acadêmica e musical.

À CAPES pela bolsa concedida.

E a todos que conviveram comigo durante este período.

RESUMO

O tema dessa dissertação é a imagem extrema no cinema underground. Todavia, não trataremos do underground como um todo e delimitamos nosso corpus aos filmes: *War Is Menstrual Envy* (1992); *A Bitter Message of Hopeless Grief* (1988); *Dead Man II: Return of the Dead Man* (1994); *The Loneliest Little Boy in the World* (2000) e *Extase de Chair Brisée* (2005). Entendemos que nosso problema pode ser sintetizado na pergunta: como o extremo está presente no cinema underground? Buscando responder esta questão e apontar quais os elementos dessa imagem extrema duram nesses objetos, articulamos nossa proposta metodológica em três eixos: a escavação de Jusi Parikka (2012), para encontrar os objetos e informações sobre os mesmos; o método intuitivo de Bergson (2006) visando delimitar os virtuais e atuais da pesquisa; e a cartografia como proposto por Suzana Kilpp (2015) e Massimo Canevacci (1997), formando duas constelações onde são analisados os aspectos audiovisuais dos nossos objetos. Para nos aprofundarmos teoricamente no que propomos como imagens extremas nos aproximamos do trabalho do teórico francês Georges Bataille (1929) assim como de autores comentadores como Georges Didi-Huberman (2015), Benjamin Noys (2000) e Eliane Robert Moraes (2002). Ligados ao audiovisual e ao cinema nossa base teórica parte da concepção do audiovisual enquanto uma experiência corpórea e visceral como apresentado por Jusi Parikka (2012), Thomas Elsaesser (2010), Laura Wilson (2015) e Jack Sargeant (2015). Em nossas considerações finais apontamos para a constituição dessa imagem extrema nas potências virtuais da desfiguração e do animalesco, constituindo cada um em sua particularidade, uma imagem extrema tanto no aspecto visual como sonoro.

PALAVRAS-CHAVE: Comunicação; Audiovisual; Georges Bataille; Cinema underground; Estética; Imagem.

ABSTRACT

The theme of this thesis is the extreme image in underground cinema. However, we shall not deal with the underground as a whole, for we are delimiting our corpus to the following movies: *War Is Menstrual Envy* (1992); *A Bitter Message of Hopeless Grief* (1988); *Dead Man II: Return of the Dead Man* (1994); *The Loneliest Little Boy in the World* (2000), and *Extase de Chair Brisée* (2005). We understand that our problem may be summarized with this question: how is the extreme present in underground cinema? Looking for an answer for this question, and pointing to which elements of this extreme image are lasting in these objects, we articulate our methodological proposal in three axes: excavation, as in Jusi Parikka (2012), to find the objects and information about them; Henri Bergson's (2006) intuitive method, seeking to outline the virtual and actual of the research; cartography as proposed by Suzana Kilpp (2015), and Massimo Canevacci (1997), forming two constellations where they the audiovisual aspects of our objects are analyzed. As a way to plunge theoretically in what we propose as extreme images, we approach the work of French theoretician, Georges Bataille (1929), and also of commentator authors such as Georges Didi-Huberman (2015), Benjamin Noys (2000), and Eliane Robert Moraes (2002). Our theoretical basis connected to audiovisual and cinema starts with the conception of audiovisual as a corporeal and visceral experience, as presented by Jusi Parikka (2012), Thomas Elsaesser (2010), Laura Wilson (2015), and Jack Sargeant (2015). For our final considerations, we are pointing towards a constitution of such extreme images in virtual disfiguration and beastlike potentials, which constitute, each one with its own particularities, an extreme image both in visual and audible aspects.

KEYWORDS: Communication; Audiovisual; Georges Bataille; Underground cinema; Aesthetics; Image.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Chinês torturado	35
Figura 2: Frame do filme Un Chien Andalou (1929).....	36
Figura 3: Capa do DVD À Rebours	57
Figura 4: Cada do DVD L'érotisme	59
Figura 5: Frames do filme War is Menstrual Envy	74
Figura 6: Frames do filme War is Menstrual Envy	75
Figura 7: Frames do filme War is Menstrual Envy	75
Figura 8: Frames do filme War is Menstrual Envy	76
Figura 9: Frames do filme Extase de chair brisé	77
Figura 10: Frames do filme Extase de chair brisé	77
Figura 11: Foto de Crépin	79
Figura 12: Gráfico espectral de frequências da música Flaphead (1994).	81
Figura 13: Gráfico espectral de frequências do filme War Is Menstrual Envy.....	82
Figura 14: Abatedouro foto de Eli Lotar	83
Figura 15: Gráfico espectral de frequências do filme Extase de chair brisé	84
Figura 16: Frames do filme War Is Menstrual Envy.....	88
Figura 17: Frames do filme The Loneliest Little Boy in the World	89
Figura 18: Frame do filme Dead man II: Return of the dead man	90
Figura 19: Frame do filme Dead man II: Return of the dead man	91
Figura 20 : Gráfico espectral de frequências do filme The Loneliest Little Boy in the World	92
Figura 21: Frames do filme A Bitter Message of Hopeless Grief.....	93
Figura 22: Gráfico espectral de frequências do filme A Bitter Message of Hopeless Grief...	94

SUMÁRIO

1 CONSIDERAÇÕES INICIAIS	8
2 ATROCIDADES TECNOCULTURAIS: RUÍDO, ESTÉTICA NEGATIVA E DESFIGURAÇÃO	14
2.1 GUERRA E TECNOLOGIAS DE (RE)PRODUÇÃO	17
2.1 ESTÉTICA NEGATIVA	20
2.2 O RUÍDO	23
2.3 A DESFIGURAÇÃO CORPÓREA NA GUERRA.....	25
3 A IMAGEM EXTREMA E O PROJETO ICONOGRÁFIO BATAILLIANO	28
3.1 O ANTI-IDEALISMO BATAILLIANO	29
3.2 A VIOLENCIA DO OLHAR.....	33
3.3 REAÇÕES VISCERAIS	37
4 ESCAVAÇÕES DO <i>UNDERGROUND</i>	42
4.1 O <i>UNDERGROUND</i> COMO HISTÓRIA ALTERNATIVA	42
4.2 O SUBTERRÂNEO	47
4.3 ESCAVAÇÃO DOS OBJETOS	49
4.3.1 Nick Zedd: War Is Menstrual Envy	51
4.3.2 Survival Research Lab: A Bitter Message of Hopeless Grief	53
4.3.3 Cinéma Abattoir	55
4.3.3.1 Dead Man II: Return of the Dead Man.....	61
4.3.3.2 The Loneliest Little Boy in the World	63
4.3.3.3 Extase de Chair Brisée	64
5 CONSTELAÇÕES	67
5.1 A DESFIGURAÇÃO	73
5.2 O ANIMALESCO.....	86
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS	97
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	101

1 CONSIDERAÇÕES INICIAIS

O percurso desse trabalho envolveu atividades pessoais e acadêmicas. Do ponto de vista acadêmico, ressalto que minha formação inicial é em Filosofia, graduado pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos (Unisinos) em 2014. Sendo que a temática de meu trabalho de conclusão de curso foi a reprodução técnica da arte em Walter Benjamin (2012), demonstrando que meus interesses já estavam voltados para questões que concernem a comunicação. Ao mesmo tempo sempre estive envolvido em projetos e bandas envolvendo a *noise music* e improvisações livres. Entre os projetos que participei constam: Circuitaria Apoteótica¹, Barulho Ensurdecador², Oblon³, abneg⁴ e, mais recentemente, a banda Gentrificators⁵. Além do envolvimento musical, sempre busquei e procurei filmes transgressores, filmes extremos e muitas vezes filmes que se relacionavam com esse universo da *noise music*.

Dito isso, o projeto inicial desta dissertação era pensar o desenvolvimento dos gêneros musicais *noise* e *industrial music* no contexto da tecnocultura audiovisual. Todavia, através do aprofundamento na bibliografia sobre o tema, e de outras incursões sobre o assunto, notei que existia um uso de estéticas próximas aos gêneros supracitados em filmes ligados ao *underground*, e que músicos e cineastas trabalhavam juntos em alguns filmes, compartilhavam de interesses estéticos próximos. Desta forma, o objeto empírico do trabalho foi se configurando na relação deste pesquisador com estes filmes. Optei por este deslocamento tanto por questões pessoais, pelo interesse de compreender melhor esse uso da música nos filmes, quanto pela aproximação com as questões teóricas e conceituais do grupo Audiovisualidades e Tecnocultura: Comunicação, memória e Design (TCAv)⁶.

Além desse envolvimento pessoal, ocorreram alguns acasos na pesquisa, como quando conheci a obra de Georges Bataille no primeiro semestre do mestrado, através da recomendação de um amigo. Li o romance *A História do Olho* (1928), e a leitura causou-me fascinação e aversão ao mesmo tempo: fiquei impressionado com sua narrativa simples, quase inocente, descrevendo cenas de profunda perversão e sadismo.

¹ Disponível em: < <https://mansardarecords.wordpress.com/2013/07/02/msrcd037-circuitaria-apoteotica-o-ciclo-das-manias/> >, Acesso:10 nov. 2016.

² Disponível em < <https://barulhoensurdecador.bandcamp.com/> > Acesso:10 nov. 2016.

³ Disponível em < <https://archive.org/details/PLATARECS57> > Acesso:10 nov. 2016

⁴ Disponível em: < <https://seminalrecords.bandcamp.com/album/abjeto> > Acesso: 10 nov. 2016

⁵ Disponível em: < <https://gentrificators.bandcamp.com/>> Acesso: 10 nov. 2016.

⁶ Disponível em: < <http://tecnoculturaaudiovisual.com.br/> > Acesso em: 02 set. 2017.

Por outro lado, com os acontecimentos recentes envolvendo o mundo da arte e os museus de nosso país⁷, este texto ganhou um caráter político que inicialmente não havia sido considerado. Em épocas de falsos moralismos, lidar com a transgressão e com o extremo se mostra cada vez mais necessário. Esta primazia por uma estética límpida, próxima do divino, já demonstrou estar relacionada a concepções de mundo ligadas à eugenia e ao culto do poder. Desarticular a experiência estética – no cinema ou no museu – como ligada à elevação, ao nobre, constitui uma das intenções deste trabalho e, com os acontecimentos recentes, revela-se em um ponto cada vez mais necessário. Os movimentos contra os quais Bataille (2017) lutou, ao fazer uma leitura libertária de Nietzsche contra o totalitarismo, ressurgem em diversos cantos do mundo e estão presentes em nosso país justamente neste período em que desenvolvi minha pesquisa de mestrado (2016-2018). Considerando isso, fazer esta dissertação se mostrou uma atividade eticamente inclinada aos que defendem a liberdade dos corpos e não a sua moralização.

A relação de Bataille com a pesquisa, mais diretamente, ocorreu enquanto assistia a um documentário sobre o músico Masami Akita, *Beyond Ultra Violence: Uneasy Listening by Merzbow* (1998). Em uma das entrevistas do documentário, o músico comenta sobre Bataille, durante uma estranha conversa sobre diferença entre o Harakiri e o Seppuku⁸. Na entrevista, o músico faz extensas considerações sobre a relação entre erotismo e morte, em especial usando como referência o trabalho de Bataille. Nisto percebi que existia uma proximidade entre os escritos do pensador francês e a música de Masami Akita. Ao buscar mais informações sobre o autor encontrei o livro de Didi-Huberman, *A semelhança informe* (2015) sobre Bataille. Neste livro, percebi que existia um projeto iconográfico consistente na revista *Documents* (1929), encabeçada por Bataille; uma iconografia do informe, da laceração do antropomorfismo. Por fim, soube do livro de Jack Sargeant, *Flesh and Excess: On Underground Cinema* (2015). Adquiri o livro desconfiado, temendo que fosse um livro raso, apenas com resenhas de filmes. Para minha surpresa, eu estava enganado e o livro aproximou pontos que estavam dispersos como a cultura *underground*, a *noise music*, a obra de Bataille – tanto teórica como literária –, o extremo, o cinema *underground* e o conceito de transgressão em si. Além disso, a concepção histórica proposta pelo autor tem relação com o método genealógico de Nietzsche (1998) e Foucault (1972), aproximando a arqueologia da mídia e sua concepção temporal dos objetos,

⁷Disponível em: < <https://g1.globo.com/rs/rio-grande-do-sul/noticia/museu-de-porto-alegre-encerra-exposicao-sobre-diversidade-apos-ataques-em-redes-socias.ghtml> > Acesso: 19 set. 2017.

⁸ Ambas são palavras japonesas para uma espécie de suicídio ritual muito famoso no Japão. Fonte: Disponível em: < <https://en.wikipedia.org/wiki/Seppuku> >, Acesso 13 nov. 2016.

questões que dialogam diretamente com a perspectiva das audiovisualidades na linha de pesquisa Mídias e Processos Audiovisuais em que desenvolvi a dissertação.

O livro de Sargeant foi fundamental para dar um direcionamento na pesquisa, articulando todos os movimentos feitos até então e apresentando um caminho relacionando intenções que já estavam latentes na pesquisa. O livro conta com uma lista de filmes *underground* de 1978 até 2008, e ao menos dois dos nossos objetos foram retirados dessa lista: *War Is Menstrual Envy*⁹ (1992), do diretor Nick Zedd; e *Dead Man II: Return of the Dead Man*¹⁰ (1994), do diretor Aryan Kagnof. Este último, só tive acesso através dos DVDs do Cinéma Abattoir, que por sua vez continham os dois curtas *Loneliest Little Boy in the World*¹¹ (2000), de Mike Dereniewski e *Extase de Chair Brisée*¹² (2005), de Pierre-Luc Vaillancourt e Fredrick Maheux. O curta-metragem *A Bitter Message of Hopeless Grief*¹³ (1988) foi descoberto através da revista ReSearch (VALE, 1992). Toda essa pesquisa sobre os objetos será mais detalhada no capítulo quarto, dedicado aos procedimentos metodológicos de escavação dos objetos.

Notamos que existe uma potência do extremo envolvendo a história do cinema, da literatura, das artes, assim como no contexto específico da cultura *underground*. Nos interessou produzir uma pesquisa que invista no extremo e reflita sobre uma possível imagem característica do extremo. Esta imagem do extremo, através de nossa pesquisa, está intrinsecamente ligada com o trabalho de Bataille (2015). Buscamos não lidar com cinema *underground* e suas manifestações mais radicais como algo simplesmente descabido, baixo e desimportante, mas sim como elemento que está presente na nossa tecnocultura, conceito em contínua discussão dentro da linha e do grupo de pesquisa que integro e que será ampliado no capítulo dois, mas que aponta para uma ideia de retroalimentação do desenvolvimento tecnológico e cultural, produzindo uma tecnocultura.

Para compor nosso problema de pesquisa nos valem os métodos intuitivos de Bergson, como formulado por ele próprio (2006) e Deleuze (2004). A intuição¹⁴ pode ser entendida no senso comum como um sentimento, uma inspiração, um momento de iluminação. Deleuze, porém, apresenta a intuição em Bergson como um método sofisticado: "A intuição não é um

⁹ Disponível em: <http://www.ubu.com/film/zedd_war.html> Acesso em: 10 nov de 2016.

¹⁰ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=S3b-mKP90I4>> Acesso em: 10 nov de 2016.

¹¹ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=T_6B-NfJdDk> Acesso em: 10 nov de 2016.

¹² Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=ZJqIliqSR0Q>> Acesso em: 10 nov de 2016.

¹³ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=wVRI93tWFyY> Acesso em: 10 nov de 2016.

¹⁴ Disponível em: <<http://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/intui%C3%A7%C3%A3o/>>, Acesso em: 07 Nov 2016.

sentimento nem uma inspiração, uma simpatia confusa, mas um método elaborado, e mesmo um dos mais elaborados métodos da filosofia" (DELEUZE, 2004, p. 7). Na filosofia vitalista de Bergson, as coisas estão em um movimento de duração constante, e esta duração é articulada por duas naturezas: o virtual e o atual. Diferente do que podemos pensar comumente, não são o digital e o analógico, mas sim, duas naturezas que compõem a existência. O virtual é o que dura, e o atual é o que se faz ver, que está no espaço. Como diz Kilpp (2015, p. 29):

A intuição é um método filosófico proposto por Bergson e sistematizado por Deleuze (2004), para distinguir falsos e verdadeiros problemas de pesquisa. Na esteira vitalista de Bergson, implica autenticar no objeto de pesquisa o misto que lhe dá existência, misto que é sempre constituído de duas naturezas, dentre as quais as mais decisivas seriam sua virtualidade e suas atualizações, ou seus modos de ser e seus modos de agir, ou, em sentido mais largo e definitivo, sua duração e seus instantes, o tempo e o espaço que constituem o objeto.

Ao nos valermos da intuição de Bergson para delimitar nossa pesquisa nos perguntamos: **como o extremo está presente no cinema *underground*?** Neste movimento de aproximar o método intuitivo de Bergson no contexto desta pesquisa, percebi que o que dura em nossos objetos são estas potências da **desfiguração** e do **animalesco**. Estes elementos, ao durarem em nossos atuais, ganharam corpo em nosso desenvolvimento teórico. Encontramos nesses virtuais forças que perpassam o desenvolvimento teórico da pesquisa, em especial nos autores como Georges Didi-Huberman (2015), Benjamin Noys (2000), Eliane Robert Moraes (2002) e Jack Sargeant (2015). Os autores citados compõem o que será melhor trabalhado no capítulo dois, como articuladores de uma concepção de imagem em Bataille.

Nossa pesquisa se desdobra em objetivos como: perceber nesse saber articulado por Bataille (1929) e seus comentadores, um conceito de imagem que estaria se atualizando em filmes do cinema *underground*. Decorrente deste objetivo, sucede-se um segundo, de produzir tensionamentos entre as imagens técnicas dos filmes e o projeto iconográfico de Bataille, em especial aquele desenvolvido na revista *Documents* e potencializado através da leitura feita por Didi-Huberman (2015) e Moraes (2002). Importante ressaltar, no entanto, que essa atualização nos filmes por nós escolhidos se dá dentro de uma ambiência na qual os audiovisuais se inserem em uma determinada tecnocultura. Da mesma forma, propomos articular o *underground* como um espaço de liberdade artística e de criação, que é constantemente reconfigurado como um devir. Ao contextualizarmos nossos objetos dentro desse *underground* visamos escavar este subterrâneo, como metáfora de procedimento de pesquisa inspirada na perspectiva da arqueologia da mídia, ao buscarmos por objetos e por informações relacionadas. No que

concerne o aspecto audiovisual do trabalho, consideramos a experiência audiovisual como ligada ao corpo e, no caso específico de nossos objetos empíricos, estes buscam criar fortes impactos em que os vê. Levaremos tudo isso em conta como uma das características da atualização da imagem em Bataille (1929) em nossos objetos.

Com esta definição das forças virtuais e dos atuais prosseguiremos com as descrições metodológicas. Em um primeiro momento de busca aos objetos, foi feito um movimento inspirado na escavação destes audiovisuais, consistindo na busca por acesso aos filmes, procuras em sites e revistas para a obtenção de mais dados dos filmes. Articulando igualmente esse procedimento da arqueologia da mídia (cf. PARIKKA 2012) e considerando que o *underground* – como descrito aqui – é um movimento em devir, sempre em constante transformação (cf. SARGEANT, 2015). Como forma de nos aprofundarmos nos elementos constituintes dos objetos, são propostas duas constelações referentes aos aspectos que duram em nossos objetos, articulando uma análise de seus fragmentos, compondo assim uma constelação (cf. CANEVACCI, 1997, p. 106). São duas ideias para propormos respostas – mesmo que provisórias – para nossa questão de pesquisa.

Consideradas estas colocações iniciais, faremos a seguir uma síntese do que cada capítulo apresenta. No segundo capítulo é feita uma contextualização do que entendemos como tecnocultura a partir de Debra Shaw (2008) e Walter Benjamin (2012), buscando interligar esse desenvolvimento com uma ideia de tecnoestética que auxiliou a criação da música industrial. Associado a isso, definimos o conceito de estética como um discurso do corpo e relacionamos experiências estéticas negativas com experiências ligadas ao choque e ao ruído. Posteriormente buscamos aproximar Bataille como um articulador dessa estética negativa, com isso fomentando características de sua obra e de sua concepção de imagem.

No terceiro capítulo, buscamos esclarecer o que entendemos por imagem em Bataille, sendo esse um virtual que acompanha toda a dissertação. Articulando além do próprio autor, alguns comentadores como Didi-Huberman (2015), Benjamin Noys (2000) e Eliane Robert Moraes (2002) perpassam temas caros a Bataille, como a desfiguração e o anti-idealismo. Posteriormente, definimos a experiência audiovisual como para além da visão, propondo uma concepção de audiovisual ligada a experiências corporais articulando Jusi Parikka (2012), Thomas Elsaesser (2012) e Laura Wilson (2012). Por fim, associamos essa concepção de audiovisual com o que é proposto por Sargeant (2015): uma reação visceral.

No quarto capítulo é apresentada a escavação para encontrar nossos objetos empíricos através de inspiração da arqueologia da mídia com Parikka (2012). Também definimos melhor

o conceito de *underground*, como um devir ligado à transgressão, como proposto por Sargeant (2015); e apresentamos os procedimentos tomados para encontrar nossos objetos e ter acesso a informações sobre estes.

No quinto capítulo elaboramos nossas constelações, como proposto por Canevacci (1997) e Kilpp (2010), buscando fragmentar elementos desses audiovisuais a fim de produzir uma análise mais precisa, associando estes elementos com aspectos do que foi proposto como uma imagem em Bataille (1929), além de outros aspectos desenvolvidos nos capítulos anteriores. Para produzir nossa análise de som, usamos do recurso do gráfico espectral de frequências, possibilitando apresentar uma visão gráfica das (des)estruturas dos sons.

Por fim, apresentamos nossas considerações finais destacando os resultados de nossos procedimentos de análise e suas articulações com os desenvolvimentos teóricos. Também explicitamos a importância de nossos procedimentos metodológicos, tanto de escavação como na formação das constelações, direcionando-os para uma exemplificação desta imagem extrema como proposto em nossos virtuais. Ainda frisamos que estes virtuais – da desfiguração humana e do animalesco – têm a potência de eventuais atualizações, sendo úteis para futuras pesquisas.

2 ATROCIDADES TECNOCULTURAIS: RUÍDO, ESTÉTICA NEGATIVA E DESFIGURAÇÃO

Buscamos, nesse capítulo, explicitar o conceito de tecnocultura como proposto por Debra Benita Shaw (2008), que articula a produção artística cultural com o desenvolvimento tecnológico. Notamos que as modificações trazidas pela tecnologia possibilitaram novas experiências estéticas, sendo que muitas não necessariamente consideradas agradáveis como o ruído e acidentes de toda sorte, compondo um apanhado de experiências negativas. Estas também geraram influência na produção cultural, como será esclarecido adiante. Por fim, mostramos como esta estética negativa, de guerra e acidentes, vai produzir efeitos no trabalho de Georges Bataille.

O desenvolvimento tecnológico industrial do século XX gerou transformações na sociedade, na estrutura das cidades e nas formas de consumo. Foi neste período que se consolidaram as grandes cidades, trazendo indústrias, fábricas, máquinas, carros e demais desenvolvimentos tecnológicos, moldando assim uma relação com a cidade permeada por tecnologias e intensificando os ruídos nas metrópoles. Estes fenômenos geraram reflexos também na cultura, tanto nas artes plásticas como na música, na literatura e no cinema, em especial no impacto provocado pelas tecnologias de reprodução de imagens e sons. As modificações trazidas pela tecnologia da fotografia no âmbito das artes plásticas foram pensadas por Walter Benjamin (2012) através da sua afirmação da perda da aura como consequência da reprodução técnica. Como afirma: “[n]o passado, gastou-se muito raciocínio discutindo-se inutilmente se a fotografia era ou não uma arte, sem que se colocasse previamente a questão de que sua descoberta poderia vir a modificar a própria natureza da arte” (BENJAMIN, 2012, p. 18). A reprodução, como sugere a citação, não apenas possibilitou a reprodução técnica da arte como modificou sua natureza e possibilitou a formação de novas mídias, como o cinema. Este, por sua vez, é fruto direto de tecnologias de reprodução e da industrialização da cultura (cf. BENJAMIN, 2012, p. 24). Com o cinema e sua forma de recepção em massa, começa outro processo de produção cultural, retroalimentado por desenvolvimentos tecnológicos, constituindo o que entendemos por tecnocultura.

Notamos que nessa troca de influências entre a produção tecnológica e a produção cultural ocorre um processo de *loop e feedback* em que as estruturas tecnológicas da sociedade acabam por retroalimentar sua produção e reprodução tecnocultural. Podemos citar o exemplo

do manifesto *The Art of Noises* (2014) de Luigi Russolo¹⁵ (cf. SHAW, 2008, p. 139), que afirma a necessidade de incorporar os ruídos das máquinas industriais ao campo musical. O desenvolvimento tecnológico – através de recursos industriais e econômicos – produziu aparelhos que, posteriormente, possibilitariam produzir música. É esta retroalimentação de tecnologia e cultura que nos interessa refletir, pensando o ruído como característico deste fenômeno. Como diz Fischer,

Pensar tecnoculturalmente envolve considerar o surgimento e desenvolvimento dos meios de comunicação e representação como resultantes de processos de mútuo contágio entre tecnologias e cultura, ou ainda, trazer a dimensão da técnica enquanto um construto cultural. (FISCHER, 2015, p. 64)

Ao fazer uma reflexão tecnocultural do desenvolvimento da arte no século XX, Shaw, no capítulo "TechnoAesthetics", do livro *Technoculture: The Key Concepts* (2008), busca encontrar como esta relação entre tecnologia e produção cultural ocorre. Ao longo do texto, a autora discorre sobre os usos políticos da arte e sobre as primeiras reflexões acerca do uso de técnicas industriais para produção de arte/cultura, citando Theodor Adorno e Walter Benjamin como pensadores preocupados com estas questões. Shaw (2008) sugere que as vanguardas, a partir de suas relações com as máquinas e tecnologias, teriam desenvolvido uma estética maquinica. Ao invés de estetizar a tecnologia, as vanguardas teriam explorado os efeitos de espaço e tempo gerados pela tecnologia e buscado usar isto como proposta estética:

A vanguarda modernista estava menos preocupada com estetizar a tecnologia e mais com a produção do que se chamou uma "estética maquinica", que se expressava tanto nas formas de produção em massa como em incorporar os deslocamentos de tempo e espaço realizados pelas máquinas¹⁶ (SHAW, 2008, p.125-126).

Posteriormente, Shaw cita a música industrial, em especial o projeto inglês *Throbbing Gristle*¹⁷, como dando continuidade a esta estética maquinica proveniente das vanguardas. Para a autora, a música industrial retoma as concepções de Russolo, visando reproduzir os sons de máquinas e das cidades e aumentando o campo musical:

¹⁵ Luigi Russolo (30 de abril, 1885 – 4 de fevereiro 1947) foi um pintor e compositor futurista, autor do manifesto *L'arte dei Rumori* (A arte do ruído), foi influenciado por Filippo Tommaso Marinetti.

¹⁶ Todas as traduções de língua estrangeira foram realizadas por nós, exceto onde indicado de outra forma. Trecho original, em inglês: "The modernist *avant garde* was concerned less with aestheticizing technology and more with producing what has been called a 'machine aesthetic', which was expressed both in the forms of mass production and the incorporation of the displacements of time and space effected by machines".

¹⁷ Banda derivada do coletivo de Performance COUM Transmissions. Tem como características o uso de ruídos e sons de fábricas em duas composições

Assim, na estética maquínica da música, as tecnologias de produção de som e as tecnologias do trabalho e do cotidiano estão inextricavelmente ligadas, sejam reproduzidas como ruídos em uma performance de paisagem sonora ou reutilizadas como instrumentos musicais¹⁸ (SHAW, 2008, p.139).

A presença do ruído, agora intensificado com a sociedade industrial, além dos avanços tecnológicos do século XX, gerou uma modificação na paisagem sonora das cidades, acentuando as sonoridades produzidas pela tecnologia. Como diz Wisnik (1999, p. 47):

A vida urbano-industrial, da qual as metrópoles são centros irradiadores, é marcada pela estridência e pelo choque. As máquinas fazem barulho, quando não são diretamente máquinas-de-fazer-barulho (repetidores e amplificadoras de som).

Os ruídos passaram a cercar nossa vida cotidiana e não tardou até serem incorporados como elementos musicais, tanto através de utilização de buzinas, motores e outros elementos industriais na orquestração, e posteriormente com o advento da música concreta, trazendo a possibilidade de manipulação de sons de trens, pássaros, máquinas e demais variedades de sons captados, incorporando sons "não-musicais" dentro dos materiais possíveis para o trabalho musical.

Na estética maquínica da música industrial as tecnologias de produção de som e as tecnologias do trabalho e do cotidiano estão inextricavelmente ligadas, sejam reproduzidas como ruídos em uma performance de paisagem sonora ou reutilizadas como instrumentos musicais.¹⁹ (SHAW, 2008, p. 139)

Através do uso de ruídos das cidades, das máquinas, além de outros elementos do cotidiano, estes projetos produzem uma estética maquínica, incorporando materiais considerados não-musicais para produzir shows e performances artísticas. A estética maquínica seria então este uso do ruído incorporando as técnicas, as formas e o conteúdo das máquinas na produção artística.

Interessa-nos relacionar tecnologia e estética, bem como explorar as reflexões feitas por Shaw (2008). O desenvolvimento técnico/industrial teria influenciado a banda Throbbing Gristle com sua produção voltada para os ambientes das fábricas e ao mundo industrial; o

¹⁸ Trecho original, em inglês: "Hence, in the musical machine aesthetic, the technologies of sound making and the technologies of everyday life and work are inextricably linked, whether reproduced as noises in a performance soundscape or repurposed as musical instruments".

¹⁹ Trecho original, em inglês: "Hence, in the musical machine aesthetic, the technologies of sound making and the technologies of everyday life and work are inextricably linked, whether reproduced as noises in a performance soundscape or repurposed as musical instruments".

desenvolvimento técnico influenciou as formas artísticas, seja em sua produção através de técnicas específicas como montagem, gravação e reprodução, como também em seu aspecto de produzir choque, conflito, aproximando as produções culturais de novas vivências em meio à tecnologia. O conjunto *Throbbing Gristle*, assim como o manifesto de Luigi Russolo (2014), incorpora ruídos das mais diversas fontes como matérias para produzir suas composições, aproximando-se do que Shaw (2008, p.139) propõe como uma estética maquínica que englobe técnicas dessas novas tecnologias. No caso da música industrial, podemos destacar as incorporações de sons provenientes das modificações das metrópoles (ruídos industriais) e novas formas de produção da música ignorando uma gramática musical tonal e harmônica.

2.1 GUERRA E TECNOLOGIAS DE (RE)PRODUÇÃO

Em outra perspectiva, encontramos em Fredrich Kittler (2013) e Paul Virilio (2005) uma proposta de reflexão sobre os desenvolvimentos da tecnocultura. Ambos entendem o desenvolvimento das mídias como uso civil de técnicas bélico-industriais, apresentando relações entre o desenvolvimento técnico-bélico com a produção das mídias do século XX, desde a fotografia até o computador. Porém, para estes dois autores, muito dessa tecnologia é proveniente de contextos de guerra.

Os desenvolvimentos tecnológicos para guerra possibilitaram (novas) mídias e novas experiências sensoriais. Além do mais, muitos artefatos bélicos foram/são usados para outra finalidade, o que inclui produção sonora, comunicação e até mesmo o desenvolvimento do cinema. Paul Virilio (2005) estabelece relações extensas entre o cinema e o arsenal bélico, mostrando o quanto os dois foram mutuamente influenciados. Segundo o autor, os mecanismos técnicos que geraram a possibilidade de fazer imagens em movimento derivam de uma engrenagem idealizada para metralhadoras.

Observando o funcionamento das pás que impulsionavam o navio em que viajava, o futuro coronel Galting teve a idéia de criar, em 1861, a metralhadora com tambor cilíndrico movida a manivela. Em 1874, o francês Jules Janssen se inspiraria na pistola de tambor (patenteada em 1832) para criar seu revólver astronômico, capaz de tirar fotografias em série. Servindo-se dessa idéia, Étienne-Jules Marey aperfeiçoou o fuzil cronofotográfico, que permitia focalizar e fotografar um objeto em deslocamento no espaço. (Virilio, 2005, p. 34)

Assim, entramos nas possíveis relações entre os artefatos bélicos e o desenvolvimento das mídias. Além de Paul Virilio (2005), o teórico alemão Friedrich Kittler (2013) mostra o quanto

artefatos técnicos de guerra tornaram-se mídias, ou melhor, são um uso civil de aparatos bélicos. Segundo Kittler (2013, p. 160),

Máquinas de fitas para montagem de som, a tecnologia de alta-fidelidade para liberar harmônicos, a estereofonia simular espaços, sintetizadores e *vocoders* para sons além das capacidades humanas [*jenseits der Menschen*] e, finalmente, o rádio FM para atingir as massas com sinal de qualidade: sem isso, a inovação dos Beatles seria fumaça. Cada uma dessas tecnologias remonta à Segunda Guerra Mundial. Felizmente, talvez, esta guerra ainda fornece a base de nossa percepção sensorial.²⁰

Para Kittler, as tecnologias de montagem sonora, de sintetizadores à *vocoders* usados extensivamente por diversos gêneros de música, são frutos dos desenvolvimentos da Segunda Guerra Mundial. De acordo com o autor, as mídias, de forma geral, são desusos – um uso indevido ou com outras finalidades – de equipamentos militares. Os argumentos de Kittler são fortes e muitas vezes chocantes: toda tecnologia de gravação, produção e arquivamento tem como base o desenvolvimento de comunicação bélica.

Além dessas associações bélicas, Kittler faz um trabalho que se filia ao olhar arqueológico sobre as mídias. Este olhar remete à chamada arqueologia da mídia (PARIKKA, 2012), que é uma proposta de pensar as mídias dentro de uma aproximação com a genealogia, articulando o passado e o presente das mídias, entendendo seu desenvolvimento como um processo complexo e envolvendo diversos experimentos - alguns abandonados, outros que geraram mídias hegemônicas atualmente. Em seus escritos, Kittler realiza um apanhado diversificado de informações sobre o desenvolvimento tecnológico das mídias. Antes de apontar para os casos mais conhecidos, os nomes mais famosos, Kittler nos traz informações de desenvolvimentos posteriores que não vingaram, de inventos anteriores relacionados à engenharia (e aqui novamente entram os desenvolvimentos bélicos) e aos usos diversos da tecnologia. Entendemos que o movimento do autor, além de um exercício genealógico/arqueológico, proporciona uma visão mais ampla das relações entre desenvolvimento das mídias, da tecnologia e dos conflitos que envolvem todos esses campos. Como diz Kittler (2016), em uma frase que sintetiza seu método: "as mídias técnicas nunca são invenções de indivíduos geniais. Representam uma longa série de experimentos e montagens,

²⁰ Trecho original, em inglês: "Tape machines for sound montage, hi-fi technology for liberating overtones, stereophony for simulated spaces, synthesizers and vocoders for songs beyond the human sphere [*jenseits der Menschen*], and finally, FM radio for signal quality reaching the masses: without them, all the innovations of the Beatles would have gone up in smoke.¹⁹ Every single one of these technologies goes back to the Second World War. Fortunately, perhaps, this war still provides the basis for our sensory perception".

que, de repente, se completam ou (na palavra de Stendhal) se cristalizam" (Kittler, 2016, p. 215).

Todavia, não se pode ignorar um traço trágico nessa concepção das mídias: inventores ficaram cegos ou surdos com suas invenções; muitas mídias foram respaldo de desenvolvimentos armamentícios e militares. Assim, a história das mídias em Kittler não deixa de apresentar um festival de atrocidades, nos propondo uma relação entre o acidente como acontecimento característico do desenvolvimento tecnocultural das mídias. As atrocidades bélicas, os acidentes, tiveram impacto na constituição tanto sensorial como técnica das mídias. Até mesmo a consolidação do cinema trouxe choque sensoriais, como vemos:

Introduzindo no jogo a velha perspectiva renascentista, a locomotiva crescia cada vez mais na tela. Temendo pela sua vida, os espectadores fugiram em pânico do café parisiense. Sem pretendê-lo, os Lumière, apesar de não terem feito do público o *target* de sua câmera fixa, fizeram dele (nas palavras de Virilio) o *target* da locomotiva imaginária. Mais tarde, quando diretor norte-americano Griffith passou a pôr em movimento a própria filmadora e a aproximá-la diretamente dos atores, o efeito chocante foi ainda maior: os espectadores só conseguiam explicar os *closes* dos rostos humanos, que preenchiam a tela inteira, acreditando que Griffith havia literalmente degolado os atores (Kittler, 2016, p. 233).

Nos dois exemplos dados por Kittler, ocorrem efeitos de choque diante dos primórdios do cinema. No primeiro caso, o público, ao não perceber que o trem não estava de fato indo em sua direção do público, tomou por real o que via, mostrando um despreparo para ver imagens em movimento. O exemplo de Griffith demonstra, por outro lado, o estranhamento com os *closes*, a tal ponto que a aproximação da câmera passa a ser considerada como um compêndio de corpos amputados. Pensemos nesses casos como exemplos em que o acidente estava iminente; eles nos remetem a Benjamin (2012) novamente, quando o autor afirma: "No decorrer de longos períodos históricos, modifica-se não só o modo de existência das coletividades humanas, mas também a sua forma de percepção" (BENJAMIN, 2012, p. 13). Estes efeitos de choque demonstravam uma mudança na percepção acarretada pelo desenvolvimento dessas até então novas mídias, como o cinema na época.

O autor via no choque uma forma de anestésio – de acostumar – o sistema sinestésico aos desenvolvimentos técnicos novos, em especial na vida das grandes metrópoles. O que estava sendo alterado durante o século XX não era somente a introdução de novas tecnologias na cultura e na vida na cidade, mas sim um processo de adaptação com esses novos aparatos técnicos. Como afirma Susan Buck-Morss (2012, p. 168), inspirada na obra de Benjamin: "Freud estava interessado nas neuroses de guerra, no trauma dos 'choques de nervosos' e dos

acidentes catastróficos que atormentaram os soldados da Primeira Guerra Mundial. Benjamin afirmava que essa experiência de choque no campo de batalha 'tornou-se a norma' da vida moderna".

Novamente encontramos proximidades com as atrocidades dos campos de batalhas e a realidade de tecnocultura das mídias. Tanto Kittler (2013), como Shaw (2008) e Benjamin (2012), trazem essa proximidade dos desenvolvimentos técnicos como uma violência sensorial a ser internalizada através de adaptações a este novo ambiente tecnológico. Podemos considerar a violência das duas grandes guerras, a violência nas fabricas, como parte desse novo contexto tecnocultural. A tecnologia produz acidentes e atrocidades, sejam estas intencionais (como na guerra) ou não (na vida civil).

2.1 ESTÉTICA NEGATIVA

Ruídos das fábricas; as experiências brutais da guerra; o choque causado pelo cinema. Tudo isso nos leva a considerar experiências nocivas, malignas, desagradáveis e destruidoras. Tais tipos de fenômenos podem ser condensados sob o nome de estética²¹ negativa. O sentido da palavra estética nesse contexto deve ser ampliado para além de uma disciplina que estuda o que é belo, que valora e atribui julgamentos sobre a arte, mas sim entendido como um discurso do corpo e da sensibilidade ligado ao sensorial. Susan Buck-Morss (2012, p. 157) propõe uma concepção nessa direção:

Aisthithikos é a antiga palavra grega que designa o que é 'percebido pela sensação'. *Aisthisis* é a experiência sensorial da percepção. O campo original da estética não é a arte, mas a realidade – a natureza material, corpórea. Como escreve Terry Eagleton, 'a estética nasce como um discurso do corpo'.

Não considerar a estética apenas à teoria do belo e a sua definição, focando em debates ligados ao mundo da arte estabelecida, a valores estéticos (bom ou ruim); pensar a estética enquanto teoria do corpo, da sensibilidade, ou, usando os termos de Buck-Morss (2012, p. 165), do "sistema sinestésico", possibilita pensar variados fenômenos como estéticos, desde assistir a um filme até se envolver em um acidente de carro.

²¹ Como será esclarecido neste capítulo, entendemos o termo estética como um discurso do corpo, envolvendo experiências diversas ligada ao sensorial. Sendo assim, o uso de estética (ou estéticas) relacionado a propriedades expressivas dos audiovisuais foi substituído pelo termo "forma(s) expressiva(s)". Exceto no caso do termo estética sintoma, por este ser um conceito descrito por Didi-Huberman (2015) e optamos por preservar o termo do autor.

Não somente Susan Buck-Morrs (2012, p. 157) e Terry Eagleton (1993, p. 17) entendem a estética como o campo do ligado à sensibilidade. Arnold Berleant (2010), no livro *Sensibility and Sense. The Aesthetic Transformation of the Human World*, aproxima sua concepção de estética desta perspectiva, ao definir a estética como teoria da sensibilidade: "Notamos que a etimologia de 'estética' identifica a percepção dos sentidos como central a seu próprio significado, aquela que enfatizamos como seu significado central. Inclusive já fomos tão longe que podemos chamar a estética de teoria da sensibilidade"²² (BERLEANT, 2010, p. 138). Considerar o estético dentro dessa perspectiva ampliada torna possível levar em conta as variadas experiências relatadas anteriormente enquanto fenômenos estéticos e, para ser mais específico, enquanto fenômenos de uma estética negativa²³. É Berleant (2010, p. 141) quem propõe o termo, afirmando que

Quando a avaliação se torna tão severa que há pouco ou nada que possa ser dito em defesa de uma experiência estética; isto é, quando uma ocasião estética é perceptivelmente angustiante, repulsiva ou dolorosa, ou quando possui efeitos que são prejudiciais ou destrutivos, então o entender do estético nos obriga a reconhecer a negatividade. Dessa forma nós podemos falar sobre valores estéticos negativos, de uma estética negativa quando, na primazia de uma vivência perceptiva, a experiência como um todo seja de algum modo não satisfatória, angustiante ou prejudicial. A experiência estética não é sempre benigna.²⁴

Assim, a experiência estética é considerada negativa quando pouco resta para defender positivamente seu acontecimento. Todavia, não podemos confundir estética negativa com crítica negativa, ou com valoração negativa de uma obra de arte ou filme. Um filme pode ser criticado negativamente, uma obra poder ser problemática diante da sua produção - ser ruim, por assim dizer, designando um caráter de mal feito - e isso não significar necessariamente que ela vai produzir um efeito estético negativo. A estética negativa não envolve somente o mundo da cultura ou da produção artística, mas sim pode muitas vezes ser vivenciada no cotidiano:

²² We have noted that the etymology of 'aesthetic' identifies sense perception as central to its meaning, and we have emphasized that core meaning. And we have gone so far as to call aesthetics the theory of sensibility.

²³ Cabe ressaltar que o conceito de estética negativa pode se aproximar da produção de presença (GUMBRECHT, 2010) no que concerne à sua produção de um impacto não hermenêutico. Todavia, o que é proposto por BERLEANT é uma experiência estética – nos termos já definidos – nociva. O ponto central do conceito é em sua propriedade de algo que cause um impacto negativo em quem o experencia. Como no caso citado do terrorismo, onde a violência do ato não pode ser considerada do ponto de vista estético como positivo em nenhum aspecto. Assim, o termo está imbricado em uma negatividade estrutural da experiência estética.

²⁴ Trecho original, em inglês: "When evaluation becomes so severe that there is little or nothing that can be said in defense of an aesthetic experience; that is, when an aesthetic occasion is perceptually distressing, repellent, or painful, or has effects that are harmful or destructive, then understanding the aesthetic obliges us to acknowledge negativity. So we can speak of negative aesthetic values, of negative aesthetics when, in the primacy of perceptual experience, the experience as a whole is in some sense unsatisfying, distressing, or harmful. Aesthetic experience is not always benign".

"Possivelmente mais predominantes sejam as formas de negatividade estética não diretamente associadas com objetos de arte, mas sim aquelas presentes em situações que não são comumente consideradas esteticamente"²⁵ (BERLEANT, 2010, p. 145).

A estética negativa, devido às características citadas, pode ser encontrada em um acidente de carro, em um assalto, em diversas experiências cotidianas consideradas nocivas. O exemplo dado por Berleant é o do terrorismo: "já que a estética se centra diretamente na percepção sensorial, está claro que atos de terrorismo possuem uma força estética poderosa"²⁶ (BERLEANT, 2010, p. 167). No entanto, considerar o terrorismo como uma experiência estética - mesmo dentro da perspectiva abrangente já apresentada - pode tornar-se problemático por questões éticas e morais. Vale ressaltar a concepção para além do universo da cultura do estético, como um discurso do corpo em suas variadas experiências negativas ou positivas. Ademais, não podemos negar que o terrorismo, o acidente de carro, as guerras ou o medo não são criações fictícias e propositais da mente humana, e sim fenômenos que estão de fato no mundo. Como diz Berleant (2010, p. 159):

As experiências do estético incluem não somente o elevado e o nobre, mas também o repreensível, degradado e destrutivo. Isto se coloca não como o resultado de uma decisão arbitrária para incluí-los, pois parte de verdadeiras experiências e práticas. O estético oferece um domínio completo e direto do mundo humano. Que ele possa incluir violência e depravação não é culpa da estética, mas sim desse mundo.²⁷

Diversas experiências podem ser consideradas como estéticas, mesmo que nocivas. Ao considerar a estética como o estudo da relação do nosso sistema sinestésico com o mundo, negar experiências traumáticas, destrutivas e degradantes irá restringir o nosso campo de estudo e, além disso, irá rejeitar partes da realidade, eventos importantes e significativos em vista de uma concepção restrita do que é válido ou não como experiência estética. O horror, a abjeção e o choque constituem diversas experiências "negativas" que constituem nossa experiência, até mesmo cotidiana. Assim, vivenciamos, em diversos contextos, experiências estéticas negativas quando causam algum dano em nossos sentidos, ou quando são demasiadamente repulsivas, ao ponto de as considerarmos nocivas. O que trouxemos sobre o desenvolvimento tecnocultural é

²⁵ Trecho original, em inglês: "Perhaps more prevalent are forms of aesthetic negativity not directly associated with art objects but present in situations that are not ordinarily considered aesthetically".

²⁶ Trecho original, em inglês: "Since aesthetics centers on direct sensory perception, it is clear that acts of terrorism have powerful aesthetic force".

²⁷ Trecho original, em inglês: " Experiences of the aesthetic include not only the elevated and noble but the reprehensible, degrading, and destructive. This is so not as the result of an arbitrary decision to include them but from actual experience and practice. The aesthetic offers a full and direct grasp of the human world. That it may include violence and depravity is not the fault of aesthetics but of that world".

que este também é constituído pela estética negativa, seja do ponto de vista da vida cotidiana - nas fábricas, acidentes de forma geral, na guerra, entre outros - quanto relacionado ao cinema, em especial ligado ao efeito de choque já mencionado. Pensando tecnoculturalmente, podemos entender que os desenvolvimentos técnicos geram efeitos estéticos negativos que foram produzidos (e reproduzidos) dentro de um contexto tecnocultural. O ruído apresenta-se como um elemento desse processo, derivado do desenvolvimento técnico e industrial, que passou a ser utilizado tanto por Russolo (2014) como pela banda Throbbing Gristle enquanto material de suas composições, como já mencionamos.

2.2 O RUÍDO

É necessário, portanto, aprofundar algumas considerações sobre o ruído, visto que a definição do termo é problemática, não sendo passível de produzir um conceito fechado e estanque. O ruído se produz em função de algo, de outrem, e se estabelece sempre em uma relação. Assim, podemos resumir que se trata de um conceito relacional. Wisnik, em seu livro *O Som e o Sentido* (1999), nos mostra que a história da música é produzida por uma tensão constante entre o ruído e o som. "O som se produz negando terminantemente certos ruídos e adotando outros, para introduzir instabilidades relativas: tempos e contratempos, tônicas e dominantes, consonâncias e dissonâncias" (WISNIK, 1999, p. 31)

O ruído dentro da história da música representou sons indesejáveis, que gerariam problemas às definições de música de cada época. Wisnik (1999) expõe essa tensão ao mostrar a história da música como uma constante luta por civilizar, domesticar e conter os ruídos. Assim sendo, os ruídos são a sobra de cada sistema organizado de sons, que reflete os contextos históricos e filosóficos de cada tempo e cultura. O ruído estaria como no lugar da feiura nas belas artes, sendo antagônico a determinadas concepções de arte. Desta forma, o que podemos concluir é que o ruído da música tonal são as experimentações seriais, e que este conceito, novamente, mostra-se relacional, ou seja, dentro de um contexto o ruído pode ser um ou outro. Um caso exemplar é o acorde trítone: a música medieval considerava o trítone demoníaco, ao passo em que os *riffs* do Black Sabbath, no século XX, são compostos com base neste intervalo e não soam tão ruidosos quanto soariam na música medieval. Embora esta definição relacional possa nos levar a considerar que o ruído é mais amplo do que a música, e que a música seria,

grosso modo, uma prática de restrição sonora com fins estéticos, não descartamos que existe uma constante tensão entre música e ruído.

Se formos na etimologia da palavra em inglês – *noise* – veremos:

O termo em inglês que designa ruído – *noise* – vem do francês antigo *noyse*, do provençal falado no século XI *noysa*, *nosa*, *nausea*, e que deriva do latim *nausea*, cujo significado é o mesmo que atribuímos no português: mal-estar provocado por estar marejado, mal-do-mar, com vertigem. É proveniente do francês como náusea, do latim *nausea*, algo que significa em português mal-estar, marejo, repugnância, asco, aversão (SILVA, 2014, p. 44).

O ruído nestes termos configura-se enquanto produção de sons desagradáveis, nauseantes, gerando imagens de asco e repugnância, ligado majoritariamente à estética negativa. Não à toa muitos filmes utilizam o ruído em cenas que representam situações extremas, violentas, de terror e horror. Um exemplo disso é o uso de repertório de música contemporânea que podemos considerar "ruidosa" em filmes de terror. Filmes como *O Iluminado* (1980) e *O Exorcista* (1973) exemplificam bem esse uso de repertório contemporâneo. Compositores como Krzysztof Penderecki em sua característica ruidosa, foram aproximados do cinema para gerar trilhas sonoras de tensão, medo e horror. O cinema parece ter aproveitado as experimentações formais da música contemporânea e sua difícil audição para acompanhar cenas de repugnância, medo e aparições monstruosas.

Aparte essas definições mais sociológicas e estéticas, se formos definir o ruído tecnicamente notaremos que o ruído não é absoluto. Todas as mensagens, todos os meios técnicos de comunicação, apresentam ruído, mesmo aqueles considerados "limpos". Ao passo que mesmo um ruído "puro", como o simples chiado de um rádio, ou o ruído branco, passa alguma "mensagem", nem que seja a simples presença de frequências pouco definidas. O ruído acaba sempre por se domesticar em certa medida, por gerar signos/significados para sua compreensão. Esta sendo mais uma questão de tempo (até se acostumar ao som) do que realmente uma propriedade fixa. "Mesmo se pudéssemos gerar um som senoidal puro, ele distorcer-se-ia nas paredes de nossos ouvidos. E, em outro extremo, nós somos capazes de filtrar sons do ruído branco também. Assim, não há experiência de um sinal puro, tampouco de puro ruído na escuta" (CONTER, 2016, p. 84).

O ruído articula-se neste limiar entre elementos sem significado/sentido, que em geral são ignorados e elementos significativos, a mensagem, o conteúdo. Hergarty afirma, através de uma influência bergsoniana, que o ruído é algo mais ligado ao tempo de escuta do que propriamente uma característica ontológica intrínseca. Como vemos,

se tornarmos a leitura quase inteiramente cultural de Attali de distinção dos sons como ruídos ou não ruidosos, e a aplicarmos aos tipos de encontros perceptivos que interessam Bergson, então a implicação de Attali é clara: quanto mais o ouvinte ouve, mais as coisas deixam de soar ruidosas e passam a adquirir sentido, no mínimo o sentido de sua proposta. Isso pode ocorrer durante a audição de uma peça em particular de *noise music*, ou no percurso de ouvir mais e mais até começarmos a escutar ou invés de ouvir, ou ainda quando certos tipos de ruído se tornam estandardizados em gêneros musicais. (HEGARTY apud. CONTER, 2016, p. 85)

Assim sendo, quanto mais nos familiarizamos com a *noise music*, mais percebemos elementos "musicais", sonoros, até mesmo uma linguagem deste tipo de música. Aprimoramos filtros de significação através da escuta e de maior familiaridade com esses sons. Muito embora entender estes sons, significá-los, ou acostumar-nos com eles, não desfaz seu efeito estético muitas vezes negativo em nós. O cinema, ao associar filmes de horror com trilhas com músicas ruidosas, que geram angústia ou desconforto, aproxima o ruído da experiência do terror. E, como destaca Berleant (2010, p. 171), o terror é um elemento comum na natureza, sendo considerado pelo filósofo inglês Burke como o sublime por excelência:

Pois, de acordo com Burke, a característica central do sublime é o terror. A mais poderosa paixão causada pelo sublime na natureza, ele afirma, é o assombro, um estado mental com um elemento de horror em que todos os outros pensamentos entram em suspensão. O medo, diante do prospecto de dor e perigo, congela a capacidade de raciocínio e ação e evoca um esmagador sentimento de terror.²⁸

Desta forma, notamos que as produções no cinema e na música - no caso da *noise music* e da música industrial - feitas com ruído geram um sublime no sentido supracitado, ligado a uma experiência intensa de pavor e repulsa. Trata-se mais de uma busca em transgredir formas estéticas do que simplesmente em gerar "ruído"; é um uso tecnocultural deste fenômeno, o ruído, para fins estéticos de transgressão, de violência, de impacto ao público. Desta forma, o ruído aqui não será entendido como simples oposição ao musical e sim como uma forma de gerar efeitos estéticos negativos.

2.3 A DESFIGURAÇÃO CORPÓREA NA GUERRA

²⁸ Trecho original, em inglês: "For according to Burke, the central feature of the sublime is terror. The most powerful passion caused by the sublime in nature, he states, is astonishment, a state of mind with an element of horror in which all other thoughts are suspended. Fear at the prospect of pain or danger freezes the capacity to reason and act and evokes the overpowering feeling of terror".

Esta estética negativa, conforme a entendemos, é aprofundada por Georges Bataille. Sua novela *A História do Olho* (2015), publicada inicialmente em 1928, está repleta de situações abjetas e de descrições de experiências estéticas negativas. Além de seus livros de ficção, na revista *Documents* (1929) editada por Bataille encontramos uma iconografia de acontecimentos repulsivos, causadores de desconforto. Assim como nos exemplos citados de sua produção, Bataille teve experiências em sua vida que podem muito bem serem encaradas como efeitos estéticos negativos. Mais especificamente, Bataille teve sua obra influenciada pelas catástrofes da guerra. Em um pequeno trecho, manuscrito para um prefácio inédito do texto "Le Mort" (2012), não publicado durante sua vida, Bataille relata um acontecimento de choque:

Lembro-me em particular de ter ouvido um dia um avião cujo moto estava falhando. O barulho do motor foi seguido por um choque violento. Peguei minha bicicleta. Acabei encontrando o local da queda daquele avião alemão. Ele ardia em meio a um imenso pomar (de macieiras): várias árvores estavam calcinadas, e três ou quatro mortos, projetados ao redor do avião, estendiam-se na selva. Na certa, um inglês acaba de abater ali perto, no vale do Sena, aquele avião inimigo, que caiu um pouco adiante. A sola do sapato de um dos alemães tinha sido arrancada, deixando seu pé nu. As cabeças dos mortos, parece-me, estavam informes. As chamas deviam tê-las atingido; só aquele pé estava intacto. Era a única coisa humana de um corpo, e sua nudez, tornada terrosa, era inumada: o calor do braseiro a havia transfigurado; aquela coisa não estava cozida, nem calcinada; na pala sem sola do calçado, ela era diabólica: mas não, ela era irreal, desnuda, indecente no último grau. Permaneci por muito tempo imóvel naquele dia, pois aquele pé nu olhava para mim (DIDI-HUBERMAN, 2015, p. 77).

No pequeno trecho encontrado em meio aos manuscritos do conto "Le Mort", percebemos diversos elementos que vão percorrer a obra de Bataille através do relato desse acidente bélico. Percebe-se uma relação entre as atrocidades de guerra e o percurso de sua obra; assim como da arte moderna e de sua relação com o corpo dilacerado, um corpo acidentado e tornado desfigurado pelo acidente. O divisor de águas entre o surrealismo dissidente de Bataille e o surrealismo do imaginário – idealista, pode-se dizer – tem como mote a questão do enfrentamento desses horrores da guerra. Como esclarece Moraes (2002, p. 156):

Essa divergência fundamental orienta, sem dúvida, as distintas saídas que, nos anos 1940, Breton e Bataille vislumbram diante dos horrores da guerra: um buscando ultrapassá-los com uma utopia redentora, o outro, propondo-se a sustentar o insustentável. Segundo Michel Surya, 'o maravilhoso do surrealismo dissimulava com muita dificuldade a carnificina que a guerra havia sido. A 'bestialidade' de Bataille acentuava o desespero e o fastio a que ela havia lançado uma geração inteira'. Por isso, continua ele, naquele momento só as concepções bestiais do autor de *Madame Edwarda* eram capazes de oferecer uma visão dos homens na condição de animais: 'de certa forma, surrealista ele também, Bataille foi ao ponto de só ter pensado o impensável (o impossível)'.

Enquanto André Breton²⁹ optou por uma via de "sublimação", por uma via de imaginação diante do acidente e das atrocidades, Bataille buscou enfrentar esse "insustentável": encarar a bestialidade da violência humana. Este caminho é basilar para compreender o desenvolvimento da obra de Bataille e o tipo de imagem que ela produz. A opção de Bataille é um posicionamento em face da realidade tecnológica e bélica que o autor se deparou, diante dos horrores produzidos pela a tecnologia, pela humanidade, pelos governos. Ao invés de negar tudo e apostar em um imaginário perfeito, Bataille – e podemos incluir também uma postura relativa aos filmes e coletivos estudados aqui – busca enfrentar o horror, absorvendo-o esteticamente, levando quem lê suas obras a enfrentar esse lado negativo da existência.

Como vimos, o desenvolvimento tecnológico produziu uma retroalimentação de tecnologia e cultural, formando o que Shaw (2008) propôs ser uma tecnocultura. Esta tecnocultura gerou novos desenvolvimentos midiáticos como o cinema e novas possibilidades sonoras como as técnicas de produção e reprodução sonora. Influenciados por essas tecnologias é constituída uma tecnoestética, em especial, no grupo Throbbing Gristle destacado por Shaw (2008). Ao associar a guerra do desenvolvimento tecnológico Kittler (2013) e Virilio (2005) nos apontam que as atrocidades bélicas estão intrinsecamente ligadas às produções de mídias, mostrando que este empenho nas tecnologias produz efeitos estéticos negativos como entendidos por Berleant (2010), englobando experiências estéticas nocivas ao corpo como o ruído e acidentes. Esta experiência do acidente relatada anteriormente nos abre para pontos importantes da obra de Bataille, em especial no que concerne seu trabalho iconográfico. A experiência horrenda causada pela guerra e o acidente de extrema violência atacaram a figura humana dos soldados alemães. Bataille afirma que o esfacelamento dos corpos do acidente gerou "cabeças informes", e o único resto de humanidade era um dedo decepado presente com uma nudez indecente, mesmo transfigurada pelo fogo. Neste ponto chegamos a um dos pontos centrais do trabalho de Bataille, a desfiguração da figura humana. Todo seu empenho - em especial na revista *Documents* (1929) - parece ir à direção de um ataque à figura humana. Notamos que a guerra e o acidente são elementos que violentam o corpo humano, o deixando desfigurado. Não nos estenderemos muito nesses pontos neste momento, pois serão mais elaborados no capítulo seguinte.

²⁹ André Bretton (19 de fevereiro de 1896 – 28 de setembro de 1966), escritor francês membro do movimento surrealista.

3 A IMAGEM EXTREMA E O PROJETO ICONOGRÁFICO BATAILLIANO

O propósito deste capítulo é apresentar a constância de uma imagem que perpassa a obra de Georges Bataille. A imagem não deve ser tida simplesmente como uma foto ou uma representação visual, e sim como algo que possui duração e se atualiza nos objetos. Colocando em termos da metodologia Bergsoniana (2004), em especial naquilo que diferencia os movimentos virtuais e atuais, podemos considerar esta *imagem* em Bataille como um virtual que se atualiza em nossos objetos. As relações desse virtual com os atuais se estabeleceram em diversas instâncias, em diversos momentos. Desde a similitude das imagens da revista *Documents* (1929) com as imagens dos filmes, passando pelas citações feitas sobre o autor pelos cineastas, até um sentido mais contundente de uma forma de visão, como uma teoria da imagem proposta por Bataille, que se atualiza nos filmes. Uma forma de visão que traz um contato profundo, um tocar na íris, uma tatilidade na relação com o que é visto. Uma teoria do olhar que dilacera aquele que olha e leva a uma visão extrema.

Os virtuais da imagem em Bataille surgiram na pesquisa devido à observação dos atuais. É o caso do diretor Aryan Kaganof, que faz referências a Bataille como alguém que influenciou sua obra, (cf. Sargeant 2015, p.157) e também da perspectiva teórica através dos escritos de Jack Sargeant (2015), Didi-Huberman (2015), Benjamin Noys (2000) e Eliane Robert Moraes (2002). Todos esses autores, além da própria obra de Bataille, proporcionaram um amparo epistêmico para a dissertação direcionado a perceber quais elementos compõem o extremo. Através desse movimento foi possível desenvolver constelações para analisar os atuais com mais rigor teórico. O que buscamos é não deixar o trabalho pender em uma sintomatização das imagens, ao considerá-las apenas como excêntricas e baixas. Através de todos estes autores, é possível aproximar um caráter teórico consistente dos nossos atuais. A partir desse ponto, buscaremos esclarecer os elementos da obra de Bataille e os elementos que constituem seu virtual, essa *imagem* do extremo.

O extremo que aqui tratamos demonstra ter muitas relações com as imagens trazidas por Bataille e também com seu projeto filosófico, sobre o qual se faz necessário o detalhamento de alguns aspectos basilares para construir a imagem da qual falamos. O trabalho mais crucial a respeito de uma reflexão sobre a imagem é a revista *Documents* (1929). Tida como uma revista de belas artes, a revista engloba variados textos sobre temas diversos, indo da antropologia até as artes plásticas. Ali se consolida o trabalho iconográfico de Bataille, refletindo aspectos de sua filosofia e produção literária.

3.1 O ANTI-IDEALISMO BATALLIANO

A revista *Documents* (1929) é marcada por sua organização caótica: são mostradas fotos de crimes até fotos de quadros de grandes nomes da pintura; utiliza-se variadas figuras, desde obras de Picasso até fotos de arquivos policiais. Sua produção iconográfica ignora as divisões de alto e baixo, da altivez da arte em relação à baixeza do mundo do crime. Assim quadros de artistas consagrados podem estar no mesmo volume que fotos de abatedouros, de criminosos, de tribos indígenas, tudo englobado no que seria uma representação de uma revista de *beaux arts*. Sintetizando o trabalho dessa iconografia Didi-Huberman (2015, p. 20) nos diz:

Nessa iconografia, o Sol não ilumina mais as coisas do mundo, mas ofusca seres que ele enlouquece, que ele leva, por exemplo, a arrancar um dedo ou a cortar uma orelha. Nessa iconografia, o corpo humano não é mais uma justa medida harmônica entre dois infinitos, mas um organismo destinado à desfiguração, à acefalia, ao suplício, à animalidade – 'belo como uma vespa', escreverá Bataille a propósito do famoso supliciado cuja imagem, cujo ícone, deveríamos dizer, não parou, como se sabe de persegui-lo. Nessa iconografia, o olho não é mais, no meio do rosto, a janela da alma, mas uma 'Iguaria canibal' que pende para fora do rosto de um toureiro escornado, ou então gira morto no sexo de uma heroína de romance pornográfico...

Os três pontos destacados - o sol que não ilumina, o corpo humano em sua desfiguração, o olho como iguaria canibal - demonstram a constante subversão de Bataille diante do idealismo, em uma estrutura de inversão basilar, da altivez à abjeção. Seu trabalho é constantemente referenciado a essa dialética invertida, a esse baixo materialismo, e aí reside um engajamento profundamente anti-hegeliano (e anti-idealista), bem como sua proximidade com a filosofia de Nietzsche (1998). Porém, sua proximidade com Nietzsche vem de uma leitura cuidadosa do autor, que até então era tido como o grande mentor filosófico da ideologia nazista. Os nazistas viram em Nietzsche uma forma de filosofia propícia ao desenvolvimento de sua visão de mundo racista e discriminatória, transformando sua filosofia, que é visceralmente antinacionalista, fortemente anticristã e por fim, avessa ao antissemitismo (e até mesmo anti-germanista) em um mote de sua ideologia. Bataille (cf. 2017, p. 207) foi um dos primeiros a denunciar esse uso fascista de Nietzsche e propor uma leitura radicalmente anti-idealista do filósofo alemão: "um dos traços mais significativos da obra de Nietzsche é a exaltação dos

valores dionisíacos, ou seja, da embriaguez e do entusiasmo infinito. Não é por acaso que Rosenberg³⁰, em seu *Mito do Século XX*, denuncia o culto de Dionísio como não ariano!".

O Nietzsche de Bataille é o avesso às restrições da culpa cristã, o filósofo que afirma a vida e o corpo, que retoma os mitos gregos em sua tormenta e complexidade, o homem da morte do deus monoteísta e, por conseguinte, da morte de uma *imagem* de homem ligado ao divino monoteísta.

Esse anti-idealismo de Bataille é notado em sua constante e obsessiva inversão do altivo ao ignóbil. Podemos considerar que essa dicotomia – essa dialética – percorre em grande parte toda sua obra. Esta ideia é apresentada em uma passagem de *Documents*, nomeada "O Dedão do Pé":

A vida humana comporta de fato a fúria de ver que se trata de um movimento de vai e vem da sujeira ao ideal, e do ideal à sujeira, fúria que é fácil fazer passar para um órgão tão *baixo* quanto um pé. [...] as duas ordens de sedução são com frequência confundidas porque nos agitamos continuamente de uma a outra, e porque, dado esse movimento de vai e vem, quer termine em um sentido ou em outro, a sedução é tanto mais viva quanto o movimento for mais brutal (BATAILLE *apud* DIDI-HUBERMAN, 2015, p. 210)

Os conflitos travados diante de sua postura não se davam somente diante de uma concepção da arte enquanto elevação espiritual ou enquanto aproximação com o ideal (de belo), com chegar à abstração idealista e elevada que compõe o pensamento de Hegel (2002). Suas discordâncias se deram dentro do movimento surrealista do qual fez parte. A grande dissidência de Bataille em relação aos surrealistas consiste no direcionamento do movimento dado por André Breton, que o aproximava de um movimento ligado ao onírico, ao imaginário, a uma maneira de idealismo. Para Bataille, Breton se encaminhava para um mito de Ícaro³¹. A discordância era recíproca e Breton chegou a declarar que Bataille era um bibliotecário obcecado por excrementos, como comenta Benjamin Noys (2000, p. 28):

Bataille argumentava que os surrealistas sofriam de um 'complexo icariano', o desejo impossível de sobrevoar a matéria base como o lendário voo de Ícaro. Exatamente como Ícaro eles também cairiam de volta a terra; sua 'realidade expandida' permanecia amarrada à agitação básica da qual ela emerge. Breton estava certo quando dizia que Bataille era um 'filósofo dos excrementos', porém Bataille podia contra-atacar: 'Breton

³⁰ Alfred Rosenberg (1893-1946) foi um escritor e político, membro de grande influência no partido nazista. Com o fim da Segunda Guerra Mundial, foi condenado à pena de morte pelo tribunal de Nuremberg.

³¹ Ícaro é um personagem da mitologia grega. Com asas construídas de cera, Ícaro foi avisado para que não se aproximasse do sol ao voar. No entanto, o fascínio pelo sol faz com que Ícaro se aproxime do astro, derretendo a cera de suas asas e despencando no mar Egeu. (Cf. Zufferli, 2017, p.177)

pensava que ele poderia existir sem excretar?' O mais sublime dos voos surrealistas jamais poderia excluir os movimentos intestinais que os puxavam para baixo, em direção à sujeira³².

A discordância de Bataille ocorre pela tendência de uma busca por um surrealismo mais onírico, que nega o caráter ignóbil do humano, como se fosse possível existir sem excrementos. Por mais repulsiva que seja essa parte negativa (não desejada), ela constitui a vida humana assim como o que é tido por elevado. Este jogo entre o alto e o baixo deriva de um procedimento de cisão da noção de semelhança, ou melhor, em sua torção partindo de um viés herético. A semelhança, como bem nota Didi-Huberman (2015, p.32), é um conceito intrinsecamente ligado ao sacro, à proximidade com o divino e com o Tomismo. Assim, quando o homem é igualado à imagem divina, quando o homem passa a ser considerado à semelhança de Deus, resplandece na imagem do homem essa semelhança tomista, que a associa com o elevado, com o belo, com o simétrico e harmônico. É esse tipo de antropomorfismo que Bataille conflita sistematicamente, até mesmo com a busca por subverter, perverter essa relação, decompor essa imagem, apontando o baixo do homem e produzindo uma destruição da concepção sacra da figura humana através da desfiguração da figura humana:

revirando, primeiramente, a hierarquia entre o modelo e a cópia, de maneira a perturbar todas as relações entre o 'alto' e o 'baixo' (dez anos mais tarde, Bataille ainda falará do ofuscamento extasiado em termos de queda: 'O mais difícil – tocar no mais baixo'); ao renunciar, em seguida, a toda mitologia da origem, assim como toda a esperança de fim redentor ou consolador; ao quebrar, enfim, o tabu do toque, sobre o qual todo esse mito cristão da semelhança parecia bem construído. Aí reside, talvez, o mais importante: o fato de que Bataille interveio, provavelmente com todo o conhecimento de causa, no próprio nó filosófico da questão em que podem ser apreendidos os termos, as expressões 'semelhança' ou 'figura humana'. (DIDI-HUBERMAN, 2015, p. 38)

A imagem em Bataille é um projeto de dismantelamento do antropomorfismo, porém não podemos entender o ato de dismantelar como uma negação completa da figura humana, a negação completa de uma forma; mas sim como um jogo de vai e vem. Não se trata de algo totalmente sem forma, senão de um procedimento incompleto que vê o corpo humano como algo inacabado, como impossível de ser completo. Assim, não se trata de chegar à abstração que posteriormente tomaria conta da pintura, e que também encontramos em filmes como os

³² Trecho original, em inglês: " Bataille argued that the surrealists suffered from an 'Icarian complex', the impossible desire to soar above base matter like the legendary flight of Icarus. Just like Icarus they would also fall back to earth; their 'higher reality' remained tied to the base agitation from which it emerged. Breton was right in saying that Bataille was an 'excrement philosopher' but Bataille could counter: 'Did Breton think he could exist without excreting?' The most sublime of surrealist flights could never exclude the bowel movements that pulled them down into the dirt."

do cineasta Stan Brakhage³³, porém de perverter essa figura humana, realçando o caráter incompleto de sua forma.

A intenção 'desumana' da estética modernista — que enfatiza o procedimento deformante nas suas representações do homem — deve ser interpretada à luz desse princípio que nega e mantém os traços da figura humana. É por essa razão que Ribemont-Dessaignes encontra nas sombras e nos manequins de Chirico algumas prerrogativas da vida. Da mesma forma, tal princípio permite a André Masson concluir que 'não existe imagem que não seja de nosso corpo' exatamente no momento em que o processo de decomposição da figura humana na arte submete o corpo às mais terríveis alterações, chegando a torná-lo irreconhecível. Preserva-se o que é destruído; mantém-se o homem indestrutível. (MORAES, 2002, p. 167)

A imagem em Bataille constitui seu anti-idealismo ao jogar todo tempo com a inversão do ativo e do ignóbil, e igualmente com a desfiguração do rosto humano, que engloba seu projeto de subversão desta relação da imagem humana como elevado. A inversão da figura humana, a sua dessacralização, perpassa sua desfiguração apresentada por formas monstruosas do rosto e do corpo. Não sem propósito outras duas revistas de autoria de Bataille denominam-se *Acéphale* (1937) e *Minotaure* (1933). De um lado temos uma figura sem o rosto humano, a parte do corpo mais ativa física e metaforicamente, e de outro temos o minotauro, figura da mitologia fruto de uma relação entre um touro e uma mulher, originando um ser metade homem e metade animal. Ambos exemplos encarnam uma destruição da figura humana enquanto um antropomorfismo sacro.

A obstinada aproximação com a destruição da figura humana pode ser resumida como um método dialético que Bataille irá encontrar semelhanças na dialética dos escritos e filmes de Sergei Eisenstein. Os procedimentos de ambos parecem se aproximar: a dialética sintomal de Bataille e a dialética conflitiva do cineasta soviético. Como comenta Didi-Huberman (2015, p. 322-323):

Bataille terá encontrado, no exemplo da montagem eisensteiniana, uma maneira de dialética enfim viável a seus olhos: uma dialética que não buscava *superar*, mas *alterar* em sua incessante colocação em movimento. Uma dialética não do verbo Hegeliano *aufheben*, mas do verbo mais temível e tenso - já nietzschiano, por certo - *zerfallen*: decompor.

Bataille opera dentro desse procedimento dialético antagônico ao *aufheben*, superação, em Hegel (2002) e direciona-se a uma dialética da *zerfallen*, da decomposição da imagem, de sua

³³ Cineasta americano, conhecido por seus filmes abstratos como *The Dante Quartet* (1987) e a série *Dog Star Man* (1961-1964).

dilaceração. Didi-Huberman sabiamente associa esse decompor a um procedimento nietzschiano, englobando nisso a leitura que Bataille faz de Nietzsche. De forma geral o trabalho com as imagens traçado por Bataille busca precisamente uma decomposição, surgindo um caráter de uma dialética conflitiva e, para ser mais preciso, da *zerfallen*.

O trecho acima ilustra o movimento de vai e vem entre o ideal e o que é baixo. Destacamos isso não só como uma forma de compreender melhor a obra do autor, mas também como algo significativo para pensar os filmes que estudamos. Ocorre em certa medida uma dicotomia entre uma cultura elevada - o grande cinema - e uma cultura baixa, constituída por filmes de baixo orçamento, com forma expressiva sensacionalista, roteiros simples, poucos recursos tecnoestéticos, *grosso modo*. É certo que muito já foi problematizado da relação entre a cultura elevada e a cultura popular, considerando a cultura popular como abjeta e menor, e não cabe aqui decorreremos nesse tema complexo e extenso. Todavia, se pensarmos nessa relação, ela é encontrada no que nos traz Bataille e sua busca pelo baixo, pelo ignóbil, por um grotesco popular, e também nos coletivos e filmes que compõem nosso *corpus*. Essa "sujeira" que é exposta por Bataille em seus escritos e em sua seleção de imagens constitui esse procedimento anti-idealista.

3.2 A VIOLENCIA DO OLHAR

Imagens de corpos dismantelados estão presentes no projeto iconográfico de Bataille na revista *Documents* (1929), no que era considerada uma forma de deformidade da natureza, como gêmeos siameses, até pinturas surrealistas, demonstrando duplamente a intenção de desfigurar o rosto humano. Não há qualquer pudor em igualar pinturas de artistas vanguardistas com imagens retiradas de jornais e desenhos, imagens de objetos de tribos consideradas primitivas, de arte rupestre, entre outros. De fato, a revista era mais frequentemente considerada uma publicação sobre antropologia de povos antigos do que uma revista sobre arte. Uma das fotos mais emblemáticas presentes na revista é a de Crépin, um criminoso que em uma tentativa frustrada de suicídio ficou com o rosto comprometido.

A imagem não é menos insólita: sentado no banco dos réus de um tribunal da Justiça e sobriamente vestido de terno e colete escuros, Crépin tem o crânio, o pescoço e quase todo o rosto coberto por ataduras que deixam entrever apenas seus olhos baixos e sua grande testa, salientados ainda pela ausência do queixo. A desfiguração do desgraçado criminoso contrasta violentamente com a afirmação de que outrora ele teria sido 'um Don Juan e belo rapaz', e ainda mais com a patética acusação de ter 'comido chocolate boca a boca' com uma de suas conquistas. Mudo e mutilado, o réu

aguarda sua pena a ser ditada pela suprema corte dos homens, compondo uma imagem que anuncia o derradeiro sacrifício: a perda da cabeça sob o cutelo da Justiça. (MORAES, 2002, p. 170)

No trecho descrito vemos com um exemplo real a desfiguração acarretada pelo acidente, pela violência autodestrutiva de uma tentativa de suicídio, seguida pelo "sacrifício" feito pela justiça de executá-lo pelos seus crimes. A desfiguração humana perpassa uma violência contra o corpo, muitas vezes resultante da atrocidade do acidente. A obra de Bataille é construída com muitas imagens de extrema violência, e esta violência sempre produz repulsa e atração. Seja nas descrições de *A História do Olho*, quanto nas fotografias das revistas, Bataille é um autor que não nos poupa da agressão. A violência se faz presente, seja através da força libidinal quando da força destrutiva, e muitas vezes as duas são conjuradas em simultâneo êxtase destrutivo e sexual. O autor francês concordava com Freud, quando afirma que com o desenvolvimento da sociedade moderna as repressões acerca dessas duas forças humanas estavam sendo intensificadas.

A violência está presente dentro do que se apresenta como não-violência civilizada. Bataille concorda com o argumento de Freud em *O Mal-estar na Civilização* (publicado praticamente ao mesmo tempo, 1929-30), de que o progresso da civilização exige a repressão violenta de nossos impulsos violentos e sexuais³⁴ (NOYS, 2000, p. 21).

Assim, o trabalho de Bataille busca, antes de ocultar e sublimar a violência, enfrentá-la e até mesmo atualizá-la como motor de sua produção.

³⁴ Trecho original, em inglês: "Violence is present within what presents itself as civilised non-violence. Bataille agrees with Freud's argument in *Civilisation and its Discontents* (published at almost the same time, 1929-30) that the progress of civilisation demands the increasing violent repression of our violent and sexual drives."

Figura 1: Chinês torturado

Fonte: <http://1.bp.blogspot.com/_M5PyYHH2kk/SQHMXrpj0pI/AAAAAAAAAaws/cfGZZbwfNrg/s1600-h/fou.jpg>

A presença da violência do acidente e da atrocidade é evidenciada em Bataille, quando ele vê um dedo decepado fruto de um acidente aéreo durante a Segunda Guerra Mundial; ao evidenciar o toureiro, Manuel Granero³⁵, ser morto na Espanha; ao receber, de seu analista, a foto de um chinês torturado (Figura 1). Demonstrando a presença da violência nas imagens evocadas por Bataille, sua obra mostra-se um caminho duplo de experiências extremas, e de produção do extremo, através de sua literatura e de suas revistas.

Violência que afeta o próprio olhar. Essa violência do olhar leva Bataille para além de uma teoria da imagem específica, mas de uma relação subversiva em relação ao próprio olhar. Além de um trabalho sobre a imagem, decorre um tipo de olhar que Bataille nos traz, um olhar extasiado que envolve o horror e o desejo de ver. Nessa direção, Noys (2000, p. 28) comenta que "[Bataille] não está somente preocupado em subverter imagens *específicas*, mas também com uma subversão *geral* da própria visão como um todo³⁶".

O elemento central dessa teoria da visão encontra-se na clássica cena de *Un Chien Andalou* (1929), de Luis Buñuel,³⁷ em que o olho de uma mulher é cortado ao meio e seu olho é expurgado como um líquido. A cena gerou grande horror em Bataille e é considerada por alguns como um dos primeiros exemplos de cinema extremo.

³⁵ Manuel Granero y Valls (4 de abril, 1902 – 7 de maio 1922), toureiro espanhol, morto violentamente durante uma tourada ao ser atingido no olho.

³⁶ Trecho original, em inglês: "He is not only concerned with subverting *specific* images but also with a *general* subversion of vision itself."

³⁷ Luis Buñuel Portolés (1900-1983) foi um cineasta espanhol ligado ao surrealismo. Seu trabalho mais conhecido é o filme *Un Chin Andalou*.

Figura 2: Frame do filme Un Chien Andalou (1929)



Fonte: < <http://lwlcdn.lwlies.com/wp-content/uploads/2017/01/un-chien-andalou-eyeball-scene-1108x0-c-default.jpg> >

Nesta cena vemos um verdadeiro dilaceramento da figura humana. Além do mais o olho, tido como janela da alma, ligado à beleza, é totalmente destruído e transformado em uma massa amorfa, que logo é expelida. A cena desperta também o medo da perda da visão, o medo de danificar a visão, tendo em vista a fragilidade do olho humano, como Didi-Huberman (2015) comenta:

O olho era, por excelência, o órgão 'atraído' na sedução; ei-lo *atractivo* na operação aterradora de um atentado que o cegará de forma inexorável. O olho era a janela da alma; ei-lo *objeto*, resto material de uma mutilação, não apenas privado de toda animação e da idealização de que normalmente se beneficiaria, mas tendo precipitado a alma e a ideia na mais repugnante das matérias vítreas. (Didi-Huberman 2015, p. 89)

Porém, não há apenas o dilaceramento do humano e a transformação do olho - algo elevado, a janela da alma - em apenas um líquido sanguíneo. Para Bataille, a cena representa também a paradoxal relação do olho com o medo, do desejo de ver e do horror que afasta o olhar, contradição esta que é crucial para pensar uma imagem em Bataille. No dicionário crítico de *Documents*, no vernáculo sobre o olho, Bataille discorre sobre estas questões e apresenta em certa medida uma forma do olhar intrínseco a sua obra. O medo ligado ao olho é apresentado como um dos horrores fóbicos, iguais ao medo do inseto, por exemplo.

Uma iguaria canibal. É sabido que o homem civilizado é caracterizado por uma frequentemente inexplicável acuidade do horror. O medo do inseto é, sem dúvida, um dos mais singulares e mais desenvolvidos destes horrores já que, surpreendentemente, se equipara ao medo do olho³⁸ (BATAILLE, 2008, p.17).

³⁸ Trecho original, em inglês: "Cannibal delicacy. It is known that civilized man is characterized by an often inexplicable acuity of horror. The fear of insects is no doubt one of the most singular and most developed of these horrors as is, one is surprised to note, the fear of the eye."

Porém, algumas linhas mais adiante, ele define o olho como sedutor e atrativo. "Parece impossível, de fato, julgar o olho usando qualquer outra palavra que não *sedutor*, já que nada é mais atraente nos corpos de animais e homens³⁹" (BATAILLE, 2008, p.17). A linha final condensa seu pensamento sobre o olhar: "Porém a extrema sedução se encontra provavelmente na fronteira com o horror⁴⁰" (BATAILLE, 2008, p.17).

A sedução exacerbada mostra-se uma parte do horror, que por certo é aquilo que em princípio mostra algo que não se gostaria de ver. A cena de *Un Chien Andalou* concentra essas diversas perspectivas tanto do dilaceramento corpóreo, da desfiguração humana, do altivo transformado em ignóbil e também da atração pelo horrível. O olho - e o olhar, podemos dizer igualmente - que deseja ver, que busca o belo, é também o olho que testemunha atrocidades e que deseja ver o horror.

O olho é visto como sendo objeto de medo e de fascínio, como uma iguaria canibal. A visão para Bataille comporta essa mesma dicotomia: vemos e olhamos para o que nos atrai, assim como para o que nos repulsa. A visão do horrível apresenta uma sedução visceral, a experiência do olhar é conflituosa entre o desejo e o medo, a conjunção destes opostos gera um que envolve o âmago de nossa atração e repulsa. A extrema cena do olho sendo cortado representa este tipo de visão propiciada por uma forma expressiva transgressora. Assim, o cinema extremo nos exige uma visão específica, uma visão que mistura atração e pavor em uma experiência limítrofe.

3.3 REAÇÕES VISCERAIS

Dito isso e já aproximando o cinema do universo de Bataille, podemos pensar essa visão extrema como uma percepção próxima da corpórea, produzindo um efeito limítrofe entre horror e prazer que leva a efeitos na pele. Porém, as relações entre corpo e a experiência audiovisual - do cinema, mais especificamente - não são novas. Trataremos mais destas relações no que segue.

Ao aproximar a arqueologia da mídia ao cinema, produz-se um trabalho de pensar a relação entre o desenvolvimento tecnológico e sua relação com o os sentidos, o que podemos

³⁹ Trecho original, em inglês: "It seems impossible, in fact, to judge the eye using any word other than *seductive*, since nothing is more attractive in the bodies of animals and men."

⁴⁰ Trecho original, em inglês: "But extreme seductiveness is probably at the boundary of horror."

entender como arqueologia da mídia dos sentidos. Partindo desta perspectiva, o cinema é visto como um laboratório sensorial audiovisual, "o cinema é uma espécie de laboratório para manipulação do cérebro e de estados mentais, com a ajuda de métodos como *'close-ups, flashbacks, flashforwards, e cenas ao contrário'* assim como, de forma mais ampla, técnicas de inversão temporal⁴¹" (PARIKKA, 2012, p. 73).

As consequências desta concepção do cinema envolvem o deslocamento de uma perspectiva estritamente ocularcentrista, ou seja, o cinema não afeta somente a visão; existe também uma afetação corpórea. Destacamos aqui a afetação que o audiovisual provoca nas entranhas, no estômago, quando seus estímulos levam a feitos quase táteis. Podemos citar o caso dos filmes de horror em que o audiovisual claramente desperta reações de medo, de náusea e espanto, que são incontroláveis, levando ao grito e ao choro. Nossos sentidos não se separam para a apreciação de algo e estão envoltos em qualquer exposição estética. "No entanto, nessa perspectiva, a cultura (midiática) moderna de massa não começa com a imagem representacional ou o olhar focado em um objeto de representação, mas nos processos de atenção, movimento e sensações mais amplos do corpo que tocam tanto o olho tanto como as vísceras⁴²" (Parikka 2010, p. 33). O cinema, dessa maneira, não nos parece apenas ligado à visão, ou à contação de histórias e produção de significados, mas sim à produção de sensações, efeitos sensoriais e, em alguns casos, sinestésicos, algo que se potencializa com o cinema sonoro em que há ambientação sonora dos lugares, das vozes dos atores, dos efeitos sonoros, das sensações produzidas pela trilha sonora como tensão, relaxamento, tristeza.

A proximidade da arqueologia ao estudo do cinema está relacionada com a pesquisa de Thomas Elsaesser (2012) e com sua proposta de pensar o cinema enquanto experiência sensorial afetando os sentidos e o corpo. Notamos tanto em Elsaesser assim como em Parikka (2012) o entendimento do cinema como uma relação sensório-corporal audiovisual; existe uma articulação das imagens cinematográficas com a visão e o corpo do espectador. Elsaesser (2012, p. 4):

Cada tipo de cinema (assim como toda teoria cinematográfica) imagina um espectador ideal, o que significa que exige uma certa relação entre o (corpo do) espectador e as (propriedades da) imagem na tela, por mais que a primeira vista os termos destacados

⁴¹ Trecho original, em inglês: "Cinema is a laboratory of sorts for manipulation of states of mind and brain with the help of methods such as *'close-ups, flashbacks, flashforwards, and reverse shots'* as well as, more broadly, techniques of time-reversal."

⁴² Trecho original, em inglês: "However, in this perspective, the modern mass (media) culture does not start with the representational image or the gaze as focused on an object of representation, but in the processes of attention, movement and the wider sensations of the body which do touch the eye as much as the gut."

sejam "compreensão" e "fazer sentido", "interpretação" e "compreensão". O que é chamado de cinema narrativo clássico, por exemplo, pode ser definido pela forma como um determinado filme engaja, aborda e envolve o corpo espectador. Além disso, os filmes pressupõem um espaço cinematográfico físico e discursivo, onde cinema e espectador, cinema e corpo se encontram⁴³.

Ainda para Elsaesser (2012), cada teoria cinematográfica e cada tipo de cinema produz um espectador ideal. Este espectador ideal é uma articulação entre o corpo do espectador e as imagens, visando produzir uma relação com estas imagens, um efeito estético, por assim dizer. O trabalho de Elsaesser busca encontrar o que existe de escritos e reflexão sobre a relação entre o corpo e o cinema, perpassando as teorias clássicas e atuais do cinema, sem necessariamente focar em suas questões históricas. Visa assim apresentar um panorama da relação entre o corpo e o cinema, diagnosticando o que se produziu e se debateu sobre o assunto nas diversas teorias cinematográficas. Não considerando também as teorias de forma teleológica, ou seja, mostrando um desenvolvimento linear das questões teóricas, mas mostrando que estas questões sempre pairaram sobre o pensamento cinematográfico. De forma geral, o trabalho de Elsaesser (2012) busca a história do cinema e das teorias dos filmes, mapeando a relação do cinema e de seu efeito sensorial corpóreo.

As concepções de Elsaesser nos são muito caras ao considerar cada tipo de filme – e teoria cinematográfica – e a presunção de algum tipo de espectador, e a produção de algum tipo de efeito no corpo desse espectador. Ao pensar nos efeitos causados sobre o corpo do espectador, esta teoria mostra-se rica para o estudo do audiovisual, seja em experiências audiovisuais atuais quanto em formas antigas como os pré-cinemas ou o cinema mudo.

Pretendemos identificar que tipo de relação com o corpo os filmes aqui trabalhados produzem, refletir sobre uma recepção corpórea e o papel do nosso aparelho sensorial no caso destes filmes extremos e transgressores. Para pensar sobre uma estética corporificada que seja estimulante não apenas ao campo sensorial da visão (ocularcentrismo), e que outrossim produza efeitos inclusivos como na recepção corporificada de Laura Wilson (2012), devemos passar pelas questões concernentes a o que é o filme, a sua imagem e como ela é formada. Em seu texto *Physical Spectatorship: Noise and rape in Irreversible*, Laura Wilson (2012). são feitas

⁴³ Trecho original, em inglês: "Each type of cinema (as well as every film theory) imagines an ideal spectator, which means it postulates a certain relation between the (body of the) spectator and the (properties of the) image on the screen, however much at first sight the highlighted terms are "understanding" and "making sense", "interpretation" and "comprehension". What is called classical narrative cinema, for instance, can be defined by the way a given film engages, addresses and envelops the spectatorial body. Films furthermore presuppose a cinematic space that is both physical and discursive, one where film and spectator, cinema and body encounter one another."

associações do impacto da cena de estupro do filme Irreversível (2002) de Gaspar Noé com o uso de frequências graves na trilha sonora. Na trilha do filme consta uma frequência gravíssima de 27bs – *sub-bass* segunda a autora – para gerar uma sensação de náuseas, desconforto, mal-estar no espectador. Além disso, devido ao caráter físico da onda sonora, não podendo ser ignorada, e ao mesmo tempo estando no limite do audível pelo ouvido humano, a trilha gera impacto sensorial, produz uma presença quase física, como se tocasse no público. O impacto deste som grave é constante presença de uma tensão constante, os sons graves tendem a produzir um impacto sensorial no nosso corpo além de gerarem um clima de tensão. Como diz Wilson: “A *espectação* física é conceitual, e ela deve ser entendida como uma audiência que é constituída pelo filme de forma a permitir uma leitura de um filme que leve em consideração o corpo do publico”⁴⁴ (GODDARD; HALLIGAN; SPELMAN; HEGARTY, 2012, p.122.).

Podemos relacionar essas experiências corpóreas com a visão extrema comentada anteriormente, envolvendo a imagem em Bataille e o que comentamos sobre a visão em sua experiência de paradoxal atração e repulsa sobre a cena de *Un Chien Andalou*. Notamos que essa imagem subversiva, violenta e extrema de Bataille é atualizada nos filmes do coletivo Survival Reseach Lab, no cinema de Nick Zedd e do coletivo Cinema Abattoir. Sobre as proximidades do trabalho de Bataille com o cinema extremo, Sargeant (2015, p. 180) diz: "Se as tentativas de Bataille em encontrar um limite para a linguagem o levaram a dedicar-se à literatura pornográfica, então estes filmes encontram um limite que rompe com a linguagem cinematográfica estabelecida, forçando o público a uma experiência limite⁴⁵".

A experiência limite em geral dá-se ao presenciar cenas de grande impacto, com grande violência, sejam elas ligadas à sexualidade quanto à morte, tanto a grande atração (no pornô) como na repulsa (o horror). A experiência dos limites também é fortemente associada à visão extrema já comentada, conjurando uma atração pelo repulsivo, uma vontade de olhar o ignóbil, o que produz forte intensidade com a aproximação de uma experiência visceral e corpórea. Como comenta Sargeant (2015, p. 180) em outra passagem:

[este é] um momento no qual a linguagem é excedida e em que reações emocionais reconhecíveis e definidas se tornam secundárias frente a uma experiência

⁴⁴ Trecho original, em Inglês: the term ‘phisycal spectatorship’ is conceptual and it should be understood as a spectatorship that is *constituted* by the film to allow for a reading of a film that takes into consideration the spectator’s body.

⁴⁵ Trecho original, em inglês: “If Bataille’s attempts to find a limit of language saw him engaging in pornographic literature, then these films find a limit that breaks with established cinematic language, forcing the audience into a experience of limits.”

inconsciente, de uma impressionante intensidade física, que excede o vocabulário de subjetividade, passando a exercer funções (em alguns casos literalmente) viscerais⁴⁶.

A visão extrema ao conduzir a intensas experiências corporais leva o cinema a tornar-se uma experiência ligada às entranhas (*gut level*). Em ambas as formas, seja na imagem de Bataille, como no cinema extremo, trazida por Sargeant, notamos a conjunção paradoxal de atração e horror levando a uma experiência de êxtase ao ver cenas de violência que em muitos casos envolvem a desfiguração humana ou o seu tocar mais baixo, revelando um lado animalesco do homem.

Ao nos aprofundarmos nas questões aqui trazidas tanto sobre a obra de Bataille quanto de seus comentadores como Didi-Huberman (2015), Benjamin Noys (2000), Eliane Robert Moraes (2002) e Jack Sargeant (2015), conseguimos delimitar um aporte teórico para o trabalho. Notamos elementos que encontram grande força para análise de nossos objetos empíricos, como o tema da desfiguração humana, trazidos tanto por Didi-Huberman (2015) como por Moraes (2002). Ademais, foi relevante a consideração em relação à inversão constante de Bataille, do altivo com o ignóbil, construído a partir de seu pensamento fortemente anti-idealista. No que concerne ao audiovisual, vimos com Parikka (2012), Laura Wilson (2012), Elseasser (2012) que o que é fornecido não é apenas uma experiência exclusivamente visual, mas sim uma relação com todo o corpo. Essa experiência corpórea é radicalizada em cenas de grande impacto, que envolvem a baixeza e a desfiguração humana, que constroem uma experiência audiovisual de intensidade extrema e de fortes reações de repulsa. No capítulo que segue faremos uma descrição dos procedimentos escapatórios com vista a compor nosso *corpus*.

⁴⁶ Trecho original, em inglês: "[this is] a moment wherein language is exceeded and where recognizable and defined emotional responses become secondary to an unwitting experience of overwhelming physical intensity that exceeds the vocabulary of subjectivity and instead functions on (in some cases quite literally) gut level."

4 ESCAVAÇÕES DO *UNDERGROUND*

Nossos objetos pertencem ao que entendemos por cultura *underground*, caracterizada por sua pouca circulação dos materiais. Devido a isso, denominamos nosso trabalho de busca dos objetos um processo de escavação. Neste capítulo descreveremos os aspectos de escavação em busca de nossos objetos empíricos, além de apresentarmos a concepção arqueológica da mídia em relação ao seu desenvolvimento histórico. Escavar o *underground* parece um pleonasma, dado que o *underground* é, pelo seu próprio nome, subterrâneo. Como será mais bem explicitado, o *underground*, por sua característica de pouca circulação, exige muitas vezes um processo "escavatório" para chegarmos ao seu alcance. Falo mais especificamente do processo para encontrar determinados filmes e informações sobre esses filmes, na tentativa de consolidar nossos objetos empíricos. Aproximamos esse procedimento de um olhar genealógico/arqueológico, inspirado nas teorizações da arqueologia da mídia.

4.1 O *UNDERGROUND* COMO HISTÓRIA ALTERNATIVA

A arqueologia da mídia aplica reflexões e métodos da arqueologia do saber de Foucault (1972), das escavações do século XIX de Walter Benjamin (2012) e das contribuições de Friedrich Kittler (2016) através de seus métodos genealógicos/arqueológicos dos artefatos comunicacionais. Notamos proximidades com as concepções de filosofia de história de Walter Benjamin, tanto no que concerne a história dos "fracassados", quanto nas relações entre o presente e o passado de forma não linear. Existe atualmente – muito em função de estratégias publicitárias – um fascínio com o novo, com as novas tecnologias, novos aparatos, aquilo que Zielinski denominou de forma irônica e sabia de *psychopathia medialis* (cf. PARIKKA, 2012, p.12), a sede pelo novo. Os arqueólogos da mídia questionam o que seria o novo nas "novas mídias" e demonstram que o processo de desenvolvimento histórico-tecnológico nada tem de casual, já que as descobertas tecnológicas e as mídias vigentes são fruto de muitas experimentações e projetos abandonados.

Além de focar nas experimentações técnicas que não ganharam maior projeção, a arqueologia da mídia busca criar narrativas alternativas – histórias alternativas – para o desenvolvimento das mídias. Neste sentido podemos afirmar que nossa proposta busca traçar uma das histórias alternativas do desenvolvimento técnico-estético do cinema, focando justamente em produções que foram de alguma forma consideradas menores e estão fora dos

grandes circuitos de cinema, tanto comerciais como acadêmicos. É importante deixar claro que não estamos buscando propor uma outra história do cinema ou do audiovisual: este não será um trabalho com estas pretensões. De toda forma, queremos encarar os materiais aqui trabalhados como produções do *underground*, que como veremos é um devir tanto heterogêneo como marginal que perpassa a história do cinema.

As histórias do cinema deram mais destaque para os filmes narrativos e de longa-metragem, sendo os curtas, filmes experimentais, gêneros divergentes em geral relegados como curiosidades inusitadas. Como diz Machado (2005, p. 153), "podemos obviamente contar outras histórias, de modo a tentar resgatar experiências que foram marginalizadas e traçar uma linha de evolução que permita rever o cinema sob outros ângulos". Se considerarmos que todas as histórias são parciais e em certa medida arbitrárias, existe sempre a possibilidade de outras narrativas. A arqueologia da mídia fornece uma base teórica para considerar estas histórias alternativas, marginais ao mainstream e ao que os autores chamam de *perversões epistêmicas* ou *S/M histories*:

De fato, a arqueologia da mídia necessita é interessada por novas formas de compreender as culturas da mídia fora do mainstream. Ela também expandiu os estudos de mídia para além da mídia de entretenimento. Além disso, outra tendência chave em termos de histórias alternativas são as aberturas horizontais das pesquisas históricas das mídias – algo que Elsaesser resumiu como um interesse por perversas S/M-histórias do cinema e mídia - não necessariamente uma perversão sexual mas uma *perversão epistemológica*: uma abordagem não-mainstream das inovações culturais das mídias e suas aplicações.⁴⁷ (PARIKKA, 2012, p. 14)

As perversões epistêmicas estão presentes tanto no sentido de pensar as mídias partindo da perspectiva de desenvolvimentos marginais, quanto sobre a temática de perversões sexuais, que invariavelmente aparece nos objetos de estudo. O corpus empírico está imbuído de manifestações periféricas, marginais e transgressoras esteticamente. Assim, nosso trabalho busca um diálogo efetivo com a chamada cultura *underground*, envolvendo manifestações minoritárias. Para tanto, é necessário justamente articular o *underground* como forma de observar as histórias alternativas propostas pelo olhar arqueológico sobre as mídias.

⁴⁷ Trecho original, em inglês: "Indeed, media-archaeological research embodied an interest in and a need for new ways of understanding media cultures outside the mainstream. It also expanded media studies outside analyses of entertainment media. Hence, another key trend in terms of alternative histories was the horizontal widening of media-historical research – something that Elsaesser has summed up as an interest in the perverse S/M-histories of cinema and media – not necessarily sexual perversions but *epistemological perversions*: a non-mainstream approach to media cultural innovations and applications."

Nossa proximidade com histórias alternativas e a concepção genealógica de pensar a história se dá devido a nossos objetos se encontrarem em um contexto de produções marginais. Ao trabalharmos com formas expressivas cinematográficas transgressoras, baixo orçamento e coletivos independentes, entendemos que nossos objetos estão em um contexto de *underground*.

Porém, este conceito de *underground* pode ser amplo e pouco preciso. Devido a isso, será feita uma definição deste conceito. O conceito de *underground* aqui será mais próximo do que Jack Sargeant desenvolve em seu livro *Flesh and Excess: on Underground Film* (2015). Esta não é uma escolha arbitrária, e as definições do autor intercalam o método arqueológico de Foucault (2002) e genealógico de Nietzsche (1998), buscando pensar o *underground* de forma não-teleológica no contexto da história do cinema. Além das proximidades teórico-metodológicas encontramos proximidade com as temáticas escolhidas pelo autor, com seus objetos de estudo que são produções de filmes extremos, ligados à cena de música industrial inglesa, ao *cinema de transgressão*⁴⁸, envolvendo tecnoestéticas extremas e transgressivas.

Todavia, não é apenas o livro de Sargeant que trata sobre o cinema *underground*. Existem outros textos escritos sobre o cinema *underground*, como o livro de Sheldon Renan, *Uma Introdução ao Cinema Underground* (1970). O autor associa o filme subterrâneo (apesar do título da obra mencionar o cinema *underground*, ao longo do texto é utilizado o termo subterrâneo como sinônimo de *underground*) com filmes de baixo orçamento, com grande liberdade artística, com formas expressivas divergentes dos filmes mainstream e exibido longe dos catálogos comerciais. O trabalho de Renan (1970) é focado na produção cinematográfica americana entre o ano de 1965 e 1966, apresentando um panorama do cinema *underground* deste período. Assim sendo, Renan (1970) parece tratar do cinema experimental/*avant-garde* como cinema de subterrâneo, incluindo artistas como Kenneth Anger⁴⁹, Andy Warhol⁵⁰, Stan Brakhage e Jonas Mekas⁵¹. O trabalho de Sargeant, por outro lado, apresenta outras questões

⁴⁸ Movimento de cineastas independentes que produziam filmes com baixo orçamento, em geral usando câmeras super 8. Os filmes tinham como temática sexualidade desviantes, BDSM (Bondage, Disciplina, Dominação, Submissão, Sadismo e Masoquismo), a sociedade de controle e performances extremas. Diretores como Nick Zedd, Richard Kern, Scott B and Beth B, Lyrida Lynch eram ligados ao movimento. Nick Zedd publicou um manifesto do movimento em 1985.

⁴⁹ Kenneth Anger (n. 1927) é um ator, diretor e autor de cinema *underground* dos Estados Unidos. Entre os filmes que dirigiu estão *Fireworks* (1947) e *Scorpio Rising* (1964).

⁵⁰ Andy Warhol (1928-1987) foi um artista plástico, pintor, empresário e cineasta norte-americano. Conhecido como um dos precursores da Pop Art.

⁵¹ Jonas Mekas (n. 1922) é um diretor lituano-americano conhecido como um dos grandes nomes do cinema de vanguarda. Entre os filmes que dirigiu estão *Walden (Diaries, notes and Sketches)* (1969), *The Brig* (1964) e *Lost, Lost, Lost* (1976).

em relação ao cinema subterrâneo mostrando que os filmes considerados *underground* à época de Renan tornaram-se mais conhecidos como cinema de vanguarda e que estes diretores ganharam prestígio como cineastas e em alguns casos como intelectuais do cinema. O *underground* descrito por Sargeant é de outra época, envolvendo o final dos anos 70 até os dias atuais, envolvendo cineastas menos conhecidos. Entretanto, não entendemos como antagônicas estas perspectivas, porém como duas épocas e leituras diferentes sobre o fenômeno do cinema *underground*.

Apesar das divergências de tempo e perspectiva, existem pontos em comum na definição dos dois autores. Em ambos os livros é apresentada a heterogeneidade do termo *underground*, compreendendo uma multiplicidade de formas expressivas, autores, temas e até mesmo técnicas e recursos cinematográficos. Ao mesmo tempo em que existe certa unidade em relação à liberdade artística, baixo orçamento, temas tabus e de formas expressivas pouco convencionais. Como diz Renan (1970, p. 23):

Alguns filmes subterrâneos são bons. Outros são maus. Uma maioria, grande. Mas o que quer que sejam, os filmes subterrâneos representam a visão não atenuada do artista sob a forma do filme. Nenhum banqueiro, nenhum produtor, nenhum patrocinador ditou-lhes o que têm de ser ou pode jamais muda-los.

E conclui sobre o caráter libertador do cinema *underground*: "Por conseguinte, o cinema subterrâneo é livre para olhar para o mundo exterior sem pestanejar e para o mundo interior em moldes complexos e místicos. É livre para ser poético e para ser obscuro. É livre até mesmo para ensandecer". (RENAN, 1970 p.23) Notamos dessa forma que o *underground* no cinema engloba um fenômeno maior do que uma época específica e que se atualiza ao longo dos anos, mantendo certas características como a independência de produtores e com grande liberdade artística.

O *underground* descrito por Jack Sargeant nos parece mais próximo do nosso corpus, tanto temporalmente, quanto em temas ligados ao excesso e à transgressão. Para Sargeant, o método genealógico, ao fazer uma leitura da história através da produção de eventos antes do que de uma origem dos acontecimentos, produz uma fundamentação para estudar o *underground* como um devir, algo que não teve um começo específico, fechado e nem teve (ou deve ter) um fim. Sargeant mostra que o *underground* é múltiplo, heterogêneo e, algumas vezes volátil, recusando assim concepções históricas teleológicas, onde existe um direcionamento histórico evolutivo e a superação de um movimento após o outro. Como comenta Sargeant (2015, p. 48-49):

Colocar o 'subterrâneo' como um momento dentro de uma história mais ampla e progressiva dos filmes de vanguarda (ou do cinema cult e cinema erótico) mantém a concepção hegeliana de processo dialético, criando uma visão na qual cada experimento cinematográfico é completamente esgotado antes de passar para o próximo. Para Rees, a única forma em que o *underground* pode ser explicado é como um pequeno período dentro da história mais vasta do cinema experimental⁵².

Estas concepções em geral tendem a minimizar o papel do cinema *underground* ou a relegar uma posição de curiosidade e pouca relevância artística dentro do cinema. Sargeant (2015, p. 49) continua:

Mas o *underground* não é Hegeliano, nem pode ser – esta concepção reconhece e celebra um status outsider em que o *underground* não é apenas parte de um processo que flui através de um experimento discursivo e progressivo⁵³.

O autor critica a concepção progressista de leitura do movimento e mostra que este não pode ser entendido como apenas um movimento mal sucedido de autores que foram superados pelo *avant-garde* americano. O ponto de Sargeant com o qual concordamos é que o *underground* é um devir heterogêneo, que pode se manifestar em tempos e lugares além daquela conformação histórico-geográfica de Nova York dos anos 1970 e 80. Outra leitura problemática é considerar o *underground* apenas como uma oposição ao mainstream, como um simples contraponto político/estético dos filmes de Hollywood. O *underground* é pensado aqui dentro de uma perspectiva genealógica: não como algo originário, como criação pura e original de um período, mas sim como o acontecimento de uma série de forças de resistências estético-políticas que gera produções artísticas e audiovisuais. Como sintetiza Sargeant (2015, p. 51):

O *underground* é mais bem entendido como evocando um devir contínuo – sendo posicionado como um 'outro', este sofre um fechamento, mas a prática criativa nunca é fechada. Parte da história do *underground* comporta esta complexa relação com o mainstream, onde ambos são influenciados e influências. Nessa relação, o *underground* tem um status nietzschiano: é um devir sem limites, mas continuamente transformado, evocando novas configurações e possibilidades sem fim⁵⁴.

⁵² Trecho original, em inglês: "Placing 'the *underground*' as a singular moment within a larger progressive history of avant-garde film (or cult or erotic cinema) ultimately saves the Hegelian notion of dialectical process creating the view in which each cinematic 'experiment' is thoroughly played out before moving on to the next. For Rees the only way in which the *underground* can be explained is as a small period within a far larger history of experimental cinema."

⁵³ Trecho original, em inglês: "But the *underground* is not Hegelian, nor can it be – it recognises and celebrates an outsider status that is not a simple part of an aesthetic process that merely flows forward through a discourse experiment/progress."

⁵⁴ Trecho original, em inglês: "The *underground* may better be understood as evoking a continual becoming – in being positioned as 'other' it suffers a closure, but creative practice is never closed. Part of the history of the *underground* is its complex relationship with the mainstream that it both influences and is influenced by. In this

Isso expressa o caráter de devir do *underground*, sendo constituído como heterogêneo e sempre se modificando, dificultando uma conceituação fechada e precisa. Apesar desse caráter de devir, tentaremos apontar quais elementos aproximam o *underground* de nossos objetos. Como será feito no seguinte subcapítulo.

4.2 O SUBTERRÂNEO

Podemos considerar o subterrâneo como parte de uma cultura de transgressão, que busca quebrar tabus. Ao descrever a contracultura americana dos anos 1950 e 60 vemos como essa cultura lidou com drogas e sexualidade de forma aberta. "A contracultura acolheu o exame de estados alterados de consciência, junto a uma sexualidade transgressiva que reconhecia e celebrava desejos e sexualidades dissidentes⁵⁵" (SARGEANT, 2015, p. 39). Este caráter transgressivo é notado em nossos objetos, assim como podemos notar a influência de William S. Burroughs⁵⁶ e Georges Bataille, das experimentações vanguardistas dadaístas, surrealistas, do acionismo vienense⁵⁷, notamos que existe um interesse por autores e formas expressivas transgressivas. Igualmente nessa perspectiva existe também um interesse por crimes, teorias conspiratórias, medicina informal, parafilias, temas tabus. Notamos um panorama de formas expressivas transgressoras em volta de música, filmes, literatura e artes plásticas que fazem parte dessa cultura subterrânea que envolve nosso corpus empírico.

Não podemos esquecer que o termo *underground* faz alusão ao subterrâneo, a algo que está escondido, embaixo da terra. O *underground* opera como abaixo de uma cultura estabelecida, de uma forma expressiva estabelecida, envolve um submundo de produções marginais no âmbito político, estético e até mesmo, geográfico. O termo também pode ser relacionado com o de *the subterraneans* cunhado por Allen Ginsberg⁵⁸ para descrever os

relationship it is in a status of Nietzschean; it is a becoming that is unlimited, but continually transforms, endlessly evoking new configurations and possibilities."

⁵⁵ Trecho original, em inglês: "the counterculture embraced the examination of altered states of consciousness and a transgressive sexuality that recognized and celebrated dissident desires and sexualities."

⁵⁶ William S. Burroughs (1914-1997) foi um escritor, pintor e toxicômano norte americano. Entre seus trabalhos mais conhecidos estão *Junky* (1953) e *Naked Lunch* (1959).

⁵⁷ Acionismo vienense foi um movimento artístico envolvendo Gunter Brus, Otto Mühl, Hermann Nitsch e Rudolf Schwarzkogler. Suas performances envolviam autoimolações, dissecação de cadáveres de animais mortos e demais atitudes transgressoras.

⁵⁸ Irwin Allen Ginsberg (1926-1997) foi um poeta norte americano ligado ao movimento beat. Entre seus trabalhos mais conhecidos estão "Howl" (1956) e *Kaddish and Other Poems* (1961)

jazzistas, poetas e boêmios das regiões marginais de São Francisco, "o mundo subterrâneo evocado por Ginsberg era parte de uma tradição artística e literária maior, que pode ser delimitada como anterior aos vanguardistas boêmios"⁵⁹ (SARGEANT, 2015, p. 38-39).

Não apenas o poeta Allen Ginsberg estabeleceu relações do *underground* com o subterrâneo e com produções marginais, heterogêneas e descentradas. O conhecido artista dadaísta Marcel Duchamp, em uma palestra sobre o futuro da arte, comentou que diante da homogeneização da arte pelo público e pelo mercado, os grandes artistas – que iriam contra este universo estabelecido – estariam no "*underground*" (cf. SARGEANT, 2015, p. 39). Ambos aproximam o *underground* a uma atitude de transgressão, separando estas produções da cultura dominante, constituindo um espaço de resistência estética e política para produzir novas formas, para quebrar tabus e ter maior liberdade artística para criação, tendo mais controle de suas obras.

O desenvolvimento do cinema no ocidente deu-se em um contexto tecnocultural específico, ligado ao capitalismo. Assim sua lógica de produção estava (e está) ligada ao desenvolvimento de estúdios empresariais. Diferentemente do cinema soviético, que era controlado em sua maioria pelo estado. Desta forma o cinema *underground* no contexto do capitalismo opera através da recusa de trabalhar em estúdios, com produtores, dentro de uma lógica comercial. O *underground* constitui-se destes outros espaços possíveis do cinema. No contexto dos filmes aqui estudados notamos igualmente esse caráter de independência artística, a busca por estar fora dos grandes estúdios. O coletivo Survival Research Lab é um núcleo de produções de máquinas e espetáculos de destruição, porém todos os seus robôs e suas máquinas são produzidos internamente pelo coletivo, em geral capitaneados pelo membro-fundador Mark Pauline. Os filmes de Nick Zedd em geral são todos produzidos com baixo orçamento, usando frequentemente câmeras Super 8, que são baratas e acessíveis. O coletivo Cinema Abattoir aparenta ter o mesmo processo de produção: os filmes são, em grande parte, feitos com baixo orçamento, filmados e editados com uma equipe pequena, em muitos casos entre amigos e realizadores próximos. Tudo isso configura um caráter de recusa de produzir cinema dentro de uma estrutura dos grandes estúdios.

Tendo em vista isso, os filmes aqui têm menor circulação do que filmes ligados a grandes estúdios. Considerando que são filmes pouco conhecidos, pouco divulgados e com pouco material divulgado sobre eles. Para este processo de procura de informações sobre os filmes usamos como inspiração a ideia de escavação dos objetos.

⁵⁹ Trecho original, em inglês: "The subterranean world evoked by Ginsberg was itself part of a longer literary and artistic tradition that could be traced back to earlier bohemian avant-gardes."

4.3 ESCAVAÇÃO DOS OBJETOS

Podemos considerar que houve um processo de escavação para chegar em nossos objetos. Na busca de encontrar objetos, ao procurar filmes envolvendo o ruído, foram feitas diversas pesquisas envolvendo palavras-chave no Google e IMDb⁶⁰. No Google foram pesquisadas palavras-chaves como "filmes com trilhas sonora ruidosa", "filmes com trilhas sonoras extremas", "filmes com ruídos", e "*noise movies*". Embora estas pesquisas não tenham levado aos objetos definitivos, elas foram relevantes por apresentaram filmes com trilha sonora instigante e até mesmo próxima do que buscamos. Em geral as pesquisas não mostraram resultados imediatos, mas sim alguma sugestão divergente como "filmes com as trilhas mais assustadoras" e "filmes mais perturbadores", entre outros resultados semelhantes. Os resultados foram variados, indo do filme *O Iluminado* (1980) até *Eraserhead* (1977). Apesar de considerarmos estes filmes interessantes, eles foram descartados do corpus empírico devido ao encontro de outros filmes mais próximos de uma imagem em Bataille, autor que já configurava em nosso aporte teórico.

Devido justamente a esse interesse por Bataille, pesquisamos "filmes Bataille" e encontramos um site com uma resenha do filme *Dead Man II: Return of the Dead Man* (1994). O site nada mais era do que a página pessoal⁶¹ do diretor Aryan Kaganof, e a resenha havia sido retirada do livro de Jack Sargeant (2015). Este livro também serviu como ferramenta de pesquisa dos objetos, por contar com uma extensa lista de filmes *undergrounds* de 1978 até 2008. Com esta lista pesquisei alguns que pareciam interessar para compor nossos objetos, como o filme *Affliction* (1996) de Mark Heinar; *Black Box* (1978) de Beth B e Scott B; *SMXX80* (1980) de Monte Cazazza e Tana Emollo Smith, apenas para citar alguns. Em busca desses filmes, fiz pesquisas em duas etapas, uma mais óbvia, por assim dizer, de pesquisar no Google pelo nome do filme junto com a palavra *download*; procura-los no Youtube e em fóruns de troca de downloads de filmes como o site Making Off⁶²; procurando no site da Amazon, no Ebay buscando encontrar algo como um DVD ou VHS ao menos. Nada disso tendo qualquer

⁶⁰ IMDb é abreviação de *The Internet Movie Database*, um dos sites mais completos com informações técnicas de filmes e resenhas. Disponível em: < <http://www.imdb.com> >. Acesso em 02 mar. 2017.

⁶¹ Disponível em: < <http://kaganof.com/kagablog/> >. Acesso em 02 set. 2017.

⁶² Disponível em: < <http://makingoff.org/> >. Acesso em 03 out. 2017.

resultado, passei para a procura em sites de busca por *torrents*⁶³ como Piratebay⁶⁴ e Isohunt⁶⁵. Após isso consegui constatar que não teria como ter acesso a esses filmes.

Além dessas pesquisas usando o livro de Sargeant (2015) e na internet, a revista *Re/search* (VALE:JUNO, 1992) foi importante para procurar e ler sobre filmes e bandas ligadas ao *underground*. Encabeçada por Vale (1992) a revista conta com variados números envolvendo publicações de livros de Burroughs (1982), Ballard (1990), sobre *pranks*⁶⁶ e sobre música industrial e *noise music*. Através dessa revista, tivemos conhecimento do coletivo Survival Research Lab, contando com uma matéria sobre o coletivo, assim como de bandas da música industrial como NON⁶⁷ e Throbbing Gristle. Outra fonte de informações e de escolhas por objetos foi encontrada no site *Underground Film Journal*⁶⁸, site voltado para filmes independentes que conta com vasto catálogo de resenhas de filmes, coletâneas de DVDs e sobre festivais de cinema independente.

O *underground*, com suas lógicas de produção marginal, acarreta nesta circulação restrita de seus produtos. A busca por estes objetos mostrou-se como um procedimento de escavação destes materiais "obscuros" e de difícil acesso. Indo em sites de download, procurando em páginas desconhecidas, fóruns de troca de downloads de filmes. E mesmo assim, com todo esse esforço, não foi possível assistir a esses filmes.

Essa foi a história dos objetos que "fracassaram" - mas que serviram para exercitar nosso processo escavatório e dar a ver o ambiente *underground* que se configura nos espaços de presença dos vestígios e fragmentos de filmes que nos interessavam. Agora trataremos dos objetos que compõem de fato nosso *corpus*. Esses procedimentos que se inspiraram na escavação arqueológica também foram feitos com nossos objetos. No caso do filme do War is Menstrual Envy achamos o filme no site Ubu Web⁶⁹ contendo uma breve descrição do filme; o curta *A Bitter Message of Hopeless Grief* (1992) também foi encontrado no site Ubu Web. Já os três curtas da coletânea *Cinema Abattoir* não foram encontrados nas pesquisas descritas acima. Porém, através da procura do filme *Dead man II: Return of the dead man* (1994)

⁶³ *Torrents* são arquivos que possibilitam o download na plataforma P2P do software Utorrent.

⁶⁴ Site que disponibiliza *torrents* para *download*. Disponível em: < <http://piratebayproxy.se> >. Acesso em: 03 out.2017.

⁶⁵ Site que disponibiliza *torrents* para *download*. Disponível em <<https://isohunt.to/>>. Acesso em 03 out. 2017.

⁶⁶ Conhecidas nacionalmente como "pegadinhas".

⁶⁷ Projeto de música industrial do músico americano Boyd Rice.

⁶⁸ Disponível em: < [www.undergroundfilmjournal](http://www.undergroundfilmjournal.com) >. Acesso em 09 mar. 2017.

⁶⁹ Disponível em < <http://ubu.com/film/> >. Acesso em 04 out. 2017.

encontrei o site cinema Abattoir com oferta de venda dos 3 DVDs L'Erotisme, À Rebours e Incarnation. Assim, ao comprar os DVDs foi possível, finalmente, ter os filmes em mãos.

Considerados esses movimentos a respeito da escavação pelos filmes, decidimos trabalhar com o filme de Nick Zedd, *War is Menstrual Envy* (1992), o curta do coletivo Survival Reseach Lab, *A Bitter Message of Hopeless Grief* (1988) e os curtas da coletânea Cinema Abattoir, *Dead man II: Return of the dead man* (1994), *The Loneliest little boy in the world* (2000) e *Extase de chair brisé* (2005). Escolhemos por percebemos através da escavação uma proximidade dos filmes com o que estava sendo delineado por uma imagem em *Bataille* (1929) como já mencionada no capítulo 2. Produzimos dois movimentos empíricos este primeiro voltado para a escavação desses audiovisuais, buscando encontrar resenhas, informações sobre os filmes e diretores. Ao passo que nosso segundo movimento se deu pela expectativa e dissecação dos audiovisuais. Estes dois processos auxiliaram na constituição das duas constelações, como veremos mais à frente no capítulo 5. No que segue, estão os movimentos escapatórios e contextualização do nosso corpus.

4.3.1 Nick Zedd: War Is Menstrual Envy

Ficha técnica

Título original: *War Is Menstrual Envy*

Ano: 1992

Duração: 77 minutos

País: Estados Unidos

Diretor: Nick Zedd

Roteiro: Nick Zedd

Trilha Sonora: Brian Ruryk

Nick Zedd é um cineasta americano conhecido por ser um dos principais articuladores do movimento do Cinema de Transgressão. Proveniente da Nova York dos anos 1980, o diretor editava e escrevia a revista *Underground Film Bulletin*, onde publicou com pseudônimo o manifesto do cinema de transgressão. O movimento era ligado ao *underground* e tinha seus filmes produzidos com baixo ou zero orçamento. Filmados em geral com câmeras super 8⁷⁰

⁷⁰ As câmeras super 8 foram desenvolvidas pela Kodak como um formato de câmera simples e popular, voltada em geral para filmagens caseiras e familiares. Seu preço acessível e sua qualidade acabaram por gerar muitos adeptos ligados ao cinema independentemente e de baixo orçamento.

oriundas de fontes duvidosas⁷¹. O movimento envolvia cineastas como Richard Kern, Tessa Hughes Freeland, Lung Leg, e a musa Lydia Lunch. O manifesto do cinema de transgressão é uma profunda provação ao mercado do cinema, ao cinema de vanguarda, as instituições de arte e aos valores morais. A proposta do movimento é ir além de todas as barreiras morais, de todos os limites de bom gosto e produzir cenas de choque. "Aquilo que não produz choque não vale a pena ser visto", dirão no manifesto. Seguem alguns trechos do manifesto escrito por Nick Zedd:

Propomos que todas as escolas de cinema sejam explodidas e todos os filmes chatos nunca mais sejam feitos. Propomos que o senso de humor é um elemento essencial descartado pelos adutores acadêmicos e mais, que qualquer filme que não choque não vale ser visto. Todos os valores devem ser desafiados. Nada é sagrado. Tudo deve ser questionado e reavaliado a fim de libertar nossas mentes da fé na tradição. O crescimento intelectual exige que riscos sejam tomados e as mudanças ocorram nos alinhamentos políticos, sexuais e estéticos, não importando quem desaprove. Propomos ir além de todos os limites estabelecidos ou prescritos pelo gosto, moralidade ou qualquer outro sistema tradicional de valores que acorrentem as mentes dos homens. Passamos além e ultrapassamos fronteiras de milímetros, telas e projetores para um estado de cinema ampliado (ZEDD, 1985)⁷².

E continua:

Violamos o mandamento e a lei que levamos as audiências à morte em rituais de circunlocução e propomos quebrar todos os tabus da nossa época pecando tanto quanto possível. Haverá sangue, vergonha, dor e êxtase, os gostos de que ninguém ainda imaginou. Ninguém deve sair ileso. Como não há vida após a morte, o único inferno é o inferno de orar, obedecer às leis e se debilitar diante das figuras de autoridade, o único céu é o céu do pecado, ser rebelde, se divertir, foder, aprender coisas novas e quebrar tantas regras quanto você puder. Esse ato de coragem é conhecido como transgressão. Propomos a transformação através da transgressão - para converter, transfigurar e transmutar em um plano superior de existência, a fim de abordar a liberdade em um mundo cheio de pessoas escravizadas sem saber (ZEDD, 1985)⁷³.

⁷¹ Existe um boato que muitos cineastas tiveram acesso as câmeras Super 8 através de um traficante que assaltou um caminhão cheio delas, que logo passou a vende-las a preços módicos no subúrbio de Nova York. (cf. SARGEANT 2015, p. 63)

⁷² Trecho original, em inglês: "We propose that all film schools be blown up and all boring films never be made again. We propose that a sense of humour is an essential element discarded by the doddering academics and further, that any film which doesn't shock isn't worth looking at. All values must be challenged. Nothing is sacred. Everything must be questioned and reassessed in order to free our minds from the faith of tradition. Intellectual growth demands that risks be taken and changes occur in political, sexual and aesthetic alignments no matter who disapproves. We propose to go beyond all limits set or prescribed by taste, morality or any other traditional value system shackling the minds of men. We pass beyond and go over boundaries of millimeters, screens and projectors to a state of expanded cinema."

⁷³ Trecho original, em inglês: "We violate the command and law that we bore audiences to death in rituals of circumlocution and propose to break all the taboos of our age by sinning as much as possible. There will be blood, shame, pain and ecstasy, the likes of which no one has yet imagined. None shall emerge unscathed. Since there is no afterlife, the only hell is the hell of praying, obeying laws, and debasing yourself before authority figures, the only heaven is the heaven of sin, being rebellious, having fun, fucking, learning new things and breaking as many

No manifesto fica evidente a vontade de transgressão, de produzir choque, de quebrar tabus, leis, afirmando tudo isso como uma forma de libertação de aprisionamentos sociais e econômicos, uma forma de sair da escravidão desconhecida que assola a humanidade. Todas as promessas feitas no manifesto parecem ser cumpridas no filme *War Is Menstrual Envy*; este é de fato um filme repleto de cenas fortes, chocantes e provocadoras. No site Ubu Web, além da disponibilidade do filme, consta uma resenha que diz:

O iconoclasta cineasta *underground* Nick Zedd dirigiu e estrelou, em sua história visualmente brutal, na qual uma coleção de curtas vinhetas eventualmente coexiste, formando uma narrativa mais longa. Ambientada em um futuro pós-apocalíptico, a história encontra um punhado de sobreviventes maltrapilhos que tentam comunicar-se com golfinhos, enquanto outro quadro de sobreviventes fez com que a destruição de todas as religiões do mundo se tornasse sua cruzada. Enquanto isso, mutilação, sexo bizarro e deformidade estão entre os horrores comuns que dominam a árida paisagem. *War Is Menstrual Envy* conta com atuações de Annie Sprinkle e Kembra Pfahler (ZEDD, 1992)⁷⁴.

Notamos pela resenha que os elementos transgressivos já presentes no manifesto supracitado estão presentes no filme, assim como elementos como a automutilação, o sexo bizarro e a deformidade do rosto. Estes elementos serão mais detalhados em nossas constelações.

4.3.2 Survival Research Lab: A Bitter Message of Hopeless Grief

Ficha técnica

Título original: *A Bitter Message of Hopeless Grief*

Ano: 1988

Duração: 13 min

País: Estados Unidos

Diretor: Jon Reiss

Roteiro: Mark Pauline e Matt Heckert

rules as you can. This act of courage is known as transgression. We propose transformation through transgression - to convert, transfigure and transmute into a higher plane of existence in order to approach freedom in a world full of unknowing slaves."

⁷⁴ Trecho original, em inglês: "Iconoclastic *underground* filmmaker Nick Zedd directed and starred in this visually brutal tale, in which a collection of short vignettes eventually cohere into a larger narrative. Set in a post-apocalyptic future, the story finds a handful of ragged survivors attempting to communicate with dolphins, while another cadre of survivors have made it their crusade to destroy all the world's religions. Meanwhile, mutilation, bizarre sex, and deformity are among the commonplace horrors which dominate the arid landscape. *War Is Menstrual Envy* features performances from Annie Sprinkle and Kembra Pfahler."

Trilha Sonora: Matt Heckert e Naut Humon

Survival Research Lab é um coletivo de arte idealizado por Mark Pauline. Podemos definir o coletivo como um produtor de espetáculos extremos e perturbadores envolvendo máquinas produzidas por eles. Em seu site declaram produzirem as mais perigosas e perturbadoras apresentações, *Dangerous and Disturbing Mechanical Presentations Since 1979* (PAULINE, 2013). A revista *Research: Issue #6/7 Industrial Culture Handbook*, uma publicação independente ligada aos músicos e escritores do movimento de música industrial, faz a seguinte descrição do coletivo:

Mark Pauline fabrica maníacas máquinas com personalidades ... e depois as toca em cima de pessoas em estacionamentos e outros locais públicos em meio a detonações de dinamite, jorros de sangue, foguetes em cabos, mutações de animais-robôs mortos, homens mecânicos, grandes sopradores, pinturas gigantes de personalidades públicas sendo atormentadas e ridicularizadas sem piedade - a atmosfera geral de um carnaval enferrujado no inferno exalando suor, fogo e vapores venenosos. Muitas vezes as máquinas lutam entre si até a morte, caem umas nas outras de grandes alturas e, de outras maneiras, demonstram as loucuras do poder impessoal e da injustiça⁷⁵ (VALE; JUNO, 1993, p. 23).

O coletivo parece estar em uma zona cinzenta entre relações com a música industrial, os *happenings*⁷⁶, as chamadas *robot wars*⁷⁷ - batalhas de robôs - e a intervenção urbana. Seria arriscado definir ao certo o que é o coletivo e como podemos definir. Os shows mostram máquinas cuspidando fogo, destruindo umas às outras e até mesmo indo em direção ao público, gerando pânico e correria. Tudo acompanhado de ruídos estridentes de máquinas, sirenes, explosões e gritos do público. O show é de violência extrema e pode ser caracterizado esteticamente como produtor de terror e choque controlado. Apesar de parecerem caóticos e sem propósito, cada show apresenta a relação de seu nome com alguma ideia, como vemos pelos títulos de shows como *An Unfortunate Spectacle of Violent Self-destruction*, *Extremely Cruel Practices*, *A calculated Forecast of Ultimate Doom* – como descrevem na revista *ReSearch*: "Em um teatro de guerra simulada, máquinas funcionam livre e *amok* em todas as

⁷⁵ Trecho original, em inglês: "Mark Pauline manufactures maniac machines with personalities ... then turns them loose on people in parking lots and other public sites amidst dynamite detonations, spurting blood, rockets on cables, dead animal-robot mutations, mechanical flipping men, huge blowers, giant paintings of public figures being mercilessly mocked and tormented-the general atmosphere of a rusty carnival in hell exuding sweat, fire and poisonous fumes. Often machines battle each other to the death, fall on each other from great heights, and in other ways demonstrate the follies of impersonal power and injustice."

⁷⁶ Uma forma de performance na arte contemporânea que, em geral, envolve relação direta com público.

⁷⁷ Robot Wars é uma série de TV realizada pela BBC. Consiste em uma luta entre dois robôs construídos por equipes adversárias. Para mais informações acessar.

direções, expressando ideias muito específicas de destruição e confusão⁷⁸" (VALE; JUNO. 1993, p. 23).

Se para Kittler (2013) o rock era um desuso dos aparelhos de guerra, Survival Research Labs é a manifestação mais concreta do desuso de tecnologias de guerra para fins estéticos, como explicitado em seu site,

Survival Research Laboratories foi concebido e fundado por Mark Pauline em novembro de 1978. Desde a sua criação, o SRL operou como uma organização de criativos técnicos dedicados a *redirigir* as técnicas, ferramentas e princípios da indústria, da ciência e bélicos longe de suas manifestações típicas em praticidade, produtos ou guerras (PAULINE, 2013)⁷⁹.

Os shows em geral são produzidos usando máquinas da indústria, dos recursos militares e automobilísticos para produzir espetáculos estéticos e conceituais. O uso divergente de técnicas industriais, de tecnologias para produzir resultados estéticos de choque, conflito e caos, podem aproximar suas intenções estéticas da experiência sensorial do terrorismo e até mesmo da guerra.

Além dos espetáculos performáticos, o grupo produziu um curta sob direção de Jon Reiss chamado *A Bitter Message of Hopeless Grief*. O curta é de 1988, chamando a atenção por sua forma obscura e o constante uso de ruídos na trilha. O interessante do curta é que não tem qualquer ator humano, todo ele é protagonizado pelas máquinas construídas pelo coletivo. A trilha é composta por Matthew Heeckert e Naut Humon.

4.3.3 Cinéma Abattoir

Cinéma Abattoir é um projeto editorial relacionando filmes do *underground* com formas expressivas pouco convencionais. Distribuído atualmente pelo ICPCE (Institut pour la Coordination et la Propagation des Cinémas Exploratoires), consiste em uma série de três DVDs, nominados por *À rebours*, *L'Érotisme* e *Icarnation*. Apesar de construírem o projeto

⁷⁸ Trecho original, em inglês: "In a theater of simulated warfare, machines run free and amok in all directions, expressing very specific ideas of destruction and confusion."

⁷⁹ Trecho original, em inglês: "Survival Research Laboratories was conceived of and founded by Mark Pauline in November 1978. Since its inception SRL has operated as an organization of creative technicians dedicated to re-directing the techniques, tools, and tenets of industry, science, and the military away from their typical manifestations in practicality, product or warfare. Since 1979, SRL has staged over 45 mechanized presentations in the United States and Europe. Each performance consists of a unique set of ritualized interactions between machines, robots, and special effects devices, employed in developing themes of socio-political satire. Humans are present only as audience or operators"

total como Cinéma Abattoir, cada DVD segue uma linha editorial específica. Apesar de existir o site Cinéma Abattoir⁸⁰, para adquirir os DVDs é necessário entrar no site do coletivo canadense de cinema ICPCE. O instituto é capitaneado por Pierre-Luc Villancourt e busca propagar formas exploratórias de cinema. Para isso eles vendem DVDs tanto do Cinéma Abattoir quanto de outros projetos, como o Contre-oeil, Étienne O'Leary: Films 1966-1968, Cinéma des Ruines: Les Films de Solomon Nagler, entre outros. O instituto promove apresentações dos filmes, em geral em lugares pouco usuais como na rua, ou em cinemas antigos. Em seu site encontramos a seguinte descrição:

A missão do Institute for the Coordination and Propagation of Exploratory Cinemas (ICPCE) é promover e difundir as várias formas de cinema, vídeo-arte e arte digital de vanguarda. Com este fim, ele organiza a exibição de programas de obras essenciais para a compreensão no desenvolvimento de cinemas exploratórios e/ou no despertar de uma verdadeira posição de práticas cinematográficas atípicas. Ademais, ele organiza encontros em torno de experimentos cinematográficos não tradicionais e aventureiros, de forma a reforçar a força e a revelação deslumbrantes do cinematógrafo das origens. E mais, ele lança DVDs, livros e documentos digitais de obras e estudos, iluminando a força das margens reconquistadas e da ocupação da arte cinematográfica subterrânea.

O instituto é membro da associação internacional para a preservação de formatos cinematográficos em extinção, bem como de uma corporação transcontinental para o incentivo e a exploração de avenidas não digitais para o futuro do cinema. O ICPCE é também o iniciador da aliança para a difusão de filmes nunca apresentados publicamente e instigador da base de dados de filmes desconhecidos (VILLANCOURT, 2016)⁸¹.

Interessante notar que existe uma vontade de voltar à época do cinematógrafo, elemento de origem do cinema que demarcava a relação entre o cinema como um espetáculo público e popular, diferente das atuais salas de cinema em locais fechados. Um contato mais visceral, mais ligado às origens do cinema enquanto espetáculo baixo, é buscado tanto esteticamente – através da transgressão – como das formas de exibição dos filmes.

⁸⁰ Disponível em: < <http://www.cinema-abattoir.com/>> Acesso: 10 out. 2016.

⁸¹ Trecho original, em inglês: " The Institute for the Coordination and Propagation of Exploratory Cinemas (ICPCE) mandate is to promote and diffuse the various shapes of avant-garde cinema, video and digital arts. For this purpose, it organizes screening programmes of essential works for the comprehension in the development of exploratory cinemas and/or in the awakening of actual position of atypical cinematographic practices. Moreover, it organizes meetings around nontraditional and adventurous cinematographic experiments to reinforce the dazzling force and revelation of the cinematograph of the origins. Further, it publishes DVD, books or digital documents of works and studies throwing a lighting glance on the strength of the *reconquered margins and the occupation of the subterranean cinematographic art*. The institute is member of the international association for the safeguard of endangered cinematographic formats as well as transcontinental corporation for the encouragement and the exploitation of the non-digital avenues for the future of the cinema. The ICPCE is also the initiator of the alliance for the diffusion of films never presented publicly and the instigator of the database on unknown films."

Apesar de toda série do Cinéma Abattoir com seus três DVDs, nos interessaram escolher alguns filmes do DVD *À Rebours* e do *L'Érotisme*, devido a essa escolha focaremos nossas descrições nesses dois DVDs.

Figura 3: Capa do DVD *À Rebours*



Fonte: <<http://www.cinema-abattoir.com/distribution-dvd/a-rebours/a-rebours.jpg>>.

O nome dessa compilação de filmes faz referência ao romance homônimo de Joris-Karl Huysmans, cujo título em português é *Às Avestas* (1987). O romance trata do protagonista Duc Jean, um homem solitário, avesso ao contato com os outros e inclinado a buscar experiências exóticas e eróticas. O romance foi um marco ao romper com o estilo naturalista vigente e por se aproximar do decadentismo literário. Apesar de não fazermos referências diretas ao romance, podemos estabelecer certas proximidades do estilo literário do autor com os filmes: estão presentes pessimismo, descrições grotescas, proximidade com o exótico e o erótico. “*Às Avestas*” também pode ser pensado como um termo de negação, de mostrar que os filmes são avessos, contrários, ao que se espera de um filme, do cinema. Produzidos em um contra fluxo, com uma forma que vai contra a corrente.

À Rebours é descrito como contendo "uma compilação em DVD de curtos filmes transgressivos que emanam do *Void*, desde a atomização sexual até *Black Eternally Blacker than Black*. Tiragem de 500 cópias" (EVERLETH, 2009)⁸². Notamos aqui a tiragem baixa dos DVDs, que foi de apenas 500 cópias, algo que é usual na produção do instituto. No site há

⁸² Trecho original, em inglês: "Transgressive short films DVD compilation emanating from the Void, from sexual atomisation and a Black eternally Blacker than Black. Printed at 500 copies."

poucas informações além das mais básicas sobre os filmes: diretor, duração do filme e a frase descritiva supra citada. Porém, encontrei uma sinopse do DVD no site *Underground Journal Film*. Existem vários elementos nesta resenha que podemos aproveitar para um estudo mais aprofundado deste material. Como segue:

Poderia um filme em si ser considerado um ato de terrorismo?

Seguramente, é possível filmar um ato de terrorismo, mas não é isso que estou perguntando. Cinéma Abbatoir, a série de filmes transgressivos originária de Montreal e tocada por Pierre-Luc Vaillancourt, é conhecida pelo tráfico de material desafiador e perturbador, porém com a sua mais recente compilação, *À Rebours*, eles lançaram a sua coleção mais penosa de curtas-metragens até agora.

À Rebours é uma agressão direta no lobo frontal, um exercício de imaginário extremo tão intenso que ele deixa o espectador sentindo-se violado, não apenas através dos sentidos pelos quais um filme pode afetar uma pessoa, mas também fisicamente brutalizado. Se já houve um DVD a transformar o seu público em uma massa de geleia, tremendo no canto e incapaz de falar, sentir, pensar, de ser humano, é este aqui. Nada que se pareça com humanidade ou sociedade "normal" existe neste DVD. *À Rebours* cria seu próprio universo e força o espectador a vivê-lo sob a mira de uma arma (EVERLETH, 2009) ⁸³

Nesta pequena descrição, notamos elementos de um contato físico dos filmes, geradores de gerando mal-estar, de forma que o espectador sente-se violado, "fisicamente brutalizado", a audiência é transformada "em geleia, sem capacidade de sentir, pensar, de ser humana". Além de características formas expressivas perturbadoras, desafiadoras, transgressivas, "o espectador é forçado a viver na mira de uma arma", já que "nada de humano ou normal para a sociedade existe nesse DVD". Essas são algumas das descrições feitas para o conteúdo do DVD. De fato, o material é transgressor, construído por imagens chocantes. Acrescenta-se a isso a trilha majoritariamente composta por *noise music*. Além de tudo, existe a pergunta do começo do texto, "pode um filme ser um ato terrorista?", a qual respondemos positivamente, direcionados ao conteúdo deste DVD: se existe algum filme que é um ato de terrorismo ele certamente se encontra aqui.

⁸³ Trecho original, em inglês: "Can a film by itself be considered an act of terrorism? Of course, one can film an act of terrorism, but that's not what I'm asking. Cinema Abattoir, the transgressive film series out of Montreal run by Pierre-Luc Vaillancourt, is known for trafficking in challenging and disturbing material, but with their latest DVD compilation, *A Rebours*, they've released their most punishing collection of short films yet. *A Rebours* is a direct assault to the frontal lobe, an exercise of extreme imagery so intense, it leave the viewer feeling violated, not just via the senses the way a film can affect a person, but physically brutalized. If there were a DVD to transform its audience into a mass of jelly quivering in the corner unable to speak, to feel, to think, to be human, it's this one. Nothing resembling humanity or "normal" society exists on this DVD. *A Rebours* creates its own universe and forces the viewer to live in it at gunpoint."

Figura 4: Cada do DVD L'Érotisme



Fonte: <<http://www.cinema-abattoir.com/images/distribution-dvd/erotisme-dvd.jpg>>.

L'Érotisme parece fazer uma referência literária igualmente, desta vez da obra homônima de Bataille (1987). A seleção desse material está ligada com a sexualidade, mas também com o cinema de transgressão. Na resenha feita pelo site *Underground Film Journal* diz-se:

Eu recentemente li (e fiz uma crítica) da história do movimento do Cinema de Transgressão feita por Jack Sargeant, *Deathripping*, e nela ele pergunta a absolutamente todos os cineastas se filmes transgressivos ainda estão sendo feitos. Basicamente todos os cineastas, como Nick Zedd e Richard Kern, dão a mesma resposta de "não sei", mas eles qualificam que por natureza um realizador transgressivo não irá ser amplamente conhecido ou difundido. Porém, para achar a resposta real para a pergunta de Sargeant, não custa olhar além de *L'Érotisme* para ver que a transgressão está certamente a todo o vapor.

Geralmente quando falamos de festivais de filmes *underground*, e compilações de DVD, há normalmente um ou dois filmes que realmente testam os limites de gosto ou realmente lhe perturbam visceralmente e lhe causam coceiras. Cinema Abattoir juntou onze desse tipo de filmes e os reuniu todos em um disco. O resultado é de agressão e ataque emocional impiedosos. Eu assisti ao disco inteiro de uma vez só, e houve momentos em que eu não tinha certeza de que eu seria capaz de terminá-lo. Foi uma combinação de sentir-se completamente agredido, como se o meu botão de reticência houvesse sido ferozmente pressionado em um golpe contínuo, junto ao medo do que eu seria forçado a aguentar na sequência. Honestamente, houve momentos em que eu pensei que eu não aguentaria mais, porém eu precisava ver quais perversões cinematográficas completamente exageradas viriam a seguir (EVERLETH, 2008) ⁸⁴.

⁸⁴ Trecho original, em inglês: "I recently read (and reviewed) Jack Sargeant's history of the Cinema of Transgression movement, *Deathripping*, and in it he asks each and every filmmaker if transgressive films are still being made. Basically all the filmmakers, such as Nick Zedd and Richard Kern, give the same answer of "I don't know," but they qualify that by nature a transgressive filmmaker isn't going to be widely known or publicized. But, to find the real answer to Sargeant's question, one needs to look no further than *L'erotisme* to see that transgression is certainly alive and kicking. And kicking sharply.

Generally when it comes to *underground* film festivals and DVD compilations, there's usually a film or two that really pushes the limits of taste or just really gets under your skin and makes you itchy. Cinema Abattoir has taken

Novamente as descrições vão em direção de mostrar o quão absurdo e horrífico são os filmes, até mesmo chegando ao nível do insuportável, "houve momentos em que eu não tinha certeza de que eu seria capaz de terminá-lo". Outro ponto interessante é a aproximação com o movimento Cinema de Transgressão e a pergunta feita para seus mentores: “ainda existem filmes transgressivos sendo feitos?”, ao que os cineastas não sabem responder. Bem, não podemos afirmar se estes filmes são o cinema de transgressão, uma continuidade; porém existem claros elementos que relacionam ambas as estéticas e tecnologias dos filmes.

Encontramos muitos elementos que aproximavam os filmes encontrados com o trabalho do diretor Nick Zedd ao trabalho do coletivo Survival Reseach Labs, como filmes de forma expressiva divergente, feitos com baixo ou nenhum orçamento, uso de cenas de choque, de elementos transgressivos; além disso, boa parte dos curtas tem como característica técnica comum som e imagens serem gravados separadamente. Não existe som diegético, de dentro do quadro, da cena, ele é sempre acrescentado "posteriormente". Esta série de características peculiares levou a acrescentar os filmes como materiais empíricos dentro de uma perspectiva de analisar estes elementos, assim como as características próprias de cada um. Percebo que se delimita um gênero de cinema transgressivo – ou talvez seja necessário pensar noutro termo – envolvendo baixo-orçamento e produção independente – o que caracteriza os filmes dentro de uma perspectiva do *underground*; uma tensão no gênero do filme: não são filmes de terror, não são videoclipes, não são filmes pornô nem ficções científicas, porém parecem estar em um limiar destes, produzindo esta forma do filme transgressivo que nomeiei até agora. Além disso, o próprio termo transgressivo retorna aqui através da descrição no site do instituto.

Aos três curtas escolhidos aqui, dadas a proximidade formal dos filmes e sua automenclatura como filmes transgressivos, optamos por adicionar três filmes da trilogia de DVDs. O curta *Dead Man II: Return of the Dead Man*, o curta *Extase de Chair Brisé* (2005) e o curta *The Loniest little boy in the world* (2000). O primeiro consta no DVD *À Rebours*, enquanto os outros dois estão no *L'Érotisme*.

eleven of those kinds of films and smashed them all together on one disc. The result is an unrelenting emotional assault and battery. I watched the entire disc in its entirety in one sitting and there were moments when I wasn't sure I could accomplish that. It was a combination of feeling completely beat down, as if my squeamishness button had been ferociously pushed in a continuous pounding, as well as the fear of what I would be forced to endure next. There were honestly times when I thought I couldn't take it anymore, but I had a need to see what over-the-top cinematic perversions would follow."

4.3.3.1 Dead Man II: Return of the Dead Man

Ficha técnica

Título original: Dead Man II: Return of the Dead Man

Ano: 1994

Duração: 25 minutos

País: Reino dos Países Baixos

Diretor: Ian Kerkhof

Roteiro: Ian Kerkhof

Trilha Sonora: Masami Akita (Merzbow)

Aryan Kaganof é um diretor, escritor e poeta Sul africano, nascido como Ian Kerkhof em 1964. Estudou cinema no Netherlands Film & Television Academy em Amsterdã entre 1990-1994. Possui uma filmografia vasta e desconhecida. Ao pesquisarmos sobre o diretor, encontramos um resultado no site *Underground Film Journal*. O texto intitulado “Who the hell is Aryan Kaganof?” (EVERLETH, 2011) comenta sobre a pouca popularidade do diretor, afirmando que provavelmente aquela matéria será a única fonte onde se poderá ter alguma informação sobre o diretor.

Se você mora nos EUA - e provavelmente em muitos lugares do mundo - você não conhece quem é o cineasta Aryan Kaganof. Seus filmes não são exibidos em festivais por aqui. Nunca seu trabalho foi lançado em DVD por aqui. Tampouco algum texto sobre ele é lançado em algum site nos Estados Unidos, a não ser este que você lê agora (EVERLETH, 2011)⁸⁵.

A vasta cinegrafia do diretor conta com títulos como *Night Is Coming: Threnody for the Victims of Marikana* (2014), *SMS Sugar Man* (2008), *Beyond Ultra Violence: Uneasy Listening by Merzbow* (1998) e *Naar de klote!* (1996). *SMS Sugar Man* foi, curiosamente, o primeiro filme feito apenas com câmeras de celular - com um Sony Ericsson W900i mais especificamente. O documentário *Beyond Ultra Violence: Uneasy Listening by Merzbow* (1998) acompanha o músico japonês por sua terra natal, contando com uma longa entrevista abordando temas como sua música, suas influências literárias – entre as quais estão Bataille (2015) –, sua obsessão por BDSM, Hentai e sua peculiar forma de compor.

⁸⁵ Trecho original, em inglês: " If you live in the U.S. — and probably many places in the world — you don't know who filmmaker Aryan Kaganof is. His films don't screen at festivals here. Never has his work been released on DVD here. Nor is he ever written up on any U.S film website, except the one you're reading."

O filme que será aqui estudado é baseado no texto "Le Mort de Bataille" (2012), publicado postumamente (e traduzido para o inglês como "The Dead Man"). A sua estrutura é pouco linear, composto por muitas cenas transgressoras, chocantes e extremas, podemos dizer. Parte da trilha do filme foi composta pelo músico japonês Merzbow. Repleta de ruídos e sons estridentes, como é característica da obra deste músico, a trilha foi lançada como um álbum separado homônimo ao filme, que inclui quatro faixas.

Em uma resenha sobre o filme feita pelo site *Underground Film Journal*, este é descrito como "difícil de ver", com "cenas realmente desagradáveis", "provocativo ao extremo" A descrição do trabalho de Kaganof é levada a outro nível de provação. Como diz:

Dead Man II: Return of the Dead Man, diretor Aryan Kaganof. Este é um filme difícil, de assistir e de analisar. Por um lado, ele é um belo exercício artístico feito pelo sempre inventivo e brilhante Aryan Kaganof. Por outro lado, ele é um catálogo de ostensiva degradação através de fluidos corporais. A cena de abertura é tão revoltante que eu tentei meu melhor para bloqueá-la de minha mente, e eu gostaria muito de não trazê-la de volta para você, leitor desta análise. Talvez seja um pouco injusto de minha parte, mas está claro que Kaganof teve a intenção de usá-la como abertura logo como um soco no plexo solar que dividirá o público: aqueles que permanecerão e aqueles que vão correr em estado de horror. Eu permaneci e, lembre-se, eu disse que o filme é um belo exercício artístico. O filme é lindamente realizado em um velho bar cheio de degenerados. Eles bebem enquanto Waco queima. Ao entrar nesse lugar, que eu tomo como a pós-vida, um homem idoso, presumidamente o personagem que dá nome ao filme, entra e testemunha tanto tédio quanto obscenidade. O lugar é também onde uma mulher urinando do balcão do bar dispara uma memória horrífica de uma agressão lá no mundo dos vivos. O homem morto torna-se resignado a seu destino, muito como o espectador deve ter-se resignado às terríveis visões que lhes foram empurradas à força. Muitos filmes abordam a questão da vida após a morte, mas este apresenta uma das mais impressionantes e complicadas visões sobre o assunto. E muitos realizadores tentam embarcar no título de "provocador", porém pouquíssimos levam-no ao nível que Kaganof atinge em *Dead Man II*. (EVERLETH, 2009) ⁸⁶

⁸⁶ Trecho original, em inglês: "*Dead Man II: Return of the Dead Man*, dir. Aryan Kaganof. This is a difficult film, to watch and to review. On the one hand, it's a beautiful artistic exercise from the always inventive and brilliant Aryan Kaganof. On the other, it's a catalog of overly offensive debasement by bodily fluids. The opening scene is one so revolting I've tried my best to block it out of my mind and would really not like to recall it for you, the reader of this review. Maybe that's a bit unfair of me, but it's clear Kaganof meant it as an opening punch right to the solar plexus that will divide an audience: Those who will stay and those who will run out in horror. I did stay and, remember, I did say that the film is a beautiful artistic exercise. The film is gorgeously shot in an old bar full of degenerates. They drink while Waco burns. Into this place, which I took to be the afterlife, an elderly man, presumably the eponymous title character, enters to witness as much ennui as there is obscenity. It's also a place where a woman urinating off of a bar triggers a horrific memory of an assault back among the living. The dead man becomes resigned to his fate, much like the viewer must become resigned to the terrible visions thrust upon him. Lots of films tackle the issue of life after death, but this is one of the most wondrous, complicated visions of it. And lots of filmmakers try to take on the title of 'provocateur,' but few take it to the level that Kaganof brings it in *Dead Man II*."

O filme chama a atenção pelas cenas envolvendo dois homens praticando emetofagia⁸⁷ e pela trilha composta por Merzbow, além de, como já mencionado, ele ser uma adaptação livre de um texto literário de Bataille.

4.3.2 The Loneliest Little Boy in the World

Ficha técnica

Título original: Loneliest Little Boy in the World

Ano: 2000

Duração: 5 minutos

País: Estados Unidos

Diretor: Mike Dereniewski

Roteiro: Mike Dereniewski

Trilha Sonora: Não informado

O diretor Mike Dereniwski parece ser o mais desconhecido de todos os citados. Poucas informações encontramos sobre o diretor, apenas sabemos que foi diretor de dois filmes: *The Loneliest Little Boy in the World* e *Becky, Ya Got Yer Space, Babe*.

Este curta chama atenção pelo seu caráter ritualístico. O curta assemelha-se a um ritual de adoração da mulher diante de uma cabeça de porco. Ocorrem várias aproximações da mulher com a cabeça, desde tocar, beijar, lambe, tomar o líquido que sai da cabeça. Além dessas cenas de interação da mulher com a cabeça, intercalam-se outras cenas onde a cabeça de porco é perfurada por agulhas até que explode, e é queimada. A trilha do filme também não contém sons diegéticos, sendo composta por ruídos, sons de vozes modificadas de forma a soarem mais graves, postas ao contrário, entre outros efeitos. Novamente destacamos a resenha feita pelo site *Underground Film Journal*:

The Loneliest Little Boy in the World, diretor Mike Dereniewski. Este é outro breve e pequeno filme, dessa vez uma mulher - uma sacerdotisa, talvez? - venera uma gigante cabeça de porco que está pendurada em um poste. Ela atinge um estado de êxtase durante seu ritual, e sua intensa paixão faz com que a cabeça do porco seja tomada por chamas, que a queimam completamente. Como em *Extase de Chair Brisée*, há uma trilha sonora abstrata perturbadora, composta de cantos satânicos tocado em reverso e de vários grunhidos e gritos distorcidos. A mensagem: aqueles que lhe

⁸⁷ Parafilia que consiste em excitação por comer vômito. Fonte: Disponível em: < <https://pt.wikipedia.org/wiki/Emetofilia> > Acesso em: 09 dez. 2016.

veneram com mais intensidade serão justamente aqueles que lhe esgotarão. (EVERLETH, 2008) ⁸⁸

Na resenha feita, é reforçada a ideia de uma característica ritualística, ou de o curta ser algo próximo de uma adoração por parte da mulher diante da cabeça de porco. A resenha ainda tenta apresentar uma ideia geral do curta, envolvendo alguma mensagem de aviso sobre o culto ao outro. Embora não busquemos tirar uma mensagem, um sentido, notamos elementos que levam a pensar neste como um culto, uma adoração, uma espécie de ritual.

4.3.3.3 Extase de Chair Brisée

Ficha técnica

Título original: Extase de Chair Brisée

Ano: 2005

Duração: 16 minutos

País: Canadá

Diretor: Pierre-Luc Vaillancourt e Fredrick Maheux

Roteiro: Pierre-Luc Vaillancourt e Fredrick Maheux

Trilha Sonora: Matthieu Chartier

O filme é dirigido por Pierre-Luc Vaillancourt e Fredrick Maheux, ambos canadenses. Vaillancourt dirige atualmente o IPCEC, também fazendo filmes e a curadoria dos lançamentos em DVD pelo instituto. Maheux é diretor, artista multimídia e produtor, e além disso possui projetos voltados para as mídias digitais sob o codinome de Lamashtu. Em seu site⁸⁹ encontramos a seguinte descrição:

Especializado em clipes musicais a filmes experimentais conceituais. Eu crio com corpos humanos, material de vídeo encontrado, máquinas analógicas, *glitch* e ocultismo. Tópicos de interesse: subculturas emergentes da era digital, o espetáculo de si e a conjuntura de polaridades extremas. Sou um artista multimídia que trabalhou sob o codinome Lamashtu entre 2005 e 2015. Eu dirigi vários curtas-metragens experimentais, clipes musicais e longas exibidos internacionalmente. Eu também me

⁸⁸ Trecho original, em inglês: "*The Loneliest Little Boy in the World*, dir. Mike Dereniewski. This is another brief little film, this time a woman — a priestess, perhaps? — worships a giant pig's head stuck on a post. She derives ecstasy during her ritual and her intense passion causes the pig's head to burst into flames. Like *Extase de chair brisee*, there's an unsettling abstract soundtrack made up of Satanic backwards chanting and various distorted grunts and yells. The message: Those that worship you the most will eventually just burn you out."

⁸⁹ Disponível em: < <http://www.frederickmaheux.com/>>, Acesso em 06 jul. 2017.

arrisco na *noise music*, colagens em papel e possuio mestrado em Estudos Fílmicos, sobre subversão espacial em jogos eletrônicos (MAHEUX, 2012)⁹⁰

Extase de Chair Brise tem alguns elementos que indicam certa narrativa do filme, embora sua forma expressiva esteja relacionada com os dois filmes anteriores, em uma perspectiva mais experimental de produção audiovisual. Em uma resenha do site *Underground Film Journal* encontramos a seguinte descrição:

Este foi, de longe, meu filme favorito da coleção. Ele funciona um pouco como uma cruz entre *The Road Warrior* e *Flaming Creatures* com *I Spit on Your Grave*. Nele, uma jovem bonita, que estava cuidando de sua própria vida, é agarrada e estuprada por dois caras que vestem máscaras de metal, tudo nos trilhos do trem. Eles são eventualmente interrompidos por uma mulher embrulhada como uma música, que está caminhando com seu 'escravo' em uma coleira. A mulher-múmia então tortura a vítima com um maçarico. Tomada por morta, a vítima retorna vestindo uma máscara de gás e realiza uma vingança sangrenta e violenta contra todos os seus violadores. Este é também outro filme mudo em p&b, com uma trilha sonora que conta com sussurros de *noise* industrial. Vaillancourt e Maheux capturam a ação com um enquadramento de câmera manual em extremo close. Por mais grotesco que o enredo seja, em sua maior parte a violência de fato está borrada com as lentes e/ou distorção do filme ou acontece fora do que é mostrado. Mas o torna o filme tão perturbador é o trabalho de câmera que chicoteia e dá à ação uma ferocidade brutalmente intensa. Junto a isso, há excelente design de figurino e uma trilha sonora macabra e inquietante. Esta é uma obra perversa, sórdida. Ela é ótima. (EVERLETH, 2008)⁹¹

O filme é interessante pela presença de cenas de violências e constante uso de máscaras, além de uma trilha sonora composto por constantes sons estridentes e ruidosos.

Nesta busca por resenhas e por filmes encontramos uma série de pistas que auxiliaram para articular nossas constelações. Neste processo encontramos descrições como: poderia um

⁹⁰ Trecho original, em inglês: "Specialized in music videos and conceptual experimental films. I create with human bodies, found footage, analogic machines, glitch and occultism. Topics of interest: emergent subcultures of the digital age, the spectacle of the self and the conjuncture of extreme polarities. I'm a multimedia artist who worked under the codename Lamashtu between 2005 and 2015. I directed several experimental short films, music videos and feature films shown internationally. I also dabble in noise music, paper collages and have a master in film studies about spatial subversion in video game."

⁹¹ Trecho original, em inglês: "This one was by far my favorite film of the collection. It's kind of like a cross between *The Road Warrior* with *Flaming Creatures* with *I Spit on Your Grave*. In it, a pretty young woman minding her own business is grabbed and raped by two dudes wearing metal masks alongside the train tracks. They're eventually interrupted by a woman wrapped up like a mummy who's out walking her Gimp on a leash. The mummy woman then tortures the victim with a blowtorch. Left for dead, the victim returns wearing a gas mask and enacts a bloody, violent revenge against all of her attackers. This is also another silent B&W film with a whispery industrial noise soundtrack. Vaillancourt and Maheux capture the action in an extreme handheld close-up action. As grotesque as the plot is, for the most part the actual violence is either blurred out with lens and/or film distortion or takes place off screen. But what makes the film so unsettling is the whip-fast camerawork that gives the action a brutally intense ferocity. Plus that with the excellent costume design and eerie, disquieting soundtrack, this is one vicious, nasty piece of work. It's great."

filme ser um ato terrorista? Comparando os filmes como uma experiência estética negativa, segundo o que já vimos, uma experiência totalmente nociva. Encontramos descrições de sensação de ser fisicamente brutalizado ao assistir aos filmes e de não aguentar ver as cenas. Essas descrições apontam para uma proximidade entre esses audiovisuais ao buscarem produzir choque e náusea, através das cenas envolvendo violência, desfigurações do rosto humano e parafilias. Concluso o processo de escavação e os filmes já contextualizados em relação aos seus coletivos, diretores e datas. Passaremos para o processo de análises destes filmes onde foram dissecados e seus fragmentos, estes organizados em duas constelações: a desfiguração humana e o animalesco.

5 CONSTELAÇÕES

Nesse capítulo iniciaremos pela explicitação dos procedimentos metodológicos para construir as constelações resultantes de nossos processos de análises desses objetos. Nossa metodologia aqui é inspirada no método cartográfico, derivado de geografia e topografia. Temos como objetivo produzir mapas conceituais que não se fecham e mantêm-se em constante devir, como afirma Kilpp (2010, p. 27-28):

É muito praticado por pesquisadores como Guattari e Rolnik e de seus seguidores, na esteira das importantes apropriações de Deleuze. Mas, também, já tem inscrições mais antigas e desdobramentos importantes dentro da comunicação através, por exemplo, de Benjamin e, em sua esteira, de Martin-Barbeiro e Canevacci. Com tal metodologia instituem-se mapas dinâmicos e nunca finalizados, que autenticam linhas de fato e de fuga – relativos ao movimento do objeto (em tendência ou devir) que evolui, distinguindo-se de si rizomaticamente.

A constelação como entendida por Walter Benjamin é compreendida como uma montagem de pontos luminosos que reunidos - associados, aproximados – produzem uma imagem, não no sentido de imagem comumente concebido e sim como uma relação heterogênea destes elementos. A constelação é reunião das estrelas, cada estrela sendo um ponto, um objeto, um conceito, um acontecimento, que vistos reunidos e em distância produzem a constelação. "Benjamin demonstra como é possível selecionar alguns dados relativos à percepção, montá-los segundo um encadeamento lógico e realizar assim uma constelação que possa ter o senso luminoso do conhecimento" (CANEVACCI, 1997, p. 106).

Esse ponto luminoso é um fragmento que constitui a constelação. A concepção epistemológica fragmentária de Benjamin é reflexo da influência do romantismo alemão. Mais precisamente, dos trabalhos de Novalis e Schlegel, dois grandes nomes do romantismo tardio, conhecidos por suas críticas a Kant, sua desconfiança diante ao esclarecimento e do saber sobre o todo que visavam os grandes sistemas. Para os românticos, não poderíamos conhecer o absoluto, nem a totalidade de um fenômeno. Só temos acesso a fragmentos e o fragmento revela o instante de encontro do real com o ideal. O todo é o resultado dos encontros entre os fragmentos, não temos condições de ter acesso ao todo, nem à realidade em sua totalidade. Apenas percebemos fragmentos dispersos e, desses fragmentos, constituímos uma visão do mundo.

O fragmento é a manifestação no âmbito da exposição teórica da impossibilidade de acesso ao 'todo', ele visa a concretização do Witz, o encontro do Ideal com o real, que não pode nunca se cristalizar totalmente. Pois o 'todo' é a soma, o *resultado* dos encontros entre os fragmentos 'do mundo' e 'da linguagem' (SELIGMANN-SILVA, 1999. p. 40).

Toda a construção do livro *O Conceito de Crítica no Romantismo Alemão* (2011) é baseado nesta concepção epistemológica, em que a realidade se apresenta de pequenos pontos – fragmentos, estrelas – e, reunindo estes pontos, podemos chegar a ter uma concepção do todo; ou seja, formar constelações de acontecimentos produzindo uma leitura da realidade. Todavia, jamais percebemos a totalidade da realidade e, sim, apenas pontos gerando uma imagem – constelação – do real. Como diz Kothe (1976, p. 26):

A construção do referido livro se baseia no princípio do mosaico: assim como este é constituído por centenas e centenas de pastilhas díspares, cada qual com uma coloração que dará sentido a uma totalidade, a qual, por sua vez, mostrará o porquê da coloração de cada uma, assim também este ensaio é constituído por centenas e centenas de citações. Estas são filtradas e posicionadas no sentido de sugerir a alegoria como a figura básica necessária ao entendimento do drama barroco. Depois se vê que a alegoria transcende as dimensões do próprio drama barroco. Esse texto é, portanto, fruto da absorção e transformação de outros textos, dos quais ele é o duplo.

Na introdução da origem do drama barroco, o autor deixa claro que o método não é o caminho de acesso ao objeto, mas, sim, o *descaminho*. Devido a isso, o texto contém citações diversas, que entram num jogo de diferenças mútuas, possibilitando sugerir a verdade. Todavia, a verdade não se encontra nelas. Nessa dinâmica de inter-relacionamentos encontramos a constelação. O *Trauerspielbuch* constitui-se dessa metáfora, assim como outros trabalhos do autor.

Cada parte devia iluminar as outras, e assim, ser também iluminada por elas, num processo de lusco-fusco que estabelece uma dinâmica de conexões sempre renovadas entre todas as partes, dando-se uma sugestão de totalidade não rígida nem ditatorialmente exclusiva. Cada uma se caracteriza pelo seu jogo de diferenças para com as demais e pela retomada aqui e acolá de si mesma. E não é nenhuma imposição *a posteriori* ver nisso uma correspondência à natureza da linguagem, pois isso é expressamente formulado por Benjamin naquela introdução (KOTHE, 1976. p. 28).

A constelação é produzida através da montagem de elementos diversos/dispersos, que nesta reunião, nesta associação através da montagem geram o "senso luminoso do conhecimento". Este caráter fragmentário das constelações auxilia na conexão dos objetos em sua diversidade, assim como nas aproximações feitas partindo de textos e outras imagens. Para formar as constelações escolhemos trechos de cada audiovisual, seja uma cena de algum deles,

seja de uma parte da trilha, e fizemos a articulação entre estes e outros elementos, como outras imagens e outros textos. Assim, todos esses elementos trazidos, sejam os fragmentos dissecados dos objetos ou de outra imagem, outro texto, são articulados para produzir uma constelação, que não é algo fixo, mas sim são articulados para produzir uma constelação.

No que concerne o uso dos fragmentos dos audiovisuais aqui estudados, utilizei a dissecação como forma de gerar esses fragmentos. A dissecação é uma metáfora de um procedimento cirúrgico em relação aos objetos (KILPP, 2010, p. 31). Para realizar a dissecação, busquei auxílio no uso de softwares de edição de imagem e de som, perceber elementos destes objetos que não seriam possíveis sem esse procedimento de análise.

Notamos que, de uma perspectiva geral, os filmes aqui trabalhados não apresentam um roteiro linear, tampouco contam uma história no sentido *clássico* do termo. Não podemos resumi-los ao que se passa no contexto narrativo, muitos parecem nem ter uma narrativa propriamente. Isso nos traz problemas e desafios. É comum ao descrever um filme focar-se no contexto narrativo, considerar os acontecimentos de forma narrativa, o que nos parece impossível com estes objetos. Optamos, dada esta percepção inicial, por pensar nos elementos que compõem as imagens dos filmes.

Formamos as duas constelações partindo do que já foi comentado acima, estas por sua vez buscam perceber proximidades no universo diverso dos audiovisuais aqui analisados. Elas foram o resultado de um processo de dissecação como já mencionado e aqui foram montadas seguindo os seguintes nomes: "Desfiguração da figura humana" e "O Animalesco".

A primeira constelação descreve um processo geral de todos os filmes: nota-se uma afronta à figura humana tida enquanto elemento de semelhança ao divino, uma imagem que percorre e percorreu a história da arte associando a imagem do homem como semelhante à de Deus e por isso uma imagem ideal, perfeita, sacra. Todos os elementos citados, todos os filmes, pelo que notamos, apontam para uma imagem herética, subversiva que desfigura essa figura humana deste contexto elevado e divino. Porém, esta constelação remete mais precisamente a movimentos mais diretos de dilaceração e encobrimento do rosto. A segunda constelação trata-se de um movimento semelhante em uma dimensão de afrontar a figura humana, no entanto, é com o lado mais baixo do homem que vem à tona com o animalesco. Atuações animalescas, formas animalescas, interações animalescas, cabeças animalescas, a imagem aproximando-se de uma dimensão bestial. Nestas duas constelações, buscamos articular tanto aspectos visuais como sonoro. Na constelação Desfiguração da Figura Humana, buscamos aproximar os sons do conceito de informe em Bataille, ao passo que na constelação O Animalesco, aproximamos

a ideia de animalesco de um campo sonoro através da presença de vozes animais nos objetos.

Cabe ressaltar que ambas as constelações envolvem análises sonoras e visuais, porém, no que concerne as análises sonoras buscamos aproximar os elementos dissecados com um conceito da imagem em Bataille. Pensamos assim a imagem como para Bergson (2010), que está para além da concepção do senso comum que remete a imagem como algo visual. Esta imagem de que Bergson (2010) fala está ligada à relação entre a matéria e sua representação. Bergson pensa a imagem como um meio termo entre as teses realistas – segundo a qual temos acesso ao objeto enquanto tal – e as idealistas – vemos uma representação transcendental que é diferente do objeto em si. Bergson atribui a esta questão a concepção de "imagem" que seria um meio termo entre ver o objeto em si e perceber apenas uma representação abstrata. Nossa relação com a matéria perpassa por essas imagens:

A matéria, para nós, é um conjunto de 'imagens'. E por 'imagem' entendemos uma certa existência que é mais do que aquilo que o idealista chama uma representação, porém menos do que aquilo que o realista chama uma coisa – uma existência situada a meio caminho entre 'coisa' e a 'representação' (BERGSON, 2010, p. 1-2).

Bergson afirma que seu posicionamento é próximo do senso comum sobre as questões epistêmicas da nossa percepção dos objetos. Para o senso comum, considerar que objetos são independentes de nossa percepção não é estranho. Ao passo em que afirmar que o objeto é distinto do que vemos - suas formas e cores seriam diversas do que percebemos - soa estranho ao senso comum. Porém, é aceitável considerar que o que vemos é uma "imagem" do objeto, que é independente de sua existência ontológica ao mesmo tempo que conserva características presentes em sua matéria. Como o autor completa: "Portanto, para o senso comum, o objeto existe nele mesmo tal como a percebemos: é uma imagem, mas uma imagem que existe em si" (BERGSON, 2010, p. 2).

A imagem em Bergson configura algo muito maior do que o sentido estrito de uma visão, de uma imagem em sentido visual, como uma foto, por exemplo. Não sendo estanho pensar em uma imagem sonora, uma imagem olfativa, entre outras, como diz Conter (2016, p. 97): "No bergsonismo, portanto, a percepção da imagem não é um privilégio da visão, mas de todos os sentidos: existem imagens táteis, sonoras, olfativas, degustativas". E completa: "Em termos de fonografia, o que nos acostumamos a chamar de som, em boa parte do tempo, pode ser compreendido como imagens sonoras" (2016, p. 97). Nesta perspectiva consideramos

possível pensar uma imagem sonora dentro de nossos objetos e, conseqüentemente, nas constelações produzidas das duas constelações.

Outro ponto importante relativo às análises é a relação entre a imagem e o som, processo constituinte do audiovisual. Segundo Deleuze, o cinema clássico diferencia-se do moderno devido às diferenças entre a relação do som e da imagem em cada um. No cinema clássico o som está a serviço da imagem, como um complemento do que vemos visualmente. Ao passo que no cinema moderno, a imagem visual e a imagem sonora tornam-se independentes. Como diz:

O falado e o conjunto do sonoro conquistaram autonomia [...] deixaram de ser um componente da imagem visual, como no primeiro estágio, tornaram-se imagem integralmente. A imagem sonora nasceu em sua própria ruptura, de sua ruptura com a imagem visual (Deleuze, 2009, p. 297).

Notamos isso em nossos objetos, em geral todos os filmes em sua trilha apresentam autonomia em relação à imagem visual e à imagem sonora; o som é um constructo que pode ser analisado autonomamente. Devido a isso, em nossas análises, quando o áudio e som são autônomos, optamos por fazer uma análise separadamente. No caso do curta *A Bitter Message of Hopeless Grief* (1988), devido à sincronicidade de som e áudio, a análise foi composta de forma conjunta.

Para fazer as análises, usamos o espaço do Laboratório Avançado de Tecnologias da Informação e Comunicação (LABtics)⁹² tanto para a edição dos fragmentos quanto para podermos ver alguns dos filmes. No que concerne à análise sonora, cabe ressaltar alguns pontos importantes dos procedimentos de dissecação. Optamos por utilizar os gráficos de análise espectral como elemento para compreender melhor nossos objetos. Estes gráficos servem como uma figura, uma foto, da estrutura de frequências de cada trilha. Através desses gráficos vamos poder apontar detalhes e perceber as frequências de cada trilha. Como muito das trilhas envolvem ruídos, sons pouco convencionais, sem harmonia facilmente identificável, entendemos que compreender a estrutura gramatical do som (harmonia, melodias) é pouco proveitoso. A análise espectral vai servir de apoio como uma concepção visual dos aspectos sonoros, como não se pode "mostrar o som" (o som é algo intrinsecamente experiência através

⁹² Laboratório vinculado ao Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da UNISINOS e localizado na Escola da Indústria Criativa, no campus São Leopoldo da universidade.

do tempo), o gráfico vai ser uma ferramenta de estancar esse tempo e apontar intensidades de volume, de alturas das frequências e de sua duração temporal.

Com o objetivo de obter mais detalhes, alteramos alguns parâmetros de análise em cada caso. Alguns materiais tinham mais presença de sons em frequências mais agudas, mais próximas de 2000 Hertz. Nestes, optamos por deixar um espectro de frequências maior, em outros, frequências mais agudas tinham pouca relevância para a estrutura do som, assim optamos por deixar a delimitação mais restrita, podendo aparecer mais detalhes dentro de um quadro mais relevante de frequências. Além de ouvir as trilhas normalmente, dentro do contexto do filme, usamos um programa de edição de vídeo e separamos a trilha, que posteriormente foi colocada em um software de edição de áudio - Adobe Audition CS6⁹³, para ser mais preciso. O software abre normalmente no gráfico de intensidade da banda sonora, e lá podemos ver a intensidade da banda, se o som está estourado, muito intenso, pouco intenso, se as curvas sonoras possuem pausas, picos, se o lado esquerdo é similar ao lado direito, se o som está muito alto. Feito isso utilizamos o display de frequência espectral, que apresenta um gráfico das frequências inicialmente de 0 hertz até 10.000 hertz, dando uma visão geral do desenvolvimento da faixa sonora e dos rastros das frequências. Em geral, existe o registro de frequências até 10.000 hertz de fato, porém como é um registro extremamente agudo, é raro ter algum desenvolvimento sonoro intencional nessa faixa. O registro muito agudo em geral abarca reverberações de outros sons, ou sons com espectros largos de frequências: por exemplo, o piano tem um espectro até 3.520 hertz (o Lá mais agudo) e a voz humana por volta de 3.400 hertz. Não que não se possam produzir sons mais agudos, e talvez sejam justamente estes sons considerados como sobras, porém muitas das trilhas possuem poucos elementos acima de 3.000 ou 4.000 hertz. Assim, optamos por reduzir o espectro para valorizar uma análise da estrutura dos sons.

Como dito anteriormente, podemos pensar a imagem para além do visual. Assim, nossa análise sonora está inclusa nessas constelações, cada qual com sua particularidade. No caso específico da constelação Desfiguração da Figura Humana, buscamos aproximar o conceito de informe em *Bataille* com os elementos sonoros do filme. Ao passo em que na constelação *O Animalesco*, aproximamos a reversão constante de *Bataille* do altivo ao ignóbil, o ir mais baixo do humano, por sua vez; através de vozes humanas manipuladas, sendo irreconhecíveis enquanto humanas e indicando um constructo de vozes animalescas.

⁹³ Software de edição de som, criado pela empresa Adobe Acrobat.

5.1 A DESFIGURAÇÃO

A desfiguração perpassa o trabalho de Georges Bataille em diversos níveis de sua produção, tanto teórica como ficcional, todavia podemos considerar seu empenho na revista *Documents* (1929) como um dos projetos mais bem delimitados iconográfica e teoricamente sobre a desfiguração. Nesse investimento heurístico, Bataille busca perverter a concepção da imagem enquanto semelhança, esta sendo associada com uma relação de identidade e similitude com uma figura de homem, com o antropomorfismo. A concepção de semelhança em Bataille vem de Tomás de Aquino, relacionada com o assemelhar-se ao divino, a Deus; o homem como imagem e semelhança de Deus. Assim, o projeto da imagem antropomórfica que busca semelhança com a identidade, com o divino. O projeto batailliano é um reflexo da morte de Deus decretada por Nietzsche: sua heurística do informe, da desfiguração da figura humana, é um projeto especificamente ateológico. Como afirma Didi-Huberman (2015, p. 108-109):

Não há, portanto, decomposição do antropomorfismo tradicional sem *decomposição do antropomorfismo divino* (aquele de que o primeiro é o modelo efetivo, aquele que o primeiro toma ficticiamente por modelo). E é isso que nos permite compreender a dimensão essencialmente 'ateológica' da crítica batailliana formulada desde essa época contra a 'Figura humana'.

Esta imagem do homem produzida através da semelhança é destrinchada por Bataille no seu projeto de buscar a dessemelhança, de dilacerar essa figura humana. Por outro lado, a desfiguração, a busca pelo informe, não é negar a forma. Não é o abstrato, e sim uma perversão das formas, uma subversão da imagem enquanto semelhança. Os elementos aqui mostrados derivados do processo de análise dos filmes apresentam em comum esta aproximação com a desfiguração do rosto humano.

Corpos e rostos cobertos por ataduras, máscaras, um rosto desfigurado por queimaduras. Todos esses elementos afrontam uma concepção da figura humana, do rosto enquanto identidade e semelhança, em especial ligada ao divino. O rosto representa por excelência o reconhecimento pessoal, tanto que em todos os documentos de identificação o que vemos são rostos humanos, fixos olhando para a câmera. A intenção destes documentos é o reconhecimento legal de alguém. Ao passo que dentro da nossa tecnocultura atual, vemos proliferações de *selfies*, toda uma tecnologia da imagem do rosto para melhorá-lo, aperfeiçoá-lo, torná-lo mais bonito, mais agradável, mais semelhante, em algum nível, a certo padrão de

beleza. O que vemos aqui é um movimento contrário, de obstruir, esconder, violentar este rosto. Deixá-lo sem identidade, através de máscaras, através de sua aniquilação. E subvertê-lo, aproximar este de uma subversão da imagem semelhança. Rostos desfigurados, uso de máscaras, automutilação, cenas de violência e abuso, todos elementos que encontramos nesses filmes e configuram cada qual em sua especificidade um ataque, uma violação, uma agressão ao corpo humano – e evidentemente a sua figura.

Como presente na última cena do filme *War Is Menstrual Envy*, vemos um homem coberto por ataduras sentado em uma cadeira, como em um trono. Uma mulher vestida de freira e pintada de azul entra em cena com um aparelho para medir pressão. Ela se aproxima e examina o homem. Posteriormente começa a desenfaixar seu rosto, e por baixo das ataduras vemos seu rosto desfigurado.

Figura 5: Frames do filme *War is Menstrual Envy*



Frame 1
Tempo: 64' 20"



Frame 2
Tempo: 68' 22"



Frame 3
Tempo: 70' 59"

Fonte: Elaborado pelo autor.

As ataduras são todas retiradas e vemos seu corpo também coberto por queimaduras e assim como suas mãos. Após isso, aparece outra mulher com os seios à mostra e os dois se beijam, a mulher lambe seus braços, ele lambe seus peitos. A cena torna-se esquisita pela presença incômoda das queimaduras: vemos aqui o dismantelamento da figura humana em dimensão concreta, os efeitos estéticos do acidente aparecem nesta cena. Essa cena pitoresca apresenta o tipo de cena produzida por Nick Zedd, envolvendo um tom sarcástico, ao mesmo tempo em que elementos produzem choque. O grande elemento é, evidentemente, o rosto desfigurado do homem, queimado por um acidente.

Na primeira cena do mesmo filme encontramos algo semelhante a uma performance de duas pessoas enfaixadas. A performance parece se intensificar aos poucos e ficar mais próxima de um conflito entre as duas pessoas.

Figura 6: Frames do filme War is Menstrual Envy



Frame 1
Tempo: 2' 15''



Frame 2
Tempo: 3' 12''

Fonte: Elaborado pelo autor.

Os homens entram em conflito, ao passo que um deles morde a boca do outro. Depois, dentro da mesma sequência dos homens enfaixados, vemos um close em um deles e sua boca gradualmente se enche de sangue.

Figura 7: Frames do filme War is Menstrual Envy



Frame 4
Tempo: 3' 37''



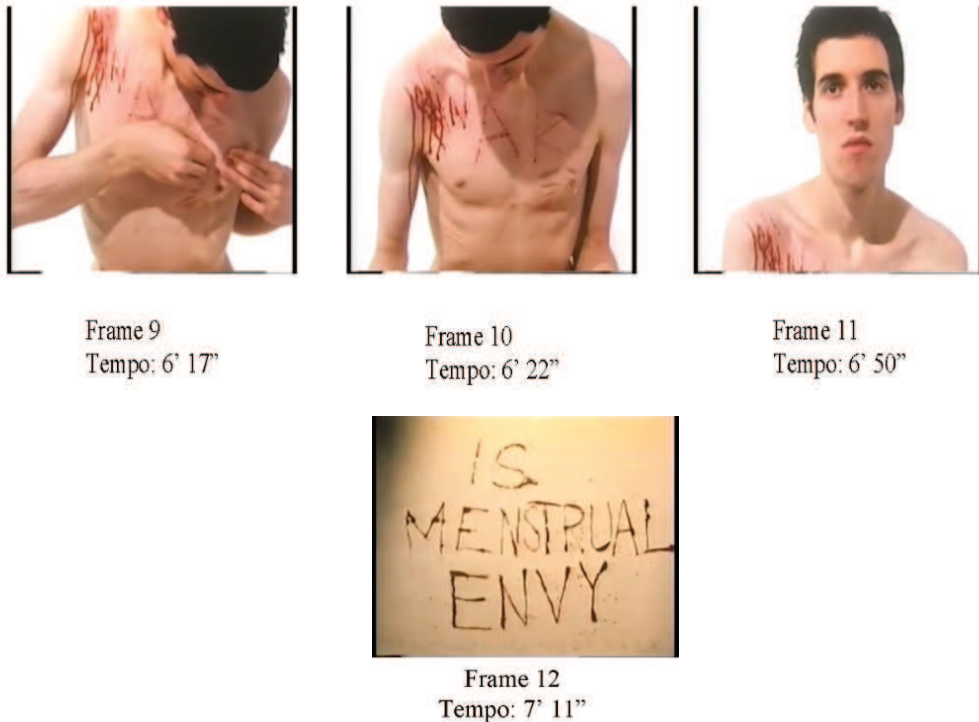
Frame 5
Tempo: 3' 53''

Fonte: Elaborado pelo autor.

Neste ponto encontramos vários exemplos de desmantelamento da figura humana. Nestes frames vemos dois homens cobertos por ataduras, deitados no chão. A atuação deles é estranha, parecem estar em transe ou agindo de forma irracional. Os homens entram em conflito entre si e posteriormente sangram pela boca. Notamos elementos ligados a um comportamento estranho e a sintomas de degradação física. Não se trata de negar o rosto humano e suas feições propriamente ditas; notamos serem rostos, porém são encobertos, são obscurecidos pelas ataduras. O sangrar pela boca nos demonstra outro elemento de um sintoma nocivo.

Essa destruição corpórea, voluntária ou trágica – sofrer um acidente, ser violentado -, é retomada em outra cena do filme, em uma cena de automutilação. Em outro momento vemos um homem sentado ao chão atrás de um fundo branco. A câmera se aproxima dele em um movimento lento e ele passa a se automutilar com obstinação e sem muita reação. Aparentemente sua automutilação não parece ter qualquer sentido para além da cena em si, por fim vemos que esse escreve em sua pele a palavra *WAR*, relacionada à primeira palavra do filme *War Is Menstrual Envy*. Após conseguirmos ler a palavra em sua pele, a câmera dá um close em seu rosto, quando aparece rapidamente o restante do título, onde lemos *is menstrual envy* escrito aparentemente com sangue.

Figura 8: Frames do filme *War is Menstrual Envy*



Fonte: Elaborado pelo autor.

Igualmente o curta *Extase de Chair Brisée* é repleto de cenas envolvendo violências corpóreas, começando com a primeira cena que envolve uma tentativa de estupro, onde dois homens atacam uma mulher. Os homens usam uma máscara de metal, como vemos no frame 10. O curta é todo construído com elementos que escondem o rosto humano, como máscaras e ataduras. Importante notar que na primeira cena, a moça que é violentada não está mascarada,

mas sim quem a violentou, apontando para uma relação entre a atividade baixa do estupro com o disfarce do rosto, acobertado pela máscara.

Figura 9: Frames do filme Extase de chair brisé



Frame 1
0' 27"



Frame 2
0' 30"



Frame 3
0' 48"

Fonte: Elaborado pelo autor.

Os personagens mascarados têm posturas e atitudes violentas. Muitos entram em conflito entre si e aparecem em cenas torturando ou matando uns aos outros. Tudo isso nos dá indícios para pensar em uma relação entre as máscaras e um certo elemento não humano. Na cena final do curta onde vemos uma mulher violentar outra usando uma faca como "pênis", as duas são mostradas com o rosto encoberto, porém a violentadora veste uma máscara de gás, e sua vítima tem seu rosto coberto com ataduras. A cena tem movimentos de câmera rápidos, apresentando pouca precisão ao que acontece em cena.

Figura 10: Frames do filme Extase de chair brisé



Frame 4
Tempo: 13' 52"



Frame 5
Tempo: 14' 17"



Frame 6
Tempo: 14' 30"

Fonte: Elaborado pelo autor.

É como se víssemos toda a cena aos poucos, quando a câmera perpassa por um elemento ou outro, e só assim é possível compreendermos uma imagem geral do se passa. O desenrolar

da cena chega ao fim quando a mulher de máscara parece finalmente matar a mulher com ataduras no rosto. O curta termina subitamente com uma tela escura e o som que só se intensifica é cortado também.

Estas figuras dos filmes são imagens transgressivas, que afrontam uma imagem da semelhança do homem. Vemos automutilações, pessoas cobertas por ataduras, máscaras, um rosto completamente desfigurado por um acidente. Esta forma expressiva transgressiva deseja ir ao mais baixo, quebrar uma imagem ideal e desafiar quem as vê. Existe algo herético na transgressão justamente por ela ser associada a uma *quebra* da imagem enquanto semelhança sagrada. Oposta à imagem vinculada ao semelhante divino, a imagem do homem como semelhança de Deus e, por conseguinte, sendo sagrada, importante, elevada quase tocando no céu ou no sol. Os filmes desafiam esta relação e apresentam uma imagem que busca destruir monumentos, quebrar a semelhança entre imagem e sagrado, o ignóbil, o mais baixo, aquilo que não se deve ver; tudo vem à tona com esses filmes.

Estes filmes apresentam grande proximidade com o projeto batailliano de desfigurar a figura humana, de buscar a abjeção, de produzir um trabalho sobre o informe. Didi-Huberman (2015) vê em Bataille um movimento dialético capaz de produzir uma estética do sintomal. Porém esta é uma dialética que, em oposição à hegeliana, não produz semelhança. A tese – seguindo a estrutura de tese, antítese e síntese – seria a arte estabelecida como "uma *forma sem provação*, uma forma inofensiva, tranquilizadora, desprovida de qualquer caráter 'decisivo e impossível', uma forma *acadêmica*" (DIDI-HUBERMAN, 2015, p. 392). A antítese seria o exemplo pitoresco do sapato para um fetichista, aparecendo aqui o sintoma em seu sentido repleto de aptidões negativas, "uma *provação sem forma*, em qualquer sapato, desde que 'amado' no próprio jogo de sua mórbida 'transposição simbólica', valeria bem mais que a mais bela das *Afrodites* esculpidas" (DIDI-HUBERMAN, 2015, p. 393). A sua síntese seria a superação do simples sintoma, em sua negação formal, aproximada de uma forma, porém já não a forma acadêmica, sem provação, mas uma forma-provação. Estaria aí a constituição de uma estética do sintomal, "uma *provação dilacerando a forma*, mas feita forma por sua vez no movimento recíproco de uma *abertura* da forma pela provação e da provação pela forma" (DIDI-HUBERMAN, 2015, p. 393). A forma e a provação entram em conflito, destruindo-se mutuamente e gerando algo além: a estética sintomal, produzida justamente pela transgressão da forma. Neste sintoma, nestes filmes, vemos a desfiguração do humano seja pelo acidente, seja pelo encobrimento do rosto, seja por apontar seu lado mais baixo.

Os rostos enfaixados, os rostos desfigurados pelo acidente, nos remetem à foto de Crépin citada na revista *Documents*. Trata-se da foto de Crépin desfigurado por uma tentativa de suicídio, esperando no banco dos réus, com o rosto enfaixado (figura 11). Ambos os casos reais, ambos apresentando figura humana, pelo menos no que tange a sua concepção de semelhança, mas dilacerados pelo acidente. O suicídio fracassado e um acidente com incêndio, ambos parecem buscar no acidente - no sintoma, se quisermos - um efeito-conflito com uma imagem do homem: "é o confronto violento da figura humana com suas alteridades, estejam elas além ou aquém dos modelos ideais, sejam definidas pelo excesso ou pela falta, sejam extáticas ou bestiais" (MORAES, 2002, p. 173).

Figura 11: Foto de Crépin



Fonte: Imagem copiada da Encyclopédia Acephalica (BATAILLE, 1995, p. 62).

Este tipo de apresentação do acidente em um contexto estético do filme faz pensar que as imagens evocadas por Bataille naquela revista de *Beaux-Arts* ainda refletem em produções mais recentes. O encontro do acidente e de seu resultado de desfiguração de um corpo humano configura essa estética sintomal, que resgata o acidente em sua dimensão real para apresentar um corpo desfigurado. Como nos questiona sobre a passagem do homem pela guerra Moraes (2002, p. 149):

Como compreender que, depois do violento processo de desantropomorfização por que passa a figura humana, depois de sua absurda decomposição em matérias químicas ou fluidos elétricos, depois do esvaziamento de seus traços psicológicos, ainda possa restar algo que permita afirmar o homem como um ser vivo?

Evidentemente não se trata aqui de uma experiência bélica, todavia o mundo dos acidentes está para além da guerra, muito embora a guerra produza sistematicamente acidentes,

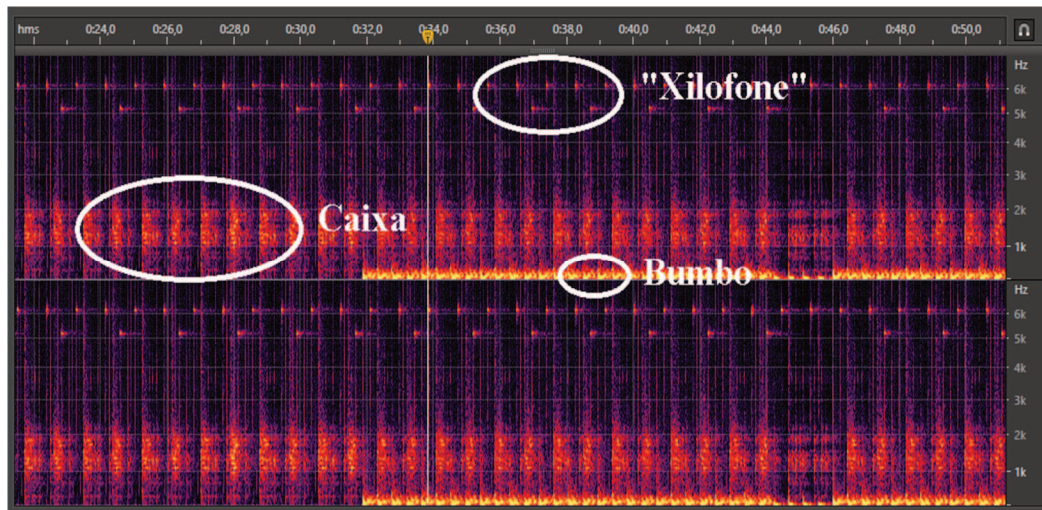
ela se constitui através de uma violência extrema. Porém, não podemos negar uma forte presença de uma estética negativa, seja por evidenciar um rosto disforme, seja pelas cenas onde vemos corpos cobertos por ataduras e onde ocorre automutilação. Fica evidente uma violência contra o corpo humano, se não vista propriamente na cena, ao menos virtualmente podemos perceber que ocorreu um acidente.

Essa desantropomorfização perpassa o uso de máscaras, como nos frames 3 e 6. A máscara esconde o rosto, ao passo que mantém certa característica do humano. No curta *Extase de Chair Brisée* percebemos que as máscaras eram usadas pelos agressores, pelos violentos. "Quando o que é humano está mascarado, nada mais há de presente além da animalidade e da morte" (DIDI-HUBERMAN, 2015, p. 110). Estas máscaras estão num contexto de encobrimento de uma humanidade, ou ao menos de uma ideia de humanidade ligada à elevação estética e moral, que estes filmes em suas máscaras tentam dilacerar. Porém as máscaras de *Extase de Chair Brisée* são as máscaras de gás usadas em conflitos bélicos, em situações de risco de vida, em um ambiente de perigo como destaca Didi-Huberman (2015, p. 128): "nossas máscaras modernas, nossas únicas máscaras verdadeiramente 'dignas de Ésquilo', escrevia ele, são, no fim das contas, as máscaras de gás de nossas grandes matanças contemporâneas". Todos esses elementos configuram uma estética que busca dilacerar o antropomorfismo. Notamos que o elemento extremo desses filmes apresenta como ponto comum um ataque à figura humana, seja pelo acidente, pelo corte ou pelas máscaras.

No que se segue traçaremos comentários sobre os aspectos sonoros dos filmes já mencionados acima. Temos em vista os elementos sonoros que encontramos, buscamos agrupá-los no que entendemos por informe sonoro. Para elucidar nossas análises de som, usamos o recurso do gráfico espectral de frequências. Visando esclarecer o que entendemos por informe sonoro faremos uma comparação da faixa do projeto Aphex Twin (1994) com um trecho do filme *War Is Menstrual Envy* (1992).

O uso de análise espectral para analisar o som nesses filmes é importante para mostrar a (des)estrutura das músicas. Buscamos mostrar que através desse recurso podemos ter uma concepção visual do som que ajuda na análise destes objetos. Para mostrar as discrepâncias dos nossos objetos ou sua imagem informe sonora, analisaremos a seguir um trecho da música Flaphead do projeto Aphex Twin (1994) que apresenta uma estrutura bem minimalista.

Figura 12: Gráfico espectral de frequências da música Flaphead (1994).



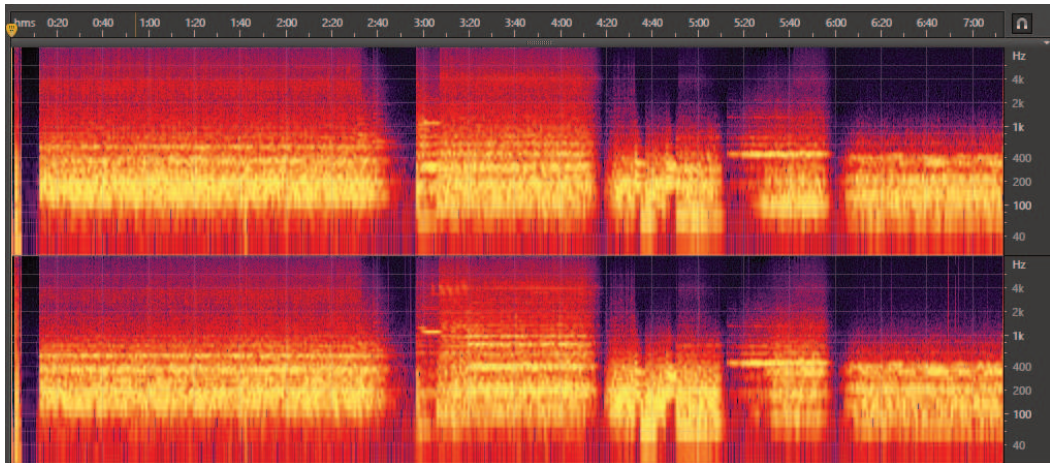
Fonte: Elaborado pelo autor.

Começando com um som de caixa batendo repetidas vezes, um som agudo lembrando um xilofone agudo, intercalando Gb8 e E8, repetindo-se até os 32" da faixa, quando começa uma baixa grave fazendo o papel de bumbo. Toda essa estrutura emula em parte uma bateria⁹⁴, com o som da caixa, do bumbo e também do prato de chimbau (hi-hat) usado para marcar o tempo. Aos 44" ocorre um *break*, uma pausa na estrutura que se repete, restando somente o som agudo e um som de bumbo mais grave e menos intenso. Posteriormente a estrutura anterior se repete. Bem, trouxemos esse exemplo não para analisar a obra de Aphex Twin, nem para mostrar elementos da composição eletrônica, e sim para mostrar que nesse exemplo há uma estrutura simples e bem demarcada. O gráfico de análise espectral nos mostra uma estrutura padrão. Até visualmente vemos uma constante, a análise espectral nos dá assim uma boa figura da estrutura da música, o gráfico apresenta uma forma com repetições de estruturas, visíveis aos olhos. Podemos perceber uma estrutura organizacional nessa música.

Todavia, com nossos objetos, devido a suas características pouco claras em termos de sonoridade, há dificuldade em se realizar tal tipo de análise. Claro, é possível apontar algo, mas devido à estrutura ruidosa desses sons, uma análise como a feita na faixa "Flaphead" não será possível.

⁹⁴ Caixa, bumbo e chimbau são elementos percussivos constituinte da formação da bateria.

Figura 13: Gráfico espectral de frequências do filme *War Is Menstrual Envy*.



Fonte: Elaborado pelo autor.

É notável a diferença entre esses dois gráficos quando postos em comparação, evidenciando um caráter informe deste trecho do filme *War Is Menstrual Envy*. A faixa demonstra ter uma gama de frequências com intensidade forte, dispensando algum apontamento mais pontual como o feito no gráfico anterior. Podemos ter uma ideia de como ocorre uma maior intensidade em determinada frequência, quando um som agudo ou grave se sobrepõe na escuta, porém fica evidente a falta de forma do som e do gráfico, por conseguinte. Porém, não apenas a música deste trecho apresenta esse caráter, mas de certa forma todas as trilhas de nossos objetos demonstram uma proximidade com esse informe. Todavia não somos os únicos a pensar essa relação da música ruidosa da *noise music* com o informe em Bataille, como vemos em Sargeant (2015, p. 165) comentando o trabalho do músico japonês Merzbow: "ademais, no sentido literal, não há no som de Merzbow nenhuma estrutura musical familiar prontamente reconhecível. Ela possui muito em comum com a obra de Bataille, no sentido em que se apega à noção de falta de forma; como manifestado no disforme"⁹⁵.

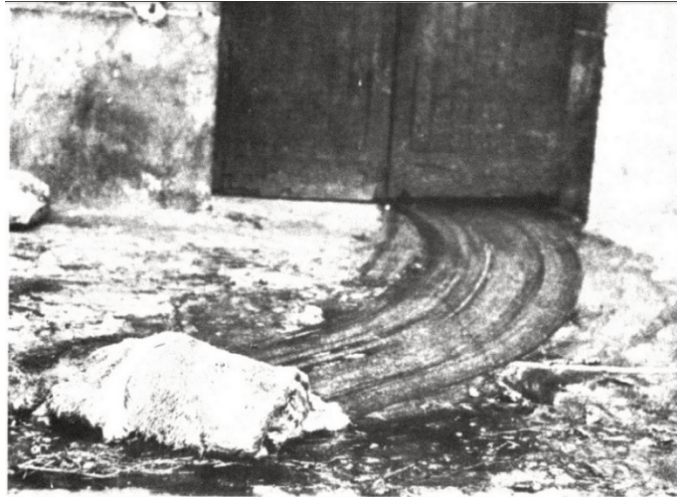
Porém, nos perguntamos sobre o que consiste o informe, de que consiste essa falta de forma, essa falta de estrutura. Didi-Huberman (2015, p. 174) compara o informe com a foto de um animal abatido presente no verbete *Abattoir* do dicionário crítico de *Documents*:

Por que *esta* imagem? Porque ela é, mais do qualquer outra, a *própria imagem do dessemelhante*. O que ela representa? Inicialmente seria difícil de dizer. Poderia não ser mais que um pano de chão nojento demais abandonado na frente de uma porta, e deixando atrás de si esse rastro de uma sujeira que adivinhamos ser sangue. Mas a hipótese que se revelará a mais correta é ainda pior: esse amontoado informe, essa

⁹⁵ Trecho original, em inglês: "moreover, in the literal sense there is in Merzbow's sound no readily recognizable of familiar musical structure, it has much in common with Bataille's work in that embraces the notion of formlessness; as manifested in the formless."

'coisa', é apenas o que restava, diante da objetiva de Eli Lotar, de um animal abatido. Sua pele enrolada sobre si mesma, como um simples pano de chão. Aí está, portanto, a imagem por excelência do 'resíduo supremo', o amontoado informe do que foi animado e depois sacrificado.

Figura 14: Abatedouro foto de Eli Lotar

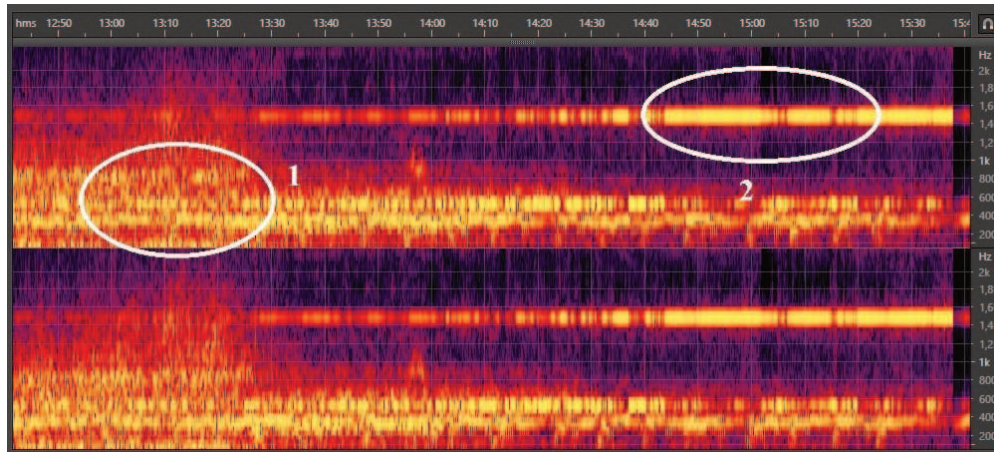


Fonte: Imagem copiada da Encyclopedia Acephalica (BATAILLE, 1995, p. 73).

A pele – ou pano de chão – pouco clara, que temos que adivinhar o que é, com um rastro de sangue. Vemos elementos dos sons aqui trabalhados, estes são pouco claros, não parecem com nada, e podem ser ou pano de chão ou um animal abatido, ou um som de microfonia ou de sintetizador, tudo isso desfigurado, feito informe, por um constructo que o aproxima de um ruído difícil de definir. Esse é um dos problemas que encontramos em nossas análises, devido a essa característica informe dos sons aqui apresentados, constructos que usam diversos efeitos gerando sons de difícil definição. Esse "não se sabe o quê" do som é apontado como uma das características do informe, tornando o som ouvido algo impossível de apresentar uma descrição precisa. Devido a isso, as análises feitas aqui envolvem diretamente a percepção do autor e possíveis imprecisões se devem a essa característica sonora própria desses materiais.

Dando seguimento às análises desta constelação, passaremos ao trecho do curta *Extase de Chair Brisée* correspondente à última cena do curta (já descrita acima).

Figura 15: Gráfico espectral de frequências do filme *Extase de chair brisé*



Fonte: Elaborado pelo autor.

Neste trecho que corresponde à última cena já descrita, indo de 1 até 3, a trilha tem um som repetitivo que acompanha boa parte do curta como marcado no gráfico (marcação 1). Lembrando um alarme (só que mais grave), este som vai se dissolvendo até o fim da trilha. Ao passo que temos um som agudo que vai se destacando ao final do curta (marcação 2), se aproximando a um som de microfonia, que começa a se intensificar cada vez mais até o final do curta. Este som gera um grande desconforto em quem assiste, e ao passo que fica com mais volume, associado com a cena, gera uma tensão e mal-estar maior. Ao final, como vemos no gráfico, o som é bruscamente cessado.

Os gráficos não apontam somente para esse caráter do informe, mas também para recursos como uso de frequências extremamente altas, fechando praticamente do mais grave ao mais agudo, um traço de extrema intensidade sonora. Este trecho ao ser reproduzido em um som bom e com volume considerável, produz fortes sensações físicas, seja de incômodos no ouvido, seja por sua presença opressora. Tocamos assim num dos pontos característicos da *noise music* e muito frequente em nossos objetos: o aspecto tátil do som, usado como um elemento para produzir desconforto, incômodo e sensações desagradáveis. Porém, não apenas a falta de forma compõe a trilha, o som aqui produz aversão e desconforto em quem ouve. Assim esse caráter de irritabilidade é igualmente associado a uma iconografia batailliana, como diz Sarpa (2012, p. 282): "para focar na irritação causada pelo ruído, Hegarty (2009, p. 110) cita um exemplo visual retirado de Bataille - relacionado à reação do último a uma antiga imagem fotográfica de um homem chinês tendo seus membros decepados - de forma a

argumentar sobre a irritabilidade gerada pelo ruído"⁹⁶. A imagem do chinês decepado, já mencionada em nosso capítulo sobre a imagem em Bataille, retorna aqui para ser exemplificada como próxima da irritabilidade do ruído – e podemos ser mais específicos por certos gêneros como a *noise music* que produzem constructos nauseantes usando o som. Essa característica de irritabilidade é construída por uma forte presença do som no corpo, através de frequências com muito volume. No gráfico espectral 2, notamos que um largo espectro de frequência se encontra com um nível altíssimo de volume, gerando uma forte presença corporal em quem escuta. O impacto sonoro tátil encontrado nessas trilhas é característico de certos estilos de música como o *noise music*, *industrial music*, *powerelectronics*⁹⁷. Esses gêneros buscam, através de grande intensidade sonora, produzir impactos corporais em quem escuta. Como comenta Sarpa (2012, p. 272): "isto é, eles ambicionam explorar algumas intrínsecas características do som, que são capazes de serem oferecidas como um estímulo para intenções repulsivas, excessivas ou até destrutivas que estão direcionadas aos corpos de seus receptores"⁹⁸.

Assim, ao ouvirmos essa trilha, há a experiência de mais uma estimulação no corpo do que uma apreciação mental, ou relacionada à estrutura da música como harmonia, melodia, ritmo, etc. A recepção dessas trilhas envolve experiência estética corporal, voltada à estimulação não só mental, porém também como algo mais elementar (ou primitivo) do contato do som com o corpo. Além da percepção sensorial mais rudimentar, à sua forma mais extrema, leva ao ponto do insuportável. Aproximamos isso dos comentários feitos por Castanheira, Pereira e Sarpa (2010, p. 9) no seguinte texto:

A proposta que parece emergir em movimentos como o *noise* é a de que, além de um modelo intersensorial de percepção do objeto, essa percepção deve ser levada a cabo de forma intensa. Os limites sensoriais e os limites de suportabilidade do corpo são como que colocados lado a lado. Chegamos a um momento em que o excesso de informações parece tentar arrancar de nossos aparelhos biológicos toda e qualquer resposta possível. Para essa intensificação absoluta do efeito que sons extremos podem ter sobre a fisiologia humana não parece fazer sentido falarmos mais de estímulos de natureza auditiva exclusivamente.

Notamos que os aspectos sonoros de nossos objetos mantêm este ponto em comum com a *noise music*. Assim, esses elementos sonoros apresentam uma estrutura informe, e através de

⁹⁶ Trecho original, em inglês: ""to focus on the irritation caused by noise, Hegarty (2009, 110) cites a visual example from Bataille – of the latter's response to an old photographic image of a Chinese man having his limbs cut off – in order to argue about the irritability generated by noise."

⁹⁷ Gênero derivado da *noise music*. Tem como características a forte presença de ruídos e os vocais gritados.

⁹⁸ Trecho original, em inglês: ""that is, they aim at exploring some of the intrinsic features of sound, which are able to offer themselves as a stimulus for the repulsive, excessive, or even destructive intentions directed at the bodies of their receptors."

forte presença de certas frequências, produzem um impacto corporal que quando não é próximo do insuportável beiram a irritabilidade de forma proposital. Ao usarem o som de forma a produzir efeitos corpóreos, esses filmes aproximam-se do que é trazido por Laura Wilson (2012) a respeito de uma espetação física, ao buscarem fazer as imagens e o som tocar em quem os vê.

Ao considerarmos a desfiguração humana como um virtual, foi possível encontrar suas diversas atualizações nos fragmentos aqui apresentados. A face humana dilacerada por acidentes em rostos enfaixados e acobertados, ao sangrarem pela boca, na violência contra o corpo com a automutilação, tudo isso configura uma destruição corpórea, um ataque ao homem e a sua imagem. Ao privar o homem de sua face, a máscara o iguala ao animal e à morte e remete às matanças bélicas. No aspecto sonoro, o uso do ruído aproxima as trilhas com uma imagem sonora do informe, da pele/pano jogada ao chão, como algo qualquer, como um não se sabe o quê. Da mesma forma, ao usarem sons agudos que causam grande irritabilidade, geram um estímulo corpóreo negativo, produzindo efeitos próximos ao fisicamente nocivo à audição. Alguns desses elementos serão retomados em nossa segunda constelação, no entanto esta será voltada para os aspectos animalescos que compõe nosso corpus.

5.2 O ANIMALESCO

O mito de minotauro é um dos mais emblemáticos da mitologia grega a respeito do erotismo e do animalesco. Na mitologia, a origem do minotauro deve-se à vingança de Poseidon com o deus Minos. Para Minos provar sua grandiosidade a Poseidon, lhe foi dado um touro sagrado para ser sacrificado, mas Minos por sua vez ficou encantado com a beleza do touro e o esconde, sacrificando outro touro em seu lugar. Poseidon descobre a enganação e como vingança pede para Afrodite encantar Pasífae (a mulher de Minos) com uma paixão - um excesso de erotismo - em relação ao touro. Pasífae pede ajuda para Dédalos, o Deus arquiteto, para construir um touro de madeira oco por dentro, ficando dentro do touro construído e podendo copular com o touro pelo qual se apaixonara. Feito isso, Pasífae entra no touro de madeira e com ele mantém relações sexuais. Resulta disso sua gravidez do touro, nascendo o minotauro com corpo de homem e cabeça de touro fruto da relação zoofílica de Pasífae (cf. Zufferli, 2017, p 263). Como diz Moraes (2002, p. 178-179):

Monstro nascido da união entre Pasífae, filha do Sol, e um touro branco — que Minos, rei de Creta, considerava demasiado belo para sacrificar a Netuno —, o Minotauro descende de uma linhagem solar. Daí seu verdadeiro nome ser Astério, ou Astérion, a evocar a figura de um deus celeste da civilização cretense. Contudo, por ser fruto de uma traição — Pasífae era mulher de Minos — e, ainda mais, de um acasalamento contra a natureza, o homem-touro é encerrado num gigantesco labirinto, frequentemente interpretado como um mundo sombrio e infernal. Ainda que o mito helênico comporte diversas variações, elas tendem a desembocar nessa ambivalência que, segundo Starobinski, confere ao monstro uma face diurna e outra, noturna.

O animalesco representado pela figura do minotauro, figura esta que fascinou Bataille a ponto de configurar como nome de uma de duas revistas, nos apresenta dois pontos presentes nos filmes, tanto o fascínio pelo animal – a filia pelo animal – representada pelo mito na figura de Pasífae, quanto esse movimento animalesco do homem, quando este vai ao mais ignóbil, toca o mais baixo. Essas duas figuras, esses dois movimentos, são encontrados em Bataille, o primeiro como já citado no mito do minotauro e o segundo encontramos em seus textos, em especial sobre o dedo do pé. Neste pequeno ensaio, Bataille (1985, p. 20) nos diz:

A divisão do universe entre o inferno subterrâneo e o perfeitamente puro paraíso é uma concepção indelével, sendo que a lama e a escuridão são os princípios do mal e a luz e o espaço celestial são os princípios do bem: com os seus pés na lama, mas suas cabeças mais ou menos na luz, os homens obstinadamente imaginam uma maré que irá permanentemente elevá-los, para que nunca retornem a um espaço puro⁹⁹.

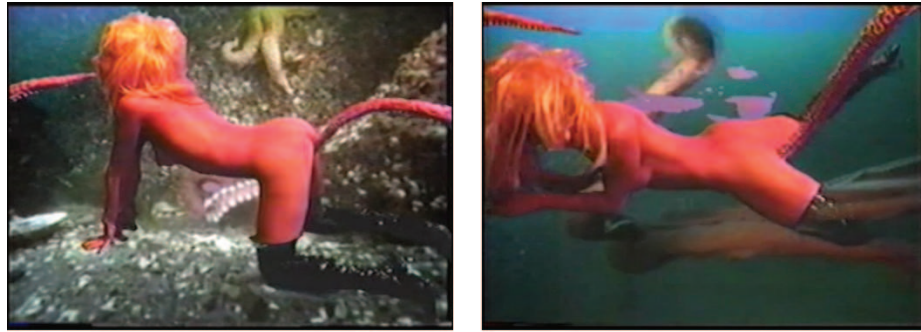
A divisão ente o elevado enquanto ligado ao acima, ao sol, ao espaço, e o baixo como aquilo que é terreno, como o dedão do pé. O texto traz à tona este debate em Bataille e sua concepção sobre a baixeza como na verdade algo mais humano do que a elevação. O dedão do pé foi objeto de repulsa e mascaramento ao logo da cultura humana. O dedão representa em Bataille o que tentamos esconder, que ao mesmo tempo é proibido e também acaba por ser objeto de fetichismo. A obra de Bataille, em especial seus romances, está repleta de cenas (figuras, imagens) relacionadas a esse tipo de baixeza. Em seu conhecido romance *A História do Olho* (2015), com diversas passagens ligadas a dejetos, a atitudes sexuais extremas violentas e obceçadas por ir ao mais baixo do homem.

Deste mito podemos compreender do que se trata falar do animalesco e que sua presença na cultura humana se dá, ao menos, a partir dos mitos gregos. Em geral entendemos por animalesco algo baixo, que diminui a altura do humano. A atitude animalesca é nociva, idiota,

⁹⁹ Trecho original, em inglês: "The division of the universe into subterranean hell and perfectly pure heaven is an indelible conception, mud and darkness being the principles of evil as light and celestial space are the principles of good: with ther feet in the mud but ther heads more or less in light, men obsnately imagine a tide that wil permantlu elevate then, never to return, into pure space."

mostra o lado podre e visceral de quem a pratica. Consideremos este aspecto do termo, assim como certa filia pelo animal. Buscamos mostrar tipos de imagens animais, ou cenas que demonstrem tanto uma atuação animal, uma postura animal, como a presença de figuras animais e aproximação erótica com elementos do universo animal.

Figura 16: Frames do filme *War Is Menstrual Envy*



Frame 1
Tempo:20' 42''

Frame 2
Tempo:22' 49''

Fonte: Elaborado pelo autor.

Cena semelhante encontramos no filme de Nick Zedd, *War Is Menstrual Envy*. Vemos uma mulher (interpretada pela atriz Kembra Pfahler) nadando em frente a um *croma key*¹⁰⁰ com imagens de peixes e do fundo do mar. Começam a aparecer imagens de polvos gradualmente atrás dela no *croma key* e acompanhando esta aparição vemos dois tentáculos, supostamente de um polvo. A atriz começa a interagir com os tentáculos com insinuação sexual, chegando a lambe os tentáculos e até mesmo penetrá-los em sua vagina. A trilha que acompanha esta cena é o lendário álbum de Lou Reed, *Metal Machine Music* (1975). A cena estende-se com esta estrutura, até acabar repentinamente com uma próxima parte que ocorre em um bar. Como de costume no filme, troca-se o plano junto com a trilha sonora, indo-se para outra cena e outra trilha repentinamente. Todavia, fica marcado nessa cena esta relação de zoofilia de uma mulher com animais marinhos, embora pouco convincente, devido ao *croma key*, aos tentáculos pouco precisos. Apesar disso, a nudez, a relação produzida com os tentáculos (mesmo inverossímeis) de fato ocorreu, e até ocorreu uma inserção vaginal daquele material - elementos próximos de

¹⁰⁰ *Croma key* é uma técnica de filmagem que consiste em fazer uma cena com um fundo em uma cor – em geral verde – e adicionar na pós-produção um fundo, em cenário, ao plano.

uma pornografia, podemos dizer. A uma insinuação de uma zoofilia pornográfica que podemos entender como um ato transgressivo, devido o tabu do tema.

Figura 17: Frames do filme *The Loneliest Little Boy in the World*



Frame 1
Tempo: 3' 03"



Frame 2
Tempo: 3' 28"



Frame 3
Tempo: 3' 38"



Frame 4
Tempo: 3' 44"

Fonte: Elaborado pelo autor.

O curta *The Loneliest Little Boy in the World* é o mais evidentemente ligado ao tema do animalesco. A estrutura do curta é basicamente uma inter-relação entre uma mulher e uma cabeça de porco. Durante as cenas iniciais, o plano do rosto da mulher e do porco vão se intercalando, dando close, aproximando os rostos de ambos. Posteriormente, o curta desenvolve-se através da relação entre a mulher e a grotesca cabeça de porco (frames 3 e 4), intercalando outras cenas como a cabeça coberta de agulhas (frame 1). O curta desenvolve-se nesta relação entre a mulher e a cabeça de porco, com uma trilha sonora composta por vozes manipuladas, em especial com alteração da altura do som. A visão grotesca da cabeça de porco já é algo que nos provoca repulsa, e ao vermos a mulher em um intento de relacionar-se com este grotesco, constitui-se uma sensação mais desagradável ainda. Os dois rostos em seu

contraste evidente, a cabeça de porco em sua animalidade e o rosto da mulher que podemos afirmar ser esteticamente agradável: ao aproximarem estes dois elementos o curta se mostra produzindo desconforto em quem o vê.

Outro elemento do animalesco encontramos no filme de Kaganof, *Dead Man II: Return of the Dead Man*. Este faz jus ao projeto de Bataille, envolvendo um movimento de produzir uma imagem contra o idealismo, de apresentar o mais baixo do humano.

Figura 18: Frame do filme *Dead man II: Return of the dead man*



Frame 1

Tempo: 1'13''

Fonte: Elaborado pelo autor

Nas duas cenas mais emblemáticas neste sentido, aqui destacadas, encontramos imagens de erotismo transgressivo característico de Bataille, envolvendo emetofilia e urofilia. As cenas são provavelmente as mais extremas e nauseantes dos filmes aqui estudados. Apesar de considerarmos nossa certa resiliência para cenas pesadas, estas cenas nos causaram profundo desconforto, cumprindo com seu provável objetivo de gerar mal-estar em quem vê. As cenas aproximam-se de algo pornográfico – pornô extremo – por serem ligadas a fetiches sexuais e também pelo seu "realismo". As cenas de fato ocorreram, os atores interagiram daquela maneira, houve vômito e urina, como foi possível averiguar em nossa escavação. Tudo isso contribui para a sensação de aversão desta imagem e ratifica a vontade do diretor – inspirado por Bataille – de tocar no mais baixo, de retratar o lado animalesco, por assim dizer, do homem em seus fetiches mais nauseantes. Uma das cenas (frame 1) é descrita por Sargeant (2015, p. 156):

Um momento de pura abjeção torna-se o ponto de entrada natural. Ao enfiar suas mãos profundamente em sua garganta, o homem sentado engasga. O som é horrendo, macabro, um gutural profundo, ruído físico que frequentemente faz mesmo espectadores calejados e familiarizados com formas extremas de cinema encolherem-

se. Tudo é seguido por alguns globos de vômitos expelidos de seus lábios. Finalmente, os ruídos de suas tentativas de vômito entram em erupção, em uma rica torrente de vômito que inunda o rosto do outro homem, virado para cima e com sua boca completamente aberta. Ele engasga com o vômito, mesmo enquanto deixa o 'banho romano' cascatear sobre seu rosto, peito e pênis: uma correnteza amarela de foda¹⁰¹.

Figura 19: Frame do filme *Dead man II: Return of the dead man*



Frame 2

Tempo: 24' 18''

Fonte: Elaborado pelo autor.

A outra cena envolve uma mulher de vestido preto, que sobe no balcão do bar e urina no chão (frame 2). Em uma cena posterior, a mulher está sobre o mesmo balcão, porém dessa vez seu jato de urina vai direto no rosto do protagonista do filme. O homem recebe o jato com aparente satisfação e até mesmo certo prazer. A trilha dessas cenas não é composta por música (ou ruídos) e sim pelos elementos que vemos na cena. No caso da primeira (frame 1), ouvimos os sons nojentos de vômito e os gemidos dos dois homens. Na segunda, ouvimos o som de urina (água) caindo. Apesar de não serem sons ligados a um constructo sonoro/musical como nos outros filmes, esses sons ignóbeis acabam por gerar efeitos igualmente repulsivos e desagradáveis.

Cenas próximas da zoofilia, cabeças de porco, parafilias envolvendo excrementos, vozes alteradas para criar sons monstruosos; tudo isso aproxima o homem de algo baixo, do seu lado ignóbil. Encontramos em uma passagem da revista *Documents* um comentário que sintetiza o animalesco que encontramos aqui:

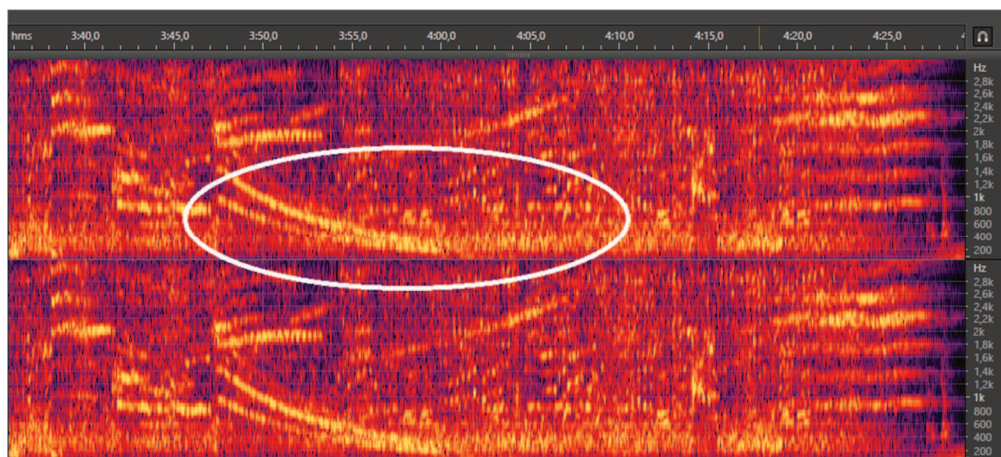
¹⁰¹ Trecho original, em inglês: "A moment of pure abjection becomes the natural entry point. Sticking his hands deep into his throat, the dominant seated man gags. The sound is horrific, ghastly, a deep guttural, physical noise, that often causes even hardened viewer familiar with extreme forms of cinema to flinch. This is followed by a few globes of vomit spat from his lips. Finally the retching noises erupt into a rich torrent of puke that floods onto the other man's upturned face and into his wide-open mouth. He gags on the vomit even while letting the "roman shower" cascade over his face, chest and penis: a yellow torrent of fuck."

Podemos definir a obsessão pela *metamorfose* como uma necessidade violenta, *que se confunde, aliás, com cada uma de nossas necessidades animais*, excitando um homem a apartar-se subitamente dos gestos e atitudes exigidos pela natureza humana: por exemplo, um homem no meio de outros, num apartamento, joga-se de peito no chão e vai comer a comida do cachorro. Há, assim, em cada homem um animal trancado numa prisão, como um prisioneiro, e há uma porta, e se a porta é entreaberta, o animal arroja-se para fora como o prisioneiro que acha a saída; então, provisoriamente, o homem cai morto e a besta conduz-se como uma besta, sem qualquer preocupação de provocar a admiração poética do morto. É nesse sentido que vemos um homem como uma prisão de aparência burocrática. (Bataille, 1929, apud Didi-Huberman, 2015, p. 205)

O jogar-se no chão para comer a comida de cachorro aproxima-se desse animalesco, desse lado ignóbil do homem.

No que concerne ao aspecto sonoro dos outros curtas, notamos deformações técnicas feitas em vozes humanas para gerar efeitos de estranhamento e se referir a corpos não-humanos.

Figura 20 :Gráfico espectral de frequências do filme The Loneliest Little Boy in the World



Fonte: Elaborado pelo autor.

O curta *The Loneliest Little Boy in the World* apresenta elementos que aproximamos do animalesco, como visto anteriormente (frames 2 e 3). Porém, notamos que o curta faz uso de vozes manipuladas em sua trilha, no entanto a voz aqui não é usada para denotar algo específico dentro da cena e sim usada como um instrumento da trilha; a voz não é semântica. O trecho destacado (marcação) mostra um glissando¹⁰² de uma voz que é alterada até tornar-se um som grave e contínuo, perdendo totalmente sua característica de voz. A voz humana é decomposta

¹⁰² Movimento suave que marca a passagem de uma frequência a outra.

por essa alteração de altura e torna-se um som grave com pouca definição. Este som produz uma forte presença na trilha do curta, aproximando-se do que é notado por Laura Wilson (2012) como expectativa corporal. O som grave, ao preencher a sala, produz um efeito corpóreo que, associado às cenas do filme, gera uma experiência visceral (SARGEANT, 2015, p 180).

Encontramos elementos animalescos igualmente no curta *A Bitter Message of Hopeless Grief*. Com sua atmosfera sombria, a fotografia carregada de tons escuros e o cenário que nos remete a um lugar subterrâneo, como uma caverna, O curta todo é feito pelas máquinas desenvolvidas pelo coletivo, estas muitas vezes revestidas com crânios criando esqueletos "vivos" de animais (frame 1).

Figura 21: Frames do filme *A Bitter Message of Hopeless Grief*



Frame 1
Tempo: 4' 02"



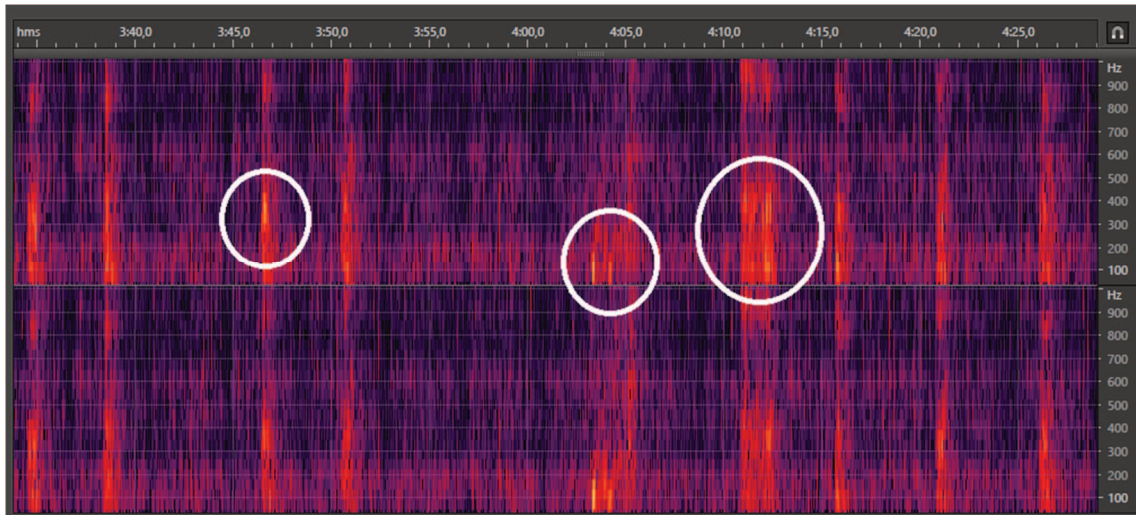
Frame 2
Tempo: 4' 11"

Fonte: Elaborado pelo autor.

É provável que este curta seja uma das poucas produções sem a presença de humanos em cena, sem ser uma animação. E isso gera sensação de frieza. O fato de apenas máquinas atuarem e o curta ser filmado normalmente – não produzido por computador, por desenho ou outras formas – nos mostra algo fundamental de sua forma expressiva e também produz problemas para uma análise. O material filmado é totalmente morto, inorgânico. Máquinas, cadáveres, crânios, o cenário: tudo é sem vida. As máquinas se movem, é claro, mas é um movimento que sabemos ser produzido sem vitalidade. Talvez pela característica grotesca das máquinas, feitas com uma rudimentar engenharia industrial, seu estranhamento seja maior. O curta expulsa a forma humana do audiovisual. São máquinas de produção audiovisual filmando outras máquinas e o homem apenas orquestrando seus funcionamentos. É uma realização tecnocultural extrema, por assim dizer, que agrava-se devido a sua forma pouco estetizada, não buscando esconder as máquinas, e sim mostrá-las em sua crua frieza.

Notamos que existe uma correspondência do som com o visual. O trecho que trouxemos é acompanhado de uma cena de uma das máquinas mergulhando a cabeça em um poço, com uma textura de oleosa e escura (frame2).

Figura 22: Gráfico espectral de frequências do filme *A Bitter Message of Hopeless Grief*



Fonte: Elaborado pelo autor.

A máquina-animal produz um som grave, que notamos ser uma voz manipulada, dando um efeito associado à monstrosidade (como vemos nas marcações). A associação dessas vozes manipuladas com as cenas da máquina (frame 1 e 2) denota que o som é proveniente dela, sendo uma voz de um não-humano, algo próximo do animal, devido ao formato do crânio. E mesmo a voz, através de sua manipulação para o grave, apresenta um caráter animalesco.

Comumente a voz está associada a um corpo que aparenta lhe corresponder, como no caso de um homem que fala e sua voz é coerente com seu corpo, uma voz reconhecida como masculina. Porém nesses casos tanto a voz quanto o que vemos apresentam corpos não humanos e este tipo de relação produz uma sensação de estranhamento. No caso do curta *A Bitter Message of Hopeless Grief*, ocorre uma correspondência de elementos animalescos, de corpo/voz não humano. Chion (1999, p. 131-132) comenta sobre o desconforto causado por uma voz divergente e modificada do seu corpo, como diz sobre a dublagem:

Ordinariamente o objetivo da dublagem é vestir um corpo com uma voz 'apropriada'. Outro uso da dublagem ocorre mais raramente, pois ele produz uma profunda

indisposição: construir um monstro com uma voz completamente inapropriada (em termos de sexo, idade, características ou expressões faciais)¹⁰³.

Esse profundo desconforto causado pelo estranhamento entre voz e corpo aproxima-se do caso do crânio do curta *A Bitter Message of Hopeless Grief*. Porém, poderíamos pensar que, dado o corpo que vemos, a voz estaria de completo acordo. No entanto, o corpo por si só já é algo animalesco, e a voz através da manipulação em sua altura, deixada mais grave, nos aproxima deste corpo já considerado estranho. Este tipo de manipulação sonora é descrito por Chion (1999, p. 171) no filme *O Exorcista*:

Por exemplo, *O Exorcista* utiliza os mesmos processos comuns de dublagem para fazer múltiplas vozes - a mulher velha, monstruosa que vem de dentro da menina 'possuída'. Outros efeitos utilizados são tão velhos quanto o fonógrafo, como o som 'invertido' e em velocidade reduzida. Tudo assume sua forma horrenda por causa de sua relação, a comparação feita pelo espectador entre o corpo visível e a voz¹⁰⁴.

Os recursos descritos por Chion aproximam-se das duas trilhas sonoras em que são usados efeitos como *slow-motion*¹⁰⁵ e uso de vozes reversas. Ao passo que no curta *A Bitter Message of Hopeless Grief* todos os sons são sincrônicos com o que ocorre em cena, com a presença dos monstros-robôs. Notamos em ambos os casos a manipulação da voz como uma forma de gerar desconforto e estranhamento, remetendo a algo alheio ao homem, associando com as cenas do crânio de animal ou com a cabeça de porco, podemos considerar que os sons também engendram um fenômeno animalesco. Essas alterações da voz através dos recursos comentados transformam esta em uma presença de algo não humano. Essas manipulações denotam um outro corpo sem ser o humano, um corpo animalesco.

O animalesco está relacionado tanto ao aspecto transgressor, como nas cenas de sugestivas de zoofilia de *War is Menstrual Envy*, quanto a mostrar o humano em seu aspecto mais ignóbil, voltado ao excremento, como em *Dead Man II: Return of the Dead Man*. O animalesco se manifesta igualmente nos crânios de animais de *A Bitter Message of Hopeless Grief* e em sua forma de articular o som, aproximando este de uma voz animalesca, de uma voz

¹⁰³ Trecho original, em inglês: " Ordinarily, the goal of dubbing is to outfit a body with an "appropriate" voice. Another use of dubbing occurs more rarely, for it produces a profound malaise: constructing a monster with a completely inappropriate voice (in terms of sex, age, facial features, or expression)."

¹⁰⁴ Trecho original, em inglês: "For example *The Exorcist* uses the very ordinary process of dubbing to make multiple voices---old woman, monster-come out of the "possessed" girl. Other effects thrown in are as old as the phonograph, such as 'backwards' sound and 'slow motion.' The whole thing takes on its horrific effect because of the relationship, the comparison the viewer makes between the visible body and the voice."

¹⁰⁵ Alteração do tempo de uma cena para mais lento.

monstruosa que ao deformar a voz humana a transforma em um ruído qualquer, tornando a voz uma frequência grave, geradora de uma presença corporal em quem vê. Todos esses fragmentos articulam um ir ao mais baixo do homem e em sua proximidade com o animal.

Foi possível perceber, partindo dos fragmentos e elementos que compõe nosso corpus, articulados em forma de constelações, em forma de pontos luminosos que se aproximam e formam uma imagem, uma imagem da desfiguração, uma imagem do animalesco. Notamos que de forma geral os filmes aqui se valem de imagens do animalesco e da desfiguração associadas com sons do informe e com vozes modificadas, visando produzir uma imagem geral desse extremo, em constructos audiovisuais que geram aversão e até mesmo nojo. Seja pelas imagens ou pelo som, estes constructos evidenciam o que observamos nas escavações, uma proximidade com o terrorismo, com uma estética negativa em que seus efeitos são nocivos, cheios de vontade de transgredir, com intenção em gerar repulsa e chocar. Encontramos nesses dois virtuais, e no que foi destacado, aspectos do que consideramos ser uma imagem em Bataille, como foi descrito no capítulo 3. Nos aprofundaremos nestas aproximações em nossas considerações finais.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O percurso dessa dissertação foi mutuamente influenciado por aspectos pessoais, como nosso envolvimento com a *noise music* e com a obra de Bataille (2015), e por aspectos formativos na imersão diante dos procedimentos metodológicos e aportes teóricos apresentados durante o mestrado, em especial ligados à Linha de pesquisa Mídias e Processos Audiovisuais e ao grupo TCAv. Desta forma, nossa metodologia encontra base nos métodos explorados pela linha/grupo, como o método da intuição de Bergson (2006), a escavação, a dissecação e a cartografia. Aplicando o método intuitivo de Bergson (2006), estabelecemos o que dura nesse extremo, possibilitando chegar nas questões concernentes à desfiguração humana e ao animalesco. Notamos nesses elementos durações da iconografia constituída por Bataille (1929), e potencializada por seus comentadores como Didi-Huberman (2015), Moraes (2002) e Benjamin Boys (2000), aproximando assim nossos objetos do que entendemos por uma imagem em Bataille.

Além da parte metodológica, os conceitos desenvolvidos dentro do grupo TCAv como tecnocultura, audiovisual e imagem serviram como articuladores das questões trazidas por autores mais externos ao grupo. Neste movimento contextualizamos nossos objetos dentro da tecnocultura, através da leitura de Shaw (2008) que entende o fenômeno como uma retroalimentação do desenvolvimento tecnológico e cultural, constituinte de novas formas de produzir culturalmente envolvendo as novas mídias e o uso de novos recursos dentro do espectro musical. Englobando estes dois fenômenos, chegamos ao uso de ruídos como formas de composição musical, em especial no caso citado por Shaw (2008) do grupo Throbbing Gristle. Para nos aprofundarmos no conceito de ruído, utilizamos Wisnik (1999), que aponta para as modificações das cidades (através da tecnologia) como um dos fatores que aumentaram a presença do ruído nas metrópoles. Todavia, foi destacado que o termo ruído, etimologicamente, é derivado da palavra náusea – algo que causa mal-estar –, o que o aproxima de efeitos sonoros desconfortáveis, aproximando-nos do uso do ruído como forma de gerar desconforto e produzir experiências estéticas nauseantes. Cabe ressaltar que o termo "estético" aqui não está relacionado em juízo de valores, ou de classificações de gosto. Foi buscado não considerar os filmes aqui estudados dentro de uma perspectiva moral e esteticamente classificatória, definindo se são filmes bons ou bem feitos, ou se são filmes ruins e mal feitos; se acrescentam algo em quem vê ou não. Nosso intuito foi de produzir uma aproximação com esses objetos partindo de uma concepção estética, para além dessa classificatória e mesmo nos

momentos mais ignóbeis perceber um trabalho com as imagens. Optamos por definir o termo "estética" como entendido por Suan Buck-Morss (2012): um discurso do corpo, de experiências corporais, ampliando assim a concepção de estética e abrindo possibilidades de considerar fenômenos diversos como experiências estéticas. Nesta mesma direção e auxiliados por Berleant (2010), nos aprofundamos no conceito de estética negativa que buscou abarcar experiências nocivas como o acidente e a exposição ao ruído. Notamos que o uso do ruído nesses termos, visando causar mal-estar, está presente em nossos objetos como já foram descritos.

Por fim, apontamos como os acidentes e desastres de guerra acabaram por influenciar Bataille (cf. DIDI-HUBERMAN, 2015, p.77) e sua concepção discordante dos surrealistas, em um movimento de enfrentar uma realidade repleta de experiências negativas. Em uma descrição de experiências de guerra, Bataille (1929) aponta para elementos que constituem seu percurso como intelectual ao descrever os corpos acidentados como desfigurados e informes, estes resíduos da guerra e do acidente aproximam o desenvolvimento técnico e seus acidentes de um dos tópicos de nossas constelações.

Além disso, consideramos nosso corpus como relacionado ao desenvolvimento tecnocultural do cinema *underground*, compreendendo este em um contexto diverso do cinema comercial. Aproximamo-nos das articulações feitas pela arqueologia da mídia (cf. PARIKKA, 2012) e visando pensar desenvolvimentos técnicos midiáticos que não necessariamente se tornaram conhecidos e comercializados. Foi notado que nosso corpus se articula como um fenômeno análogo a esta concepção arqueológica das mídias, porém, voltado para o audiovisual.

Este *underground* também é teorizado por Sargeant (2015). Segundo o autor, o *underground* se constitui como um devir que está em constante configuração. Assim nossa definição pode ser considerada contextual, não sendo um conceito atemporal e universo. Todavia, esse caráter mutável do *underground* faz sentido justamente por sua imprecisão e pouca objetividade em sua definição, apontando para seu caráter de devir.

Igualmente influenciados pela arqueologia da mídia procedemos com o que denominamos de um procedimento escavatório em busca de nossos objetos. Nesta escavação consideramos que o extremo reside em uma potência de história alternativa ligado ao *underground*, envolvendo filmes com pouco orçamento, pouca divulgação, com temáticas e imagens ligadas à transgressão. Usamos o termo subterrâneo – tradução da palavra inglesa *underground* – como uma metáfora de escavação, delimitando o procedimento de busca de

dados sobre os filmes que auxiliaram na construção das duas constelações e na sua complementação para além dos aspectos audiovisuais. Estes foram delimitados em duas constelações: a desfiguração e o animalesco. Ligadas ao que propomos ser uma imagem em Bataille, constituída por um forte anti-idealismo, invertendo constantemente a relação entre o altivo e o ignóbil, ao mesmo tempo em que fortemente marcada pela presença da desfiguração da figura humana, contra uma concepção da imagem humana ligada a semelhança e ao sacro.

A desfiguração humana se encontra presente em nossos objetos, como no rosto queimado de *War Is Menstrual Envy* (1992), como no uso de máscaras em *Extase de Chair Brisée* (2005). Tudo isso aproxima a imagem em Bataille dos filmes, já que ambos compactuam com a produção de uma imagem anti-idealista, de uma concepção do homem (e de sua figura) não como algo harmônico e de semelhança, mas como algo informe e desfigurado. O traço animalesco proveniente do mito do minotauro aponta igualmente para uma aproximação do homem com seu lado bestial, com a filia pelo animal. Presentes em cenas como a do filme já mencionado de Nick Zedd, mas também nas cabeças de porco de *The Loneliest Little Boy in the World* (2000) e nos crânios que compõem os robôs de *A Bitter Message of Hopeless Grief* (1988). Notamos que tudo isso estabelece uma aproximação com o animalesco, destituindo o homem de um traço elevado. O mito de minotauro contraposto com o mito de Ícaro: o primeiro por confrontar a humanidade com seu lado negativo e ignóbil; o outro por buscar a elevação solar. Os dois apontam para duas concepções distintas da figura humana distintas.

No aspecto sonoro, notamos que estes constructos encontram forte presença de ruídos na trilha, produzindo dificuldade para descrições e análises. Assim, optamos por usar o recurso do gráfico espectral de frequências e este por sua vez possibilitou apresentar graficamente (visualmente, se quisermos) a estrutura destes sons. O uso deste gráfico teve resultados na pesquisa, ao podemos comparar com uma música com outra, e evidenciar o caráter informe da faixa. Assim como foi possível destacar determinadas frequências que se destacaram na escuta dos audiovisuais, que produzem efeitos, como descritos, de impacto corporal e de irritabilidade. Além do mais, foi possível perceber sincronicidade do visual com o sonoro e a visualizar graficamente quando a estrutura sonora estava voltada para sons mais graves ou agudos, mais fortes ou fracos em determinada região. O uso deste recurso se mostrou de grande ajuda na pesquisa e produziu resultados para melhor descrevermos e compreendermos as características sonoras de nossos objetos. Através do uso do gráfico espectral conseguimos descrever o trecho de *War Is Menstrual Envy* (1992) como relacionado a um informe sonoro. Apontar o som agudo e irritante que termina *Extase de Chair Brisée* (2005); destacar a manipulação de vozes que

ocorrem tanto em *The Loneliest Little Boy in the World* (2000) quanto em *A Bitter Message of Hopeless Grief* (1988), possibilitando estabelecer relações entre esse uso da voz com uma imagem sonora do animalesco, compondo uma imagem sonora do extremo, envolvendo da mesma forma a desfiguração humana e o animalesco como no aspecto visual de nosso corpus.

A articulação produzida com os autores Didi-Huberman (2015), Benjamin Noys (2000), Jack Sargeant (2015), Eliane Robert Moraes (2002) e Georges Bataille (1929) se mostrou frutífera para a formação de uma base teórica, visando a aprofundar nesta imagem extrema. Todos esses autores articularam para que pudéssemos perceber o que compõe este extremo, nos direcionando para os dois aspectos destacados em nossas constelações, a desfiguração humana e o animalesco. A dissertação trouxe assim, através destas contribuições teóricas e empíricas, um aparato teórico e metodológico para abordar o extremo no que concerne a imagem, o som e o cinema. Esperamos que esta dissertação possa auxiliar futuras pesquisas relacionadas com nossa base teórica e nosso corpus.

Todavia, essa imagem extrema, se entendida como um virtual, perpassa diversas atualizações para além do nosso corpus. Esse projeto que se inicia com Bataille (1929) e perpassa todos os autores que mencionamos, ainda não é conclusivo e podemos pensar, na perspectiva do misto bergsoniano (virtual/atual) que o animalesco e a desfiguração humana podem durar em muitos outros atuais, em outras imagens do extremo, seja no cinema ou em demais mídias. "Esse é apenas o primeiro tempo de um processo em que a 'Figura humana', embora morta, há de continuar sua 'vida' monstruosa e ritual" (DIDI-HUBERMAN, 2015, p.147).

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aphex Twin. **Flaphead** Ghent: R&S Records, 1994.
- BALLARD, James Graham. **The Atrocity Exhibition**. San Francisco: Research Publications, 1990.
- BATAILLE, Georges, RIVIERÈ, Georges, et al. **Documents**. Paris, Les Cahiers de Gradhiva 19. 1929-1930.
- BATAILLE, Georges. **A parte maldita: precedida de “A noção de dispêndio**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2013.
- BATAILLE, Georges. **Encyclopedia Acephalica**. London: Atlas Press, 1995.
- BATAILLE, Georges. **História do olho**. São Paulo: Cosac Naify, 2015.
- BATAILLE, Georges. **My Mother, Madame Edwarda, The Dead Man**. Londres: Penguin Modern Classics, 2012.
- BATAILLE, Georges. **O Erotismo**. Porto Alegre: L&PM, 1987.
- BATAILLE, Georges. **Visions of excess**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2008.
- BENJAMIN, Walter. **O conceito de crítica de arte no romantismo alemão**. São Paulo: Iluminuras, 2011.
- BENJAMIN, Walter; Buck-Mors, Susan et al. **Benjamin e a obra de arte: técnica, imagem, percepção**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.
- BERGSON, Henri. **Matéria e memória**: São Paulo: Martins Fontes, 2010.
- BERGSON, Henri. **O pensamento e o movente**. São Paulo: Martins Fontes, 2006.
- BERLEANT, Arnold. **Sensibility and Sense**. The Aesthetic Transformation of the Human World. Imprint Academic, UK, 2010.
- BURROUGHS, William S. **The Ticket that Exploded**. New York: Grove Press, 1982.
- CANEVACCI, Massimo. **A cidade polifônica: ensaio sobre a antropologia da comunicação urbana**. São Paulo: Studio Nobel, 1997.
- CANEVACCI, Massimo. **Culturas eXtremas**. Mutações juvenis nos corpos das metrópoles. Rio de Janeiro: DP&A Editora, 2005.
- CASTANHEIRA, José Cláudio S.; PEREIRA, Vinicius Andrade; SARPA, Rafael. **SIMBIOTECNOISES: Ruído, comunicação e entretenimento na cultura contemporânea**. XIX Encontro da Compós. Rio de Janeiro, 2010. Disponível em: <<http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:J1HEuZzdSLQJ:compos.com.puco>>

br/media/gt1_vinicius_%2520andrade_%2520pereira_%2520jose_cl%25E1udio_castanheira_rafael%2520_sarpa.pdf+&cd=1&hl=pt-BR&ct=clnk&gl=br> Acesso em: 11 ago. 2015.

CHION, Michel. **A Audiovisão: Som e imagem no cinema.** Lisboa: Texto & Grafia, 2008.

CHION, Michel. **AUDIO-VISION: Sound on screen.** New York: *Columbia University Press*, 1994.

CHION, Michel. **David Lynch.** Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica S.A., 2003.

CONTER, Marcelo Bergamin. **LO-FI: música pop em baixa definição.** Curitiba: Appris, 2016.

DELEUZE, Gilles. **A imagem-movimento.** São Paulo: Brasiliense, 1983.

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

DELEUZE, Gilles. **Bergsonismo.** São Paulo: Editora 34, 2004.

DIDI-HUBERMAN, Georges. **A semelhança informe: ou o gaio saber segundo Georges Bataille.** Rio de Janeiro: Contraponto, 2015.

EAGLETON, Terry. **A ideologia da estética.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1993.

ELSAESSER, Thomas; HAGENER, Malte. **Film theory: An introduction through the senses.** New York: Routledge, 2010.

EVERLETH, Mike. **Movie Review: A Rebours**, 2009. Disponível em: < <http://www.undergroundfilmjournal.com/dvd-review-a-rebours/>>. Acesso em: 23 nov. 2016.

EVERLETH, Mike. **Movie Review: L'erotisme**, 2008. Disponível em: < <http://www.undergroundfilmjournal.com/dvd-review-lerotisme/> > Acesso em: 23 nov. 2016

EVERLETH, Mike. **Who the hell is Aryan Kaganof?**, 2011. Disponível em: < <http://www.undergroundfilmjournal.com/who-the-hell-is-aryan-kaganof/> >. Acesso em: 23 nov. 2016.

FELINTO, Erick. **Passeando no labirinto: ensaios sobre as tecnologias e as materialidades da comunicação.** Porto Alegre: EDIPUCRS, 2006.

FISCHER, Gustavo Daudt. **I don't wanna be buried in an app cemetery: reflexões sobre arqueologia da mídia online entre histórias de aplicativos derrotados.** In: Adrián José Padilla Fernández; Alberto Efendy Maldonado; Norah S. Gamboa Vela. (Org.). *Procesos Comunicacionales Educación y Ciudadanía en las Luchas de los Pueblos.* Caracas: Fondo Editorial CEPAP-UNESR, 2015.

FOUCAULT, Michel. **A arqueologia do saber.** Petrópolis: Editora Vozes, 1972.

FOUCAULT, Michel. **Estética: literatura e pintura, música e cinema.** Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2001.

- FOUCAULT, Michel. **Microfísica do poder**. Rio de Janeiro: Edições Graal, 2002.
- FREY, Mattias. **Extreme Cinema: the transgressive rhetoric of today's art film culture**. London: Rutgers University Press, 2016.
- GODDARD, Michel; HALLIGAN, Benjamin; SPELMAN, Nicola; HEGARTY, Paul. (eds). **Resonances: Noise and Contemporary Music**. Bloomsbury Academic, 2013.
- GODDARD, Michel; HALLIGAN, Benjamin; SPELMAN, Nicola; HEGARTY, Paul. (eds). **Reverberations: The philosophy, aesthetics and politics of noise**. Continuum International Publishing Group, London, 2012.
- GRUMBRECHT, Hans Ulrich. **Produção de presença: o que o sentido não consegue transmitir**. Rio de Janeiro: Contraponto: Ed. PUC-Rio, 2010.
- HAINGE, Greg. **Noise Matters. Towards an Ontology of Noise**. Bloomsbury Academic, 2013.
- HANSEN, Mark. B. N. **New philosophy for new media**. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2004.
- HEGEL, Georg Wilhelm Friedrich. **A fenomenologia do espírito**. Petrópolis, Rio de Janeiro, 2002.
- HUHTAMO, E.; JUSSI, P.; **Media archeology: approaches, applications, and implications**. Berkeley, California: University of California Press, 2011.
- HUYSMANS, J.K. **Às avessas**. São Paulo: Companhia das Letras, 1987.
- KHAN, Douglas. **Noise Water Meat: A history of sound in the arts**. Cambridge, London: The Mit Press, 1999
- KILPP Suzana. (Org.). **Tecnocultura audiovisual: temas, metodologias e questões de pesquisa**. Porto Alegre: Sulina, 2015.
- KILPP, Suzana. **A traição das imagens**. Porto Alegre: Entremeios, 2010.
- KITTLER, Friedrich A. **Discourse networks 1800/1900**. Stanford: Stanford University Press, 1990.
- KITTLER, Friedrich. **Mídias Ópticas: cursos em Berlim, 1999**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2016.
- KITTLER, Friedrich. **The Truth of the Technological World. Essays on the Genealogy of Presence**. Stanford, California – USA: Stanford University Press, 2013.
- KOTHE, Flávio R. **Para ler Benjamin**. Rio de Janeiro: Livraria Francisco Alves Editora S.A., 1976.
- KRISTEVA, Julia. **Powers of Horror: An essay on Abjection**. New York: Columbia University, 1982.

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas e pós-cinemas**. Campinas, SP: Papirus, 1997.

MAHEUX, Frederick, 2012. **Frederick Maheux**. Disponível em: <
<http://www.frederickmaheux.com/>> Acesso: 21 nov. 2016.

MARKS, Laura U. **THE SKIN OF THE FILM: Intercultural Cinema, Embodiment, and the Senses**. London: Duke University Press, 2000.

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo: Cultrix, 2007.

MORAES, Eliane Robert. **O corpo impossível: A decomposição da figura humana: de Lautrèamont a Bataille**. São Paulo: Editora Iluminuras Ltda, 2002.

NIETZSCHE, Friedrich. **Genealogia da moral: uma polêmica**. São Paulo: Companhia das Letras, 1998.

NOYS, Benjamin. **Georges Bataille: A critical introduction**. London: Pluto Press, 2000.

PARIKKA, Jussi. **What is Media Archaeology?** Polity Press, 2012.

PAULINE, Mark. **About Survival Reseach Labs**, 2013. Disponível em: <
<http://www.srl.org/about.html>> Acesso: 15 out. 2016.

REEKIE, Duncan. **Subversion: The definitive history of underground cinema**. New York: Wallflower Press, 2007.ki

RENAN, Sheldon. **Uma introdução ao filme underground**. Rio de Janeiro: Editôra Lidador LTDA, 1970.

REYES, Mate. **Meia Noite na História: comentário às teses de Walter Benjamin “Sobre o conceito de história”**. São Leopoldo: Unisinos, 2011.

RUSSEL, Phil. **Beyond Darkness: cult, horror and extreme cinema**. Bad News Press, 2012.

RUSSOLO, Luigi. **The art of noise**. Ubuclassics, 2014. Disponível em:
<http://www.ubu.com/historical/gb/russolo_noise.pdf>. Acesso em: 10 Agosto 2016.

SARGEANT, Jack. **Flesh and Excess on Underground Film**. Los Angeles, California: Amok Books Edition, 2015.

SELIGMANN-SILVA, Marcio. **Ler o livro do mundo: Walter Benjamin: romantismo e crítica poética**. São Paulo: Iluminuras, 1999.

SHAVIRO, Steven. **The cinematic body**. Universe of Minnesota press, 2006.

SHAW, Debra Benita. **Technoculture: the key concepts**. New York: Berg, 2008.

SILVA, Lilian Campesato Custódio da. **Vidro e Martelo: contradições na estetização do ruído na música**. São Paulo: Tese de doutorado, USP, 2012. Disponível em:

<http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27157/tde-26012013-174403/publico/VidroEMartelo_final.pdf>, Acesso 02/01/2017.

SOBCHACK, Vivian Carol. **The address of the eye: a phenomenology of film experience**. Princeton: Princeton University Press, 1992.

VALE, V.; JUNO, Andrea. **Research: Issue #6/7 Industrial Culture Handbook**, San Francisco: Research Publications, 1992.

VILLANCOURT, Pierre-Luc, 2016. **About ICPCE**. Disponível em: <<http://www.icpce.org/mandat.html> > Acesso: 10 out. 2016.

VIRILIO, Paul. **Guerra e cinema: logística da percepção**. São Paulo. Boitempo, 2005.

WILSON, Laura. **Spectatorship, Embodiment and Physicality in the Contemporary Mutilation Film**. New York: Palgrave Macmillan, 2015.

WINSNIK, José Miguel. **O som e o sentido**. São Paulo: Companhia das Letras, 1999.

ZEDD, Nick. **Nick Zedd: War is Menstrual Envy**, 1992. Disponível em: http://www.ubu.com/film/zedd_war.html > Acesso: 12 nov. 2016.

ZEDD, Nick. **The cinema of Transgression Manifesto**, 1985. Disponível em: <<http://www.undergroundfilmjournal.com/watch-online-cinema-of-transgression/>> Acesso: 01 nov. 2016.

ZUFFERLI, Carla. **Dicionário Etimológico da Mitologia Grega multilingue On Line (DEMGOL)**, 2017. Disponível em: < https://demgol.units.it/pdf/demgol_pt.pdf > Acesso em: 09 nov. 2016.