UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
INSTITUTO DE ARTES E DESIGN
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES, CULTURA E LINGUAGENS

João Gabriel Cendretti Rodrigues

Cinema de Extinção:

a reconfiguração do olhar no cinema contemporâneo a partir de *Cemetery* (2019).

Juiz de Fora
2026

João G. Cendretti

Cinema de Extinção:

a reconfiguração do olhar no cinema contemporâneo a partir de *Cemetery* (2019).

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes, Cultura e Linguagens da Universidade Federal de Juiz de Fora, como requisito parcial à obtenção do título de mestre. Área de concentração: Teoria e Processos Poéticos Interdisciplinares.

Orientador: Prof. Dr. Luiz Carlos Gonçalves de Oliveira Júnior

Juiz de Fora

2026

Ficha catalográfica elaborada através do programa de geração
automática da Biblioteca Universitária da UFJF,
com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

Rodrigues, João Gabriel Cendretti.
Cinema de Extinção: : a reconfiguração do olhar no cinema contemporâneo a partir de Cemetery (2019). / João Gabriel Cendretti Rodrigues. -- 2026.
128 p. : il.

Orientador: Luiz Carlos Gonçalves de Oliveira Jr.
Dissertação (mestrado acadêmico) - Universidade Federal de Juiz de Fora, Instituto de Artes e Design. Programa de Pós-Graduação em Artes, Cultura e Linguagens, 2026.

1. cinema contemporâneo. 2. reconfiguração do olhar. 3. narrativas pós-coloniais. 4. cinema de extinção. 5. Cemetery (2019). I. Oliveira Jr., Luiz Carlos Gonçalves de, orient. II. Título.

João Gabriel Cendretti Rodrigues

Cinema de Extinção: Os modos de dar à ver no cinema contemporâneo a partir de Cemetery (2019) de Carlos Casas

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes, Cultura e Linguagens da Universidade Federal de Juiz de Fora como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Artes, Cultura e Linguagens. Área de concentração: Teorias e Processos Poéticos Interdisciplinares.

Aprovada em 24 de agosto de 2026.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Luiz Carlos Gonçalves de Oliveira Júnior - Orientador
Universidade Federal de Juiz de Fora

Prof. Dr. Sérgio José Puccini Soares
Universidade Federal de Juiz de Fora

Prof.ª Dr.ª Monique Alves Oliveira
SEDU - ES

Juiz de Fora, 30/07/2026.

Documento assinado eletronicamente por **Luiz Carlos Gonçalves de Oliveira Junior**, **Usuário Externo**, em 24/08/2026, às 16:24, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020.

Documento assinado eletronicamente por **Monique Alves Oliveira**, **Usuário Externo**, em 24/08/2026, às 16:30, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020.

Documento assinado eletronicamente por **Sergio Jose Puccini Soares**, **Professor(a)**, em 24/08/2026, às 18:08, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no Portal do SEI-Ufjf (www2.ufjf.br/SEI) através do ícone Conferência de Documentos, informando o código verificador **3114084** e o código CRC **E452BC5F**.

Dedico este trabalho à *Topsy*, *Sinharaja* e todos os membros da espécie *Elephas maximus*, vivos e em extinção.

AGRADECIMENTOS

Agradeço o apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) que, através do PROAP, financiou a apresentação deste trabalho em diversos congressos e seminários acadêmicos.

agradeço a universidade federal de juiz de fora e principalmente as estruturas culturais dela. agradeço à alessandra brum por me acolher como bolsista e participante no cineclube movimento: às tardes de sábado no mamm, com calorosas e amorosas discussões; agradeço à sérgio puccini e letícia bertagna pelo leca: pelas conversas, chamadas, exibições e acima de tudo pela digressão; à júnior e meus colegas do grupo de pesquisa: por manter a teoria crítica viva. ao ppgacl: seus discentes e docentes, à coordenação e incrível secretaria; à flaviana soares e à lara lopes pelo acolhimento e paciência, sempre. agradeço a todos funcionários do instituto de artes design, essa pesquisa não existiria sem vocês; agradeço ao corpo docente do instituto, em especial aos professores de minha formação no b.i. em artes e design e do bach. em cinema e audiovisual; novamente agradeço por escrever e por quem escreve, agradeço por ler e ser lido. e a paisagem amorosa que se formou em meu encontro com a escrita. agradeço imensamente pelo meu orientador luiz carlos gonçalves de oliveira júnior, pela calibração estética e sensível e por acreditar numa nova escrita. à minha banca de qualificação, renata zago mazzoni e lúcia ramos monteiro, pela tremenda sensibilidade com o texto e carinhosas correções. novamente sérgio puccini, renata zago, ian schuler e a querida monique alves por aceitar formar minha banca de defesa. roseane preciosa pela constante companhia e pela amizade querida. agradeço a carlos casas por ter feito um cinema sensível que tive a honra de escrever sobre, e a todos os autores e autoras, diretores e diretoras, e suas sensibilidades, que vieram ao mundo e impregnam o que hoje sou eu. agradeço minha família que nunca deixou de me apoiar nas empreitadas acadêmicas, elisângela cristina cendretti bernardes de souza, marco bernardes de souza, maria luiza cendretti bernardes de souza, milton tavares cendretti, elaine cendretti e aparecida de lourdes galdino. a toda fauna e flora, e em especial as coisas que vivem entre as coisas. o dançar serpenteado de uma árvore a crescer. agradeço imensamente aos meus amigos, que tornaram essa experiência bem menos solitária, e inerente ao acolhimento. leonardo heringer por me fazer acreditar no que escrevo, mesmo quando tudo parece ser estranho. maria júlia ourique pelas ligações desgovernadas. nicolly dias pelo colo e cuidado. gabrielle lino por sempre estar disposta a fazer moqueca comigo e estar presente. agradeço também a joana teixeira, fábio kelbert, luiza de queiroz, guilherme duarte, luisa monteiro, danielle menezes.

Enquanto eu sonhava
vi toda aquela paisagem perfeita
alcançando aquelas belas terras
animais bestiais por toda parte.
Elefantes triunfavam lá,
poderosos tigres e leões,
panteras, leopardos aplaudiam
cavalos, asnos, camelos,
ursos, dragões, cervos, javalis,
cervos em centenas,
vacas, auroques, ovelhas, carneiros,
lobos, raposas, fuinhas, ouriços,
cães, gatos, ratos e esquilos
e muito mais do que consegui notar,
eles vieram de todos os lugares
todos os quadrúpedes que já nasceram.
[...]
Vespas, moscas, mosquitos, cigarras,
formigas e aranhas não aladas,
vermes, lesmas e abelhas gritantes,
percevejos, piolhos e carrapatos.
Todos os animais estavam presentes
menos o peixe que estava nadando no mar.
Anselm Turmeda

RESUMO

A pesquisa analisa a construção narrativa do outro e do olhar a partir da representação do elefante no longa-metragem *Cemetery* (2019) dirigido por Carlos Casas. O trabalho situa o olhar no imaginário animal com suas raízes coloniais na história cultural ocidental. A investigação utiliza do conceito de *estória* de Ursula K. Le Guin para o definir em oposição à narrativa aristotélica, tomando como ponto de partida para argumentação. O método tem base na análise fílmica da estrutura narrativa, na revisão histórica da iconografia do elefante e na discussão teórica sobre os modos de dar a ver no cinema mundial. O texto verifica como o cinema contemporâneo altera as convenções das narrativas de aventura e propõe modos pós-coloniais de narrar. A análise parte da figura da besta em manuscritos medievais e no cinema de temas neolíticos, assim como na estrutura orientalista e nos modos de dar a ver do cinema asiático, fechando sua primeira parte no uso do arquivo no cinema de observação. A segunda metade do texto se concentra nos parâmetros de morte no cinema moderno e na arte moderna, utilizando os conceitos de luto e desaparição para situar o filme no Antropoceno e como uma obra que trabalha, acima de tudo, a extinção. A dissertação se estrutura em seis subcapítulos, procurando trabalhar uma modalidade de visão em cada um deles, sendo eles: o cinema neolítico; o cinema orientalizado; o cinema de arquivo; o cinema moderno; o cinema fóssil; e o cinema de extinção.

Palavras-chave: cinema contemporâneo; reconfiguração do olhar; narrativas pós-coloniais; cinema de extinção; *Cemetery* (2019);

ABSTRACT

This research analyzes the narrative construction of the other and the gaze from the representation of the elephant in the feature film *Cemetery* (2019) directed by Carlos Casas. The work situates the gaze in the animal imaginary with its colonial roots in Western cultural history. The research uses the concept of story by Ursula K. Le Guin to define it as opposed to the Aristotelian narrative, taking it as a starting point for argumentation. The method is based on film analysis of narrative structure, historical review of elephant iconography and theoretical discussion about ways to see in world cinema. The text verifies how contemporary cinema alters the conventions of adventure narratives and proposes post-colonial modes of storytelling. The analysis starts from the figure of the beast in medieval manuscripts and in the cinema of neolithic themes, as well as in the orientalist structure and ways of giving to view of Asian cinema, closing its first part on the use of the archive in the cinema of observation. The second half of the text focuses on death parameters in modern cinema and modern art, using the concepts of mourning and disappearance to situate the film in the Anthropocene and as a work that works, above all, extinction. The dissertation is structured in six subchapters, seeking to work a mode of vision in each of them, being: Neolithic cinema; orientalized cinema; archive cinema; modern cinema; fossil cinema; and extinction cinema.

Key-words: contemporary cinema; gaze reconfiguration; post-colonial narratives; extinction cinema; *Cemetery* (2019);

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Registro da escultura *Cyclops* de Damien Hirst (2011)..... 24
Figura 2 - Registro do livro *Saint Epiphanius on the Physiologus* (1588)..... 26
Figura 3 - Visão do Elefante em *Bestiari* de Carlos Casas (2024).....27
Figura 4 - Frames de *Bestiari* de Carlos Casas (2024)..... 28
Figura 5 - *L'elefanta de Napoleó* de Joan Fontcuberta (2016).....32
Figura 6 - Três pequenos mamutes, Caverna de Chauvet, França (2024)..... 34
Figura 7 - Elefante em perfil, Frame de *Cemetery* (2019).....36
Figura 8 - Representação do Mamute em *Cesta do pravěku* (1955).....37
Figura 9 - Representação do Mamute em *La Guerre du feu* (1981)..... 37
Figura 10 - Representação do Mamute em *10,000 BC* (2008).....38
Figura 11 - Impressão Litográfica de *Ganesha transcrevendo o Mahabharata* (1878–83)..... 41
Figura 12 - Prancha com frames da sequência em que Sanra prepara um unguento para Nga, *Cemetery* (2019).....42
Figura 13 - Deus Indra saúda Ganesha (1775-80)..... 45
Figura 14 - Prancha com frames de Nga em Primeiríssimo Plano, *Cemetery* (2019)..... 47
Figura 15 - Prancha com frames de ambiência, *Cemetery* (2019).....48
Figura 16 - Prancha com ilustração do autor, frame de *Tarzan the Ape Man* (1932) e sobreposição.....51
Figura 17 - Prancha com frames de *Chang: A Drama of the Wilderness* (1927) de Merian C. Cooper e Ernest B. Schoedsack..... 52
Figura 18 - Prancha com frames de *Tarzan the Ape Man* (1932) de W.S. Van Dyke..... 53
Figura 19 - Prancha com frames de *Elephant Boy* (1937) de Zoltán Korda e Robert J. Flaherty. 54
Figura 20 - Prancha com frames de *The Jungle Book* (1942) de Zoltán Korda.....55
Figura 21 - Vista da vídeo-instalação *Cemetery Archive Works (Magnum Opus)* (2020) na Galeria Àngels.....56
Figura 22 - Quadro com os monitores da vídeo-instalação *Cemetery Archive Works (Magnum Opus)* (2020)..... 57
Figura 23 - Prancha com frames, sequência da fogueira, *Cemetery* (2019)..... 58
Figura 24 - Prancha com frames, sequência de abertura do segundo ato, *Cemetery* (2019).... 59
Figura 25 - Prancha com frames, Rastreador, *Cemetery* (2019)..... 60
Figura 26 - Frame com a morte do caçador, *Cemetery* (2019)..... 61
Figura 27 - Sequência de fotogramas de *Elephant; walking* de Eadweard Muybridge (1872-1885).....66
Figura 28 - Prancha comparativa da pintura *Nu descendant l'escalier* (1912) de Marcel Duchamp e detalhe da cronofotografia *Locomotion de l'éléphant monté* (1886) de Etienne-Jules Marey.....67
Figura 29 - Detalhe de frame com os agradecimentos do diretor em *Cemetery* (2019) de Carlos Casas.....68
Figura 30 - Quadro comparativo da obra *Ultimate Painting* (2020) de Ad Reinhardt e *Sequência Obscura* de *Cemetery* (2020).....70

Figura 31 - Detalhe da obra *Archive Boards (Black)* (2020) de Carlos Casas..... 71
Figura 32 - Prancha com frames da sequência *ante-mortem* de *Electrocuting an Elephant* (1903) de Edwin S. Porter..... 75
Figura 33 - Prancha com frames da sequência *post-mortem* de *Electrocuting an Elephant* (1903) de Edwin S. Porter..... 76
Figura 34 - Prancha comparativa de *Electrocuting an Elephant* (1903) de Edwin S. Porter, *Play Dead; Real Time* (2003) de Douglas Gordon e *Cemetery* (2019) de Carlos Casas..... 78
Figura 35 - Prancha comparativa de *Eletrocuting an Elephant* (1903) de Edwin S. Porter e *Cemetery* (2019) de Carlos Casas..... 79
Figura 36 - Prancha com frames da *sequência obscura* de *Cemetery* (2019)..... 81
Figura 37 - Detalhes da série *Film drawings series* (2020) de Carlos Casas..... 84
Figura 38 - Detalhes da série *Film drawings series* (2020) de Carlos Casas representando figuras neolíticas..... 86
Figura 39 - Prancha comparativa de detalhe de *Mutia Escarpment (composite series)* (2020) de Carlos Casas e detalhe de *Gardens of the Zoological Society of London* (1835) de George Johann Scharf..... 88
Figura 40 - Prancha com frames das imagens omitidas de *Cemetery* (2019) de Carlos Casas.... 91
Figura 41 - Frames da sequência onde as estrelas dançam de *Cemetery* (2019) de Carlos Casas..... 93
Figura 42 - Prancha comparativa do monolito em *2001: uma odisseia no espaço* (1968) de Stanley Kubrick e montanha em *Archive Works* (2019) de Carlos Casas..... 95
Figura 43 - Prancha comparativa entre plano 1 - elefante com vagalumes e plano 2 - céu com uma estrela de *Cemetery* (2019) de Carlos Casas..... 96
Figura 44 - Prancha com frames do ato IV de *Cemetery* (2019) de Carlos Casas..... 98
Figura 45 - Frames do desvelamento solar em *Cemetery* (2019) de Carlos Casas..... 99
Figura 46 - Prancha comparativa: a figuração mineral em Michael Snow, Stanley Kubrick e Carlos Casas..... 101
Figura 47 - Sequência do Sol que nasce (ou sequência final) de *Cemetery* (2019) de Carlos Casas..... 103
Figura 48 - Itinerário de um possível tríptico: Casas-Snow-Kubrick..... 104
Figura 49 - Recorte do acervo produzido para o filme..... 107
Figura 50 - Um elefante para cada Ato..... 110

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO..... 11

I - A Escrita de uma Estória..... 11

II - A Cartografia de uma Estória..... 14

III - O Tempo dessa Estória..... 19

CAPÍTULO 1: BESTIÁRIO..... 23

1.1 CICLOPES (o anti-épico do cinema neolítico)..... 30

1.2 QUIMERAS (os modos de dar a ver no cinema asiático)..... 40

1.3 FANTASMA (a pulsação da observação no cinema de arquivo)..... 51

CAPÍTULO 2: CEMITÉRIO..... 64

2.1 VAZIOS (a morte de um animal)..... 74

2.2 SILÊNCIOS (na caverna da linguagem)..... 83

2.3 FRATURAS (reaparições geológicas e cristalinas)..... 90

CAPÍTULO 3: AOS ELEFANTES..... 107

3.1 Considerações finais..... 107

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS..... 112

APÊNDICE A - LEVANTAMENTO FÍLMICO..... 119

INTRODUÇÃO

> Importam as matérias que usamos para pensar outras matérias; importam as estórias que contamos para contar outras estórias. Importa quais nós amarram nós, quais pensamentos pensam pensamentos, quais descrições descrevem descrições, quais laços enlaçam laços. (Donna Haraway, 2016, p. 27)

I - A Escrita de uma Estória

Introduzir um filme é localizá-lo, tanto em gênero quanto em espaço. Uma obra é parte de uma feitura, de uma equipe e de uma direção. Esse resultado se plasma na materialidade e também em outros lugares que residem a imagem e o som. Seja no circuito de arte ou nos campos (lendo esses como terras férteis de brotação), onde a/s teoria/s e h/estórias do cinema e da imagem se formam. Carlos Casas é um realizador e artista visual catalão, desenvolveu seu trabalho de campo em locais como Patagônia, Uzbequistão, Sibéria e o Mar de Bering. A obra-objeto desta pesquisa, *Cemetery* (2019), é uma continuação desses trabalhos de campo e de um extenso trabalho de arquivo a partir do imaginário da natureza e de locais sagrados, também abordando as violentas relações entre Ocidente e Oriente.

É um filme sobre morte, reencarnação e posteridade, em que as tradições hindus e budistas se confundem. Também é um filme sobre memória, colonialismo, exploração e extinção. A extinção de todos os santuários e terras intocadas. Para percorrer o espaço de um filme, pensei em um percurso. E esse percurso se dá pelo objeto que se divide em três partes: a jornada, o bardo e o começo. O filme é composto por quatro atos distintos: em visualidade e sonoridade. Cada um desses atos (divididos por intertítulos com algarismos romanos) possui uma configuração própria, como se o filme fosse composto por diversas entidades. Ao sintetizar o filme como a comuna desses momentos, podemos colocá-lo como um *road-movie* de um elefante asiático (*Elephas Maximus*) que se chama *Nga*, e seu conarca, *Sanra*. Narrado pelos ruídos florestais e as materialidades aquáticas.

Ao se ater ao gênero – entendido aqui como práticas estéticas que se aproximam de um campo – do filme, ele transmuta nos escopos teóricos que essa dissertação trabalhará. O filme e seus arredores então são dispositivos teóricos e conceituais que aqui relatam e navegam em narrativas pós-coloniais, explicitando o cinema de ação e aventura como dispositivo colonial. Para isso, é necessário entender a presença dos elefantes na história da representação. Na vontade de estabelecer modos pós-coloniais de contar estórias, sensibilizando os locais fílmicos e ativando as narrativas não heróicas diante de um cinema ambiental. Dada a urgência de compreender e des(cons)truir as dinâmicas coloniais que permeiam a produção de imagens – central na formação de discursos de poder e na

perpetuação de desigualdade –, a articulação filme-teoria assume relevância ao lançar luz sobre os processos pelos quais a percepção visual e a memória coletiva são moldadas pelas narrativas coloniais. Essa abordagem crítica é essencial para desvelar estruturas simbólicas que ainda operam nos sistemas contemporâneos de representação, contribuindo para a construção de novas narrativas capazes de desafiar o cânone e ampliar os horizontes interpretativos sobre imagem, história e identidade.

Ao investigar a construção do outro a partir do elefante, tendo em vista o amplo escopo que isso significa, implica uma narratização. Não só o filme, seu diretor e a imagem escrevem uma estória, mas a pesquisa também a escreve. Partindo da compreensão de que um filme opera tanto como um conjunto de imagens em movimento, mas também como um convite a diálogos e digressões. Existe uma coexistência entre ser um objeto empírico – condensado em uma hora, vinte e cinco minutos e dezoito segundos – e um campo de experimentação teórica e poética. Como, então, o cinema contemporâneo – em especial *Cemetery* (2019) – pode tensionar as narrativas do cinema de aventura e propor outros modos de se contar uma estória? O filme opera uma inflexão estética e ética ao deslocar o protagonismo[1] à um animal caracterizado por seu grande porte corporal, com tromba muscular altamente especializada e presas de marfim. Abandona também a teleologia de uma jornada orientada por conquistas e obstáculos, ao instituir uma experiência sensorial expandida e altamente dilatada.

Há então quatro eixos em que essa pesquisa opera na intenção (sem a procura de epistemes universais) de tentar responder, ou melhor, elaborar as perguntas: I - A análise fílmica se atentando à estrutura narrativa do filme, seus regimes de imagem, sua *mise en scène*, assim como sua organização temporal e espacial. II - A discussão teórica e crítica da literatura, não a tratando como revisão, mas como agentes ativos de diálogo e complexificação do campo. III - Revisão histórica e iconográfica da figura do elefante. IV - Análise Comparada, entendendo o cinema como prática expandida que reconfigura arquiteturas de exibição e modos de atenção. Temos então como horizonte estabelecer novos modos de contar estórias, sensibilizando os espaços fílmicos e ativando narrativas não heroicas no contexto de um cinema ambiental e contemporâneo. Busca-se relatar e examinar narrativas (pré/pós/contra)coloniais, investigando a presença de elefantes na história da representação visual, explicitando o cinema de aventura como um dispositivo historicamente articulado a projetos de exploração e dominação. Nesse percurso, pretende-se demonstrar que

[1] Talvez a maior honraria do cinema narrativo, historicamente preenchido por homens altos, fortes e etnicamente brancos.

a obra analisada não apenas critica os regimes coloniais de representação, mas instaura um regime sensível de coexistência, no qual o ato de ver e ouvir se configura como gesto, humano e não humano. Ao propor uma narrativa que se afasta do heroísmo e da conquista, a pesquisa propõe a possibilidade de um cinema que não se organiza pela lógica da dominação da paisagem, mas por sua habitação compartilhada.

II - A Cartografia de uma Estória

Carlos Casas

É cineasta e artista visual, formado em Belas Artes, Cinema e Design. Seus últimos três filmes foram premiados em festivais ao redor do mundo, como Turim, Madrid, Buenos Aires e Cidade do México e suas obras cinematográficas e instalações foram apresentadas em exposições coletivas e individuais internacionalmente. Ele concluiu uma trilogia de filmes, *END,* dedicada aos ambientes mais extremos do planeta: Patagônia, Mar de Aral e Sibéria. *Avalanche*, um projeto vitalício e um projeto de filme específico para o local, baseado em uma das aldeias habitadas mais altas do Pamir, tem sido apresentado em diferentes museus, festivais e galerias ao redor da Europa e dos Estados Unidos. Seus filmes foram exibidos em festivais como o Festival de Cinema de Veneza, *Rotterdam Film Festival*, *FID Marseille*, BAFICI Buenos Aires, Jeonju Festival, Coreia do Sul, *Documenta Madrid*, FICCO México e outros. Suas obras têm sido apresentadas em museus e espaços como a Tate Modern, Londres, Palais de Tokyo, Paris, Hangar Bicocca, Milão, Bozar Bruxelles, Oi Futuro Rio de Janeiro, MIS São Paulo, Centre Pompidou, Fondation Cartier, Paris, Centre Cultura Contemporanea, Barcelona, Malba Buenos Aires, GAM, Torino. Foi diretor criativo da Colors Music and Films de 2005 a 2008, onde desenvolveu projetos audiovisuais e pesquisa musical em várias regiões do mundo. Ele é co-fundador da Map Productions e da gravadora de som visual Von Archives. É professor visitante no Dartmouth College, EUA, e ECAM Madrid, Espanha.

Sinharaja

Sinharaja, que interpreta *Nga* no longa metragem *Cemetery*, é um elefante-do-ceilão (*Elephas maximus maximus*), uma das três subespécies reconhecidas do elefante-asiático e é endêmico do Sri Lanka. O estado de conservação dessa subespécie foi classificado como “em perigo” pela União Internacional para a Conservação da Natureza (UICN), desde 1986. Os motivos é a diminuição da população em, pelo menos, 50% nas últimas três gerações. A espécie é predominantemente ameaçada pela perda, fragmentação e destruição de seu habitat. O gênero *Elephas* se originou na África Subsaariana durante o Plioceno e se espalhou por toda a África antes de migrar para o sul da Ásia. Os primeiros indícios da domesticação de elefantes asiáticos são gravuras que datam 3000 a.E.C. Possuem comportamento social complexo, estruturado em grupos matriarcais, e desempenha papel ecológico fundamental como engenheiro de ecossistemas, atuando na dispersão de sementes e na modulação de paisagens florestais. Morfologicamente, é a maior das subespécies de *Elephas maximus* e apresenta áreas marcantes de despigmentação rosada na pele da tromba e orelhas. Além disso, apenas cerca de 7% dos machos no Sri Lanka desenvolvem presas externas de marfim, o que

torna espécimes portadores de presas como *Sinharaja* anatomicamente raros no ecossistema da ilha.

Sinopse

Desde o início dos tempos, muitas histórias e lendas foram contadas sobre o mito do cemitério de elefantes. Uma montanha intransponível e uma selva poderosa que conduziria os aventureiros das cavernas aos rios subterrâneos onde todos os elefantes viriam um dia para morrer. Alimentada por essas fábulas, a sede dos caçadores furtivos pelo seu precioso marfim nunca havia secado. Entre os muitos desastres que foram feitos por suas mãos, eles tinham conseguido matar todos exceto um elefante. Ao se aproximarem do fim de seu mundo, seguiram a trilha daquele que ainda podia conduzi-los àquele lugar secreto que ninguém jamais tinha visto, exceto em sonhos.[2]

Jornada

Sanra, um conarca[3] *gurka* que mora na fronteira entre a Índia e o Nepal, deixa seu vilarejo para levar *Nga*, sua antiga parceira elefante com quem ele trabalhou como guia turístico desde os 9 anos, para um cemitério desconhecido quando seu avô lhe contou. Ao longo do caminho somos levados por um monólogo de lembrança através do tempo, e estamos perdidos na selva em uma jornada de descoberta, luto e reencarnação, *Nga* deve ser o elefante mais antigo do mundo, sua idade é desconhecida. Não haverá um descendente, *Nga* não deixará futuro para *Sanra* que terá que encontrar um novo emprego na cidade. Todos os seus filhotes foram mortos pelos caçadores furtivos[4] e morreram antes, *Nga* estava a serviço

[2] **Do original**: “Since the beginning of time, many stories and legends have been told about the myth of the elephant’s graveyard. An impassable mountain and a jungle of mighty power that would drive adventurers from caves to underground rivers where all elephants would come one day to die. Nurtured by these fables, the thirst of poachers for their precious ivory had never dried up. Among the many disasters that had been made at their hands, they had suceeded in killing all but one elephant. As they approached the end of their world, they followed the trail of the one who could still lead them to that secret place that no one had ever seen except in dreams.” *Cemetery* (2019, 1min 54s) transcrição e tradução nossa.

[3] Nome dado a quem cuida e trata de elefantes, geralmente de origem hindu.

[4] Caçadores furtivos são indivíduos que praticam a caça ou pesca ilegal e imoral de animais selvagens, frequentemente visando espécies ameaçadas de extinção em áreas protegidas. Impulsionada por redes criminosas, pobreza e demanda internacional (especialmente na Ásia), essa atividade comercializa marfim, chifres de rinoceronte e carne silvestre, causando graves impactos na biodiversidade.

do *Maharajah Raja Jonipur* durante o terremoto dos anos 20. Seguiria o *Raja* nas caçadas de tigres selvagens, e o guiaria também para sua reclusão como um *Yoghi*. O novo *Raja* vendeu todas as possessões anteriores e a maioria de seus pertences foi à venda, em meio à sua coleção de peles de tigre e aos elefantes que acabam no parque nacional de Chitwan. *Nga* tem guiado turistas pelas selvas do local, alguns dizem que milhares de alemães, ingleses, americanos, irlandeses, espanhóis, italianos... todos os turistas têm sido transportados por *Nga*. Sua idade é desconhecida, supostamente deve ter mais de 100 anos. Desde a primeira menção de *Nga* nos arquivos reais em 1910. Dirigido pelo artista visual e cineasta catalão Carlos Casas, *Cemetery* (2019) é um longa-metragem de 85 minutos estruturado em quatro atos distintos, divididos por intertítulos com algarismos romanos. O filme acompanha a jornada do último elefante asiático vivo (*Elephas maximus*), denominado *Nga*, e de seu conarca, *Sanra*, em uma travessia ritual pela selva entre a Índia, o Nepal e o Sri Lanka rumo ao mítico e secreto cemitério de elefantes – um santuário inviolado preservado pela memória oral.

Ato I: O filme estabelece a relação cotidiana de coabitação e afeto entre Nga e Sanra. Através de uma câmera de observação lateralizada e dilatada, a narrativa registra as práticas cotidianas de cuidado (como o preparo de unguentos medicinais) e a escuta da floresta tropical. A temporalidade é lenta, integrando o ruído de insetos, primatas, água e vegetação em um regime de simbiose multiespécie. Esse ato também é atravessado pelos rumores de um terremoto de alto impacto. **Ato II**: A tranquilidade da cena é interceptada pela invasão de caçadores furtivos que buscam extrair o marfim do animal. Ao contrário do cinema de aventura colonial clássico, não há confronto físico heroico – a própria floresta, imersa na penumbra noturna e ativada por ruídos fora de campo, desorienta e neutraliza progressivamente os caçadores, instaurando uma experiência de horror ambiental em que o ambiente se impõe como força autônoma indiferente à presença humana. **Ato III**: Com a morte do animal e o término do mundo conhecido, a narrativa adentra uma caverna profunda. O filme opera uma ruptura drástica na imagem ao escurecer a tela por aproximadamente vinte minutos, mantendo um ecrã negro ativado exclusivamente por um rigoroso desenho sônico de baixa frequência, infrassons e ruídos hidroacústicos. **Ato IV**: Após a dissolução da imagem e da carne, a narrativa deságua na paisagem árida do Deserto do Atacama. Em quadros fixos e lentos, o filme registra a iluminação do horizonte pelo sol e pelas estrelas, prescindindo de índices biológicos humanos ou animais. A extinção, e por extensão o *Cinema de Extinção*, consolida-se como transmutação da matéria e abertura a uma temporalidade geológica e cristalina de coexistência entre as *animas* (humano, animal vegetal e mineral).

Percursos

Como estratégia metodológica, esta dissertação adota uma estrutura paralela ao filme. Cada capítulo constitui uma entidade que coexiste no todo, mas se debruça sobre questões particulares, espelhando a própria organização da obra analisada. Esse paralelismo não responde a um mero rigor simétrico ou formal, mas traduz um posicionamento epistemológico central para a pesquisa: assim como *Cemetery* recusa a dominação e o extrativismo sobre a paisagem, esta investigação recusa um gesto de domínio analítico sobre o filme. Em vez de examinar a obra à distância por meio de categorias explicativas universais, a escrita busca *habitar a forma do filme*, deixando-se contagiar por suas temporalidades dilatadas, suas opacidades e seus ritmos. Ao caminhar lado a lado com a matéria fílmica, a pesquisa assume o risco da hesitação e da escuta, transformando o ato de dissertar em um exercício de coexistência com o objeto estudado.

O pesquisador, à semelhança do artista e do cineasta, fabrica seu próprio arquivo, sua narrativa, sua estória. Esta pesquisa dobra-se sobre a investigação de Carlos Casas e sobre o próprio filme como um exercício interno de reflexão sobre a imagem, em que os gestos de ver, lembrar e fabular constituem modos de pensar o cinema. A introdução organiza-se em três frentes: a primeira (**I - A Escrita de uma Estória**) conecta o leitor às origens do texto e às suas questões fundamentais; a segunda (**II - A Cartografia de uma Estória**), de natureza fragmentada, apresenta os agentes envolvidos – quem filma, quem é filmado, quem escreve e como a escrita se desenvolve; e a terceira (**III - O Tempo dessa Estória**) estabelece a temporalidade em que a narrativa se insere, situando a pesquisa na transição geológica e cultural do Antropoceno. A dissertação estrutura-se em três capítulos centrais, que respondem à proposta de investigar a reconfiguração do olhar no cinema contemporâneo:

O **Capítulo 1: Bestiário** dedica-se a construir a arquitetura conceitual da pesquisa, organizando-se em torno de uma investigação progressiva sobre a descentralização do humano, desdobrada em três perguntas fundamentais: em **1.1 Ciclopes (o anti-épico do cinema neolítico**), interroga-se *quem conta a estória*. A partir do confronto entre a estrutura épica aristotélica e a *Teoria da Bolsa de Ficção* de Ursula K. Le Guin (2021), investiga-se como a narrativa cinematográfica pode abandonar a conquista heroica para se constituir como um recipiente aberto de rastros, fragmentos e memórias interespécies. O subcapítulo examina a representação da besta desde as pinturas paleolíticas e os bestiários medievais até chegar as convenções do cinema, aqui demonstrados pelo cinema de tema neolítico. Em **1.2 Quimeras (os modos de dar a ver no cinema asiático)**, o foco desloca-se para a questão de *quem detém o olhar*. Analisando a representação orientalista criticada por Edward Said (2007) e a

incorporação da iconografia de Ganesha na composição do elefante. Nesse regime, o ponto de vista deixa de ser um privilégio do sujeito humano ocidental para ser reconhecido como uma faculdade compartilhada com entidades não humanas, desestabilizando o modelo monoscópico ocidental por meio de regimes escópicos como o *darshan* e o *nazar*. Em **1.3 Fantasma (a pulsação da observação no cinema de arquivo)**, indaga-se *o que a imagem pode fazer*. Mobilizando o pensamento animista e ontológico de Donna Haraway, Teresa Castro e Eduardo Viveiros de Castro, o subcapítulo analisa o acervo de cinema de aventura recortado por Carlos Casas. A intervenção material do diretor sobre o arquivo demonstra que a imagem deixa de operar como simples representação mimetizada para emergir como força ativa, capaz de produzir presença, sobrevivência e contaminação afetiva.

O **Capítulo 2: Cemitério** fundamenta-se na noção de *cinema de extinção* desenvolvida pelo texto, investigando os materiais e poéticas que compõem o segundo e o terceiro atos de *Cemetery* à luz da pintura abstrata, do cinema moderno e da escuta. Em **2.1 Vazios (a morte de um animal)**, analisa-se o filme *Electrocuting an Elephant* (1903), atribuído a Edwin S. Porter, estabelecendo paralelos entre a execução de *Topsy* e a morte encenada de *Nga* em Casas. O subcapítulo discute os limites da figuração da morte animal, a preservação do real pelo dispositivo e o excesso temporal que converte a perda em repetição e arquivo. Em **2.2 Silêncios (na caverna da linguagem)**, o texto debate as implicações filosóficas e estéticas da representação animal e as limitações da linguagem humana perante a alteridade. A escolha de localizar o cemitério em uma caverna é examinada ao lado do desenho sonoro do filme, que opera como uma *pele sonora* envolvente, substituindo o voyeurismo visual por uma experiência de escuta e opacidade. Em **2.3 Fraturas (reaparições geológicas e cristalinas)**, analisa-se o ato final do filme, no qual a paisagem desértica do Atacama e as aparições luminosas são confrontadas com as poéticas da desaparição de Paul Virilio, a imagem-cristal de Gilles Deleuze e os conceitos de luto e melancolia em Sigmund Freud. O capítulo demonstra como a desaceleração estética do filme funciona como um exercício de "hesitação cosmopolítica" e uma arte do cuidado capaz de elaborar o luto climático interespécies.

Por fim, o **Capítulo 3: Aos Elefantes** reúne as considerações finais da pesquisa, sintetizando como a gramática do cinema de extinção desorganiza as hierarquias entre humano e não humano, personagem e paisagem, propondo na ruína da modernidade um novo regime de coexistência sensível.

III - O Tempo dessa Estória

Nosso tempo está num suspenso debate, diversos termos surgiram à procura de uma definição, ou impressão, de qual seria o "clima" desse tempo, herdeiro das ruínas da modernidade, averiguado em Bruno Latour (1994) e Achille Mbembe (2018), que pensam o pós-moderno como ruína. Latour em *Jamais fomos modernos: ensaio de antropologia simétrica* afirma que a Constituição moderna opera por meio do trabalho de purificação, criado para separar humanos e não-humanos em esferas ontológicas independentes. Em paralelo, o trabalho de tradução multiplica redes e quase-objetos que conectam o domínio natural à organização social. O acúmulo desses híbridos anula a separação entre natureza e cultura, inviabilizando a divisão estrita entre a representação das coisas no laboratório e a representação dos cidadãos no contrato social. A proliferação de elementos tecnológicos e ecológicos exige o reconhecimento dos não-humanos como integrantes ativos dos coletivos. Mbembe descreve a razão moderna em *Crítica da razão negra* como um sistema articulado ao capitalismo mercantil, à colonização e à produção da raça. A exploração colonial transforma o sujeito em mercadoria e agente, definindo uma figura híbrida no interior do projeto moderno.

Essa estrutura fundamenta a necropolítica, caracterizada pela gestão e distribuição da morte no espaço colonial e pós-colonial. Diante da proliferação de políticas de morte, o autor propõe o conceito de reservas de vida, indicando que a permanência dos coletivos depende do compartilhamento do mundo entre humanos e não-humanos em relações de reciprocidade. A articulação entre os dois autores sustenta a crítica às ruínas da modernidade. O primeiro apontando a falência da separação entre natureza e sociedade, propondo a extensão da democracia aos não-humanos por meio do reconhecimento das redes. Já Mbembe indica que o colapso da racionalidade ocidental exige a superação da dominação colonial e a preservação de formas de coexistência interespécies. Ambas as abordagens geram um ponto de partida para a investigação sobre o cinema contemporâneo, sobretudo na possibilidade da construção de regimes sensíveis baseados na habitação compartilhada do planeta.

Antropoceno é um termo sugerido pela primeira vez pelo químico Paul Crutzen e o Biólogo Eugene Stoemer em seu artigo de mesmo nome, publicado em 2000 pelo IGBP (Programa Internacional da Geosfera - Biosfera) em sua newsletter *Global Change*. O Antropoceno define o agora na história geológica da Terra, isso vem da marca humana na crosta, assim criando um dado geológico dos impactos da existência dessa espécie, mas o termo também sugere uma incontestável convergência entre a história dada como natural do planeta e a história social da humanidade. Embora as terminologias ainda sejam discutidas, assim como uma datação dessa mudança de grande escopo, é sabido que não vivemos mais no

tempo do Holoceno, mas em seus fragmentos. O que faz pensar o filme como um espaço da ruína – um lugar onde a modernidade se desfaz e emergem novos regimes de coexistência entre humanos, animais e espectros coloniais. As discussões acerca do Antropoceno já superaram os campos das Ciências Naturais e Exatas, se permeando pelos campos das Humanidades, incluindo o Cinema. Um dos acontecimentos gerados por essa discussão foi o surgimento do *Anthropocenema* instaurado por Selmin Kara (2016), construído a partir da ideia do *primordigital cinema*, elaborado por Kara e Richard Grusin, que se desdobra sobre a tendência do cinema contemporâneo em retornar a temporalidades pré-humanas e estéticas pré-digitais, assim como em avançar para um futuro distante, na obsolescência da distopia.

> A minha própria investigação neste contexto atribuiu a tendência a uma estética especulativa emergente no pós-cinema. Mais especificamente, ao olhar para a mistura destes dois filmes de cinema analógico e digital para esticar a imaginação temporal do cinema sobre realidades primordiais e pós-extinção, argumentei que tais filmes sugerem um tipo diferente de atavismo (Kara), que localiza nos tropos de primordialidade (a origem de todas as origens) e extinção (a derradeira obsolescência) articulações de nossas ansiedades contemporâneas sobre a finitude da vida humana na Terra. Estas articulações ressoam com o movimento especulativo realista na filosofia, bem como com as noções de mudança do realismo cinematográfico na era digital. (Kara, 2016, p. 758, tradução nossa)[5]

Este trabalho parte do reconhecimento de que o Holoceno – período caracterizado por uma relativa estabilidade climática e pela expansão da modernidade humana – foi sucedido ou está em processo de transição para o Antropoceno, no qual a atividade humana se torna agente geológico. Neste contexto, a obra de Casas opera como exploração dessa transição, numa análise ambiental, é possível estimular e estabelecer novas formas de percepção sensível que atendem à fragilidade e precariedade de sobrevivência humana e não humana em tempos de cataclisma. Percebe-se que, ao longo da última década, tem havido exponencialmente um interesse do cinema contemporâneo no realismo zoomórfico, atendendo talvez a uma democratização da relação inter-espécies. Bem como manifestações do Ecocinema, teorizadas como local de engajamento da humanidade com seu planeta, e como ele pode ser re-adaptado a essas novas assembleias vitais que emergem do cataclisma climático. Pode-se confirmar o interesse sobre filmes de desastre ecológico e de *cli-fi* (*climate* + *science fiction*], bem como textos ecotópicos e ecodistópicos de forma mais ampla, mostrando que gêneros populares também podem transmitir, e às vezes problematizar, preocupações ambientais.

---

[5] **Do Original**: I have argued that such films suggest a different type of atavism (Kara), one that locates in the tropes of primordiality (the origin of all origins) and extinction (the ultimate obsolescence) articulations of our contemporary anxieties regarding the finitude of human life on Earth. These articulations resonate with the speculative realist movement in philosophy, as well as with the changing notions of cinematic realism in the digital era. (Kara, 2016, p. 758)

O livro *Inhospitable World: Cinema in the Time of the Anthropocene* (2018), de Jennifer Fay, ajuda a integrar o conceito do Antropoceno no campo do Cinema e Estudos de Mídia, sondando o nexo onde a mudança climática orientada pelo ser humano encontra a teoria do cinema e a estética. Para Fay, o cinema tem uma afinidade única com o Antropoceno na medida em que também se seguiu à Revolução Industrial e envolveu a estranhíssima desfamiliarização do mundo: "O Antropoceno é para a ciência natural o que o cinema [...] tem sido a cultura humana" (Fay, 2018, p. 3, tradução nossa).[6] A analogia se torna ainda mais profunda, no entanto, porque a produção cinematográfica também implica ocasiões artificiais de tomada de mundo, clima antinatural, e atos de destruição, seja no estúdio ou em locações naturais. Permitindo que os espectadores percebam ambientes antropogênicos como um princípio de design e uma consequência não intencional da atividade humana, o cinema tem servido, nas palavras de Fay, como a prática estética do Antropoceno.

O cinema do antropoceno já não é apenas um cinema de ficção científica derivado ao cinema de aventura. Suas práticas vão permear o supercampo do gênero, logo essa procura de especificidade não é aderente, muito menos a exploração da fronteira entre ficção de documentário. Em *Cemetery* (Carlos Casas, 2019), Casas concebe o grande mito que circunda o sul geopolítico com uma pequena-grande estória de procura ao cemitério dos elefantes[7], local mítico semelhante à Shangri-la, um lugar fictício nas Montanhas Kunlun descrito no romance de 1933, *Horizonte Perdido* do autor inglês James Hilton. Hilton descreve Shangri-La como um vale místico e harmonioso, e tornou-se sinônimo de qualquer paraíso terrestre, particularmente uma utopia dos Himalaias: uma terra duradoura e feliz, isolada do mundo, o que fez a cidade mítica se tornar motivo diretos e indiretos de diversos filmes (principalmente de aventura).

Um paralelo a Shangri-Lá seria o Eldorado americano ou a Atlantis afundada, sempre funcionando como esse sítio utópico que guarda tesouros e riquezas. Carlos Casas ao introduzir *Cemetery*, comenta que a iniciativa partiu de seu fascínio pelo mito do cemitério de elefantes, e o que ele nos diz sobre a nossa relação com a natureza hoje. Nesse contexto, o cemitério surge como uma imagem que atravessa nossa história enquanto espécie, revelando como o mundo sensível se vincula ao mundo material. Para além dessa relação, há a presença de um outro ser sensível, de certa forma que antecede a existência, a quem o filme se

[6] **Do Original**: The Anthropocene is to natural science what cinema, especially early cinema, has been to human culture. (Fay, 2018, p. 3.)

[7] O cemitério de elefantes é um lugar onde, segundo a lenda, os velhos elefantes instintivamente se dirigem quando atingem uma certa idade. Segundo esta lenda, estes elefantes morreriam sozinhos, longe do grupo. Se tornando um local desejado por contrabandistas de marfim para seu comércio ilegal.

endereça. Casas declarou que seu interesse pelo elefante nasceu da complexidade de sua vida social e emocional, da riqueza de sua comunicação sonora e da sabedoria que carrega. Vendo nele a custódia de saberes antigos, fundamentais para ampliar a compreensão do dito natural. A proposta do filme é fortalecer esse vínculo interespécies e, por extensão, com a própria vida ambiental. Ao mesmo passo, Casas busca reinventar o documentário de temática animal, aproximando-o de uma jornada quase mística. Ao revés de trabalhar a superfície da história, a superfície do espaço e a superfície do drama e da realidade, penetra o subterrâneo.

CAPÍTULO 1: BESTIÁRIO

> O que devemos eliminar são os sistemas de representação que carregam consigo a autoridade que se tornou repressiva porque não permite, nem abre espaço, para intervenções por parte dos que são representados. (Edward Said, 1990, p. 141, tradução nossa)[8]

Na busca incessante por atribuir significado ao mundo, contamos histórias. Estas narrativas, mediadas por pinturas rupestres, escritos cuneiformes ou imagens projetadas, entrelaçam-se em um princípio fundamental: o encontro com o outro. Esse encontro pós-colonial, por sua vez, é profundamente marcado por narrativas basilares de caráter colonial e extrativista. A natureza – e o outro – neste contexto, são percebidos como grandes bestas a serem adestradas. "Tanto o adestrador quanto o colonizador começam por desterritorializar o ente atacado quebrando-lhe a identidade, tirando-o de sua cosmologia, distanciando-o de seus sagrados" (Antônio Bispo dos Santos. 2023, p. 12). O outro então se transforma na besta, e a besta vira monstro. Recorrendo à Paleontologia podemos explicar a consolidação históricas das imagens bestiais (que eram entendidos como entidades naturais, e não criaturas de dimensão outra). ossadas de elefantes-pigmeus cuja cavidade nasal suportaria um olho, como ciclopes, ossos imensos supra-humanos, talvez pertencentes a gigantes, e crânios de répteis enormes, dinossauros ou dragões?

Mas para além da fabulação acima de mortalhas, a consolidação da besta obteve outra significância nas narrativas ocidentais. Sua imagem se aproxima categoricamente da imagem do monstro. Nesse trânsito entre o engano paleontológico e o animismo, a ossada não apenas alimenta a crença no ciclope, mas também retorna como vestígio de um olhar que nunca se realizou. Damien Hirst, em *Cyclops*, trabalha justamente essa ambiguidade: a fronteira difusa entre o natural e o monstruoso, entre o que se tenta explicar pela história e o que a estória, ou o mito, insiste em prolongar (Figura 1). A cavidade que se imaginava ocular não se resolve como ausência, torna-se um ponto de vazio, exigindo do observador a tarefa de completar o que falta. O monstro, assim, não aparece de forma plena, mas se insinua nesse vazio. O monstro, na literatura folclórica e de aventura, se configura como uma metáfora do que antagoniza o espírito humano-ocidental. A monstruosidade encarna uma ameaça existencial à vida social, subvertendo o projeto humano. Ele é uma "forma extrema de alteridade, [...] definido a partir de uma comunidade de não-monstros [...] o outro, o estranho, o estrangeiro, o 'inimigo natural" (Luiz Nazário. 1998, p. 29.).

---

[8] **Do Original**: What we must eliminate are systems of representation that carry with them the authority which has become repressive because it doesn't permit or make room for interventions on the part of those represented" (Edward Said, 1990, p. 141).

Figura 1 - Registro da escultura *Cyclops* de Damien Hirst (2011)



Fonte: https://lesoeuvres.pinaultcollection.com/en/artwork/skull-cyclops (acesso em: 03 jun. 2026).

Os monstros estão geograficamente associados ao conceito de fronteira. Eles habitam um espaço periférico, marginal, em todas as tradições culturais, "[...] Eles emergem de uma espécie de exílio metafórico, de lugares fronteiriços. [...] Onde quer que o povo ou uma cultura particular demarque como espaço selvagem, aculturado, inexplorado, há monstros" (David D. Gilmore. 2003, p. 192, tradução nossa)[9]. Essa noção de monstruosidade e bestialidade associada com a alteridade é o *topos* fundamental as narrativas de aventura e exploração. Desde as mil léguas de Júlio Verne à mais recente adaptação obsoleta da franquia *Jurassic Park*, uma matriz historicamente constitutiva do cinema de aventura está relacionada à experiência colonial. O cinema de aventura é como um Bestiário: cataloga os desejos exploratórios e o medo do encontro traumático com o natural. O que está em jogo na poética de Hirst é justamente a ambiguidade entre o natural e o artificial, o belo e o abjeto – e essa fronteira é central para pensar o olhar ocidental sobre o "outro". Essa dicotomia, ou categorização em opostos, atravessa não só o imaginário da aventura e do medo, mas também

[9] **Do original**: "[...] [they] emerge from a kind of metaphorical exile, from borderline places. [...] whatever the people in a particular culture demarcate as wilderness, as non- cultural space, as unexplored territory, there are monsters." (David D. Gilmore. 2003, p. 192.)

o próprio sistema das artes. A partir das *cabinets of curiosities*[10] e os gabinetes de história natural até as práticas contemporâneas, a figura do monstro marca essa tensão entre o desejo de conhecer e o medo do desconhecido. No caso do Hirst, e também do próprio *Bestiari* do Casas, o que se revela é justamente esse ponto cego do olhar: o vazio, a cavidade que obriga o observador a completar o sentido. É ali que o monstro se insinua – não como presença total, mas como ausência que nos devolve o limite da nossa própria humanidade.

Apresentado na sexagésima edição da Bienal de Veneza, no pavilhão da Catalunha, o projeto audiovisual Bestiari, criado por Carlos Casas, faz referência direta ao bestiário medieval, um tipo de manuscrito que reunia descrições de animais – tanto reais quanto fantásticos – acompanhadas de interpretações simbólicas, morais ou religiosas. Os bestiários medievais têm suas raízes na Antiguidade Clássica, especialmente na obra *Physiologus*, escrita durante o século II. Um outro exemplo é o *Saint Epiphanius on the Physiologus*, publicado por Christopher Plantin em 1588 e atribuído ao Epifânio de Salamina. O texto, que embora trate de animais, plantas e pedras, não possuía objetivo estritamente científico, mas simbólico: a obra associa a cada elemento natural um significado moral ou religioso, ancorado na tradição cristã. Em sua estrutura típica, cada entrada oferece uma descrição da criatura, seguida por um comportamento ou lenda e, por fim, uma interpretação espiritual. No *Physiologus*, o elefante surge como criatura incapaz de dobrar os joelhos pela crença de não possuírem articulações. Tal limitação faz com que, ao cair, não consiga erguer-se sem auxílio. O texto ainda o descreve como isento de luxúria, vivendo sem o peso do desejo carnal. O que se explicita na gravura de tom idílico (Figura 2).

No *Physiologus* e nos bestiários medievais, a figura do elefante é submetida a um processo de alegorização moral. O texto descreve o casal de elefantinos partindo em direção ao Oriente para consumir a mandrágora antes da copulação, gesto assimilado pela tradição cristã à narrativa da queda de Adão e Eva. Essa analogia projeta dogmas teológicos humanos sobre o comportamento animal, distorcendo as dinâmicas sociais e biológicas dos elefantinos. Na tradição judaico-cristã, a representação do animal oscila entre o modelo de virtude e aparato de guerra, como ilustrado nas gravuras da morte mútua de Eleazar, o Macabeu, e do elefante selêucida. A escassez de observação direta e a falta de conhecimento anatômico por parte dos ilustradores converteram o animal exótico em um repositório de especulações.

---

[10] *Cabinets of curiosity* (gabinetes de curiosidades) eram coleções privadas de objetos raros ou incomuns reunidas por estudiosos, nobres e colecionadores europeus entre os séculos XVI e XVII. Essas coleções reuniam objetos de muitas origens. Entre eles apareciam fósseis, minerais, conchas, animais preservados, instrumentos científicos, obras de arte, peças arqueológicas e artefatos trazidos de viagens. Um mesmo gabinete podia incluir uma concha do Pacífico, um autómato mecânico, uma pintura pequena e um fóssil.

A identificação do elefante com o *Behemoth*, descrito no *Livro de Jó* (40:15-24), deriva da exegese bíblica e das leituras da história natural da Idade Média e do início da Idade Moderna, nas quais comentadores associavam a descrição dos músculos do ventre, a força dos lombos e a preferência por rios ao porte do grande mamífero.A construção da figura do *Behemoth* e a assimilação do elefante nos bestiários não constituem meras curiosidades iconográficas. Elas demonstram como a tradição ocidental converteu o elefante em uma construção alegórica e monstruosa, substituindo a existência física do animal por um signo de alteridade extrema, perigo militar ou ensinamento moral. Esse processo de mitificação e bestialização apagou a agência da espécie não humana, fixando o elefante nas margens do mundo conhecido como um monstro a ser catalogado, dominado ou abatido. Esse arcabouço simbólico constitui o fundamento ideológico que alimentou o cinema de aventura de matriz colonial, que o cinema de Carlos Casas se posiciona contra ao recusar a redução do elefante a uma metáfora antropocêntrica e restituir ao animal sua presença e sensibilidade autônomas.

Figura 2 - Registro do livro *Saint Epiphanius on the Physiologus* (1588)



Fonte: https://spcoll.library.uvic.ca/Digit/physiologum/facsimile/facsimile_cnt.htm (03 de Jun. de 2026)

Inspirado no romance catalão *Disputa de l'ase* (1977), de Anselm Turmeda, *Bestiari* configura-se como um ambiente hipnagógico que combina sons e imagens de criaturas habitantes da Catalunha. Organizada pelo Instituto Ramon Llull e com curadoria de Felipa Ramos, a história do início do século XV que inspirou Casas coincide com o surgimento da modernidade ocidental. Essa ideologia se apoiava em uma visão de mundo que, para ativar

mecanismos permanentes de extração, expansão e consumo, reforçava a divisão dos seres humanos por gênero, raça e classe, dos seres não humanos por espécies e gêneros, e das manifestações da vida em culturas e naturezas. Ao conferir ao texto e ao seu autor uma sensibilidade ambiental, ao mesmo tempo que valida o antropocentrismo – presente no relato, revela uma posição conflitante. Ao pensar que o telos seria o caminho de consolidação da sociedade ocidental, a besta seria a forma mais natural de contranatureza. Como Michel Foucault discorre, a besta:

> É o modelo ampliado, a forma desenvolvida pelos próprios jogos da natureza de todas as pequenas irregularidades possíveis. Neste sentido, podemos dizer que ele é o modelo de todas as pequenas discrepâncias. É o princípio da inteligibilidade de todas as formas que circulam em forma de moeda miúda da anomalia. (Foucault, 2002, p.70)

Imaginamos aqui, dentro da névoa, um elefante solitário navega na baixa luz da alvorada e atraca em uma ilha pluvial, um conjunto de ruínas no limiar da terra firme e do alagado, em um lugar entre pátrias, e em nenhuma delas, assim como o velho elefante, e seu cornaca (Figura 3). Assim como quem habita na floresta, num local que não pertence a nenhuma geografia, mas é afetado por várias. O bestiário de Carlos Casas é uma associação de locais e sujeitos liminares, entre passados traumáticos e futuros incertos, a obra se institui num presente longo, dilatado. A ruína é o local do outro, do monstro, da besta… a ruína é o terreiro que se inunda em águas superabundantes. Viver sob as águas e sobre a terra, onde passam pessoas, animais terrestres e aquáticos, onde passam fantasmas, e conflui num caminho sinuoso.

Figura 3 - Visão do Elefante em *Bestiari* de Carlos Casas (2024)

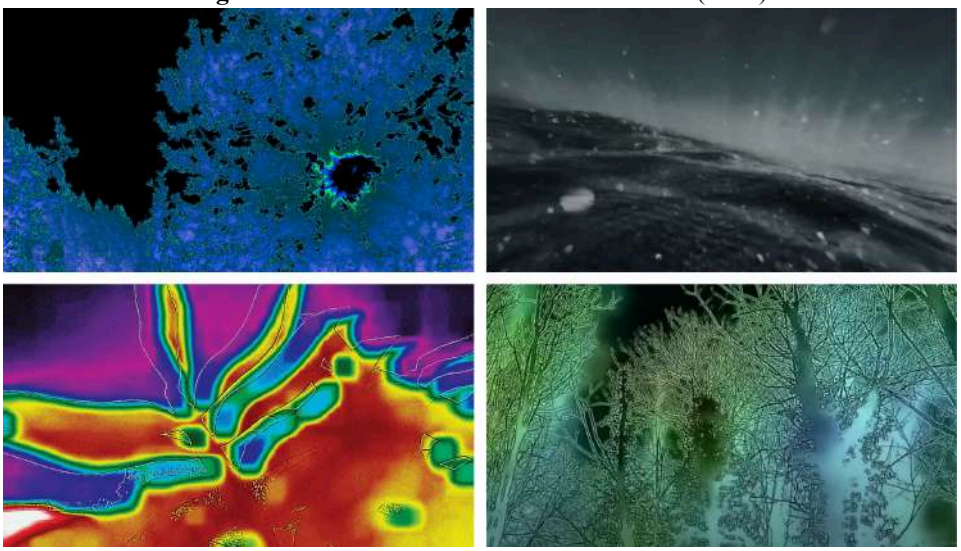


Fonte: https://www.sitezones.net/reviews/bestiari

Pouca coisa acontece em *Bestiari* (2024), muita coisa acontece em sua estória. Ou melhor, estórias: a estória dos rumores infra sônicos do elefante [*Loxodonta Africana*], da ecolocalização plástica do morcego [*Pipistrellus pipistrellus*], do olhar monocromático dos cetáceos [*Stenella coeruleoalba*], da columella da serpente [*Vipera latastei*], ou da visão

periférica de 360 graus do Asno [*Equus asinus*][11]. (Figura 4) A paisagem para Casas, é paisagem ruidosa de suas estórias, de seus habitantes vivos e não vivos, de humanos e mais que humanos, socialidades marcadas por ações intencionais e não intencionais.

Figura 4 - Frames de *Bestiari* de Carlos Casas (2024)



Fonte: acervo próprio.

Apesar da distância temporal entre *Cemetery* (2019) e *Bestiari* (2024) existe um vínculo de prolongamento estético e teórico entre ambos. O bestiário existe a partir do cemitério, ao retomar e elaborar a poética da extinção. O movimento de troca de dispositivo expõe uma transformação do espaço cênico (embora *Cemetery* também tenha sido fruído de forma instalada[12] sob o título de *Sanctuary*) que continua sendo realista, mas o que antes era modulado a visão humana agora é modulado à visão animal. Erika Balsom mapeia como o cinema, no campo da arte, muda da caixa negra (sala escura, tempo linear, assento fixo) para o cubo branco (sala expositiva, circulação livre, múltiplas projeções/entradas), reconfigurando "arquiteturas de exibição" e o próprio ato de ver.

> A exibição de objetos de arte dentro de tal cenário dota-os de uma presença autônoma que parece emanar de dentro, mas é na verdade uma questão de enquadramento institucional. Este apagamento da contingência histórica em favor do aparecimento da essência e da eternidade tem um nome: mito. [...] Assim, o espaço expositivo não deve ser visto como um mero recipiente, mas como um meta-meio a ser investigado. É o meio pelo qual a arte se torna visível e cognoscível para aqueles que a consomem. Transmite obras de arte individuais, mas também muito mais: ativa as relações entre as obras e dota-as de valor cultural, transmite discursos institucionais e produz um sujeito de visualização. A galeria não serve simplesmente como um recipiente neutro e protetor para a imagem em movimento, mas produz um novo dispositivo cinematográfico através de sua particular moldura discursiva e

[11] Animais cuja visão é apropriada na videoinstalação, exibidos na imagem da esquerda para direita na ordem do texto.

[12] Exibido na Tate Modern, Londres em 2017, Kunstenfestivaldesarts, Bruxelas em 2018 e EMPAC, Nova Iorque em 2019.

> institucional e das várias práticas associadas a ela. (Balsom, 2013. p.39-40. tradução nossa)[13]

Diante da grande tarefa que talvez a proposta da instalação impunha: Como dar voz e o direito de resposta às agências animais? Casas coloca no fora de campo o retrato da violência ambiental e climática, essa violência circunda o cinema de extinção (isso é, tendência estética que se dedica a representar os efeitos da crise ecológica e a experiência do fim em múltiplas escalas – seja da vida humana, de espécies não humanas ou mesmo da habitabilidade do planeta), intervém em locais, age em memórias bruscas, mas não está dada como enredo. Como cita Anna L. Tsing:

> Esta é uma estória conhecida. É a estória dos pioneiros, do progresso e da transformação de espaços "vazios" em campos de recursos industriais. [...] A industrialização se mostrou uma bolha de promessas, seguida pela destruição de meios de vida e a devastação de paisagens. (Tsing. 2022. p. 60.)

[13] **Do Original**: "The display of art objects within such a setting endows them with an autonomous presence that seems to emanate from within but is in fact a matter of institutional framing. This erasure of historical contingency in favor of the appearance of essence and eternity has a name: myth. [...] Accordingly, the exhibition space must not be seen as a mere container, but as a meta-medium to be investigated. It is the means by which art is made visible and knowable to those who consume it. It transmits individual works of art, but also much more: it activates relations between works and endows them with cultural value, it conveys institutional discourses, and it produces a viewing subject. The gallery does not simply serve as a neutral, protective container for the moving image, but produces a new cinematic dispositif through its particular discursive and institutional framing and the various practices associated with it." (Balsom, 2019, p.39-40)

1.1 CICLOPES (o anti-épico do cinema neolítico)

> Ao invés de atentar somente para as estratégias de expansão-e-conquista de indivíduos implacáveis, precisamos buscar as histórias que se desenvolvem por meio da contaminação. (Anna Tsing, 2022, p. 75)

Casas constrói em sua instalação uma rede de pequenas narrativas que se atravessam e se contaminam, descentrando a linearidade clássica. Ao direcionar a obra para as margens e os limiares do perceptível, o artista utiliza o espaço sônico para produzir um silêncio analítico sobre o Antropoceno – isto é, a instalação suspende o ruído dos discursos antropocêntricos para instaurar uma escuta focada no cotidiano e na vulnerabilidade animal. A emulação da visão e da percepção do elefante funciona, portanto, como um dispositivo estético que obriga o espectador humano a abandonar seu ponto de vista soberano e encarar o mundo sob a óptica da alteridade não humana. Essa operação estético-sonora abre uma lacuna meditativa que fricciona o registro documental com o fantasmático. O que circula nessa experiência é a própria ideia de natureza, que deixa de ser compreendida como uma realidade idílica ou um dado bruto para ser revelada como uma construção mediada pela linguagem e pelo cinema. Ao acompanhar o movimento das bestas orientadas ao sul e ao mar, a obra retoma o estatuto primordial da estória (*story*) em oposição à História monumental e linear (*History*). É nesse ponto que a instalação materializa a "Teoria da Bolsa de Ficção" de Ursula K. Le Guin: em vez de estruturar o filme em torno da jornada épica de um herói ou caçador, Casas atua como um coletor, reunindo ruídos, memórias e rastros marginais para construir um recipiente narrativo pautado na coabitação e no luto interespécies.

> É difícil contar uma história realmente emocionante de como arranquei uma semente de aveia selvagem da casca, e depois mais uma, e mais outra e depois mais uma, e então cocei minhas picadas de mosquito, e Ool disse algo engraçado, e de como fomos ao riacho, bebemos um pouco de água e observamos as salamandras por um tempo, até eu encontrar outro campo de cereais… (Le Guin. 2021. p. 17-18)

Mas porque contar uma h/estória sem h/erói? Le Guin também perpassa sobre a abrangência desse grande herói na narrativa, e o pequeno. O termo estória foi proposto por João Ribeiro em 1919 como um neologismo destinado a distinguir, à semelhança do inglês, os relatos ficcionais das narrativas de caráter factual. Embora não tenha sido incorporado oficialmente aos dicionários e tenha caído em desuso ao longo do tempo, opta-se aqui por manter sua utilização, uma vez que é precisamente sobre estória que se desenvolve a reflexão de Ursula K. Le Guin. No posfácio da edição brasileira de *A teoria da bolsa da ficção*, a tradutora Luciana Chieregati explica sua escolha pela palavra estória, com o intuito de preservar a intenção original de Le Guin ao se referir ao *storytelling*, ou à prática de narrar

histórias – em especial, fábulas. O que se observa, contudo, é a recorrência de uma mesma estrutura, se assume assim à tradição narrativa – no cinema, a era clássica hollywoodiana. Podemos dizer que foi a institucionalização do Herói com H, sistematizado e reproduzido, pelos mecanismos da indústria cultural, principalmente com a obra *O Herói de mil faces* de Joseph Campbell (2009), Ressaltar esse fato, no entanto, é quase tautológico – assim como também o é reconhecer que a tecnologia, desde seus primórdios, encontra símbolo em objetos como a lança ou o osso: instrumentos longilíneos, perfurantes, projetados para ferir ou matar.

É evidente que a Jornada do Herói constitui apenas uma entre diversas possibilidades de estruturação narrativa. Conhecê-la é relevante, assim como também o é familiarizar-se com outras formas, como a Jornada da Heroína[14] ou a Pirâmide de Freytag.[15] No entanto, a reflexão proposta por Le Guin não se limita à substituição de um modelo por outro. Seu foco recai sobre o modo como a figura do Herói adquiriu centralidade e, em grande medida, se tornou dominante nas formas narrativas contemporâneas. Para compreender a narrativa clássica no cinema podemos recorrer a seu estatuto inaugural na Poética de Aristóteles, reverenciando a defesa de que uma boa trama deveria ter começo, meio e fim claramente definidos, guiados por uma unidade de ação capaz de conduzir o espectador à catarse. Diante do privilégio da linearidade, causalidade, progressão e resolução, o cinema transpõe a unidade fabular de Aristóteles para a narrativa, pressupondo que todos os elementos narrativos se articulem em torno de uma única ação dramática.

Ao mover a ocularidade da instalação para a visão cientificamente especulada de outras espécies, *Bestiari* atua em uma espécie de estória com E – fragmentada, interespécie, aberta – que se distancia totalmente da linearidade temporal e do protagonismo humano. Casas desloca o regime do discurso, levando o público à ver e ouvir o que normalmente não vemos e nem ouvimos, como os infrassons, os ultrassons e os espectros cromáticos de outras espécies. Como se ele também fabricasse uma nova realidade sensorial, só que aqui o foco não é o engano, e sim a ampliação da escuta, desmontando o olhar humano como medida do mundo. O que se destaca na trajetória artística de Casas, sobretudo em *Bestiari*, é que ele privilegia um olhar voltado para os animais (para as frequências que eles produzem, para as visualidades que escapam à percepção humana) e, com isso, instala um silêncio apreensivo

[14] Estrutura narrativa alternativa à jornada do herói, deslocando o foco da conquista externa para um movimento de transformação interior.

[15] Divisão da trama em cinco partes: exposição, onde são apresentados personagens, contexto e conflito inicial; ascensão da ação, em que as tensões aumentam e os obstáculos se acumulam; clímax, ponto de maior intensidade dramática; queda da ação, quando as consequências do clímax se desdobram; e desenlace, momento de resolução ou fechamento da narrativa.

sobre o que chamamos de Antropoceno, o que lembra o fazer artístico do também catalão Joan Fontcuberta.

> O que emerge aqui, em primeira instância, é uma dúvida legítima sobre a oposição entre arte e ciência. Nascida depois do Renascimento, esta divergência organizou certos tópicos cada vez mais insustentáveis, como o de que corresponde a ciência o papel de prover um conhecimento objetivo e racional das coisas, enquanto que a arte se moveria no terreno da subjetividade e da intuição; uma proporia teorias e a outra poéticas, daí que para a ciência resulta vital trabalhar com a realidade enquanto a arte o faz com a ficção e o imaginário. Pessoalmente, estou entre os que creem que a arte e a ciência não representam senão enfoques dialéticos de um processo criativo que tende, em ocasiões com uma grande convergência, a fazer com que nos aventuremos nas experiências do mundo e de nós mesmos. (Fontcuberta apud Gasparini. 2015, p. 3-4)[16]

Assim, enquanto Casas desloca o humano do centro e faz da besta/animal um sujeito de escuta, Fontcuberta reafirma (para posteriormente desmontá-la) a centralidade humana como produtor de realidade e de objeto de contemplação. Essa diferença é crucial: o animal em Casas não é marcada pelo poder humano de nomear e categorizar, mas pelo limiar, pela margem, pelo entre-ser; já em Fontcuberta, a criatura imaginária expõe o poder humano de fabular, de comprovar, de seduzir pela aparência científica.

Figura 5 - *L'elefanta de Napoleó* de Joan Fontcuberta (2016)



Fonte: Museo di Storia Naturale, Università di Pavia.

[16]Em: GASPARINI, Isis. Joan Fontcuberta. Fórum Permanente: Vértices/Vetores: diálogos. 2017. Disponível em: https://www.forumpermanente.org/rede/vertices-vetores-e-dialogos/vertices-vetores-e-dialogos/joan-fontcuberta. (acesso em 3 de junho de 2026)

Essa contraposição ajuda a demonstrar que o que está em jogo é quem detém o olhar, quem produz o arquivo e quem define o que é visível ou invisível. Fontcuberta costumeiramente trabalha com a manipulação fotográfica de animais em uma linha semelhante ao que chamamos contemporaneamente de quimeras, isso é, qualquer processo de fusão de diferentes espécies, ou o que a ciência natural vai chamar de Quimerismo, uma condição genética rara onde um único indivíduo possui duas ou mais populações de células com DNAs distintos. A obra *L'elefanta de Napoleó* (Figura 5), vai fazer a provocação com a história natural de outro modo, ela foi apresentada no Museu de História Natural da Universidade de Pavia e integra o conjunto de trabalhos que tratam da relação entre imagem e prova no campo científico. Ao situar a peça em uma instituição ligada à história natural, o artista insere a imagem em um regime de leitura associado a arquivos zoológicos, práticas de catalogação e formas de classificação herdadas do século XVIII.

Fontcuberta vai se "infiltrar" no ambiente científico, dessa vez não com fotografias de captura *in loco* como na série *Fauna* (1989), mas com um objeto em processo de conservação e arquivagem por um Museu. O título faz referência direta à figura de Napoleão Bonaparte e à circulação de animais exóticos na Europa nesse período, marcada por expedições, coleta de espécimes e constituição de acervos que organizavam o mundo natural segundo critérios imperiais. A imagem assume a aparência de registro documental, com enquadramento e tratamento visual próximos de fotografias de arquivo, mas sua condição não se estabiliza como evidência verificável. Esse procedimento retoma operações já presentes em trabalhos anteriores do artista, ao simples e potente exercício discursivo de modular imagens que simulam a legitimidade científica cara ao Ocidente

> A zoologia oferece um terreno propício à incerteza: conhecemos os animais mais comuns mas é impossível nos familiarizarmos com a infinidade de variedades existentes. Somos aqui apresentados a uma fauna incrível e em muitos casos extinta, da qual por sorte se conserva essa memória gráfica e escrita. (Fontcuberta apud Gasparini. 2015, em linha.)

Tanto no *Bestiari* de Casas quanto no caso de *L'elefanta de Napoleó*, o elefante funciona como ponto de articulação entre história natural, poder político e circulação de imagens. A obra coloca em questão os modos pelos quais instituições científicas produzem autoridade e organizam o visível, ao mesmo tempo em que expõe a dependência dessas estruturas em relação a dispositivos de registro que podem ser reproduzidos e manipulados. Dessa forma, a imagem não apenas apresenta um animal, mas opera como exame das condições que permitem que esse animal seja reconhecido, nomeado e incorporado a um sistema de saber. Fontcuberta mostra o homem que cria o mito, Casas mostra o homem que

escuta o mito que ele mesmo destruiu. Através de Le Guin, podemos pensar no registro rupestre como a constatação de que a narrativa antecede qualquer forma de estrutura fixada pela tradição literária moderna ou seu registo documental cientificista. A figura desenhada na pedra (Figura 6) testemunha um outro regime de estória, que não busca o encadeamento heroico nem a linearidade, mas se organiza em torno do gesto. Trata-se de uma imagem que não se orienta pelo triunfo de um caçador, mas pela inscrição da vida em sua alteridade radical. Ao contrário da jornada heróica, que se ergue sobre a centralidade de um sujeito, aqui vemos um mamute em movimento, sem centro definido, aberta à multiplicidade de sentidos que a própria rocha ainda hoje sustenta. "A estória não quer ser história. A estória, em rigor, deve ser contra a História. A Estória, às vezes, quer-se um pouco parecida à anedota" (Guimarães Rosa, 1968, p. 7).

Figura 6 - Três pequenos mamutes, Caverna de Chauvet, França (2024)



Fonte: https://archeologie.culture.gouv.fr/chauvet/en/three-small-mammoths

Le Guin remonta aos registros neolíticos e sua representação de caça, e de certa forma nos chama para uma outra visagem da cena que não a " aquela que narra o modo como enfiei minha lança profundamente no titânico flanco peludo" (Le Guin. 2021. p. 18). A imagem do mamute aparece em registros visuais produzidos por grupos humanos no final do Neolítico, esses registros incluem pinturas, gravuras e pequenas esculturas. Essas imagens não vão seguir um padrão único de representação, algumas enfatizam contorno e movimento, e outras registram detalhes como a curvatura das presas ou a relação entre cabeça e dorso. No

entanto existe uma ocorrência da lateralização dessa figura em representações bidimensionais. As figuras são produzidas com linhas contínuas sobre superfícies rochosas irregulares, utilizando carvão ou pigmentos minerais. O contorno lateral acompanha o movimento da mão ao longo da parede, sem exigir simetria axial precisa. Uma outra contribuição para o desenvolvimento dessa representação é o contexto, as pinturas Neolíticas advinham de observação direta (não da narrativização do animal), em situações de deslocamento e coleta, onde o mamute era visto de perfil. Nosso imaginário (contemporâneo, ocidental, e acima de tudo midiático) corrobora para uma percepção da realidade Neolítica onde a caça e o conflito dominam a aurora humana, mas Le Guin oferece uma outra percepção (ainda que contemporânea) do que poderia se desdobrar naqueles pequenos núcleos de humanos.

> […] todos já ouvimos tudo sobre todos os paus e lanças e espadas, sobre as coisas para esmagar e espetar e bater, as longas coisas duras, mas ainda não ouvimos nada sobre a coisa em que se põem coisas dentro, sobre o recipiente para a coisa recebida. Essa é uma estória nova. Isso é novidade. (Le Guin. 2021. p. 19)

Assim, o contar estórias, para Le Guin, seria carregar um enorme saco pesado com os mais variados elementos e personagens, criando para eles redes intrincadamente tecidas que, quando laboriosamente desatadas revelariam seus minúsculos segredos. Esse é o ponto de partida para a representação de elefantes em *Cemetery* (2019) de Carlos Casas. Ao ater a primeira imagem completa de *Nga* (Figura 7), *Elephas Maximus* protagonista do longa metragem, podemos ver uma laterização em sua representação. *Nga* não é em momento algum retratada frontalmente em ângulo baixo, em tom de confronto ou transfixação do olhar – o que é tipicamente o local de representação de elefantes no cinema narrativo, vide filmes que emulam contextos neolíticos e glaciais. Ao revés, a imagem do elefante restaura uma lateralidade da pintura neolítica, utilizada diretamente para construção visual do filme. Essa configuração do olhar em *Cemetery*, revive a afirmação da visão como um sítio de uma escavação arqueológica (Paul Virilio, 2015.) Essa posição oferece uma leitura mais completa da extensão do corpo em movimento. A repetição desse ponto de vista ao longo do tempo consolida um padrão de representação, visível em sítios como Caverna de Chauvet, onde diferentes figuras reiteram a mesma orientação lateral. Trata-se de uma convenção que responde às condições materiais e perceptivas da produção dessas imagens, mantendo consistência ao longo de diferentes locais e momentos dentro do mesmo período.

Devido a dimensão temporal do registo não há consenso sobre função única, seja o contexto das imagens ou as escolhas de produção dela, mas a escolha observada de Casas ao lateralizar o elefante (como se lateralizava o mamute) demonstra um afastamento em técnica

ao cinema narrativo ocidental. Ao se voltar a filmes que emulam contextos neolíticos podemos ver que apesar do referencial original ser lateralizado, há uma escolha narrativa em pela frontalidade, como a imagem clássica de felinos e predadores encarando a câmera. A frontalização da imagem, muitas vezes disposta em plano *plongée*, reorganiza o campo visual ao centralizar o olhar do espectador (como num retorno à monocularidade), estabelecendo uma relação direta de confronto que se aproxima de convenções do cinema narrativo clássico. O mamute, embora derivado de um repertório visual lateralizado no Neolítico, é reposicionado no cinema contemporâneo em direção à câmera, assumindo o papel da besta/do monstro.

Figura 7 - Elefante em perfil, Frame de Cemetery (2019).



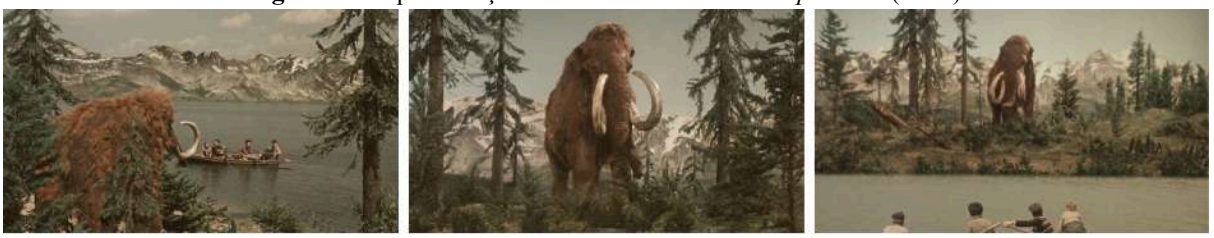
Fonte: acervo próprio.

A frontalidade está longe de ser Griffithiana[17], registros produzidos por Eadweard Muybridge e Thomas Edison mostram corpos em deslocamento captados em perfil, a frontalidade animal é uma construção contemporânea que terá seus indícios na retomada do cinema de aventura nos anos 2000. O cinema de aventura, em sua verdade, vai se comportar mais como uma residência temática do que um gênero na contemporaneidade. Ele é uma operação, tanto narrativa quanto escópica. Ao exemplo de filmes com animais, podemos observar a política dessas microrelações. É como uma sofisticação do drama moral de Griffith

[17]Conjunto de convenções narrativas e visuais consolidadas por D. W. Griffith no início do século XX, baseadas na centralidade do herói, na causalidade dramática e na organização moral do conflito. Emprega-se o termo para indicar um regime escópico que posiciona o espectador em alinhamento com o protagonista, convertendo a alteridade (humana, animal ou territorial) em obstáculo, ameaça ou objeto de conquista.

para a perpetuação de uma ideologia mundial de colonização, que é o direito à terra, o direito ao outro, o direito à subjetividade do outro e o direito ao globalismo humanista. Aqui, o interesse por ambientes pré-históricos se articulam à isso da forma em que o animal é integrado como figura opositora ao herói. Podemos então pensar representação animal no cinema de aventura em três tempos.

Figura 8 - Representação do Mamute em *Cesta do pravěku* (1955)



Fonte: acervo próprio.

No primeiro momento, nos anos 1950, como em *Cesta do pravěku* (1955), o animal aparece majoritariamente em perfil ou em três quartos, inserido na paisagem e mantido a certa distância dos personagens (Figura 8). Esse enquadramento estabelece uma relação de observação: o mamute é apresentado como parte de um ambiente contínuo, sem ruptura entre figura e fundo. O uso do perfil permite a leitura do corpo em extensão, com ênfase na silhueta, na curvatura das presas e na massa corporal, o que garante reconhecimento imediato da espécie. Esse procedimento estético é o padrão para filmes anteriores, como em *Tarzan the Ape Man* (1932) e *The Jungle Book* (1942), nos quais o animal integra o espaço como um coadjuvante e não como monstro ou antagonista. A câmera mantém distância e estabilidade, privilegiando planos mais abertos que organizam o campo visual de forma contínua. Nesse contexto, o mamute não estrutura a narrativa, mas participa de uma lógica de exploração visual do ambiente, próxima de um regime de registro.

Figura 9 - Representação do Mamute em *La Guerre du feu* (1981)

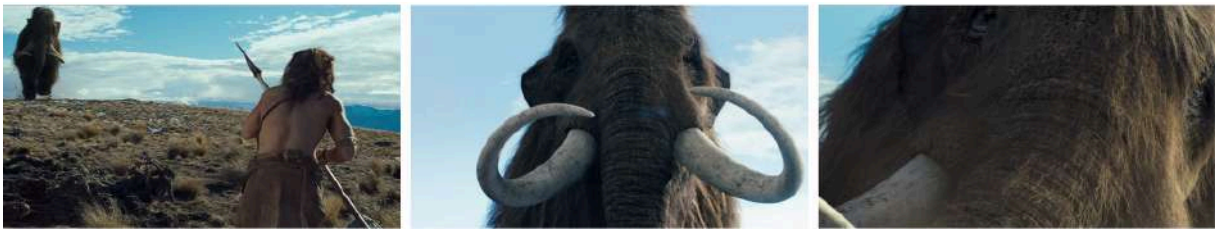


Fonte: acervo próprio.

Em *La Guerre du feu* (1981), há uma oscilação entre lateralidade e frontalidade, acompanhada por mudanças no enquadramento e na posição da câmera (Figura 9). O uso de ângulos baixos aproxima o espectador do corpo do animal e altera a relação de escala presente nas imagens anteriores. O contra-*plongée* acentua o volume e a massa do mamute, produzindo

uma leitura que enfatiza sua dimensão física. Ao mesmo tempo, a aproximação dos planos reduz a distância entre animal e espectador, criando situações em que o corpo do mamute atravessa o campo visual e interfere diretamente na ação. A lateralidade ainda aparece em momentos de deslocamento, mantendo a leitura do corpo em extensão, mas a frontalidade surge em pontos de tensão, quando o animal se volta para a câmera ou ocupa o centro do quadro. Esse deslocamento indica uma mudança na função da imagem. O mamute deixa de ser apenas elemento de observação e passa a atuar como agente dentro da cena, integrando sequências de perseguição e risco. A câmera acompanha essa mudança ao alternar entre planos abertos e aproximações, produzindo uma organização mais instável do espaço.

Figura 10 - Representação do Mamute em *10,000 BC* (2008)



Fonte: acervo próprio.

Em *10,000 BC* (2008), essa transformação se consolida com o predomínio da frontalidade e da centralização do animal no quadro (Figura 10). O mamute é frequentemente enquadrado de frente, com a cabeça e as presas orientadas em direção à câmera, o que estabelece um eixo direto entre imagem e espectador. O animal ocupa o centro da ação e organiza a dinâmica da cena, funcionando como obstáculo ou força a ser enfrentada pelos personagens .A frontalidade, marca os pontos de impacto narrativo, nos quais o animal avança, encara ou ameaça diretamente o espaço ocupado pelo observador. A montagem paralela reforça essa estrutura ao alternar freneticamente entre planos próximos e reações humanas em *plongée*. A justaposição desses três momentos evidencia uma mudança no regime de visibilidade. A respeito disso, a temática primordial e de extinção surge como entradas ao pensamento especulativo no cinema, como Selmin Kara explica, ao se voltar à pré-história elaboramos a grande e inevitável questão de nossa extinção:

> Por muito tempo, o cinema não imaginou a possibilidade de sua própria extinção, a finitude do analógico. Agora que a extinção digital tornou-se uma possibilidade, o cinema, qualquer cinema (passado ou futuro, analógico ou digital) não pode escapar confrontando a questão da finitude e da perda. É provavelmente por isso que estamos obcecados com a ideia de morte e nostalgia nos filmes contemporâneos. No momento em que a temporalidade do cinema se tornou não-humana, também se tornou verdadeiramente humana pela primeira vez, precisamente porque confronta a questão da finitude. O que me interessa aqui é que as respostas que o cinema atual dá são especulativas. Em vez de recorrer ao humanismo e às estratégias formais tradicionais do realismo estético, ela estende seu

> alcance (ultrapassagens ou passos além de suas próprias origens) para os tempos pré-cinematográficos e pós-cinematográficos. (Kara. 2014, p 5. tradução nossa)[18]

[18] **Do Original**: For a very long time, cinema did not fathom the possibility of its own extinction, the finitude of the analog. Now that the digital has made extinction a possibility, cinema, any cinema (past or future, analog or digital) cannot escape confronting the question of finitude and loss. This is probably why we are obsessed with the idea of death and nostalgia in contemporary films. At the moment in which cinema's temporality has become nonhuman, it has also become truly human for the first time, precisely because it confronts the question of finitude. What interests me here is that the answers current cinema gives are speculative. Instead of resorting to humanism and the traditional formal strategies of aesthetic realism, it stretches its scope (oversteps or steps beyond its own origins) towards pre-cinematic and after-cinematic times. (**Kara**. 2014, p 5.)

1.2 QUIMERAS (os modos de dar a ver no cinema asiático)

> Imagine um olho não governado pelas leis fabricadas da perspectiva, um olho livre dos preconceitos da lógica da composição, um olho que não responde aos nomes que a tudo se dá, mas que deve conhecer cada objeto encontrado na vida através da aventura da percepção. (Stan Brakhage, 1983, p. 341)

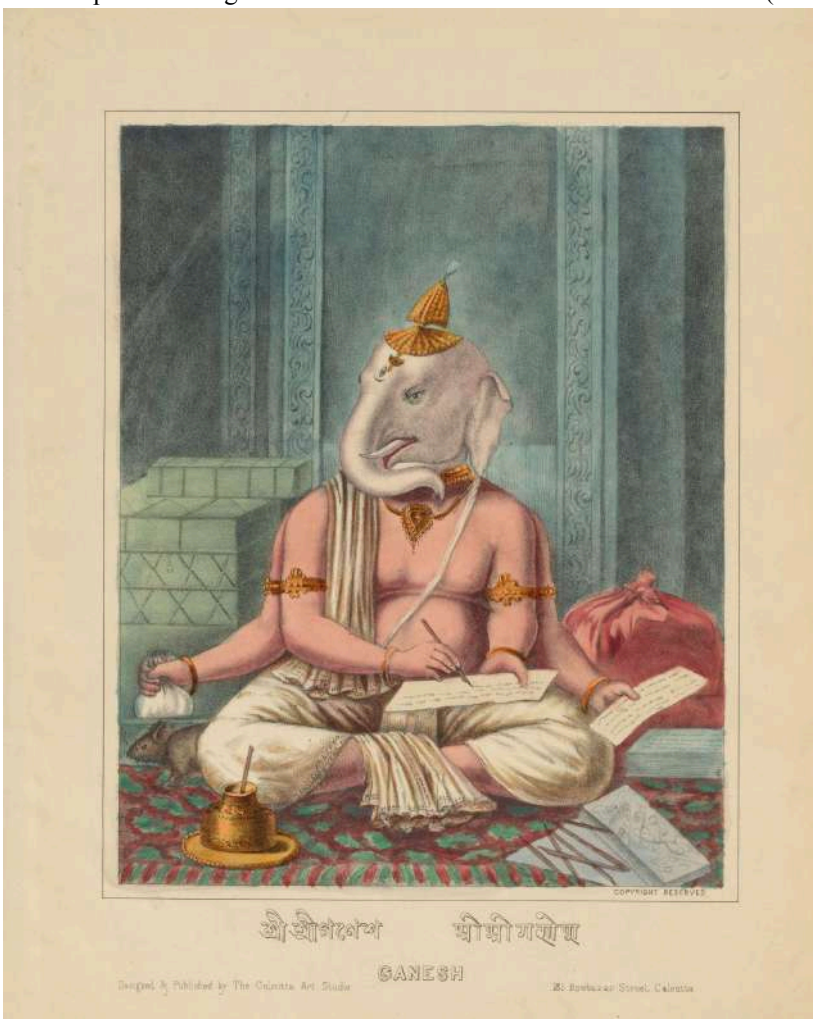
Tanto os termos *observador* quanto *representação*, neste contexto da análise fílmica, são cruciais e orientados para uma problemática devolução da imagem, uma espécie de espelhamento que se estabeleceu e se consolidou na longa tradição do cinema de aventura. Essa tradição, frequentemente enraizada em uma matriz colonial e eurocêntrica, não apenas exibe, mas também estrutura a forma como o "outro" é percebido e encenado. Esses modos específicos de dar a ver a obra, de construir o olhar e o objeto desse olhar, esbarra de forma categórica e inevitável na definição seminal de Orientalismo cunhada por Edward Said. O cinema de aventura, ao se apropriar de paisagens, culturas e povos não-ocidentais, opera dentro de um quadro ideológico, é “um modo de escrita, visão e estudo regularizado (ou orientalizado), dominado por imperativos, perspectivas e preconceitos ideológicos, ostensivamente adequados ao Oriente” (Said, 2007). Essa "regularização" implica a criação de um Oriente ficcional, um palco exótico e, paradoxalmente, primitivo, cuja única função narrativa parece ser a de servir de fundo ou obstáculo para as ações e a heroica jornada do protagonista ocidental. Os imperativos são claros: justificar a intervenção, a exploração ou a superioridade moral e tecnológica do Ocidente. Em essência, o cinema de aventura torna-se uma ferramenta na perpetuação de uma epistemologia orientalista, na qual o Oriente é menos um lugar real e mais uma projeção de uma origem. Como Said diz:

> Juntamente com todos os demais povos variadamente designados como atrasados, degenerados, incivilizados e retardados, os orientais eram enquadrados em uma estrutura concebida a partir do determinismo biológico e da admoestação político-moral. O Oriente foi assim ligado a elementos da sociedade ocidental (delinquentes, loucos, mulheres, pobres), que tinham em comum uma identidade que era mais bem descrita como lamentavelmente estrangeira. Os orientais raramente eram vistos ou olhados; a visão passava através deles, e eram analisados não como cidadãos nem como um povo, mas como problemas a serem resolvidos, ou confinados, ou – posto que as potências ocidentais cobiçavam abertamente o território deles – conquistados. (Said. 2007. p.207)

A retórica orientalista então se foca na concepção de que o “Oriente" não é capaz de se representar, seu imaginário é muito confuso e animista, logo é papel do "Ocidente" representá-lo e configurá-lo na teia cultural vigente, reafirmando sua posição subjetiva como basilar e primitiva, enquanto as potências imperialistas seguem no topo dessa estrutura cultural. Assim como a monstruosidade é verificada pelos não-monstros, a orientalidade é

significada pela Europa, o “Oriente" em si é uma invenção européia , funcionando para ela como um museu vivo de socialidades extintas, remarcando um retorno à antiguidade imaginária marcada por narrativas evolucionistas tendo o Ocidente como fluxo natural do espírito humano e o Oriente como um local/metáfora de um “passado imaginado”, intensificando cada vez mais a narrativa colonial da cultura ocidental para/com os países do Sul Geopolítico.[19]

Figura 11 - Impressão Litográfica de Ganesha transcrevendo o *Mahabharata* (1878–83).



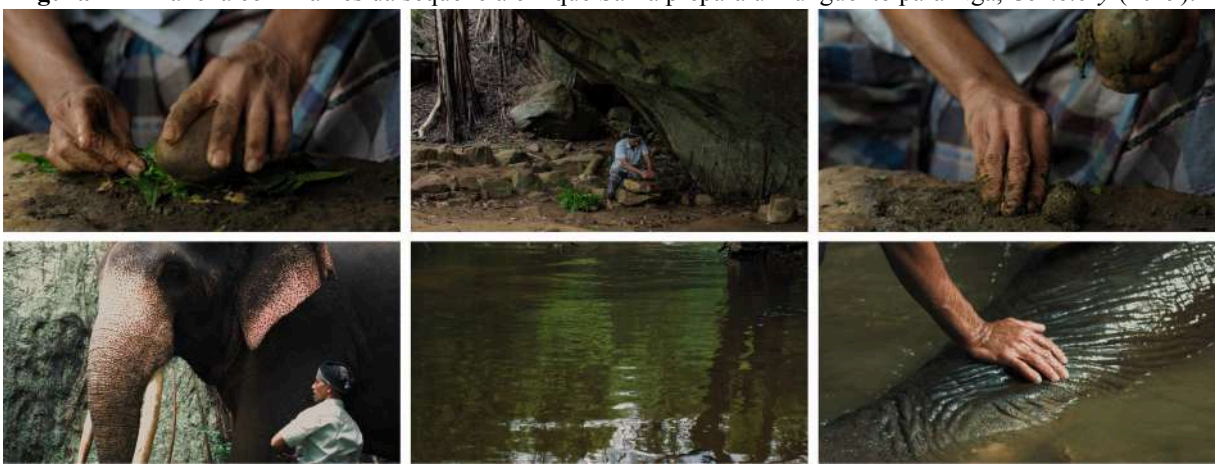
Fonte: The Metropolitan Museum of Art, Nova Iorque.

Retornamos aqui à monstruosidade, pois além do Elefante Medieval e do Mamute Neolítico, Casas se atém diretamente da representação de Ganesha (do sânscrito: गणेश) para construção de Nga (Figura 11). Nesse gesto, o filme não apenas convoca uma iconografia que atravessa temporalidades díspares, como também insere a imagem do elefante no campo de

[19] O sul global é uma expressão que entende a ideia de nações em processo de desenvolvimento. Geralmente se refere a países que compartilham uma história marcada por colonialismo, neocolonialismo e uma organização social e econômica com significativas disparidades em termos de qualidade de vida, expectativa de vida e acesso a recursos.

disputa da representação. Ganesha, deslocado de seu contexto ritualístico e colocado como signo estético pelo olhar ocidental, torna-se um ponto de fricção entre recepção e percepção: ora celebrado como símbolo de sabedoria e abundância, ora reduzido a um exotismo visual. Na tradição védica, Ganesha é uma deidade bramânica, filho de Shiva e Parvati, conhecida como quem abre o caminho para os deuses e o removedor de obstáculos. Seus aspectos, ou epítetos, incluem o papel de dispersor da magia e do riso, mas também é o senhor dos *ganas* [deidades da natureza] tomando seu aspecto monstruoso. Em *Cemetery*, tal ambiguidade não é dissolvida, mas tensionada, colocando a figura de *Nga* num entrelugar – herdeira de uma ancestralidade sagrada e marcada pela violência colonial que transformou o animal em imagem disponível, em mercadoria iconográfica. Assim, o filme opera um duplo movimento: reinscreve a potência do elefante como alteridade radical e, ao mesmo tempo, evidencia as camadas coloniais que moldaram sua visualidade no imaginário ocidental.

Figura 12 - Prancha com frames da sequência em que Sanra prepara um unguento para Nga, *Cemetery* (2019).



Fonte: The Metropolitan Museum of Art, Nova Iorque.

A iconografia de Ganesha articula elementos que, ao olhar ocidentalizado, poderiam parecer dissonantes, como a cabeça de elefante e o corpo humano. No contexto indiano, a cabeça de elefante se associa à memória, à força e à capacidade de remover barreiras, enquanto o corpo humano mantém a relação com a ação no mundo. O elefante poderia ser tomado então como um mediador entre o mundo material e o mundo espiritual. Sua predileção por alimentos açucarados aparece em narrativas e práticas devocionais, nas quais oferendas de doces são dirigidas à divindade. A relação entre Ganesha e seus devotos se organiza no âmbito da *bhakti*[20], forma de devoção baseada na proximidade afetiva e na

[20] *Bhakti* [do sânscrito: devoção] é um caminho espiritual do hinduísmo focado na devoção amorosa, adoração e entrega incondicional. É um dos caminhos para a liberação [*moksha*], enfatizando a emoção, o canto [*kirtan*] e o serviço amoroso, tornando a espiritualidade acessível através do amor puro.

repetição ritual. Nesse contexto, a divindade não se limita ao culto, mas integra-se como presença constante ao cotidiano (Figura 12).

Donna Haraway, em *Ficar com o problema: fazer parentes no Chthuluceno* (2023) propõe o conceito de *fazer parentesco* [*making kin*], que amplia a noção de comunidade e de vínculo entre entes humanos e mais que humanos. Para Haraway, o parentesco não vai se restringir aos fazeres religiosos, biogenéticos ou o que tange a família nuclear, ele vai se desenvolver nas práticas de convivência, cuidado e coabitação. "Parente [*kin*] é uma categoria selvagem que todo tipo de gente tenta obstinadamente domesticar."(Haraway. 2023, p.11.) Assim, o gesto de *Sanra* ao preparar um unguento e aplicá-lo no corpo do elefante não configura apenas uma ação de conservação, mas um modo de fazer-com [*Simpoiese*], no qual o toque, a proximidade e a repetição de práticas constroem um vínculo contínuo. O conarca observa a floresta, vemos uma ruína de uma estrutura arquitetônica, caminha pelos umbrais da ruína carregando um maço de folhas, o macaco come folhas sobre uma grande estrutura arquitetônica produzida por formigas ou cupins, *Sanra* mascera as folhas com uma pedra polida, vemos uma cadeia de galhos frágeis segurando uma enorme pedra, pega o emplasto e dá ao elefante. Essa sequência de gestos que integram tanto o olhar e a manualidade como o afeto entre as agências, demonstra em suma a capacidade do filme de articular seus ânimos sem o vislumbre do conflito. Representando a floresta como local híbrido e quimérico.

A ênfase no gesto, desloca a ação do campo narrativo para o campo da prática. O contato direto com o corpo, especialmente no momento em que a mão repousa sobre sua pele, forma uma relação distinta da ocularidade. Há uma aproximação que envolve pele, matéria e tempo. Esse regime de proximidade gera contrastes com formas de leitura que operam pela classificação. A relação entre os entes se organiza por contiguidade, na qual o corpo e suas intencionalidades circulam e se transpassam mutuamente. Ao deslocar a atenção do filme para o gesto, e a duração do tal, a imagem suspende a tentação de classificar a outridade. O gesto permite tempos distintos se inscrevem no corpo em ação, sendo um portador de memória, um traço que atravessa épocas e reaparece. Em *Diante do tempo : história da arte e anacronismo das imagens*, Georges Didi-Huberman escreve que "Diante ~~dessa~~ da imagem, nosso presente pode, de repente, se ver capturado e, ao mesmo tempo, revelado na experiência do olhar" (Didi-Huberman. 2015 p.16, grifos meu), indicando que o gesto do olhar participa desse processo ao reativar formas anteriores no interior da imagem.

> Diante de uma imagem, enfim, temos que reconhecer humildemente isto: que ela provavelmente nos sobreviverá, somos diante dela o elemento de passagem, e ela é, diante de nós, o elemento do futuro, o elemento da duração [*durée*], A

> imagem tem frequentemente mais memória e mais futuro que o ser [*étant*] que a olha (Didi-Huberman. 2015 p.16.)

O gesto amoroso de *Sanra* pode ser compreendido como parte desse mesmo regime temporal. Ele não pertence inteiramente ao sujeito que o executa, pois carrega traços que excedem a intenção individual. A relação entre imagem e tempo indica que o olhar não se limita ao presente da percepção. O gesto participa dessa estrutura ao introduzir no visível uma temporalidade que não coincide com o instante da observação, fazendo com que a imagem opere como lugar de encontro. Esse deslocamento permite situar a sequência da Figura 12 em relação a tradições que não se estruturam pela separação, em contraste com a percepção ocidental da espiritualidade védica. Essa percepção de deuses hindus é trabalhada pelo autor Partha Mitter (1977) no livro *Much Maligned Monsters*. O título do texto já responde a pergunta de como o olhar ocidental transvê a arte do dito Oriente.

O autor examina como viajantes, missionários e estudiosos europeus dos séculos XVIII e XIX descreveram e representaram essas figuras a partir de categorias estéticas e religiosas próprias, frequentemente associando-as a deformidade, excesso ou monstruosidade. Essas leituras não derivavam de uma análise interna dos sistemas simbólicos indianos, mas de uma tentativa de enquadramento segundo padrões europeus de proporção, naturalismo e iconografia religiosa. A hipótese do autor é que esses deuses tornaram-se monstruosos não por acaso, mas porque colocavam em xeque a noção ocidental de racionalidade. A reação às divindades hindus evidencia o choque entre dois regimes de fé: de um lado, o cristianismo, religião do livro, fundada na unidade, na uniformidade e na supressão do dissenso; de outro, o hinduísmo, marcado por um pluralismo radical, que acumulou ao longo de milênios uma diversidade vertiginosa de crenças e visões de mundo.

> A maneira mais óbvia em que a arte Hindoo tenta atenuar essa desunião [entre abstrações extremas no pensamento indiano e suas manifestações grosseiras] é... pela extensão sem medida de suas imagens. Formas particulares são desenhadas em proporções colossais e grotescas para que possam, como formas de sentido, atingir a universalidade. Esta é a causa de todo aquele exagero extravagante do tamanho, não apenas no caso da dimensão espacial, mas também da imensurabilidade das dimensões temporais, ou a reduplicação de determinações particulares, como em figuras com muitas cabeças, braços, e assim por diante, por meio dos quais esta arte se esforça para alcançar a amplitude e a universalidade do significado que assume. (Georg Wilhelm Friedrich Hegel. 1952. p.53. tradução nossa)[21]

[21] **Do original**: The most obvious way in which Hindoo art endeavours to mitigate this disunion [between extreme abstractions in Indian thought and its gross manifestations] is…by the measureless extension of its images. Particular shapes are drawn out into colossal and grotesque proportions in order that they may, as forms of sense, attain to universality. This is the cause of all that extravagant exaggeration of size, not merely in the case of spatial dimension, but also of measurelessness of time dimensions, or the reduplication of particular determinations, as in figures with many heads, arms, and so on, by means of which this art strains to compass the breadth and universality of the significance it assumes (Hegel, 1952, p.53.)

Desde os primeiros exploradores que chegaram ao solo indiano, após travessias árduas por terra ou mar, impôs-se a dificuldade de traduzir o vasto teatro da idolatria que era a Índia aos olhos ocidentais. Pois, se os padres medievais já advertiam que o monoteísmo era o dom mais precioso concedido a Adão, como compreender que uma parte tão numerosa da humanidade permanece entregue ao abismo da idolatria? Esse excesso imagético, ao mesmo tempo, fascinava e perturbava os primeiros visitantes. Essa dificuldade de tradução e interpretação do universo visual indiano evidencia um contraste fundamental: enquanto o ocidente se vê diante de um excesso na imagem, o oriente organiza e dá sentido a essa iconografia através de práticas como o *darshan*[22]. No contexto do hinduísmo, costuma-se compreender o *darshan* como a experiência visual de encontro com imagens sagradas, sejam elas esculturas, estátuas, fotografias ou mesmo pessoas, nas quais o devoto busca plenitude e bênçãos tanto pelo ato de ver quanto pelo de ser visto pela divindade representada. Sua força simbólica reside na reciprocidade do olhar: um instante em que observador e imagem se fixam mutuamente, intensificando a imersão e a troca entre sujeito e objeto (Figura 13).

Figura 13 - Deus Indra saúda Ganesha (1775-80).



Fonte: The Metropolitan Museum of Art, Nova Iorque.

[22]Por *darshan* entendemos como a experiência de ver e ser visto por uma divindade, no hinduísmo o ato de adoração não é compreendido como um ato de observação, mas uma relação bilateral onde se olha e se dá a ver.

Ao se ater a filmes orientalizados[23], a *mise en scène* forma o pano de fundo para sequências de músicas filmadas geralmente em um local exótico ou grandioso, bem como locais históricos como o Taj Mahal. Assistir a filmes indianos não é apenas um escapismo para o espectador ocidental, mas também um convite para o olhar fazer parte de um espaço compartilhado de debate (Ashis Nandy, 1998). A modernidade e a nação podem ser discutidas através da narrativa visual englobando outros espaços/tempos que são uma espécie de paisagem onírica. Quando se pensa em visão e no ato de ver/olhar na sociedade do sul da Ásia, uma associação imediata é com o regime do *darshan* (Lawrence A. Babb, 1981), particularmente no contexto religioso do *puja*[24]. Porém, tomar o *darshan* como forma única do olhar limita a compreensão das práticas visuais no sul da Ásia, já que deixa de lado vivências que não se enquadram em moldes explicitamente religiosos. Isso não diminui, entretanto, a importância do conceito de *darshan*, que permanece como principal modo de ocularidade. Nesse universo cultural, o ato de ver vai além do ritual prescrito: trata-se da possibilidade de um encontro transformador, no qual tanto quem vê quanto aquilo que é visto adquirem novos significados.

No interior de um campo visual mais diversificado, como os poliscópicos (Woodman Taylor, 2002), surge também a noção de *Nazar*.[25] Traduzida de modo aproximado como "olhar" ou "visão", ela enfatiza que ver nunca é um gesto imparcial. No contexto sul-asiático, *Nazar* refere-se às forças que o olhar pode transmitir, sendo associado à ideia de 'mau-olhado': um contato visual capaz de provocar doenças, fracassos financeiros, perdas ou mesmo um desgaste geral da vitalidade. Diferentemente do *darshan*, que é procurado e celebrado, o *Nazar* deve ser evitado, pois sua recepção sugere desequilíbrio e ameaça ao bem-estar. Ao se ater a esses regimes escópicos, podemos contrapor diretamente o filme de Casas à construção do olhar ocidental. Ao transpassar o regime monoscópico para um colapso da câmera (Johnatan Crary, 2012.), o filme nos instaura numa obra que se aproxima de um realismo mágico, muito mais pelas suas condições híbridas de imagem e som do que por sua narrativa formal. Casas visa quebrar certas convenções da experiência cinematográfica no que se refere ao cinema de aventura, há um desejo de que o filme de certa forma vire um rito de passagem para o expectador: o que precede a imagem inaugural do corpo na integra do

[23] Pensando em gêneros como Cinema de Aventura, Cinema de Exploração e Realismo Fantástico que tem como locação países asiáticos.

[24] *Puja* é um dos rituais centrais do hinduísmo, concebida como um ato de devoção e hospitalidade dirigido às divindades. A palavra vem do sânscrito e pode ser traduzida como "reverência" ou "adoração".

[25] *Nazar* é uma palavra de origem árabe que pode ser traduzida como "olhar" ou "visão". Essa palavra é costumeiramente associada a feitura de olhos em objetos apotropaicos, conhecido vulgarmente como "olho grego".

elefante, são fragmentações quiméricas do animal, concebidas em super plano detalhe também lateralizados, quase como uma demonstração de textura abstracionista. Casas contempla os fragmentos de *Nga* antes de a estabelecer como sujeito contínuo (Figura 14).

Figura 14 - Prancha com frames de Nga em Primeiríssimo Plano, *Cemetery* (2019).



Fonte: acervo próprio.

Em alternativa a insularidade essencialista da noção de "indivíduo", encaramos então os sujeitos como complexos simbióticos aglomerando diferentes espécies, de acordo com uma visão quimérica e resolutamente ecológica. Nesse sentido o "meu" corpo nada mais é que um invólucro protetor do meu microbioma: um coletivo multiespécies feito de bactérias, fungos, arqueas e até vírus. Nessa abordagem o que se vê e o que é visto já não recaem em indivíduos, ao caminhar para o segundo passo do filme, *Cemetery* foca na coexistência e interdependência entre espécies. A construção de *Nga* como um sujeito contínuo ao longo da obra instaura uma tensão fecunda com a crítica ao individualismo essencialista. Por um lado, ao conceder a *Nga* nome, trajetória e espessura dramática, Carlos Casas retira o animal da condição de paisagem passiva ou mero recurso narrativo, devolvendo-lhe a dignidade de uma presença singular. Por outro lado, essa protagonização corre o risco de reinscrever a alteridade animal em categorias de reconhecimento historicamente moldadas para o sujeito humano. O filme resolve essa tensão articulando a individualidade de *Nga* a uma vasta malha relacional: enquanto a imagem enquadra a singularidade do elefante, a paisagem sonora e a presença de insetos, primatas e ruídos fora de campo desorganizam a centralidade do protagonista, devolvendo *Nga* à comunidade multiespécie e relacional que habita a floresta.

O filme de Casas, ao devolver protagonismo ao elefante, já aponta para isso: *Nga* não é um símbolo exótico ou um vestígio de alteridade, mas uma presença viva, uma escuta que habita o silêncio do Antropoceno. Retomando o conceito de *fazer parentesco* da Haraway, o filme seria como uma experiência de parentesco sensorial, em que o espectador é chamado a

coabitar o espaço de outras espécies, assim como *Nga* e *Sanra* compartilham em seu espaço o afeto. Veja que entre eles não existe uma ideia de tratador, pastoreio, nem nada do tipo, talvez exista o cuidador, mas *Sanra* é tão cuidador de *Nga*, como o elefante é dele. Casas entrega vestígios dessa assembléia, são planos discretos (fugindo da construção da floresta como um espaço globalista como ocorre nos clássicos filmes de aventura), que discorrem em sussurros sobre outros habitantes. Um macaco escuta um discurso no rádio sobre um abalo sísmico a caminho, observa seu entorno, e em companhia uma aranha que teceu sua teia no alto de uma árvore, escuta também através de seu tato a frequência que caminha sob o solo e ressoa em um balde de água (figura 15).

Figura 15 - Prancha com frames de ambiência, *Cemetery* (2019).



Fonte: acervo próprio.

Um elo possível dessa ambientação à problematização do estatuto da imagem é a aproximação do Cinema Asiático ao realismo mágico. Se por um lado o realismo mágico evidencia a potência de mundos quiméricos capazes de dissolver as fronteiras entre real e imaginário, por outro o animismo, desloca esse regime de representação ao atribuir agência e interioridade às entidades não humanas. Se por realismo mágico queremos dizer representação que combina realidade/imaginário e moderno/tradicional (tanto visualmente como culturalmente) então esta justaposição alerta-nos para uma forma de imagem visual que é desejada no consumo de filmes:

> As linhas entre 'realistas' e as paisagens ficcionais são borradas, de modo que quanto mais longe esses públicos estão das experiências diretas da vida metropolitana, mais provável é que eles construam 'mundos imaginados' que são

> quiméricos, estéticos, até mesmo objetos fantásticos, Particularmente se avaliado pelos critérios de alguma outra perspectiva, algum outro 'mundo imaginado.' A atração de consumir imagens de filmes reside precisamente nos atributos quiméricos e fantásticos das imagens, que impressionam o olhar do espectador de forma afetiva semelhante às práticas visuais darshanicas, fixando-o e retornando o olhar com mundos imaginados estimulantes. (Arjun Appadurai. 2020. p. 35-36)

Por sua vez, Eduardo Viveiros de Castro, em *O nativo relativo: Ensaios sobre mundos conceituais indígena* (2015), oferece uma perspectiva antropológica decisiva para pensar ontologias nas quais humanos e não humanos partilham agência e consciência, o que ressoa com a maneira como Cemetery e Bestiari desconstroem hierarquias entre sujeito e objeto, visão e existência. Assim o filme desloca o olhar orientalista não apenas pela crítica, mas pela invenção de um regime de coexistência sensível – em que o ato de ver e ouvir se torna, ao mesmo tempo, gesto ético e político de escuta do outro. Nesse sentido, a experiência estética do cinema pode ser compreendida como um campo em que práticas visuais distintas se cruzam, ora relacionadas à recepção afetiva das imagens, ora vinculadas a cosmologias que redistribuem os pontos de vista. De acordo com Edward B. Tylor (1871), o termo animismo é utilizado para descrever a crença de que entidades não humanas possuem alma. No contexto evolucionista da época, Tylor considerava o animismo o primeiro estágio da religião, característico de povos ditos selvagens ou pouco civilizados. Amplamente criticado, o termo aqui possui seu regresso ao pensar em Viveiros de Castro.

Nesse contexto, pensar um cinema animista é reconhecer que não humanos possuem uma interioridade semelhante à dos agentes humanos, tendo sua diferença na forma manifesta e não na *anima*. Eduardo Viveiros de Castro expande essa ideia com o perspectivismo ameríndio, onde se é sujeito quem tem alma e tem alma quem é capaz de um ponto de vista. Logo a experiência animista não pode ser entendida através da representação ocidental, com a compreensão do que Anna Tsing chamará de paisagem. A paisagem, nesse recorte, se caracteriza por assembleias de seres vivos e materiais não vitais, socialidades marcadas por ações intencionais e não intencionais, humanas e mais que humanas, e pela emergência de novos modos de existir face à destruição dos emaranhados que dão forma a essa cena. Paisagens essas com histórias particulares que possibilitam emergir modos de vida que não condizem com os padrões expressos pelos conceitos de indivíduo ou de sociedade. Paisagens essas que são o sedimento concreto de fluxos vitais, condições atmosféricas, sonhos, memórias e representações. “A paisagem é um ponto de encontro para os atos humanos e não humanos, e um arquivo de atividades humanas e não humanas do passado.” (Tsing, 2019, p. 17). O animismo aqui reativa uma outra lógica das imagens que estava presente no cinema

primitivo[26]. Assim, as imagens são percebidas não apenas como representações, mas como entidades com agência e força vital, capazes de provocar reações e interagir com o espectador. Essa percepção é crucial para entender os efeitos de presença das imagens, que não se referem apenas à capacidade de tornar o ausente presente, mas à forma como as imagens afirmam e constroem seu próprio estar de maneiras específicas. Pensar num cinema animista torna palpável a permeabilidade entre mundos humanos e não-humanos, ele estrutura a percepção ao revés da experiência. O espectador, ou receptáculo, é um ser poroso – que deve estar aberto ao poliscópio do mundo em seus fractais. No universo animado/animista, o movimento das imagens cria um bolsão de tempo que comporta aparições prematuras e trajetórias cíclicas do enredo.

[26] Como nas reflexões de Jean Epstein sobre os poderes "misteriosos" e "mágicos" das imagens animadas.

1.3 FANTASMA (a pulsação da observação no cinema de arquivo)

> Não é de surpreender portanto que, enquanto imagens definidas por sua disjunção relativamente a um corpo humano, os mortos sejam atraídos pelos corpos animais; é por isso que, na Amazônia, morrer é transformar-se em um animal. (Eduardo Viveiros de Castro, 2018, p. 177)

A cosmologia pré-moderna enraizada (na leitura ocidental) no que hoje é a Índia coloca a floresta como um local onde a essência corre livre. A floresta é domínio da natureza e outros seres isentos de oposição, mas também onde a *anima* se aloja. Penny Edwards em *Cambodge: the cultivation of a nation* caracteriza a floresta pré-colonial como um lugar de transformação e transição, onde a cosmologia implica diferentes noções de espaços e fronteiras formalizadas pelos colonizadores (Penny Edwards, 2008). O caráter espacial do limiar da floresta é historicamente contingente. Aquilo que hoje se imagina como uma fronteira nítida entre o cultivado e o selvagem é, na realidade, um palimpsesto sob o qual persiste a memória de uma zona porosa que desestabiliza tanto as formas coloniais quanto auto coloniais de demarcação. Em *Cemetery*, as qualidades intermidiáticas da floresta evocam esse terreno liminar, assinalando-o como espaço em que seres vivos foram submetidos à violência colonial e à desterritorialização. Esses elementos, dispersos no filme como fragmentos enigmáticos, resistem a uma interpretação direta e, ao mesmo tempo, convidam a um olhar de reconhecimento. Ao voltar ao trabalho de arquivo desenvolvido pelo realizador para o filme, vemos que esses fragmentos são intencionais e pulsantes.

Figura 16 - Prancha com ilustração do autor, frame de *Tarzan the Ape Man* (1932) e sobreposição.

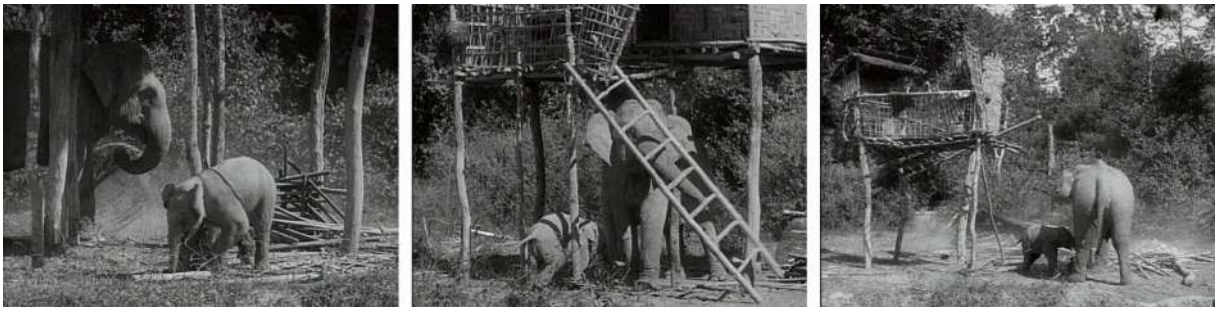


Fonte: acervo próprio.

A pesquisa de Carlos Casas no cinema de aventura é intensa, vai abranger da década de 1930 à década de 1960. Entre os filmes trabalhados, os mais expressivos são os já citados *Tarzan the Ape Man* (1932) dirigido por W.S. Van Dyke e *The Jungle Book* (1942) dirigido por Zoltan Korda, além de *Elephant Boy* (1937) dirigido por Zoltan Korda e Robert Flaherty e *Chang: A Drama of the Wilderness* (1927) dirigido por Merian C. Cooper e Ernest B.

Schoedsack, entre outros.[27] “Todos eles são filmes de aventura em que a selva serve como palco para o encontro entre humanos e animais, bem como a quebra de fronteiras e limites da natureza em seu estado puro, realidade e imaginário.” (Casas. 2020. grifos meus.)[28] Ao apresentar uma definição ao gênero, Alfredo Suppia explica que o termo é mais elástico que um gênero tradicional, podendo se hibridizar com uma variada gama de outros gêneros. Ele “designa um tipo de filme de grande apelo popular e interesse comercial, centrado na jornada de um herói que enfrenta uma série de desafios extraordinários” (Alfredo Suppia. 2020, em linha). Apesar dessa hibridização parecer total na contemporaneidade, o cinema de aventura verdadeiramente nunca se extinguiu, ele sobrevive por ser precisamente uma narrativa colonial, com recursos escópicos e dramáticos específicos. Sua lógica não é apenas um gênero que se adapta, mas sim um modo de operação cultural e ideológico que se perpetua, funcionando como um dispositivo de captura do outro. Ele fornece o arcabouço narrativo ideal para a exploração de territórios “desconhecidos”, dominação e afirmação da superioridade do protagonista (que é demasiadamente Humano, substantivo masculino com H maiúsculo) como agente civilizador.

Figura 17 - Prancha com frames de *Chang: A Drama of the Wilderness* (1927) de Merian C. Cooper e Ernest B. Schoedsack.



Fonte: acervo próprio.

Dirigido por Merian C. Cooper e Ernest B. Schoedsack, conhecidos por *King Kong* de 1933, *Chang* é um documentário ficcionalizado que acompanha uma família camponesa no Sião (atual Tailândia) em confronto constante com o ambiente ao redor. A floresta aparece como espaço de ameaça contínua, marcada pela presença de animais que invadem plantações,

[27] Como *Trader Horn* (1931) Dirigido por W.S. Van Dyke, *King Kong* (1933) dirigido por Merrian C. Cooper e Ernest B. Schoedsack, *Lost Horizon* (1937) dirigido por Frank Capra, *King Solomon's Mines* (1937) dirigido por Robert Stevenson e *The Lost World* (1928) dirigido por Harry O. Hoyt.

[28] **Do Original**: This video installation functions as a puzzle of audiovisual experimentation and video notes presented on different monitors. Through them, Casas subjects the classics of cinema, which have forged his imaginary to a kind of audiovisual alchemical process; experimenting with their times, narrative modalities, colours, textures and formal structures, of films such as S. Van Dyke's *Tarzan* (1932), *The Jungle Book* (1942), and *Elephant Boy* by Zoltan Korda, or *Chang* (1927) by Merian C. Cooper & Ernest B. Schoedsack. All of them adventure films in which the jungle serves as a stage for the encounter between humans and animals, as well as the breaking of borders and limits of nature in its pure state. (Casas. 2020.)

destroem habitações e colocam em risco a sobrevivência dos personagens. O filme organiza suas sequências em torno de episódios de ataque e defesa, nos quais tigres, leopardos e elefantes são enquadrados como forças que interrompem qualquer estabilidade possível. A progressão dramática depende dessa repetição de choques. Embora o filme incorpore procedimentos associados ao registro documental, a construção da selva segue uma lógica de intensificação. Os animais não aparecem como parte de um ecossistema contínuo, mas como agentes de ruptura que justificam a ação humana. A encenação dessas interações, muitas vezes construída por meio de situações provocadas ou manipuladas, reforça a ideia da floresta como território hostil, a ser contido ou enfrentado.

Figura 18 - Prancha com frames de *Tarzan the Ape Man* (1932) de W.S. Van Dyke.

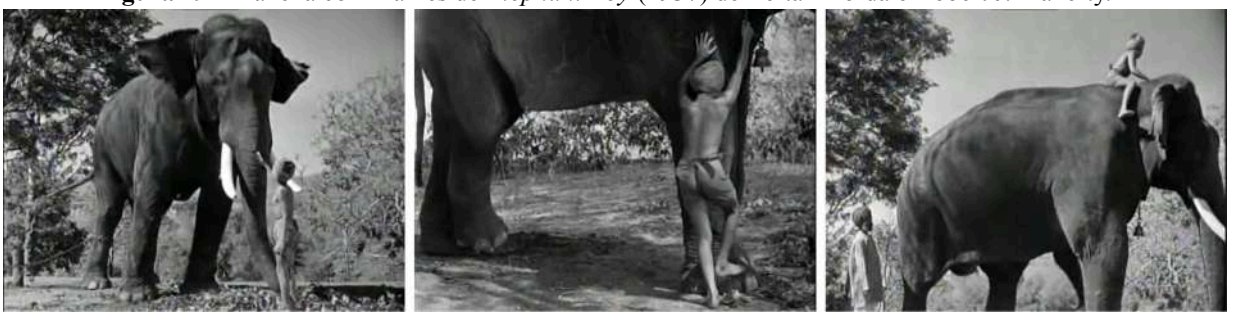


Fonte: acervo próprio.

O filme de W.S. Van Dyke não é a primeira adaptação para o cinema da obra criada pelo escritor Edgar Rice Burroughs, publicada primeiramente na revista pulp *All-Story Magazine* em 1912 e posteriormente em livro em 1914. Tarzan de 1932 se destaca por ser a primeira – de 12 vezes – que Johnny Wissmuller o interpreta. Uma outra questão que faz o filme se tornar pedra angular para o grande conluio da selva (e do cinema de aventura como um todo) é a sistematização e expansão dessa história. O filme acompanha a expedição de James Parker e sua filha Jane ao interior do continente africano em busca do cemitério de elefantes, que apesar da carga espiritual e mística, seria o local ideal para extração de marfim. A jornada é estruturada a partir de um percurso de penetração territorial, no qual o mapa, os guias locais e a travessia da floresta organizam o deslocamento. Esse associado à elefantes, que, ao contrário da imagem de besta são retratados como inteligentes e sentimentais, logo (no filme) compreendem a razão branca e auxiliam na emboscada como animais de carga. O encontro com Tarzan é colocado no filme como uma interrupção da selva com sua selvageria, e apesar de ser apresentado como um personagem que foi criado por símios, possui a mesma aversão pela população local que os exploradores. Vale lembrar que essa cultura local é intensivamente distorcida, a visão da África criada por Burroughs tem pouco a ver com a realidade do continente, pois ele inventa que a selva africana esconderia civilizações perdidas

e criaturas insólitas. Burroughs, entretanto, nunca esteve na África, e a população de Van Dyke é composta por atores com nanismo no costumeiro *blackface*[29] da época. O filme mantém a estrutura de oposição entre civilização e natureza, na qual a floresta aparece como espaço a ser domesticado. Jane ocupa uma posição intermediária, trabalhando como mediadora entre o objetivo da exploração e a pulsão de Tarzan. A narrativa organiza o território como obstáculo e também recurso, articulando a figura do animal, especialmente os elefantes, dentro desse regime de exploração.

Figura 19 - Prancha com frames de *Elephant Boy* (1937) de Zoltán Korda e Robert J. Flaherty.



Fonte: acervo próprio.

Dirigido por Zoltán Korda e Robert J. Flaherty, o filme acompanha *Toomai*, um jovem indiano que trabalha ao lado do pai no manejo de elefantes utilizados pelo aparato colonial britânico. A relação entre o menino e o elefante *Kala Nag* atravessa tanto o cotidiano do trabalho quanto a inserção do vínculo na economia extrativista que mobiliza os animais como força de trabalho. O percurso de Toomai envolve deslocamentos pela floresta e encontros com figuras coloniais, articulando uma transição entre o espaço local e a lógica administrativa que regula o uso dos animais. A relação entre *Toomai* e o elefante introduz momentos de proximidade que suspendem o regime de dominação e a instrumentalização da agência animal. No entanto, essa suspensão não altera a sua estrutura cinematográfica, permanece o território como percurso administrativo, e o animal como instrumento de trabalho. A presença de Robert J. Flaherty, conhecido por *Nanook of the North* (1922), *Man of Aran* (1934) e *Moana* (1926), se faz em certas sequências que privilegiam a observação e a duração, mas esses momentos coexistem com uma organização dramática que preserva a espacialidade da floresta no cinema de aventura. Apesar da emulação da coexistência entre humanos e não humanos, o filme modula o elefante a uma máquina orgânica – sendo usado principalmente como transporte para a caça.

[29] *Blackface* é uma prática racista onde pessoas brancas pintam o rosto de preto para ridicularizar pessoas negras. Surgida no século XIX nos EUA [*minstrel shows*], a maquiagem exagera traços físicos para promover estereótipos depreciativos e racistas.

Figura 20 - Prancha com frames de *The Jungle Book* (1942) de Zoltán Korda.



Fonte: acervo próprio.

Em *The Jungle Book*, dirigido também por Zoltán Korda, a estória acompanha *Mowgli*, um menino criado por animais na floresta indiana, cuja existência se desenrola entre o mundo humano e o não humano. A história se organiza a partir do retorno de *Mowgli* à aldeia, onde sua presença desestabiliza as estruturas sociais e reativa o interesse por um tesouro perdido na selva. A floresta, não se encena apenas como refúgio, mas um espaço de circulação entre regimes distintos, no qual animais falam, orientam e intervêm nas agências humanas. O filme mantém a lógica do cinema de aventura: a selva é território de rasura e promessa material, sobretudo por conta da busca ao tesouro, mas introduz uma oscilação na forma como esse espaço é apresentado. *Mowgli* não é um agente explorador, e sua relação com os animais não é domesticada ou rivalizada. Ainda assim, a narrativa inscreve a floresta dentro de uma ordem legível ao espectador ocidental, sobrevivendo o exotismo e a hierarquização entre humano e não-humano. A selva se configura como espaço intermediário, mas sua instabilidade é contida por uma estrutura narrativa que organiza suas forças em função da tradição, a fim da sua reintegração parcial ao mundo humano.

A sobrevivência das narrativas se deve à capacidade do cinema de aventura de reencenar e justificar, mesmo que de forma subliminar ou atualizada, a dinâmica de humano em oposição à selvageria. Os cenários exóticos, os perigos inerentes e a busca por tesouros ou conhecimentos perdidos são meros desdobramentos dessa matriz colonial. Nesse sentido, o cinema de aventura exemplificado pelo conjunto fílmico acima, serve para radicalizar o modelo de pensamento da lógica exploratória, no qual o espaço natural é organizado a partir do perigo e da oposição, e o animal ocupa a posição de força a ser neutralizada dentro da narrativa. Assim, o cinema de aventura não é apenas um gênero que coexiste com outros, mas sim uma fonte primária que irriga a própria estrutura de diversos *blockbusters* contemporâneos, desde filmes de heróis em busca de artefatos poderosos em nações subdesenvolvidas até ficções científicas que encenam a corrida espacial com a mesma mentalidade exploratória. Ele se mantém relevante porque seu aparato dramático (a jornada

épica, o conflito maniqueísta e a recompensa final) é altamente eficaz para veicular essa visão de mundo.

> Tudo começou a partir do meu fascínio pelo mito do cemitério de elefantes, e o que ele nos diz sobre nossa relação com a natureza hoje. A génese deste filme foi inicialmente um mistério para mim e tornou-se evidente apenas muito tempo depois da investigação ter começado, quando vi novamente o filme *Tarzan, o Homem-Macaco*. Foi então que eu entendi o quanto este filme me afetou quando criança. Semeou uma semente que finalmente estava florescendo, uma sensação que ainda me assombra hoje, e que questiona não só a ideia da natureza e o significado do mito, mas também a capacidade do cinema de nos mover, de nos afetar, de nos moldar. (Casas. 2020.)[30]

É a partir desses mitos, ou estórias, que Carlos Casas começa seu trabalho de campo em *Cemetery (Archive Works)* desenvolvido como uma pesquisa para o filme, utilizando como base os filmes de aventura clássicos, adaptações literárias de aventura e filmes exóticos de aventura dos anos 30's, 40's, 50's e 60's. Essa pesquisa resulta em um livro de mesmo nome que compreende uma extensa pesquisa visual de arquivo formatada em 7 eixos (A Narrativa; A Locação; Os Personagens; Os Imaginários; O Som; Os Filmes). A partir dessa pesquisa de arquivo, Casas criou artefatos visuais que compõem a exposição *Notes on a film about elephants,* exibida em 2021 na *Galeria Àngels* em Barcelona.

Figura 21 - Vista da vídeo-instalação *Cemetery Archive Works (Magnum Opus)* (2020) na Galeria Àngels.



Fonte: acervo próprio.

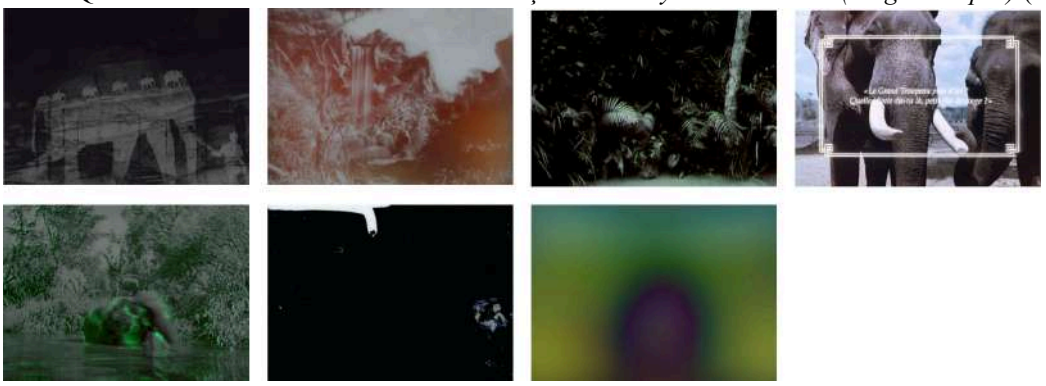
Cemetery Archive works (Magnum Opus) de 2020, presente na exposição, articula esses filmes de aventura ao cinema de paisagem em uma contemplação minuciosa do elefante no cinema e das formas de olhar que o atravessam. Essas investigações ganham ressonância em preocupações ambientais que emergem do próprio cinema, aproximando-se de reflexões

[30] **Do original**: Everything started from my fascination with the myth of the elephant graveyard, and what it tells us about our relation to nature today. The genesis of this film was initially a mystery to me and became evident only long after the research started, when I happened to re-watch the film Tarzan, the Ape Man. It was then that I understood how much this film had affected me as a child. It sowed a seed that was finally blooming, a sensation that still haunts me today, and that questions not only the idea of nature and the meaning of the myth but also the ability of cinema to move us, to affect us, to shape us. (Casas. 2020.)

em torno do animismo. A instalação se compõe por sete blocos fílmicos, apresentados cada um sob um monitor distinto. Casas esculpe esses blocos de precária informação visual pelo tempo, permitindo que eles se desfaçam e refaçam ao revés do fantasma e da latência da imagem. São cenas lentas e decantadas pela obsolescência do registro, com poucos recursos de movimento.

Semelhante ao exercício de Thomas[31] de escrutinar a imagem até ela perder seu pacto com o real, Casas começa com a realidade e caminha para a abstração. Cada monitor compreende uma modalidade de intervenção[32]: Monitor 1 - Filmes Dobrados, usando a sobreposição de negativos em camadas; Monitor 2 - Auréola, expandindo as sombras do filme e aplicando um efeito de auréola neles; Monitor 3 - Cor, separando os canais de cor em Azul, Vermelho e Verde (correspondente ao RGB digital) e sobrepondo esses canais; Monitor 4 - Cintilação, superposição de películas com enfoque na narrativa (Cartelas, Intertítulos e Citações) através do arquivo; Monitor 5 - Florescente, estratificação e uso de interposição de imagens; Monitor 6 - Sub, captação de poeira e dissolução química de película; Monitor 7 - Desfoque, desfoque de cenas e sobreposição. O conjunto se dá numa dimensão confusa, provocando um desnorteamento ao observador, instaurando-se aqui não como uma mera contemplação da natureza e do real, mas um íntimo exercício do olhar, que é tensionado a todo tempo como a fotografia de Thomas. Sua precariedade luminosa expõe a estrutura de pixéis e grãos, o fundo se confunde com a rede luminosa do aparelho televisivo. A tensão da instalação é com o real – como num jogo de xadrez, você perde e ganha ele repetidamente.

Figura 22 - Quadro com os monitores da vídeo-instalação *Cemetery Archive Works (Magnum Opus)* (2020).



Fonte: acervo próprio.

Devido ao primitivismo do registro, a instalação ocupa de certa forma um deslocamento engenhoso da civilização, construindo um outro real, um real animístico. O aqui

[31] O fotográfo de *Blow-Up* (1966) de Michelangelo Antonioni

[32] Títulos traduzidos por nós, retirados do catálogo da exposição sob os nomes: Monitor 1 - *Folded films*, Monitor 2 - *Halo series*, Monitor 3 - *Color series*, Monitor 4 - *Flicker series*, Monitor 5 - *Fluor series*, Monitor 6 - *Sub series* e Monitor 7 - *Blur series.*

animismo reativa uma outra lógica das imagens que estava presente no cinema primitivo. As imagens de *Magnum Opus* (e consequentemente de seus arquivos indiciais) são percebidas como entidades com agência e força vital, capazes de provocar tensões e interagir com o espectador. Essa percepção é crucial para entender os efeitos de presença do filme, que não se referem apenas à capacidade de tornar o ausente presente, mas a forma como as imagens de Casas afirmam e constroem seu próprio estar de maneiras específicas. Pensar num cinema animista torna palpável a permeabilidade entre mundos humanos e não-humanos, ele estrutura a percepção ao revés da experiência. Desenvolver esse ponto implica recordar como a violência política na Ásia remodelou a selva e seus espaços habitacionais adjacentes.

Ao notar uma mudança atmosférica, *Sanra* começa a apagar de forma ritualística os arquivos e a memória de seus entes (como se a película de *Magnum Opus* se queimasse ou fosse apagada na obsolescência da mídia). Monta um fogaréu e queima imagens pausadamente, as extinguindo da realidade captada mas promovendo o tempo preciso para que o filme à vinte e quatro por segundo retomasse as imagens para seu próprio arquivo interno. São imagens h/estóricas sendo queimadas, apresentadas na obra de pesquisa do filme *Cemetery: Archive Works*. O que assistimos são fotografias que abrangem de 1900 à 1947 sobre a história do Nepal, compreendendo a vida e o tempo do Marajá Jodha Shumshere, a visita para caça do Rei George V em 1911, além de fotos de escambo colonial captadas de Nepaleses e Indianos.

Figura 23 - Prancha com frames, sequência da fogueira, *Cemetery* (2019).



Fonte: acervo próprio.

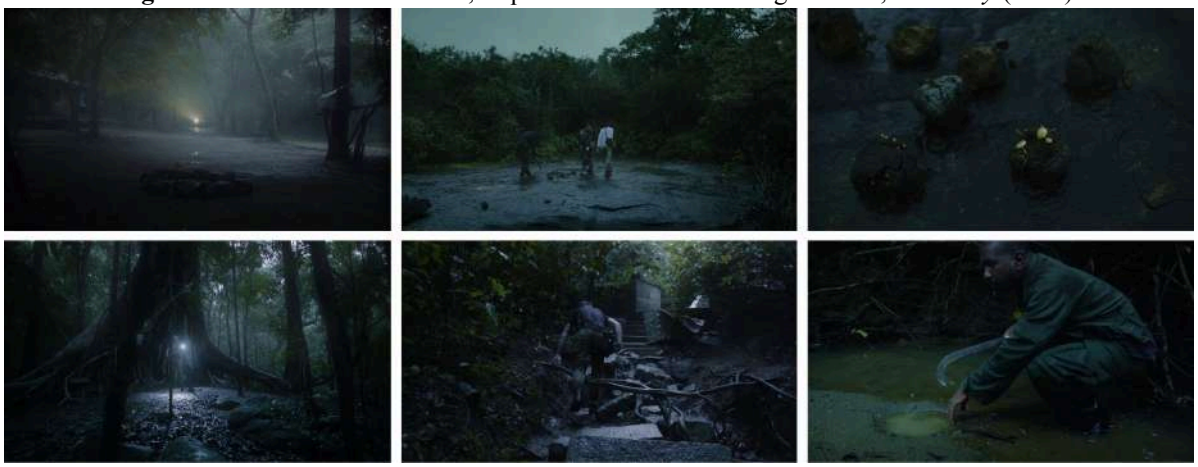
A sequência acompanha a destruição das imagens (e por consequência da identidade), o real aqui se perde pela falta de registro. A fotografia aqui carrega consigo uma dimensão fantasmagórica – essa oscilação irresoluta entre o traço material e a memória, entre registro do real e fabulação dentro da narrativa fílmica. O cinema, por sua vez, prolonga essa

ambiguidade: para o espectador, permanece sempre em aberto a questão do estatuto de realidade das imagens, cuja natureza não pode ser fixada de modo definitivo. Essa abordagem rememora a imagem dialética de Walter Benjamin:

> Não é que o que é passado lance sua luz sobre o que é presente, ou o que é presente sua luz sobre o passado; ao contrário, a imagem é aquela em que o que foi vem junto em um flash com o agora para formar uma constelação. Em outras palavras, a imagem é dialética em um impasse. Pois enquanto a relação do presente com o passado é puramente temporal, contínua, a relação do que tem sido com o agora é dialética: não é progressão, mas imagem, de repente emergente. Somente as imagens dialéticas são imagens genuínas (isto é, não arcaicas); e o lugar onde encontros com eles é a linguagem. (Benjamin. 2006. p. 463.)

Esse regime de possibilidades e coexistências temporais pensando na paisagem como imagem dialética e sedimento de fluxos vitais, evoca o conceito de imagem-tempo de Gilles Deleuze. A estrutura temporal dessas paisagens cinemáticas vão além da progressão empírica do tempo. Ela coexiste em diferentes níveis de duração temporal, onde o tempo passado existe de forma não cronológica com o presente. (Gilles Deleuze, 2013). Ao inferir o animismo na paisagem de *Cemetery*, encontramos uma panaceia desses estratos temporais. Imagens que fluem para o passado e projeta para o futuro, apreendendo a realidade mas convidando para a fabulação. O filme trabalha assim "reorganizando as fronteiras da vida, alargando a intencionalidade a uma multidão de sujeitos não-humanos, detectando outras senciências e expondo (e sugerindo) diferentes modos de estar vivo" (Teresa Castro, 2022, em linha). Ao início do segundo ato do filme (diretamente após a primeira queima do registro), a paisagem – até então composta por um elefante e seu conarca, um macaco, formigas, cupins e aranhas, e uma biodiversidade de plantas e ruínas – é interceptada pela chegada de caçadores furtivos.

Figura 24 - Prancha com frames, sequência de abertura do segundo ato, *Cemetery* (2019).



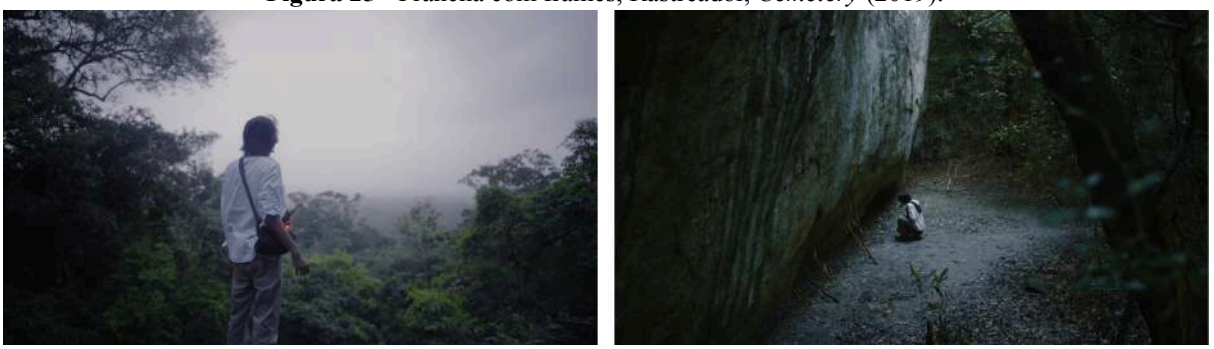
Fonte: acervo próprio.

Ao combinar a intensidade sensorial da fotografia e uma baixa latência temporal desenvolvidas pelo primeiro ato, *Cemetery* institui uma assincronia temporal e um conceito

espacial confuso para a floresta que se desdobra aos caçadores, desgeografando à baixa luz (Figura 20) o olhar para que o toque e a audição se estimulem. Isso leva a uma incorporação de algumas características que Thomas Elsaesser classifica em sua ontologia do realismo. O cinema como janela e moldura é ocular especular (isto é, condicionado pelo acesso óptico), transitivo (alguém olha pra algo) e descorporificado (o espectador mantém uma distância segura e seu corpo não é reconhecido no espaço nem abordado diretamente). (Elsaesser. 2018. p. 24). Ao revés do olho – e se adequar a monocularidade e sua centralidade na vista humanista, esse tipo de realismo estimula o espectador através de seus outros sentidos.

A jornada do elefante é apresentada como um processo em que reflexos se intensificam e conduzem a um aprendizado corporal de novas formas de agir. A trajetória de *Nga* pode ser comparada à dos astronautas em *2001: Uma Odisseia no Espaço* (1968), de Stanley Kubrick, que precisavam adaptar seus movimentos ao ambiente artificial da nave. Annette Michelson observa que essa experiência cria um espaço de percepção situado "entre a tela e o espectador", no qual a consciência é atravessada por uma atenção ampliada ao corpo (como na figura 21 onde duas superfícies, a primeira atmosférica e a segunda mineral, se instala em frente ao rastreador). De maneira semelhante, quanto mais vulnerável *Nga* e seu conarca se torna, maior é sua abertura aos sinais e vibrações da floresta e de seus habitantes. O encontro direto com o cemitério transforma-o em uma superfície permeável, em vez de um sujeito que simplesmente observa e procura. Nesse ponto, a paisagem animista de Casas é também uma experiência háptica, uma imagem que toca e é tocada, e o toque da floresta muda do primeiro núcleo para/com os caçadores.

Figura 25 - Prancha com frames, Rastreador, *Cemetery* (2019).



Fonte: acervo próprio.

A floresta é diretamente tragada do cinema de aventura, mas Casas os coloca em posição de horrorizados pela natureza, isto é, ao revés de explorar e dominar o local, os caçadores são assombrados pelo mesmo. A natureza está presente no horror desde sua origem, de certa forma, *Cemetery* inaugura o que chamaremos aqui de um horror ambiental. Este

subgênero, ao contrário do que sugere, não é apenas a inserção do meio ambiente na tela e trama. Aqui a natureza não é uma mãe castradora que procura vingança (como a seara de pássaros do Hitchcock, ou a tradicional magnificação nos filmes de horror dos anos 50's), nem um organismo que tem o humano como parasita. A natureza é o próprio tecido da realidade, e a realidade é o horror em sua forma mais pura. O horror ambiental (*Eco-Horror*)[33], portanto, não se reduz à inserção de florestas, animais ou paisagens na trama; ele opera na transformação do olhar. A escuridão, o tempo e o som funcionam aqui como agentes de presença. O humano é colocado em segundo plano de ação, nada que os caçadores façam vão impedir o agir da floresta. Eles são expostos à fragilidade da existência à medida que suas tecnologias comunicativas falham diante de um ambiente que não precisa agir para ser ameaçador. Nesse sentido, o filme desloca o horror do campo da ação para o da experiência, instaurando um assombro que se dá pela própria duração do encontro com a paisagem.

Figura 26 - Frame com a morte do caçador, *Cemetery* (2019).



Fonte: acervo próprio.

Esse deslocamento revela também que o horror nasce menos da natureza em si do que da projeção humana sobre ela. Ao contemplar a noite, a floresta ou a tempestade, o espectador se vê diante daquilo que excede o controle humano e resiste à domesticação. A paisagem aqui é um agente, instaura em presença e escapa à lógica antropocêntrica. O que se

[33] Cf: TIDWELL, C.; SOLES, C. (ed.). *Fear and Nature: Ecohorror Studies in the Anthropocene*. University Park: Penn State University Press, 2021.

experimenta, então, é menos uma narrativa horrorífica e mais uma vivência de assombro, em que a natureza, ao invés de refletir o homem, se impõe como realidade autônoma e insondável. Ao pensar na vingança, o que pode uma floresta noturna em frente ao descaso do antropoceno? Casas sai da lógica fatalista que se instala ao discurso ecológico. Ora, a intervenção florestal nada tem a ver com a agência humana, mas se impõe num horror difuso, indeterminado e impessoal. A natureza, aqui, é indiferente à presença que sua imagem cause. O tempo de tela do segundo ato, e consequentemente dos rastreadores[34], é curto. O ato se dá ao todo em 23 minutos, e um a um os caçadores são neutralizados (não cabendo aqui a morte, pois sua interrupção se abre tanto ao sono como à paralisia). Apesar de encontrar índices do elefante, como sua pegada ou restos fecais cobertos de cogumelos, a empreitada não avança.

Essa inflexão se radicaliza na parte final, quando a jornada em direção ao chamado cemitério de elefantes é estruturada fora de campo pelo desabamento vital dos caçadores. A câmera no primeiro ato oscila entre perspectivas, instaurando uma reciprocidade do olhar que impede a estabilização de uma hierarquia fixa entre sujeito e objeto. Diferentemente do documentário naturalista clássico – que mantém distância para garantir a legibilidade taxonômica do espaço e frequentemente recorre à narração explicativa e à música extradiegética para conduzir a interpretação – o filme adota um ritmo dilatado, planos escuros e uma trilha predominantemente diegética. Com isso, *Nga* deixa de funcionar como exemplar representativo de uma espécie e passa a ser percebida como singularidade (junto ao espaço que aqui, além de cênico é sonorizado). A relação espectatorial não se organiza mais pela identificação dominadora, mas por uma experiência de coexistência sensível, que retira em sua forma a tradicional oposição entre humano e animal.

A figuração dos caçadores é progressivamente desestabilizada pela floresta, o que nos lembra constantemente do pecado antoniano (Alain Bergala, 1985), quando olhamos para um muro durante dez horas, terminamos por fazer perguntas sobre o muro, quando se trata, no fundo, de um muro. A neblina da paisagem forma possíveis rostos, a imagem é exposta à dúvida ao ponto de confundir a percepção do espectador, instaurando um vórtex nebuloso que junto a dilatação temporal, fraturando nossa noção de real. Nos afundamos nos riachos alagadiços da terra estranha, reagimos ao mais simples movimento no quadro no desejo de adquirir alguma noção do que está ocorrendo. Como o vestígio do corpo e da arma nas fotografias de Antonioni, a aparição sonoras aqui invoca dúvida. Suas presenças são fantasmas, e funcionam como um grande catalisador de energia nessa paisagem voltaica. Em

[34] Outro nome dado aos caçadores furtivos, podendo ser usado para indivíduos cuja função é localizar o animal a ser abatido, ou sua morada.

frente a essas rápidas aparições, nos colocamos num estado de alerta, e o filme então se imanta na provocação: e se você testemunhar algo, mas se distrai e não percebe? Essa posição de desorientação é algo comum ao cinema de Antonioni, as figuras retratadas parecem perdidas em enquadramentos que não lhes oferecem direção ou apoio, apenas o reflexo fragmentado de uma interioridade em ruínas. O espaço externo, longe de ser neutro, converte-se em superfície especular onde o íntimo se projeta. É nesse intervalo suspenso – marcado pela ausência, pela defasagem temporal entre aquilo que já não existe e a imagem que o retém – que a fotografia se aproxima da experiência alucinatória. Afinal, não há sempre um resíduo fantasmático quando contemplamos aquilo que se esvaiu no mesmo instante em que foi capturado?

CAPÍTULO 2: CEMITÉRIO

> Sabe-se que as baleias têm linguagem (inclusive dialetos) e que os elefantes choram seus mortos. Nada é natural na natureza. (Carola Saavedra, 2020, p.11)

Ao chegar ao fim do segundo ato, uma ruptura se instaura no filme, e para compreensão dessa ruptura, precisamos relembrar a estrutura capitular do filme. "*Cemetery* é um filme de exploração dividido em quatro partes, quatro diferentes pontos de vista e quatro formas de entender o filme e os estilos do cinema contemporâneo [...]" (Casas, 2020.) Identificado como bardo segundo diagramas do autor, o terceiro ato faz referência direta ao livro *Bardo Thödol*, conhecido no Ocidente como "Livro Tibetano dos Mortos", que reúne instruções rituais destinadas a orientar a consciência no período intermediário entre a morte e o renascimento, chamado bardo. O texto descreve uma sequência de estados nos quais o indivíduo se depara com visões, sons e presenças que não devem ser tomados como entidades externas, mas reconhecidos como projeções da própria mente.

A leitura do texto, tradicionalmente feita por um guia ao lado do corpo do falecido, busca conduzir essa consciência a reconhecer a natureza dessas aparições e, com isso, evitar a reentrada automática no ciclo de renascimentos. O livro afirma não apenas que a consciência persiste após a morte, mas também que é possível morrer de modo que seja atingido a clareza da consciência e a compreensão do real. E como no livro, "cegados pela escuridão e guiados apenas pelo som", (Casas, 2020.)[35] o filme induz o espectador a passar, junto de suas imagens, por essa experiência de (quase) morte para o espectador e de morte para o elefante e o cinema. A sequência de telas obscuras que percorre o ato é uma mistura de materiais de arquivos usados pelo diretor em sua pesquisa pré-fílmica (esses trabalhados no capítulo anterior). Dois disparadores para essa composição foram as obras: *Electrocuting an Elephant* de 1901, atribuída à Edwin S. Porter e a série de *Abstract Painting* de Ad Reinhardt, produzidas na década de 60. Para ir ao encontro dessas referências e trabalhar a densidade da sequência obscura[36] é necessário entender como o encontro do cinema na modernidade, e da arte na modernidade se deu.

A ideia de um cinema moderno se inaugura na história cinematográfica principalmente como uma ontologia negativa do cinema que se precede a ela. Pensar que

---

[35] **Do Original**: Cemetery is an exploratory film divided into four parts, four different point of vision and four ways of understanding film and contemporary cinema styles. [...] blindfolded by darkness and guided only through sound. (Casas, 2020.)

[36] Denomino aqui como 'sequência obscura' (ou 'ato obscuro') o bloco audiovisual de que constitui o Ato III de *Cemetery*. Nesse trecho, Carlos Casas subtrai a figuração figurativa da tela para instaurar um ecrã negro ativado por frequências sônicas, infrassons e ecos de arquivo, convertendo a negação do olhar visual em uma experiência de auscultação.

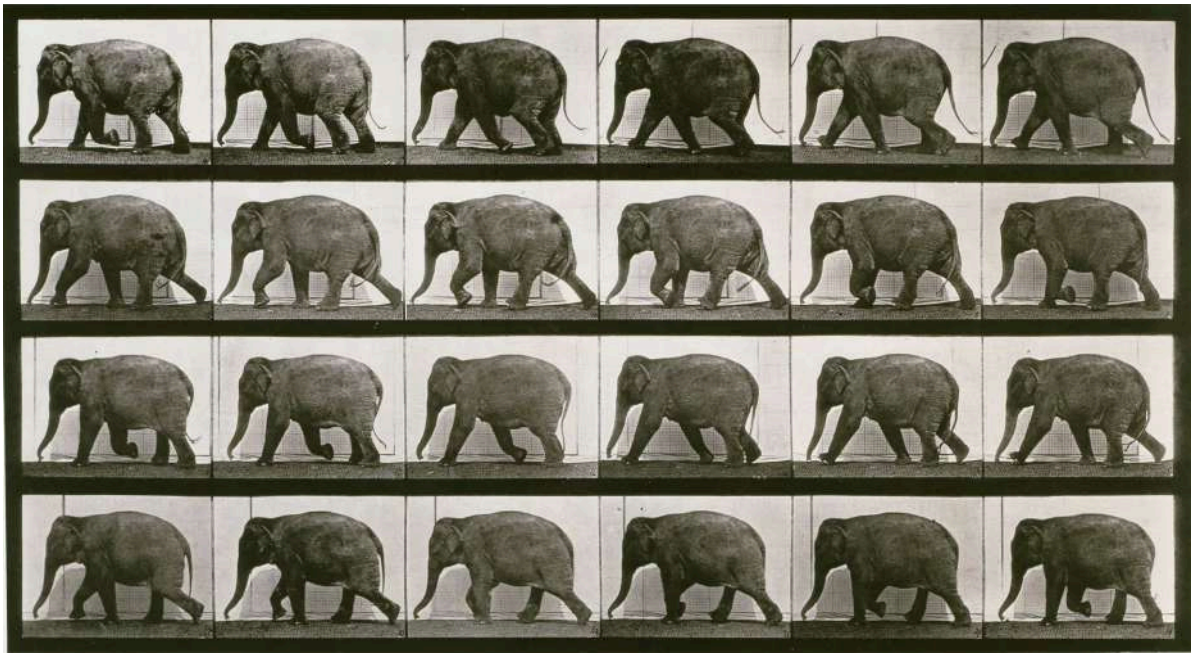
existe um cinema moderno implica que se existe um cinema clássico, e essa dualidade é o principal foco nas análises estéticas desse cinema. Mas pensar somente por esse viés, resumindo o cinema moderno à leva de novos realizadores intelectuais dos anos 60, reduz o debate dessa cadeia complexa de lugares que habitam a modernidade no cinema. O de moderno nesse viés implica uma ruptura de tradição. Se assume como tradição a era clássica hollywoodiana, tempos dourados fundados na ode aristotélica e na montagem paralela a fim de entregar uma realidade submergente a quem o assiste. Nisso o cinema moderno em suas expoentes se coloca como anticlássico, procurando inovações da linguagem a fim de estabelecer novas formas-estéticas, para apresentar aquele fragmento de realidade ao seu público. Mas constatar que o cinema clássico é a antítese do moderno nos coloca num impasse essencial para o cinema se considerarmos suas origens históricas.

O Cinema por si só já é essencialmente moderno, seu olhar é modernista, visto que seu surgimento é na modernidade histórica, marcada por avanços maquínicos e urbanização acelerada. Diante desses impasses uma talvez categorização (ainda que essencialmente falha em compreender as facetas de tal fenômeno) é pensar o cinema moderno como três frentes, como sugerido por Dario Marchiore em sua tese de doutorado em Estudos cinematográficos e audiovisuais: o cinema como prática moderna, o cinema como mídia moderna, e o cinema como arte moderna. O cinema como prática moderna vai compreender a dimensão histórica e formal dos realizadores da década de 60, tendo como índices a *Nouvelle Vague* e o *Neo-realismo Italiano*. O cinema como mídia moderna remonta aos primeiros cinemas, contextualizado na fragmentação e aceleração frutos da experiência moderna. O cinema como arte moderna se faz na potência vanguardista do cinema e na hibridização de sua mídia com os pensamentos da arte moderna, trazendo as escolas modernas do dadaísmo e surrealismo ao debate, como em autores como Man Ray, Marcel Duchamp e Luis Buñuel.

Para pensar o cinema em sua dimensão concreta como meio/mídia, precisamos remontar ao cenário moderno. O cinema em sua origem assimila a energia de sua época e traduz em sua lente o estatuto moderno da imagem. Sua realidade – elétrica, mutável, veloz – é impressa na película através de um *continuum* de fotogramas. Através desses movimentos vai surgindo essa configuração do cinema junto aos regimes de aceleração da modernidade. O cinema como mídia moderna assume sua reprodutibilidade e se conduz como meio de treinamento do *sensorium*. Vale lembrar aqui da fragmentação da experiência disruptiva da modernidade. Esse *sensorium* moderno constata uma realidade que se move e se fragmenta em quadros fotográficos, imagens que se movem como um duplo mecânico da experiência de realidade, e não do real propriamente dito. Nessa espécie de motor perpétuo do gozo, animais

correm em direção ao espírito do sensível (como em *Animals in Motion* (1887) de Eadweard Muybridge), corpos se movem maquínicamente sobre o pano projetivo (*L'Homme Machine* (1885) de Étienne-Jules Marey) e a profusão de movimento configura esse desejo de vertigem da modernidade, desejo esse exposto por um olhar informado por sua fenomenalidade.

Figura 27 - Sequência de fotogramas de *Elephant; walking* de Eadweard Muybridge (1872-1885).



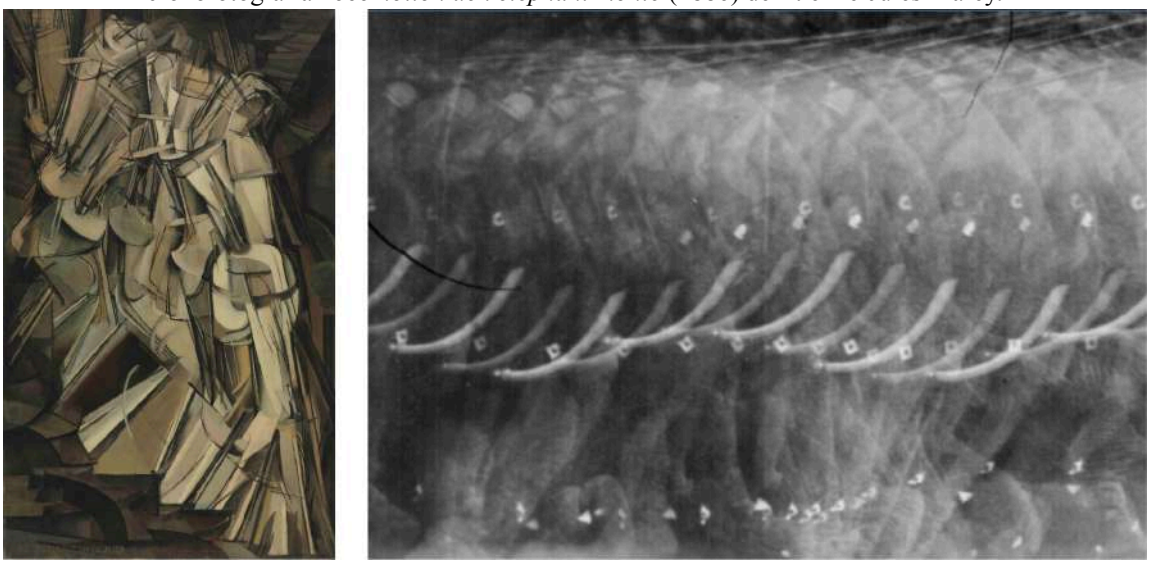
Fonte: https://www.royalacademy.org.uk/art-artists/work-of-art/elephant-walking

A obra *Elephant; walking* de Eadweard Muybridge integra o conjunto de estudos de locomoção publicados em *Animal locomotion* (1887) – que reúne composições de processo similar com quadrúpedes e aves. Um elefante está em deslocamento contínuo na imagem por meio de exposições sucessivas e cronometradas, organizadas em placas seriadas. Cada quadro fixa uma fase distinta do movimento, permitindo observar a alternância das patas, a oscilação do tronco e a distribuição do peso ao longo do passo. O procedimento vai contra a síntese elaborada (fisicamente) pela ocularidade (que por diversos fatores, possui desfoques, *delays* e fantasmas) tal como percebido a olho nu. O enquadramento lateral de Muybridge mantém o corpo do animal em perfil constante, lembrando a composição lateralizada de *Nga* e das pinturas neolíticas trabalhadas no primeiro capítulo. Esse modo de organização insere a sequência em um contexto mais amplo de pesquisa sobre movimento no final do século XIX, no qual fotografia e ciência compartilham métodos. Ao mesmo tempo, a decomposição seriada antecipa procedimentos que serão retomados ao fragmentar o gesto. O mosaico de instantes altera a forma como o movimento pode ser visto, deslocando-o do campo da experiência imediata para a permanência.

> Ao enfatizarem mais a inscrição do movimento do que a reprodução dos corpos móveis, mais a gravação ou inscrição dos efeitos do que imitação das aparências, Muybridge e Marey desenharam juntos uma linha de força distinta, que deixaria aberta, em caráter duradouro a possibilidade de uma des-especificação da mídia cinematográfica. (Philippe-Alain Michaud, 2014. p. 56.)

Essas assimilações da ubiquidade maquínica explicita uma nova política dos corpos e do trabalho fabril, que vai reorganizar o olhar na modernidade. Esse olhar é um que tanto percebe seu espaço e sua política, quanto fábula o seu meio num exercício imaginativo regado a ópio. Dada essa sensitividade consciente ao seu mundo, a modernidade partilha e relativiza essas visões, e tenta apreender a realidade em sua subjetividade, construindo um cinema do presente. Contemporâneo às vanguardas artísticas, esse cinema também se hibridiza com elas. Artistas como Marcel Duchamp via no artefato cinematográfico um local de potência para a arte de vanguarda, e não só os utilizam para suas obras, como o próprio cinema modificou suas obras.

Figura 28 - Prancha comparativa da pintura *Nu descendant l'escalier* (1912) de Marcel Duchamp e detalhe da cronofotografia *Locomotion de l'éléphant monté* (1886) de Etienne-Jules Marey.



Fonte: acervo próprio.

Observando *Nu descendant l'escalier* (1912) de Duchamp percebe-se uma influência quase direta da cronofotografia de Marey, essa perspectiva de retratar o movimento continua em *Anemic Cinema* (1926), onde o artista coloca a perspectiva temporal ao seus círculos rotativos da obra *Disques avec Spirales* (1923). Duchamp aqui não só expõe o movimento tão caro a seu trabalho, mas também o hipnotismo da modernidade, juntando novamente em sua obra o regime de aceleração.

> Quando os movimentos do filme se liberam inteiramente das situações narrativas, quando as imagens flutuantes não são mais atribuídas a um personagem (alguém com distúrbios psicológicos ou acuado por uma situação-limite), diríamos que elas passam a exprimir a alma do mundo. [...] O cinema de vanguarda, seja de tendência impressionista, expressionista ou surrealista, desenvolverá todo tipo de balé mecânico, música visual, ritmo colorido ou cinema puro, livre das convenções narrativas, mas, permanecerá relacionado a uma radicalização das flutuações oníricas. (André Parente, 2007, p.26-27)

Na cronofotografia (figura 24) em sí, também podemos ver essa junção entre a aceleração e a fragmentação, talvez compondo uma essência no que tange a estrutura da imagem moderna. Com seus ruídos e partículas (ou poeiras) em destaque na prancha queimada por tantas exposições, o proto-cinema de Marey invoca a materialidade da imagem, e conduz o que mais tarde será a reflexão antoniana entre o real e a imagem[37]. Tanto Antonioni quanto Marey expõem a materialidade da imagem, grãos de prata sobre película, e nesse horizonte tátil e plano da imagem se perde o aspecto cognitivista de produção de signos. Aqui se faz a imagem fora de seu contexto mimético, mas como pura forma, sendo da vontade da liberdade das vanguardas aqui, a busca pela poesia, anarquista à estrutura romanesca.

> A liberdade moderna não era simplesmente a afirmação de novas possibilidades: era sobretudo uma revolta. Um desejo crítico frente às coisas e valores instituídos. No limite, expressava o paradoxo de um sujeito que não reconhecia mais o mundo enquanto tal. E de um objeto - o mundo - que parecia não se comunicar com a principal figura construída pela civilização ocidental: o Sujeito. A correlação organizada - amarrada mesmo por laços de autoridade indiscutíveis - entre Sujeito e Objeto, a famosa Razão do século XIX, dissipava-se ao sabor dos ventos no cotidiano massificado. (Ronaldo Brito, 1980. p. 202).

Diante dessas divagações acerca das profusas raízes do cinema moderno, podemos tentar o colocar como algo de duas origens, duas fases. O cinema moderno dos anos 20, compreendendo sua origem como mídia e como arte, e o cinema moderno estabilizado nos anos 60 (tendo seu começo um pouco mais cedo, nos anos 50), compreendendo sua origem como prática. Esse vácuo de três décadas entre esses dois expoentes pode se dar pela consolidação da política industrial e pelos avanços autoritários no cenário Europeu, o que deu também estabilidade ao cinema dado como clássico. Ao se ater aos agradecimentos do filme, podemos ver uma afinidade do diretor aos minimalistas e expressionistas abstratos, esses atuando numa continuação da arte moderna com um ponto de partida parecido com o do cinema moderno: o olhar.

Figura 29 - Detalhe de frame com os agradecimentos do diretor em *Cemetery* (2019) de Carlos Casas.[38]

---

[37] *Blow-up* (1966).

[38] Transcrição, de cima para baixo, da esquerda para direita: Rudyard Kipling, Edgar Rice Burroughs, Arthur C. Clarke, W.S. Van Dyke, Michael Snow, Guy Debord, Stanley Kubrick, Merrian C. Cooper and Ernest B. Schoedsack, Robert J. Flaherty, Zoltan Korda, Frank Capra, Harry O. Hoyt, James Tennent Emerson, HP



Rudyard Kipling,
Edgar Rice Burroughs,
Arthur C. Clarke,
W.S. Van Dyke,
Michael Snow,
Guy Debord,
Stanley Kubrick,
Merrian C. Cooper
and Ernest B. Schoedsack,

Robert J. Flaherty,
Zoltan Korda
Frank Capra,
Harry O. Hoyt,
James Tennent Emerson,
HP Lovecraft,
John Milton,
Mark Rothko,
Ad Reinhardt,

Frank Stella,
Robert Rauschenberg
Arthur Conan Doyle,
Jordan Belson,
Johnny Weissmuller,
Franklin J. Schaffner
Miroslav Balka,
René Daumal,
Geoffrey Bawa

Fonte: acervo próprio.

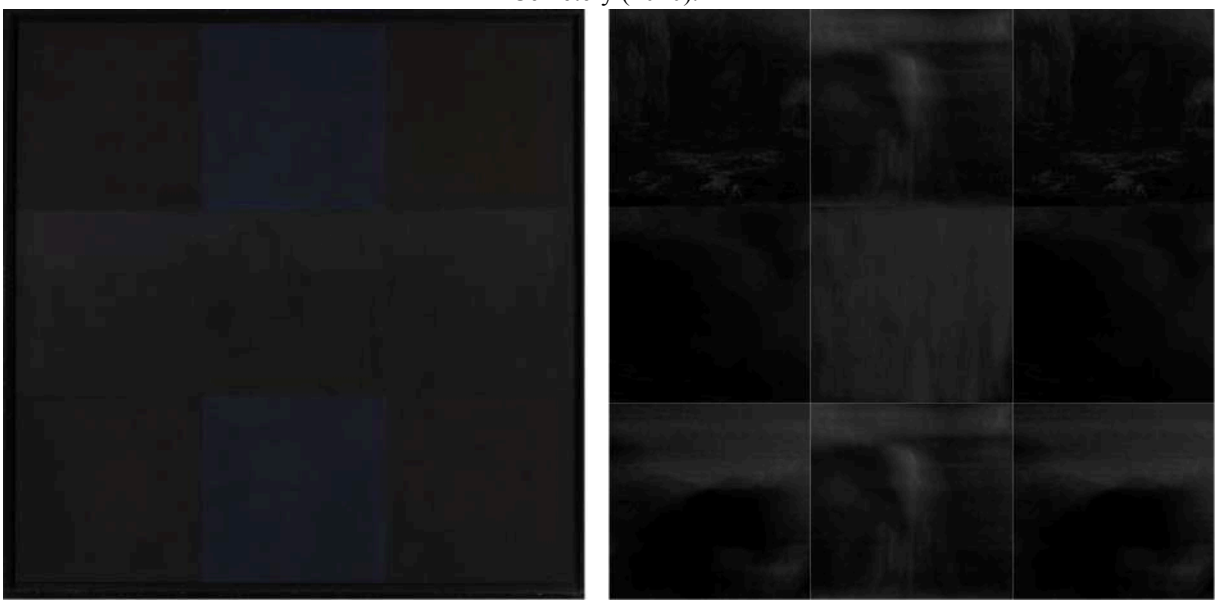
Dentro desses agradecimentos podemos encontrar sete artistas visuais, Mark Rothko, Ad Reinhardt e Robert Rauschenberg, associados ao expressionismo abstrato, Frank Stella e Miroslav Balka associado ao minimalismo e pós-minimalismo e os cineastas Jordan Belson e Michael Snow. Ao se voltar a esses autores e seus movimentos associados existe uma invocação de uma arte pós-*ready-made*, aqui entendido como a ativação que levou a abstração e suas pautas (que podem ser encontradas também no cinema estrutural de Michael Snow). Apesar do ready-made dadaísta se afastar logicamente da pintura, essa obra desdobra mais do paradigma do olhar em profundidade do que da lógica luminosa dos modernos. Os objetos de Marcel Duchamp calibram a materialidade abstrata de uma obra, e seu fantasma do encontro, traçando referências já acometidas em seu corpo de trabalho.

Diante disso, num convite de discussão entre o cinema e a pintura do expressionismo abstrato, precisamos explorar a pauta anti-retiniana invocada pela sequência obscura. Para a abstração, a principal crítica é a narrativa visual se contentar em recortes da realidade, e o abstrato, procura uma pintura que fuja totalmente da figuração, pois nela tudo performa: todo pelo já foi pintado, as linhas do tecido, os vincos da pele, poros, texturas, luzes. A pintura figurativa é estática, uma prisão para o olho, não há para onde fugir e as indagações de tais obras são técnicas, e não poéticas. Ao transpassar os valores da pintura, e instalar novos paradigmas para a modernidade, propondo o translocamento, a metodologia de Ad Reinhard se comporta simetricamente oposta ao fazer realista.O artista ganhou notoriedade ao final de sua vida, propondo uma solução final para a pintura, que foram as *Ultimate Paintings*. Seguindo estritamente as regras que o mesmo postulou. Ele pretendia pintar as últimas pinturas que poderiam ser pintadas, Reinhardt diz que não há esboço ou desenho, nem luz, nem escala, nem espaço, nem tempo. Detestava a subjetividade e foi programático ao estabelecer suas regras em que ele disse: sem acrobacias, sem auto-piedade, sem culpa, sem

Lovecraft, John Milton, Mark Rothko, Ad Reinhardt, Frank Stella, Robert Rauschenberg, Arthur Conan Doyle, Jordan Belson, Johnny Weissmuller, Franklin J. Schaffer, Miroslav Balka, René Daumal e Geoffrey Bawa.

dor, sem sobrenaturalidade ou subhumanidade[39], também investindo contra seus colegas expressionistas abstratos.

Figura 30 - Quadro comparativo da obra *Ultimate Painting* (2020) de Ad Reinhardt e Sequência *Obscura* de Cemetery (2020).



Fonte: acervo próprio.

Ao sonorizar uma "Ultimate Painting", Casas nos convida a habitar outros regimes do vazio. A sequência *obscura* é identificada através de seu trabalho *Film drawings series* de 2020. O trabalho consiste em desenhos e diagramas de estudo para *Cemetery*, e ao sobrepor a obra ao filme é possível deduzir que a sequência se passa ao entrar em uma caverna através de uma cachoeira. A sonorização da sequência é apurada por sua capacidade de condução e fricção entre realidades, a decantação dos ruídos da floresta e o uso dos infra-sônicos dos elefantes como dispositivo de estranhamento. Em sua abertura já é perceptível a instalação de ruídos intensos, que se contrastam e se preenchem. Na ambientação, a sequência nos localiza em um ambiente estranho, existe uma assepsia e também um acúmulo imaterial (como um resíduo que escurece uma parede, mas dada a ação do tempo, falhamos em perceber a mudança de intensidade). O som da parede de pedra preenche o espaço acusmático[40] (lembrando que narrativamente, estamos aqui em uma caverna), um oceano de gotas se desdobra na deambulação do elefante por esse espaço emocional e, de certa forma, opressivo. A sequência nos leva à pensar no ruído como o som da pedra, da estalactite, uma superfície

[39] **REINHARDT**, Ad. Doze Regras para Uma Nova Academia, 1973.

[40] O termo *acusmático* designa a percepção de um som cuja fonte emissora não é visível no quadro da imagem. Formulado originalmente por Pierre Schaeffer no âmbito da música concreta e desenvolvido nos estudos cinematográficos por Michel Chion (1994, p. 71-73), o som acusmático desvincula a escuta do registro visual do objeto, criando uma presença sonora autônoma que tensiona o fora de campo e convida o espectador a uma escuta concentrada (auscultação).

porosa que difunde o som e ecoa. Amplifica suas ondas, mas amorfiza sua composição, distorce essas partículas, transforma sua gravura. O ambiente cavernoso ecoa os fantasmas maquínicos do antropoceno. O relevo sonoro aqui vai ser composto por diversos ruídos, majoritariamente de baixa-frequência – isso é perceptível pela experiência dispositiva, quando o som é brutalmente aumentado através de certos aparelhos (editor/exibidor digital), é capaz de averiguar a existência desse som/fantasma, que não é percebido sem intervenção. A função ruidosa é intencionalizada à compressão. Próxima às paisagens lentas dos outros atos, esse ar comprimido pelo ecrã negro, atribui a imagem uma claustrofobia através dos resquícios sonoros.

Figura 31 - Detalhe da obra *Archive Boards (Black)* (2020) de Carlos Casas.



Fonte: acervo próprio.

Ao invocar uma crise de imagem com Reinhard ou mesmo uma crise do cinema com o filme de Porter (ou as mais diversas referências imagéticas e conceituais expressas na figura 28), o bloco cinemático aqui promulga uma discussão do estatuto da imagem na era digital. Casas subterraneamente pensa nos novos regimes de espectatorialidade que agora se desloca da sala de exibição para se ater à aparelhos portáteis como celular, computador pessoal e smart TVs[41]. A expansão dos âmbitos audiovisuais também contribuiu com essa crise, dada a crescente plataformas de vídeos incorporadas as redes sociais, além da consolidação de novas mídias como os videogames, vlogs, reality-shows – podendo, essa competição, se expandir para mídias não necessariamente audiovisuais, como podcasts, audiolivros, entre outros. Essa mudança total do paradigma de consumo imagético borrou o parâmetro estético conceitual de qual imagem pertence ao paradigma cinemático. O que há de comum entre videogames, audiolivros (comumente dramatizados como audionovelas), filmes interativos e o cinema comercial na era digital são os regimes de imersão. A procura pelo fantástico verosímil no contemporâneo possibilitou o investimento meteórico na computação gráfica, o estatuto da

[41]Contextualizando a exibição do filme pela plataforma MUBI, em novembro de 2020 o diretor escreve para plataforma que não imaginou que veríamos o filme em contexto pandêmico, mas desejou uma boa jornada, aconselhando a ver numa sala bem escura e de fones de ouvido ou um som bem alto.

imagem computadorizada passou de estilizado e artificial para uma imagem plana, sem ruídos ou glitchs que poderiam denunciar sua origem. Esse mesmo parâmetro de imersões se encontra na sequência *obscura*. Poderemos argumentar que a perda de imagem aproxima o filme de uma instalação sonora, ou os já comuns áudios de longa duração com ambientações florestais, subaquáticas ou ruidosas.

Um interessante caso é a construção do mundo natural de Pandora na franquia Avatar de James Cameron. No primeiro filme da franquia nos transporta para o mundo de Pandora, há uma conexão entre o planeta Terra e esse novo universo, mas a suspensão do planeta de origem em seu filme sequência que intriga. Pandora se comporta como uma realidade virtual, assim mostrado em *Avatar* (2009), os terráqueos se conectam em um tanque aquoso, entrando em uma espécie de útero ou sopa primordial, para então se deslocar ao mundo fantástico dos *Na'vis*, uma espécie indígena do planeta humanizada e mais forte e ágil comparada a espécie humana. O filme argumenta a possibilidade de estar em um lugar sem as limitações do corpo, e sem as limitações do *espaço-Terra*, construindo assim de forma muito subjetiva, um escapismo dos problemas contemporâneos. Reverberado nas narrativas midiáticas, fortemente induzidas por indústrias de tecnologia, a possibilidade de terraformar outros planetas como alternativa para escapar da obsolescência terrestre. Voltando a Selmin Kara, *Avatar* que usamos aqui, além de todo um escopo do cinema contemporâneo, trabalha com um atavismo que procura dois locais, a primordialidade (ou a origem das origens) e a extinção (a obsolescência final). Selmin Kara foca em *Gravity* (2013) de Alfonso Cuarón, *The Tree of Life* (2011) de Terrence Malick, *Beasts of the Southern Wild* (2012) de Benh Zeitlin, Melancholia (2011) de Lars von Trier e *Snowpiercer* (2013) de Bong Joon Ho.

> À primeira vista, The Tree of Life e Beasts of the Southern Wild evocam um retorno nostálgico/atávico à visão humanista do realismo fotográfico: ambos são filmados predominantemente em filme analógico e apresentam cinematografia magistral de um tipo que parece quase obsoleto na era da CGI. No entanto, ambos os filmes também apresentam sequências compostas digitalmente que apontam para um realismo especulativo e não indexical ao referenciar a biologia evolutiva e as origens cósmicas em pontos cruciais da trama. A mistura particular dos filmes de "realismo" - fotográfico/indexico e especulativo/algorítmico - cria uma estética orientada por objetos que responde às ansiedades contemporâneas sobre a finitude da vida humana na Terra, ao mesmo tempo em que resiste ao privilégio das abordagens antropocêntricas. (Kara, 2016. p. 760. tradução nossa.)[42]

[42] **Do original**: At first glance, The Tree of Life and Beasts of the Southern Wild evoke a nostalgic/atavistic return to photographic realism's humanistic vision: they are both shot predominantly on analog film and feature masterful cinematography of a type that appears almost obsolete in the age of CGI. Yet, both films also feature digitally composited sequences that point to a non-indexical, speculative realism by referencing evolutionary biology and cosmic origins at crucial plot points. The films' particular blend of "realisms"—photographic/indexical and speculative/algorithmic— creates an object-oriented aesthetic that responds to contemporary anxieties about the finitude of human life on earth while resisting the privileging of anthropocentric approaches. (Kara, 2020. p. 760.)

A natureza de Pandora é um paralelo à busca pelo Éden, um duplo terreno onde todas as espécies e indivíduos se conectam em uma inteligência coletiva representada pelo nada discreto cordão de conexão. Podendo ser um cordão umbilical ou um cabo de fibra óptica, a experiência de Avatar é que o público se conecte totalmente com aquele cenário, e que esqueça que aquilo é algo criado e renderizado por galpões preenchidos por mega-máquinas. A imagem digital dilui as especificidades de cada mídia, se comportando como uma amálgama de outros modos de imagem, podendo ser concomitantemente CGI, motion capture, fotografia, stop-motion, entre outros. Para Robert Stam, a facilidade da imagem digital em substituir a imagem original de André Bazin, mora na sua possibilidade ilimitada. (Robert Stam, 2004.)

Ao mesmo tempo que o simulacro infere uma expansão do âmbito criativo na feitura de imagens, ele afasta ela do crivo do real. A falta de uma verdade, ou de um resquício do mundo concreto nessas imagens, interferem diretamente na forma de lidar com sua presença, essa *deontologização* da imagem baziniana conduz a teoria do cinema ao risco de se fechar em velhos parâmetros. De certa forma, tanto a construção digital da imagem (*Avatar*), quanto a recusa em mostrar ela (*sequência obscura*) deontologiza essa imagem. E ao invocar quase como uma referência energética para a sequência o filme de Porter, Casas parece aqui provocar uma extinção: não só de *Nga* como última representante de sua espécie, que a morte é inferida na sequência, como do próprio cinema. Instaurando a partir daqui o termo *cinema de extinção*, termo criado para entender como a figuração da crise ecológica se dará como constituição formal e temporal da própria paisagem. Sobretudo se interpolando por uma perda de protagonismo antropocêntrico, afim de criar uma opacidade da paisagem como agente autônomo.

2.1 VAZIOS (a morte de um animal)

> Os bichos, incluindo as pessoas humanas, estão na presença uns dos outros; ou melhor, dentro dos tubos, das dobras e das frestas uns dos outros, alojados em seus interiores e em seus exteriores, mas também não exatamente. (Donna Haraway, 2023, p. 192-3).

Electrocuting an Elephant (também conhecido como *Electrocution of an Elephant*) foi um filme estadunidense de 1903, silencioso e preto e branco de 74 segundos. O conteúdo do filme é descrito em seu título, a eletrocução na íntegra de um elefante asiático (*Elephas Maximus*) de nome *Topsy*. Nascida no Sudeste Asiático por volta de 1875, *Topsy* foi levada secretamente para os Estados Unidos logo sendo incorporada a manada de elefantes que performaram no *Forepaugh Circus*, que alegou ser a primeira elefanta nascida em solo estadunidense. Durante seus 25 anos no circo, *Topsy* ganhou uma reputação de ser uma elefanta "do mal", e depois de matar um espectador em 1902, foi vendida para o *Sea Lion Park* em Coney Island. Durante a construção de um novo parque chamado *Luna Park* brevemente após a chegada de *Topsy*, a elefanta foi envolvida em uma série de incidentes (devidamente publicizados), atribuídos ao seu tratador ou a um esquema dos novos donos, Frederic Thompson e Elmes "Skip" Dundy.

Os donos gostariam de ao final de 1902 inaugurar o parque com a eutanásia da elefanta *Topsy* por meio de enforcamento, cobrando tíquetes de entrada para o público, mas foram advertidos pela sociedade americana de prevenção à crueldade à animais (ASPCA - *American Society for the Prevention of Cruelty to Animals*). O evento então foi limitado a um seleto grupo de convidados e representantes da imprensa. Thompson e Dundy aceitaram a execução do procedimento envolvendo a elefanta por meio de um método considerado mais garantido de estrangulamento, utilizando cordas grossas ligadas a um guincho movido a vapor. O plano previa ainda o uso de veneno e eletrocussão como etapas de apoio caso o método principal falhasse. Arranjo esse que contou com aprovação da ASPCA, que participou da organização das condições em que o procedimento seria realizado. Em 4 de Janeiro de 1903, em frente a uma pequena plateia, *Topsy* foi alimentada com cenouras envoltas de 460 gramas de cianeto de potássio, eletrocutada e estrangulada, sendo a eletrocução a causa da morte. Entre os convidados da imprensa estavam os funcionários da *Edison Film Company* (parte da *Edison Manufacturing Company*) que filmaram o evento em película de 35 milímetros, e sua filmagem é creditada a Edwin S. Porter ou Jacob Blair Smith. A seção de eletrocução no filme foi lançada para ser vista em cinetoscópio[43] operados à moedas, sob o

[43] O cinetoscópio (*Kinetoscope*) foi um dispositivo pioneiro de exibição cinematográfica individual, patenteado por Thomas Edison e desenvolvido por William Dickson entre 1889-1892. Ele permitia que uma

título *Electrocuting an Elephant*, e foi provavelmente a primeira morte animal filmada. O filme começa com uma sequência de 20 segundos com *Topsy* sendo conduzida através do espaço do *Luna Park* ainda em construção.

Figura 32 - Prancha com frames da sequência *ante-mortem* de *Electrocuting an Elephant* (1903) de Edwin S. Porter.



Fonte: acervo próprio.

Ela é guiada pelo tratador Carl Goliath com o intuito de chegar até uma ilha artificial no meio de uma lagoa, onde será o local de execução. A sequência é feita em panorâmica, indo de um plano geral para um plano fechado à medida que a elefanta se aproxima do aparato fílmico, então é cortada e uma hora e quarenta e cinco minutos se passam até retomar a bitola. Durante esse intervalo não filmado, *Topsy* se recusou a atravessar a ponte até a ilha, levando os empregados do parque e os eletricistas de Edison a remontar o aparato de enforcamento e eletrocução onde a elefanta parou. *Topsy* então foi servida das cenouras de cianeto pelo agente de imprensa Charles Murray, enquanto as sandálias de aço cobreado eram

pessoa por vez assistisse a curtas-metragens através de um orifício (*peephole*), criando a ilusão de movimento ao passar uma película iluminada por um obturador de alta velocidade.

conectadas a linhas elétricas e amarradas em seus pés. Quando o filme é retomado, em plano geral e estático, vemos a ponte sobre o lago e o lugar originalmente intentado a execução. *Topsy* chacoalha seu pé frontal direito, talvez tentando tirar as sandálias metálicas, mas depois fica estática. Um operário sinaliza e então um eletricista ao telefone avisa o superintendente da estação de energia de Coney Island, a nove quarteirões do parque, à fechar o circuito elétrico. O eletricista-chefe do *Luna Park,* Hugh Thomas, então fecha a segunda parte do circuito, mandando 6.600 volts de Bay Ridge através do corpo de *Topsy* por 10 segundos, o que enrijece seus membros e a faz cair à direita à medida que a fumaça sobe de seus pés. Ao final do filme, com *Topsy* deitada já sem vida, é possível ver o laço ao redor do pescoço da elefanta sendo apertado.

Figura 33 - Prancha com frames da sequência *post-mortem* de *Electrocuting an Elephant* (1903) de Edwin S. Porter.



Fonte: acervo próprio.

O filme foi lançado dia 17 de Janeiro de 1903, 13 dias após a morte da elefanta, para exibição pública através dos cinetoscópios da empresa Edison, acionados por moedas.. Posteriormente foi enviado à Biblioteca do Congresso dos Estados Unidos como uma impressão em papel por questões legais. Essa submissão tornou possível garantir a preservação do filme, já que seus negativos foram perdidos (ou destruídos). A evocação do nome do animal (*Topsy*) através do evento de sua execução, serviu para o antropomorfizar, e ter em sua recepção, a imagem de um agente infrator. Como já dito, o evento era para ser aberto (pago, mas ainda assim sem distinção), atraindo o mais diverso público de Coney Island. Restou os funcionários do parque, os capatazes da execução, e a imprensa, não menos espectadores que o intencionado. O espetáculo[44] da execução, "mostrou-se como uma forma da constituição estética" (Jacques Rancière. 2012. P. 8) ao denominarmos como ponto de partida à sequência *obscura* de Carlos Casas. A constituição material da sequência não é o filme de Porter[45], mas sua estrutura energética parece partir do filme.

Matthew Noble-Olson em seu artigo *Reviving the Elephant: or, Cinema Plays Dead* apresenta a vídeo-instalação *Play Dead; Real Time* (2003) de Douglas Gordon. Artista já conhecido pelo uso da imagética-cinemática em seus trabalhos. Gordon transportou uma elefanta circense chamada *Minnie* para a galeria Gagosian em Nova Iorque, onde gravou uma série de truques repetidamente (como se fingir de morta). A videoinstalação é disposta em três telas, sendo duas projetadas e uma em monitor. Noble-Olson elabora que a instalação (assim, como Balsom, talvez o simples ato de instalar a imagem em movimento) produz um excesso temporal que transforma a morte cinemática como um evento de repetição. Como na obra de Gordon, ao retornar repetidamente ao filme de Casas durante esta pesquisa, assisti inúmeras vezes às mortes de *Nga*. Assim como na visita do filme de Porter, vi *Topsy* morrer. A cada revisão, esses eventos voltavam a acontecer, como sua atualização contínua no presente da imagem. A morte encenada de *Minnie*, causa problemas até com a própria definição de morte, e a consequente identificação que reviveu em tempos epidêmicos a "morte do cinema".

> O cinema vive após sua morte no tempo excessivo cultivado na mediação lúdica do espectador da não-identidade entre as variadas temporalidades da obra: as temporalidades individuais das múltiplas telas, o tempo e o espaço reais da galeria, e

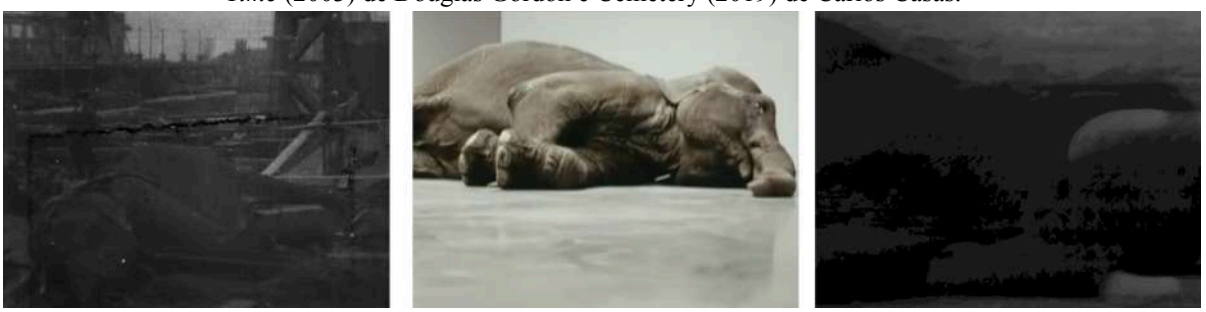
[44] Definido a partir da elaboração de Jacques Ranciere: "Emprego aqui essa expressão para incluir todas as formas de espetáculo - ação dramática, dança, performance, mímica ou outras - que ponham corpos em ação diante de um público reunido." (Jacques Rancière. 2012. P. 8)

[45] A sequência é composta por apropriações dos filmes de aventura trabalhados anteriormente.

> o tempo histórico produzido na citação de Electrocuting an Elephant. (Noble-Olson. 2017. p. 85. tradução nossa)[46]

Diante do limite da figuração da morte, Mary Ann Doane fala que ela representa a contingência do real no suporte. A relação do cinema com a morte não decorre apenas da representação, mas da capacidade do dispositivo de conservar fragmentos temporais deslocados de seu vinco com o real. Cada registro, assim, vai transportar para o presente vestígios de um instante morto, incluindo elementos que escaparam ao controle de quem filmou. Esses resíduos vão testemunhar a favor do mundo material e revelar a dimensão que excede a produção de sentido. Nesse aspecto, a morte pode ser compreendida como um dos sinais mais evidentes da resistência do real à representação, sendo uma presença que insiste na imagem mesmo quando ela busca organizá-la simbolicamente. Logo, o véu negro instalado por Casas na morte de *Nga*, não necessáriamente simboliza, ou encena, a morte. Apesar de não visível, a materialidade da morte ainda se faz presente na imagem "esvaziada". Essa singularidade temporal do ecrã faz do sepulcro projetado uma tecnologia de deslocamentos. O tempo inscrito na imagem não pertence integralmente ao momento em que foi capturado, tampouco se confunde com o presente de sua exibição ou arquivamento. Ele permanece suspenso entre diferentes temporalidades (como na imagem-cristal de Deleuze), carregando consigo uma alteridade temporal. Temporalidade essa que resiste à estabilização. O filme de Casas produz, assim como o de Gordon e o de Porter, um excesso de tempo: uma duração que atravessa passado, presente e futuro sem coincidir plenamente com nenhum deles, fazendo da imagem um lugar onde múltiplos tempos se contaminam, uma morte vinte quatro vezes por segundo, em replay.

Figura 34 - Prancha comparativa de *Electrocuting an Elephant* (1903) de Edwin S. Porter, *Play Dead; Real Time* (2003) de Douglas Gordon e Cemetery (2019) de Carlos Casas.[47]



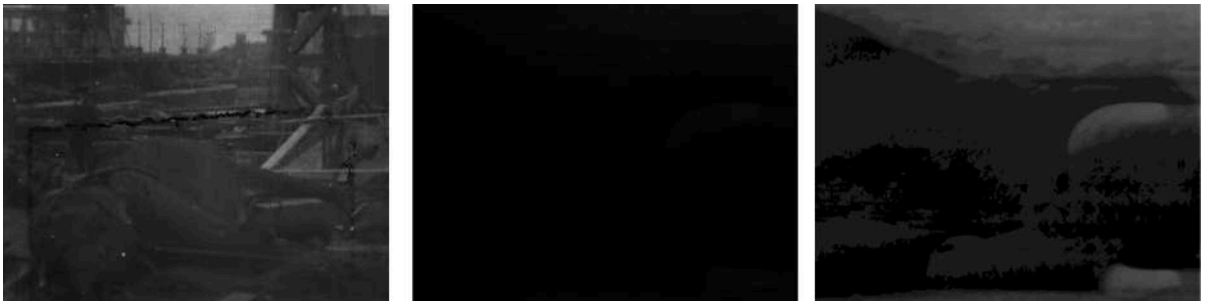
Fonte: acervo próprio.

[46] **Do original**: Cinema lives on after its death in the excessive time cultivated in the viewer's playful mediation of the nonidentity between the varied temporalities of the work: the individual temporalities of the multiple screens, the real time and space of the gallery, and the historical time produced in the citation of Electrocuting an Elephant. (Noble-Olson. 2017. p. 85.)

[47] À esquerda, frame final de Electrocuting an Elephant (1903). Ao centro, frame de Play Dead; Real Time (2003) de Douglas Gordon. À direita, frame final da sequência obscura de Cemetery (2019), manipulado digitalmente pelo autor através do aumento de exposição para melhor visualização na comparação.

Laura Mulvey em *Death 24 x a second: stillness and the moving image* (2006) coloca a morte no cinema como um tema que incorpora a inércia na estória. Tanto a morte quanto a inércia é um retorno a forma inanimada (sem *anima*, ou sem movimento), Mulvey fala em especial do quadro congelado (*still frame*) mas podemos alongar essa definição para o próprio corpo do elefante. A morte do quadro se difunde com a morte da estória, nesse sentido os *fins* apresentam uma troca estética específica entre cinema e narrativa. A autora aproxima essa negociação ao conceito de pulsão de morte de Sigmund Freud, colocando a morte como um movimento, ou um desejo de retorno a um estado primordial. Mulvey destaca que poderíamos dividir o cinema em duas partes, "ligado por um feixe de luz, dividido entre sua substância material." (Mulvey, 2006, p. 67, tradução nossa). Não em sua estória mas em sua estrutura, de um lado a película em *motor* (quase) perpétuo com o projetor, e do outro o preenchimento da imagem na *cava* escura da sala de cinema.

Figura 35 - Prancha comparativa de *Eletrocuting an Elephant* (1903) de Edwin S. Porter e Cemetery[48] (2019) de Carlos Casas.[49]



Fonte: acervo próprio.

"No geral, a maioria dos filmes, especialmente a ficção, tem lutado por uma identidade independente, como se suas imagens tivessem nascido totalmente amadurecidas em movimento na tela." (*Mulvey*, 2006, p. 67, tradução nossa).[50] O que a sequência obscura faz, no filme e na exibição, talvez seja um desacordo com a estrutura projetiva. Há de se voltar a Erika Balsom e a Douglas Gordon, a autora fala que a integração do cinema em espaços de exibição (galerias) pode ser vista como um jogo entre velha e nova mídia. O Cinema, aqui, é tanto velha e nova mídia,"em que se poderia encontrar as possibilidades redentoras do

[48] Sequência manipulada digitalmente pelo autor através do aumento de exposição para melhor visualização na comparação.

[49] À esquerda, frame final de Electrocuting an Elephant (1903). Ao centro, frame final da sequência obscura de Cemetery (2019). À direita, mesmo frame manipulado digitalmente pelo autor através do aumento de exposição para melhor visualização na comparação.

[50] **Do Original**: linked by a beam of light, split between its material substance. [..] By and large, most film, especially fiction, has struggled for an independent identity, as though its images were born fully matured in movement on the screen." (Mulvey, 2006, p. 67).

ultrapassado e uma nova tecnologia que provocou mudanças dramáticas no lugar da imagem em movimento na arte." (Balsom, 2013, p. 19, tradução nossa).[51]

O final da sequência obscura – seja por exibição prévia ou através da memória coletiva das imagens – coincide com o final do filme de Porter. *Nga* se transpõe à *Topsy* aqui, e ao final (em ambos os filmes) o corpo do elefante se contraí, ao tempo que vida e movimento sai de seu corpo, para além da transferência de personagem, e de estado material (vivo e morto), ambos filmes abarcam uma latente transferência de *anima* (de vida em carne para morte em filme) talvez emulando um processo espectral ou metafísico de tecnologias. Vale ressaltar o nome da transferência, esse bloco que chamamos de *obscuro* já foi exibido de maneira menos obscura sob os títulos de *MUTIA (cemetery archive works)* e *BARDO*[52] precedendo sua aparição no longa-metragem. O segundo fazendo referência direta ao livro tibetano dos mortos, o que revela uma configuração transcendental dessa morte.

O *Bardo Thodol* denominado também de *A Grande Libertação Pela Auscultação Durante os Estados Intermediários* ou *Liberação Através da Escuta*, é um dos textos basilares do ensino religioso tibetano que pertence a um corpus maior de ensinamentos. O livro proliferou na cultura ocidental através da tradução para o inglês de W. Y. Evans-Wentz em 1927, No Ocidente, foi dado a conhecer pela primeira vez em 1927, através da tradução do antropólogo W. Y. Evans-Wentz para o inglês, e junto aos orientalismos da época, surge o título *O Livro Tibetano dos Mortos*, talvez na procura de interesse dos simpatizantes do *Livro dos Mortos* do Antigo Egito. Vale a escolha de usar a liberação através da escuta ao se construir na sequência, pois é justamente a faixa sonora que conduz a jornada pelo ato negro do filme. Em primeira vista, dando a atenção as grafias do filme (como o uso de Mutia Escarpment que é o nome dado ao cemitério de elefantes em Tarzan the ape man e o própio título Cemetery e seu paratexto inicial) há de se pensar que o Ato III é um ato escópico, voltando aos regimes de dar à ver no cinema asiático. Mas para além da recusa ao olho – ou o véu negro de nazar que cobre a tela, é a sonorização que expressa uma continuidade da estória. O retorno primordial à história oral constitui tanto a funcionalidade do livro quanto a economia de saberes do elefante.

O texto do Bardo tem a intenção de guiar a consciência de uma pessoa através do pós-morte, esse encaminhamento é tido por um devoto ou monge que lê integralmente o livro para o corpo em seu intervalo entre a morte e o renascimento. O livro também possuí uma

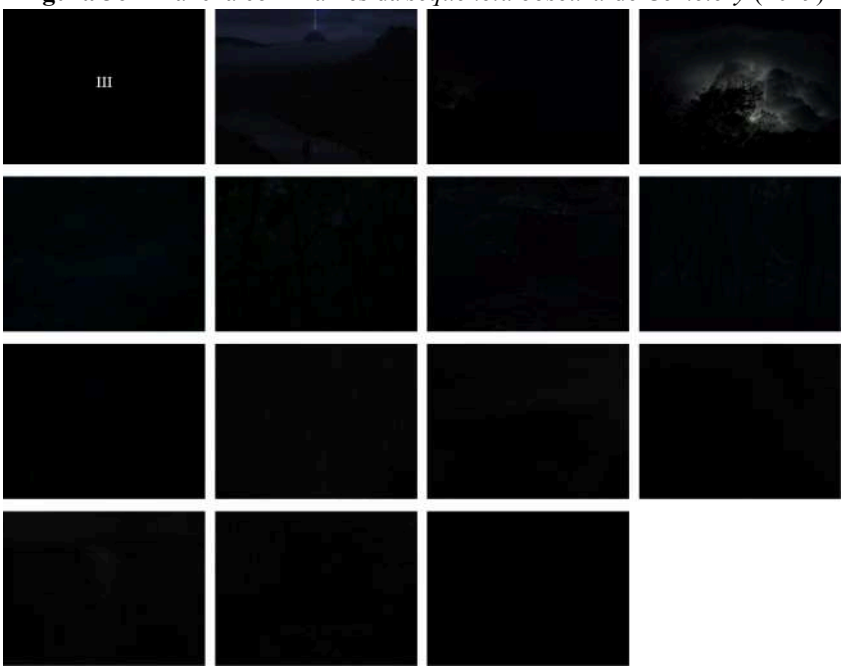
---

[51] **Do Original**: in which one might encounter the redemptive possibilities of the outmoded and a new technology that has wrought dramatic changes to the place of the moving image in art. (Balsom, 2013, p. 19).

[52] Encontrados pelo autor a partir do canal de vídeos de Carlos Casas no VIMEO: https://vimeo.com/carloscasas (acesso em 30 de Maio de 2026).

natureza instrumental, contendo capítulos de orientação para os sinais da morte e os rituais funerários. Para o budismo tibetano, o texto é um dos maiores tesouros da terra (*gter ma*), cuja compilação referenciada ao século 8 é atribuída a Padmasambhava, conhecido como *Guru Rinpoche* (mestre precioso) e reverenciado como o "segundo Buda". Ele é creditado por estabelecer firmemente o Budismo *Vajrayana* (e a escola *Nyingma*) no Tibete, domar espíritos locais hostis e transformá-los em protetores do *Darma*. Por ordem sua, o livro foi escondido para que no futuro fosse encontrado. Como almejado, o *tertön*[53] Karma Lingpa, o encontrou no interior de uma gruta nos arredores do Himalaia. Para o texto, há três estados de perda na transferência da consciência, também chamado de perda dos invólucros, sendo esses três diferentes formas de expressar a individualidade no plano objetivo: etérico, astral e mental. O texto chama isso de três bardos, três perdas do ego. Tanto o budismo quanto o hinduísmo afirma que o mundo seria uma rede de ilusões gerada pelos múltiplos e desejáveis tentáculos da deusa *Mahamaya*[54]. Assim como *Nga* e *Sanra*, se deslocam da floresta para a montanha, o filme se desloca do hinduísmo para o budismo. O princípio que vai permear a sequência, nas referências já citadas e com o Bardo, é o vazio.

Figura 36 - Prancha com frames da *sequência obscura* de *Cemetery* (2019)



Fonte: acervo próprio.

[53] Que em tibetano significa "descobridor de tesouros da prática budista",

[54] Considerada aqui com seus múltiplos epítetos como o Brahman dos Rishis, o Sonhador de Maya, o Tecelão da Teia das Aparências, a vida imersa na rede de ilusão do infinito ciclo de nascimentos e mortes – a consciência alienada vagando no Samsara.

O vazio aqui é supraessencial, isso é, a ausência de formas, objetos, tempo e espaço. A sequência de quase vinte minutos, não apresenta ao espectador imagem alguma, e sua duração o faz perder a presença do tempo e do espaço. "Não pensamento, não visão, não cor. [...] Esse vazio não é o nada"[55], o vazio em si já carrega seus aspectos de ausência e de presença. Apesar de existir a imagem da sequência obscura, ela é o vazio em seu processo ocupacional. Contudo, a ausência de figuração na sequência obscura não equivale ao silêncio absoluto; ao contrário, o som ocupa inteiramente esse vazio visual. Carlos Casas preenche a tela negra com uma arquitetura acústica densa, composta por frequências graves, infrassons, ruídos hidroacústicos e ressonâncias do arquivo. Nesse espaço acusmático – em que o som se desvincula de qualquer fonte visível no quadro –, a escuta deixa de ser um suporte secundário para se tornar o próprio vetor de condução do espectador. O desenho sônico opera como uma superfície (ou pele) sonora que habita a escuridão e modula a travessia sensível do luto, substituindo a dominação do olhar por um regime de auscultação imersiva.

Ao entrar nesse estado intermediário do vazio, acomete o fenômeno que o livro chama de "jogos de alucinações fantasticamente variados", sendo essas as formas percebidas por aqueles que acabaram de morrer. De certa forma é um retrospecto das imagens criadas mentalmente pela vivência daquele corpo. O que, em parte, justifica o uso do arquivo na sequência. Acontece silenciosamente, uma argumentação de que *Nga*, por continuidade, seria todos os elefantes que viveram, e morreram, no cinema. As diferentes formas que a lógica ocidental permeia o cinema, juntos à experiência de *Topsy*, *Minnie* e *Nga*, é que o animal seria incapaz de ter uma morte como humanos. Georges Bataille em *The Accursed Share* (1991), gera uma posição ambivalente para essa lógica: "O que nos marca [a humanidade] tão severamente é o conhecimento da morte, que os animais temem, mas não conhecem."(Bataille, 1991, p. 82, tradução nossa)[56] Em sua tradição (tomando novamente os filmes de aventura), o cinema reconcilia o paradoxo da morte animal. Animais morrem mas são incapazes de morrer, sua fantasia de reanimação é projetada e revivida pelo aparato. O que em suma gera um problema de linguagem, se o animal não sabe que morreu, é porque não lhe tem a linguagem para perceber o vazio.

[55] Evan Wentz. O Livro Tibetano dos Mortos. 2008. (S.l. em linha)

[56] **Do original**: "What marks us [humanity] so severely is the knowledge of death, which animals fear but do not know." (Bataille, 1991, p. 82.)

2.2 SILÊNCIOS (na caverna da linguagem)

> Ela se lê, ou se escreve, mas não se ouve. Não se poderá ouvir se o que se escuta [...] muda com a grafia 'e' ou com a grafia 'a'. [...] Esse 'a' mudo é um sinal de uma secreta cumplicidade. (Jacques Derrida, 1991, p. 34).

Até então foi pensado em dois problemas, o olhar e a linguagem, e eles culminam na representação de um elefante, em como sua imagem é recebida e as formas de concepção da imagem. No filme, a recusa ao antropocentrismo torna-se particularmente evidente na sequência em que caçadores buscam rastrear *Nga* e *Sanra*[57]. A construção formal desloca o ponto de vista para o ambiente natural, que passa a anteceder a presença humana no enquadramento. Vegetação, matéria mineral e sons da floresta instauram um campo de agência próprio, anterior e autônomo. O desenho sonoro intensifica essa operação ao priorizar a multiplicidade acústica da selva – insetos, aves, anfíbios e outros animais compõem uma tessitura que dissolve a centralidade humana. Em um segundo momento, a representação se foca na recusa, uma não-representação, existe dentro do terceiro ato um movimento que parte da vida orgânica para a não-orgânica, organizado por essa imagem escurecida, e antecedendo as paisagens desérticas do último ato. A transição de regimes escópicos se soma aos regimes de vitalidade, como se ao final do filme, seu próprio decorrer fossilizasse. Se soma mais uma contribuição às mortes trabalhadas – a morte do cinema por sua imagem, a morte do elefante pela extinção, e a morte da humanidade pelo antropoceno.

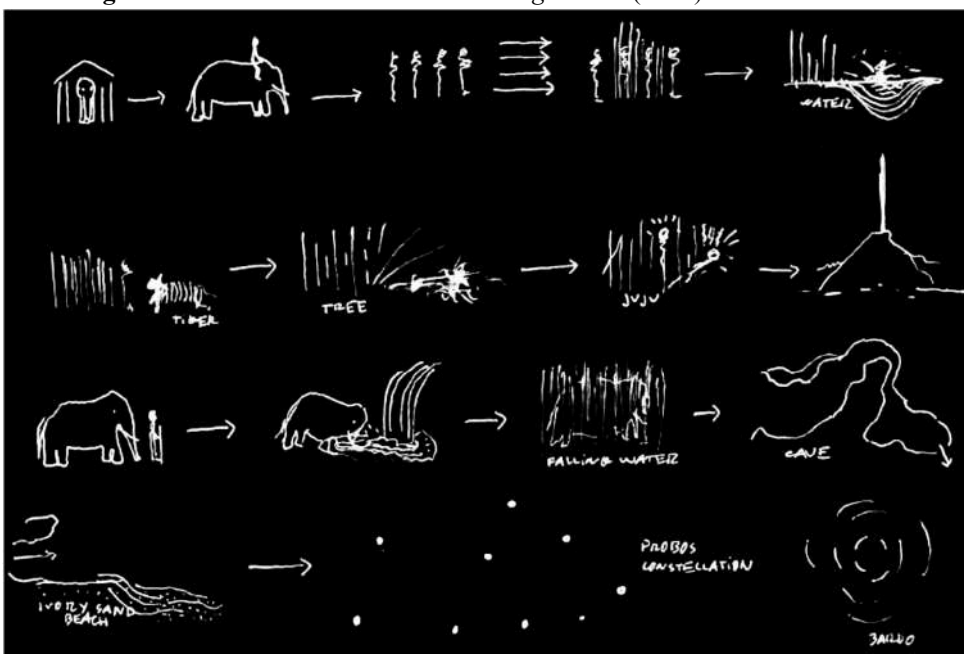
A morte agora é do filme, desse filme, por si mesmo, e completamente hibridizado. "Como a queda d'água que é uma mistura de tudo, de *Tarzan* à *La region centrale*" (Casas, 2020.). Esse movimento é oculto a imagem, tem vestígios no som, mas a transição de vida para morte e morte para reencarnação é imantada por esse véu negro. É preciso evitar, contudo, uma oposição binária e ingênua entre a visão e a escuta. O olhar não é em si uma ferramenta de separação colonial; são determinados regimes escópicos antropocêntricos que o converteram em dispositivo de captura. No trabalho de Carlos Casas, a sonoridade não funciona como negação da imagem, mas como uma *pele sonora*[58] que envolve a cena e reconfigura o próprio ato de ver. O desenho sonoro de *Cemetery* – composto por frequências graves, infrassons e ruídos ambientais fora de campo – atua como uma superfície tátil que borra as fronteiras entre a sala de exibição e a selva. A escuta converte-se, assim, em uma

[57] Sinalizadas no subcapítulo 1.3 Paisagem (a pulsação do arquivo no cinema de observação).

[58] Utilizo a noção de *pele sonora* para definir o desenho acústico de Carlos Casas que abraça a cena fílmica como uma superfície tátil. Em vez de subordinar o som à imagem, a pele sonora borra as fronteiras entre a sala de exibição e a paisagem, permitindo que frequências graves e infrassons envolvam o espectador em uma experiência de contiguidade e presença afetiva.

operação de permanência e cuidado: diante de presenças animais que resistem à apreensão visual completa, o som oferece ao espectador a possibilidade de habitar um espaço compartilhado e difuso de afeto. Ao intervir na imagem através de seu aumento de exposição, podemos ver que a sequência obscura é, na verdade, duas sequências: A primeira, um ponto de vista do elefante andando pela floresta, e a segunda, demarcada pela entrada da cachoeira, é composta pelos filmes de arquivo (figura 34). Casas fala que todos seus filmes começam com uma imagem fantasma, uma que ele não reconhece o índice, mas que teve sua aparição em seu passado, geralmente mediadas por outros filmes.[59] O que volta em duas questões: existe um resíduo fantasmático na representação? Se o animal não sabe de sua morte, ele realmente morre? Para Ranciere em seu texto *O espectador emancipado* (2012), a representação não é a materialização da imagem, mas sim o processo de equivalência do material para o visível. Sob a representação, o duplo configurado à imagem não existe, a representação "[...] é um jogo complexo de relações entre o visível e o invisível, o visível e a palavra, o dito e o não dito" (p.92). A intervenção digital para observação da sequência, pode fazer parte desse jogo. Assim como se traduzir o olhar de um elefante para a floresta e para o arquivo. Como se "a voz de um corpo [...] transforma um acontecimento sensível em outro." (p.92) Somente a escuta atenta, pode ocasionar o vislumbre dos três lugares que a sequência contempla: A Floresta, A Cachoeira e A Caverna / Cemitério.

Figura 37 - Detalhes da série *Film drawings series* (2020) de Carlos Casas.



Fonte: acervo próprio.

[59] "A lot of my films starts from an image —a ghost image— that I don't know the source of. It's usually an image that impressed me in the past, and a lot of the time it comes from other films." (Casas, 2020.).

Ao passar pela cachoeira, é como se o choque dado ao corpo de *Topsy* transferisse a energia para o corpo do espectador, o que resultaria (talvez) na descentralização do humano como índice de percepção e razão total. O filme aqui não se estimula num anti-antropomorfismo discursivo, muito menos está em jogo apenas a censura do olhar. Ao calibrar nossa visão para a baixa latência, essa que não ocorre com o som, se desintegra o sujeito que assiste. Quase em transe, retomamos a libertação pela escuta durante os estados intermediários. A perda de sentidos vai trabalhar aqui não para um relaxamento de seu público, o transe é a solução para que ocorra a perda da razão. Razão essa, que foi usada sistematicamente para a distinção entre humano e orgânico. "Razão que defende uma lacuna intransponível entre a experiência humana e a experiência não-humana, que torna cada um inacessível ao outro" (Maya Ratnam, 2015. Em linha.).[60] Para Jacques Derrida, em *O animal que logo s*ou (2002), as decisões interpretativas, sejam elas de quaisquer dimensões, dependem do pressuposto singular da palavra, animal. Por outro lado, para ele a animalidade, "se define correntemente como sensibilidade, [...] apta a se mover, a se organizar e a se afetar a si-mesma, a se marcar a si-mesma, a se traçar e a se afetar de traços de si." (2002, p.90). Essas duas palavras, a razão transposta para o eu, e o animal transposto por Derrida ao *l'animot*, vai gerar novamente aquele mesmo problema de linguagem. Mas essa evocação dupla, que tanto o texto como o filme faz, produz essa aptidão ao sensível.

> Essa aptidão que ele é ele-mesmo, essa aptidão a ser si-mesmo, e então essa aptidão a ser capaz de afetar-se a si-mesmo, de seu próprio movimento, de afetar-se de traços de si vivente, e pois de se autobiografar de alguma maneira. Ninguém jamais negou ao animal esse poder de se traçar, de se traçar ou de retraçar um caminho de si. Que se lhe tenha recusado o poder de transformar esses traços em linguagem verbal, de se nomear em questões e em respostas discursivas, que se lhe tenha negado o poder de apagar esses traços [...], é em verdade aí o lugar do problema mais difícil. (Derrida, 2002, p.91, grifos nossos.)

Ao se dar a ver, um olhar que não é seu, e uma escuta que não é sua, o filme negocia a abstenção ao eu, e em mesmo passo joga seu espectador no cemitério, junto ao elefante. Não se trata do ponto de vista humano ou de personagens centrais que conduz a narrativa: elefante, conarca, caçadores. Aqui, também não pode ser definido pelo olhar de um elefante, já que a câmera não é um elefante. Uma proposta, que talvez se adere ao conjurar essa cena, é a antropologia sensorial que faz ver floresta, caverna e cachoeira para além de um palco das ações humanas – sendo aqui espaços produzidos por interações entre humano, animal,

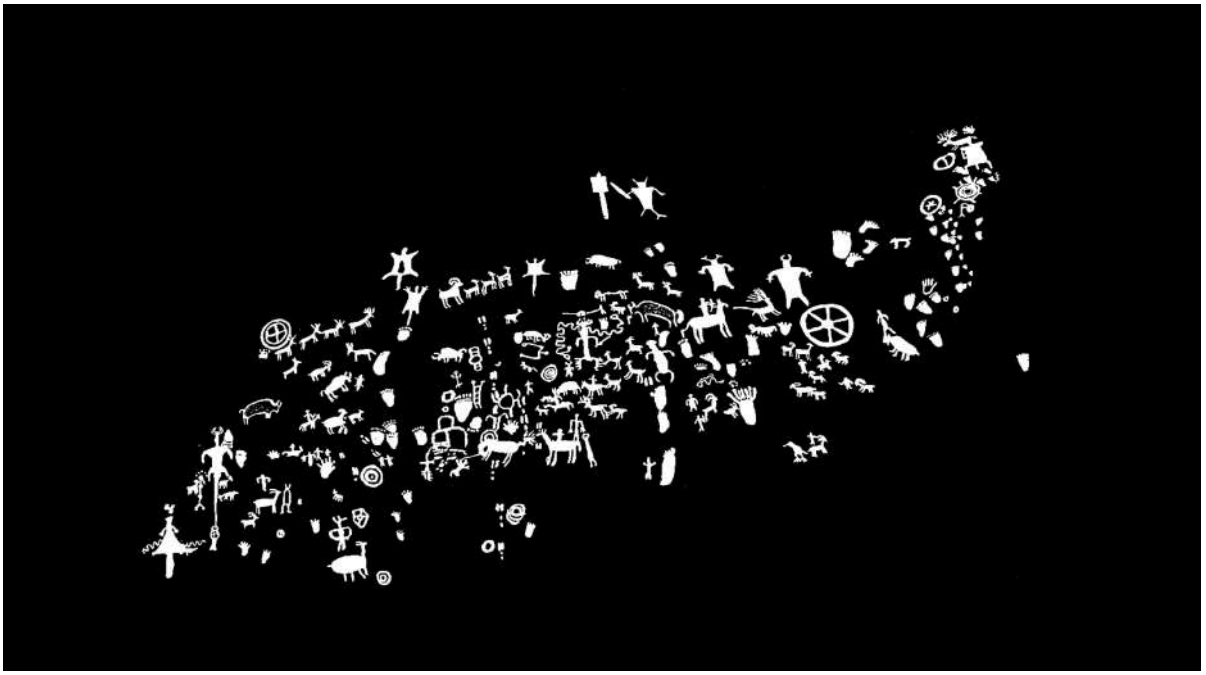
---

[60] **Do Original**: Reason is what argues for an unbridgeable gap between human experience and nonhuman experience, that renders each inaccessible to the other. (Maya Ratnam, 1999. Em linha.) Disponível em: https://aesengagement.wordpress.com/2015/09/22/animals-humans-and-forms-of-life/ (acesso em 10 de Julho de 2026.)

vegetal, vento, goteira, pedra, e por aí vai. O filme, assim, se distancia do entendimento (da razão + animal, ou do eu + outro), para privilegiar o cenário sonoro e a experiência corporal compartilhada. Aqui, há uma densidade maior ao trazer a pesquisadora Catherine Russell, com seu livro *Experimental Ethnography: The Work of Film in the Age of Video*, de 1999. Russell propõe neste livro uma reflexão seminal sobre o encontro entre cinema experimental e etnografia, argumentando que o cinema contemporâneo – sobretudo aquele produzido fora dos modelos narrativos dominantes – funciona como uma forma de "etnografia experimental".

Partindo da constatação de que tanto o cinema quanto a etnografia são práticas de tradução cultural e visualização do outro, o cinema experimental (ou, pelo menos aqui, desestruturado pelas lógicas narrativas) tem o poder de subverter o olhar colonial da etnografia clássica. Em vez de registrar e representar o outro de modo realista e objetivo, o experimental o torna presença sensorial, fragmentada e crítica. Russell mostra que, nesse tipo de cinema, o olhar não é um ato de posse, mas um processo de escuta, deslocamento e desidentificação. Como na percepção dos mínimos detalhes da caverna em arquivo que vamos juntos de *Nga*. A caverna aqui, que percorre tanto o cinema neolítico como o cinema de aventura, como um espaço "místico" e "revelador". Apesar de invocar tantos lugares (de fala, de olho, de escuta, de sujeito e de objeto), o filme nos deixa na caverna, na mesma caverna que o *Homo Habilis* produziu suas primeiras racionalizações.

Figura 38 - Detalhes da série *Film drawings series* (2020) de Carlos Casas representando figuras neolíticas.



Fonte: acervo próprio.

A caverna é o primeiro registro do afeto e da diferença. Ao voltar à caverna, o filme torna-se uma prática crítica e poética – uma "etnografia de si e do outro" que busca reparar, fabular e reimaginar os modos de ver. Ao pensar o cinema como um espaço de etnografia crítica – um campo intercultural onde o olhar não registra, mas traduz e transforma, não nos afasta, contudo, de uma inspiração etnográfica. Se, para João Moreira Salles (2005), o documentário social rompe o modelo autoritário de falar "sobre eles para nós" para propor o "que eu e ele falamos de nós para vocês", *Cemetery* atravessa as fronteiras corporais e dissolve pronomes, sendo feito com o conarca e o elefante, mas também com os caçadores furtivos, os primatas, cupins e aranhas, a sensibilidade mineral da pedra e da água e… talvez acima de tudo, o espectador. Embora não seja discursivamente "sobre" esses sujeitos, o espectador deixa a sessão com a sensação de ter estado próximo a eles.

Pela sua estrutura de tempo que é cíclica, onde a morte é inevitável, o filme sugere um cinema de extinção. E como todos os outros assuntos do filme que são múltiplos e quiméricos, a extinção seguirá ao mesmo passo. Foi instaurada a tendência estética que se dedica a representar os efeitos da crise ecológica e a experiência do fim em múltiplas escalas. Mas o cinema de extinção se dá pela própria extinção do cinema, onde vida humana e não humana são extintas de forma inevitável e natural. O filme de Casas provoca, de maneira visível, uma meditação da responsabilidade humana na aceleração do rito de extinção, esse que destrói as relações entre humano-natureza e humano-animal. Mas seu processo surge, e tem efeito, através da reimaginação do que seria o documentário natural e o documentário etnográfico. Cemetery conta a estória da intimidade das relações, entre conarca e elefante, e ambos em toda teia de agências de seu *habitat*.

Diante da imagem, uma possível resposta a um problema de representação (olhar + linguagem), está em Russell, no capítulo do livro já citado chamado *Zoology, Pornography, Ethnography* (p. 119). Catherine Russell vai usar a videotape *I Do Not Know What It Is I am Like* (1986) de Bill Viola, para entender o processo de aproximação e afastamento das três modalidades fílmicas indicadas no título do capítulo: Zoologia, Pornografia e Etnografia. Tomando do título do filme como questão de linguagem, Russell argumenta essa falha ao procurar a identidade (ou representação). Ao se colocar como uma "observação zoológica", o animal no enquadrado na jaula, é enquadrado pelo frame, e seu efeito de contenção física é substituído pela contenção do olhar. Essa medida de contenção, apresenta uma nova forma de alteridade para além da verificada no cinema de aventura, essa em específica em embate com a etnografia, ou melhor, o cinema etnográfico. O dispositivo aqui "o silêncio reproduzido ecoa a profunda falha de comunicação que está intimamente ligada ao caráter exótico das espécies

ameaçadas" (Russell, 1999, p. 119, tradução nossa). Diante do impasse de figurar o cemitério de elefantes, cuja representação do animal foi resolvida em primeiro ato através da lateralização, fica mais densa a proposta de oclusão da imagem pelo ecrã. Aqui, com a negação do cemitério, Casas impede o que Viola executa em seus planos, o espectador não pode "ver a história cumulativa de suas espécies dependente de sua sobrevivência" (*ibidem*, p. 119, tradução nossa).[61]

No filme de Viola, Russell argumenta que os animais falham em retornar o olhar, onde o olho se torna uma máscara. Esse "olhar nu", da visão sem retorno, leva o olhar (gaze) para sua estrutura escopofílica primordial, o desejo de ver. "A passividade absoluta das criaturas no aparato de visão de Viola, finalmente dá lugar a uma erupção de formas de sonho inconsciente da etnografia surrealista." (*ibidem*, p. 120, tradução nossa).[62] O apelo à experiência não-visual produzido pela sequência do filme de Casas, de certa forma corrompe a imagem aprisionada, destituindo o excesso do outro.

Figura 39 - Prancha comparativa de detalhe de *Mutia Escarpment (composite series)* (2020) de Carlos Casas e detalhe de *Gardens of the Zoological Society of London* (1835) de George Johann Scharf.



Fonte: acervo próprio.

As disciplinas citadas no título do capítulo se encontram no campo de controle do Outro, se voltando aos discursos de colonização, exotização e erotização. "O exotismo dos animais encontra-se em algum lugar entre a empolgação do espetáculo sexual e a alteridade do sujeito etnográfico." (*ibidem*, 1999, p. 122, tradução nossa).[63] De certa forma, o cemitério dos elefantes é uma predisposição ao zoológico, já que ambos remontam aos espólios da

[61] **Do Original**: "reproduced silence echoes the profound failure of communication that is intimately bound to the exotic character of endangered species [...] see the cumulative history of their species dependent on their survival" (Russell, 1999, p. 119).

[62] **Do Original**: "The absolute passivity of the creatures in Viola's apparatus of seeing finally gives way to an eruption of unconscious dream forms of surrealist ethnography" (ibidem, p. 120).

[63] **Do Original**: "The exoticism of animals lies somewhere between the excitement of the sexual spectacle and the otherness of the ethnographic subject" (ibidem, p. 120).

colonização inglesa. Dentro dessas imagens de arquivo do cinema de aventura, o cemitério (figura 35) se encontra no local nomeado como *Mutia Escarpment*, que é descrito como uma imensa e traiçoeira montanha ou platô no coração da África, cercada por desertos intransitáveis e pântanos perigosos.

O acesso ao topo exige uma escalada rochosa mortal ou a travessia de cavernas ocultas cheias de armadilhas naturais. A principal motivação das expedições ao local é a lenda de que o topo abriga o mítico cemitério dos elefantes, uma fonte inestimável e bilionária de marfim. A encenação do filme começa no Sri Lanka, então parece um grande deslocamento falarmos de um platô africano. A verdade é que para o olhar colonizatório não importa realmente a origem, mas sim que a encenação seja subjugada ao seu olhar. Tanto o cemitério encenado pelo cinema de aventura quanto o recinto zoológico é uma zona intermediária, onde poderíamos invocar tanto o olhar etnográfico quanto o olhar pornográfico. Para Russell, a "A zoologia pode ser um ramo da biologia, mas o olhar zoológico também pertence à cultura popular - abrangendo programas de televisão sobre natureza, Disneyland, mundos aquáticos e, claro, o próprio zoológico." (*ibidem*, 1999, p.122, tradução nossa).

Ao entender que, ao representar o cemitério, o filme estaria de certa forma reafirmando essa captura pela jaula/frame, a transformação do aparato em não-visual densifica em sentido, pois "o olhar zoológico é um aparato que também é uma prática cultural na qual o Outro (espécie) é trazido de perto e, ainda assim, mantido separado, a uma distância segura." (*ibidem*. 1999, p. 122, tradução nossa)[64]. Para Carlos Casas, parece interessar sobretudo a preservação das agências que são filmadas, o que já é exercitado em seus filmes anteriores. Relembrando o *fazer-com* de Donna Haraway, o filme se coloca em uma posição de semelhança com o que Édouard Glissant vai chamar de opacidade no seu livro *Poética da Relação* (2021).

> Não apenas consentir no direito à diferença, mas, antes disso, no direito à opacidade, que não é o fechamento em uma autarquia impenetrável, mas a subsistência em uma singularidade não redutível. Opacidades podem coexistir, confluir, tramando os tecidos cuja verdadeira compreensão levaria à textura de certa trama e não à natureza dos componentes. Renunciar, por um tempo talvez, a essa velha assombração de surpreender o fundo das naturezas. Seria grandiosa e generosa a iniciativa de inaugurar tal movimento, cuja referência não seria a Humanidade mas a diferença exultante das humanidades. (Glissant, 2021, p. 220)

[64] **Do Original**: "Zoology may be a branch of biology, but the zoological gaze also belongs to popular culture-encompassing TV nature programs, Disneyland, water worlds, and of course the zoo itself. [...] the zoological gaze is an apparatus that is also a cultural practice in which the Other (species) is brought close and yet kept apart, at a safe distance" (ibidem, 1999).

2.3 FRATURAS (reaparições geológicas e cristalinas)

> O fragmento é, pela sua natureza, um ponto onde se inicia; um fragmento nunca termina, mas é raro um fragmento não começar algo. Poderemos dizer que o fragmento é uma máquina de produzir inícios, uma máquina da linguagem, das formas de utilizar a linguagem, que produz começos - pois tal é a sua natureza. (Gonçalo M. Tavares, 2021. p. 36).

É o terceiro ato consecutivo em que a imagem do elefante vaza pelas bordas do *frame*. Na sequência dos caçadores no segundo ato, sua presença se dá por vestígios de seu comportamento. No terceiro ato, é ocultado pela baixa exposição da imagem. Poderíamos assumir que o elefante já não existe no último ato, passou por sua derradeira extinção e poderia ter sua continuidade em planos outros. Mas assim como a montanha percorre por intervenções todos os atos, existe um vestígio sonoro na sequência desértica. Pequenas e curtas vibrações ocorrem na banda sonora, o que lembra a infra-sonoridade quando havia a presença física, em tela, do animal. Elefantes são conhecidos por se comunicar por algo chamado comunicação sísmica (além claro, do tátil, do visual, do olfativo e sonoro, onde em todos esses canais de sensação, há comunicação), isso é, vibrações produzidas por impactos no solo, ou ondas acústicas que percorrem nesse mesmo solo. Eles dependem da estrutura óssea das pernas e ombros para transmitir esses sinais internamente aos seus ouvidos, quando detectam o sinal sísmico, o animal vai para frente, colocando seu peso em seus pés frontais – o que é conhecido como “comportamento congelante”.

Elefantes, de ambos gêneros não extintos (*loxodonta* e *elephas*), possuem uma série de adaptações que facilitam esse tipo de comunicação, como nódulos cartilaginosos em seus pés, e gordura acústica similar em mamíferos aquáticos como sirênios e baleias dentadas.[65] Os sinais sísmicos dos elefantes percorrem até 32 quilômetros, onde a vocalização percorre 16 quilômetros, ao discriminar a locação e considerar o espaço diegético do filme, não é difícil assimilar que a presença do elefante também esteja no deserto. O diretor chama o ato de “renascimento (do elefante)”, como se aquele espaço fosse de fato um novo território ao filme, talvez desligado dos últimos. Mas há algumas imagens que seguiram ocultas no texto, e que de certa forma irrompem a formalidade dos outros atos. Assim como o comportamento sísmico do elefante se prolonga ao último ato, as vazantes da transição entre terceiro e último se infectam pela duração do filme. São essas:

---

[65]Cf: **O'CONNELL-RODWELL**, Caitlin E. *Keeping an "ear" to the ground: seismic communication in elephants*. Physiology, v. 22, n. 4, p. 287-294, ago. 2007. Em: https://doi.org/10.1152/physiol.00008.2007. Acesso em 15 de Julho de 2026.

1. Logo após a cartela de apresentação, é uma sombra triangular formada pela angulação da luz solar sob um pico montanhoso. O objeto que propõe a silhueta está coberto por nuvens, sendo inferido que é uma montanha. (Ato I)
2. A silhueta do elefante contra à luz lunar, cercado por pequenos vaga-lumes que oscilam as pontuações luminosas. (Ato I)
3. Logo após a última, um ponto luminoso no céu noturno, de cor diferente dos vaga-lumes, esse ponto oscila sua luminosidade, podendo ser inferido como uma estrela. (Ato I)
4. Uma montanha, à distância, com um ponto luminoso (semelhante a estrela) em seu cume, esse ponto possui oscilação e a base da montanha está abraçada por uma névoa densa. (Ato I-II)
5. A mesma montanha da imagem 4 (e talvez da 1), é a primeira imagem do terceiro ato, onde o ponto luminoso se transformou em um feixe vertical de luz, que também oscila. É possível ver outros pontos serpenteando o corpo da montanha. (Ato II-III)
6. Uma sequência ao final do terceiro ato, onde parece ser um céu estrelado, mas ao contrário da estrela da imagem 3 elas possuem pequenas variações tonais com algumas semelhantes aos vagalumes. Essa constelação começa estática mas se movimenta de maneira lenta e independente por 2 minutos.[66] (Ato III-IV)

Figura 40 - Prancha com frames das imagens omitidas de *Cemetery* (2019) de Carlos Casas.



Fonte: acervo próprio.

Existe um esquema que perpassa essas imagens, que é a figuração da montanha, e o vestígio luminoso que as percorrem. Elas então se organizam em dois pólos visuais, que chamaremos aqui de montanha, e estrela. Essas imagens não vão cumprir uma encenação

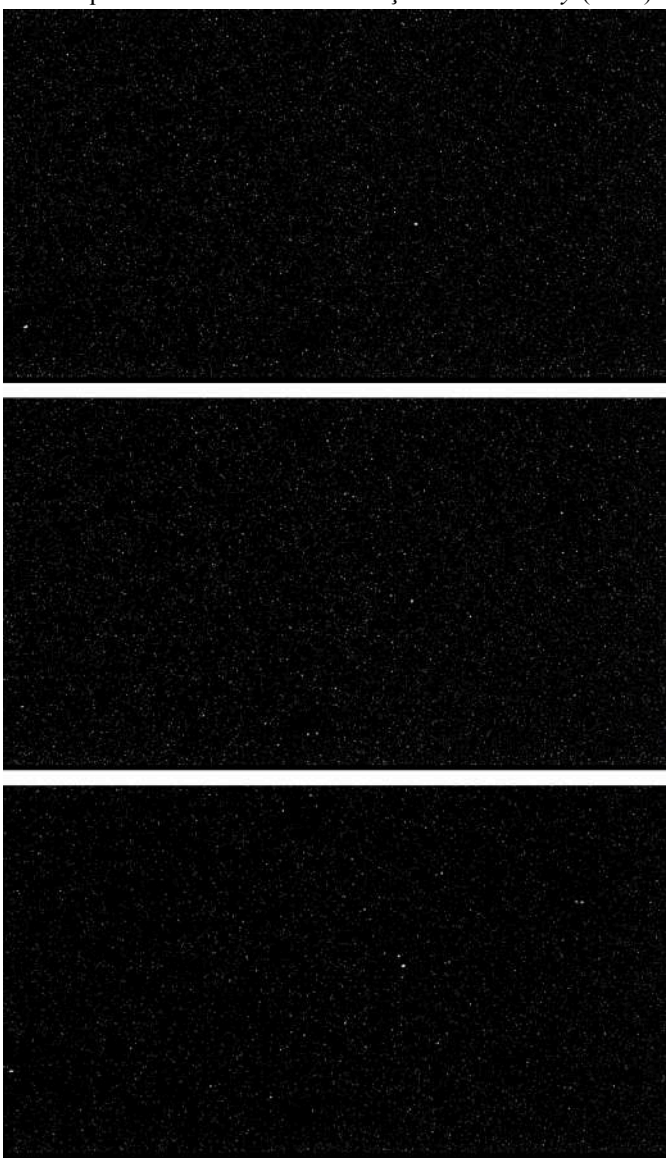
[66] Mesmo estando no mesmo bloco em que imagens de arquivo são usadas através do recurso de baixa exposição, ao aumentar a exposição da sequência, não foi encontrada nenhuma imagem matricial, sendo a cena composta apenas pelos pontos luminosos em fundo negro.

narrativa no filme, não nos é apresentado diegeticamente um motivo para elas para além da suposição de que o cemitério estaria numa montanha. Existe um chaveamento cósmico nessas cenas, talvez como fissuras (na estrutura de cada ato) ou como agentes, observadores, de cada ato. Essa montanha, poderia estar no Sri Lanka, e pode ter sido inspirada no Pico de Adão, que é mencionado no estudo de arquivo do diretor. Essa protuberância geológica chamada de *Sri Pada*, localizada nas terras altas centrais da província de *Sabaragamuwa* e situada a cerca de 40 km a nordeste de *Ratnapura*. A montanha atinge 2.243 metros de altitude, e é reivindicada como local sagrado por diferentes tradições religiosas. Para o budismo, a depressão na rocha é tida como a pegada deixada por *Buda* durante seu trajeto na Terra, para o hinduísmo é Shiva e para cristãos e muçulmanos, ali Adão teria dado seu primeiro passo ao deixar o Jardim do Éden. Ao se atentar às narrativas religiosas para o local, podemos constituir nele um ponto de convergência, tanto aos credos como ao filme. A montanha poderia ser compreendida como um *axis mundi*, entre os planos dos atos e entre os planos de existência, talvez organizando espacialmente os traquejos do filme. Também podemos compreender ela como duração, algo que se estabelece antes do filme, e vai continuar "durando" após sua extinção. Ambos vestígios são esquivos, não há uma recorrência ou menções a essas imagens tanto em entrevistas como em textos do diretor. Como se essas digressões fossem evitadas, ou pelo menos se abrissem a um sentido menos organizado de imagem.

Tanto montanha, quanto estrela, aparecem de maneira curta no filme. E ambos são objetos de grande escala que evitam se tocar. Entre eles, há a convocação do elefante como mediador de duas potências cósmicas. Essas imagens se comportam como uma espécie de coordenadas, um novo espaço que sobrevive frente aos diferentes modos de visão compostos no filme. Casas expõe novamente, que cada ato possuí um referencial, fílmico ou energético, para a construção de *Cemetery*. Como na máquina de visão de Michael Snow, em que cada eixo possui gradação e finalidade, o diretor planejou o filme como uma máquina de percepção, construída por quatro catalisadores de cinema. No primeiro ato, o documentário animal e uma homenagem ao cinema mundial (que intui ser a decorrência do cinema de fluxo ou a longa duração presentes no cinema contemporâneo do sudeste asiático). O segundo ato, reimaginando os caçadores furtivos no cinema de aventura. O terceiro ato, como um interlúdio ou uma transição para o cemitério. E o quarto e último ato como uma reabertura ao mundo sensível, ou mesmo um epílogo, um pós-filme. E foi aí que sua escolha pelo deserto do Atacama se deu: pela exuberância da paisagem e a extração dos agentes vitais para/com a imagem. Casas transcorre que o ato final serve para o entendimento de um futuro possível, ou

um passado muito distante. O filme como uma unidade, poderia ser interpretado como os movimentos "majestosos da aeronave pelo espaço, com trajetórias de chegada (pouso), partida (levitação), visão (observação), conjunção (síntese), ação (calibragem)..." (Annette Michelson, 2014/5, em linha). Aos movimentos de Cemetery seriam: chegada (gesto), partida (meditação), visão (auscultação), conjunção (opacidade), ação (extinção).

Figura 41 - Frames da sequência *onde as estrelas dançam* de *Cemetery* (2019) de Carlos Casas. [67]



Fonte: acervo próprio.

Em seu texto *Corpos no espaço: cinema como conhecimento carnal*, Annette Michelson trabalha um ensaio a partir do filme 2001: uma odisseia no espaço (1989) de Stanley Kubrick. Esse referencial aparece menos pulsante no arquivo de casas, mas a semelhança da paisagem na sequência final de Cemetery com o prelúdio de 2001, e o

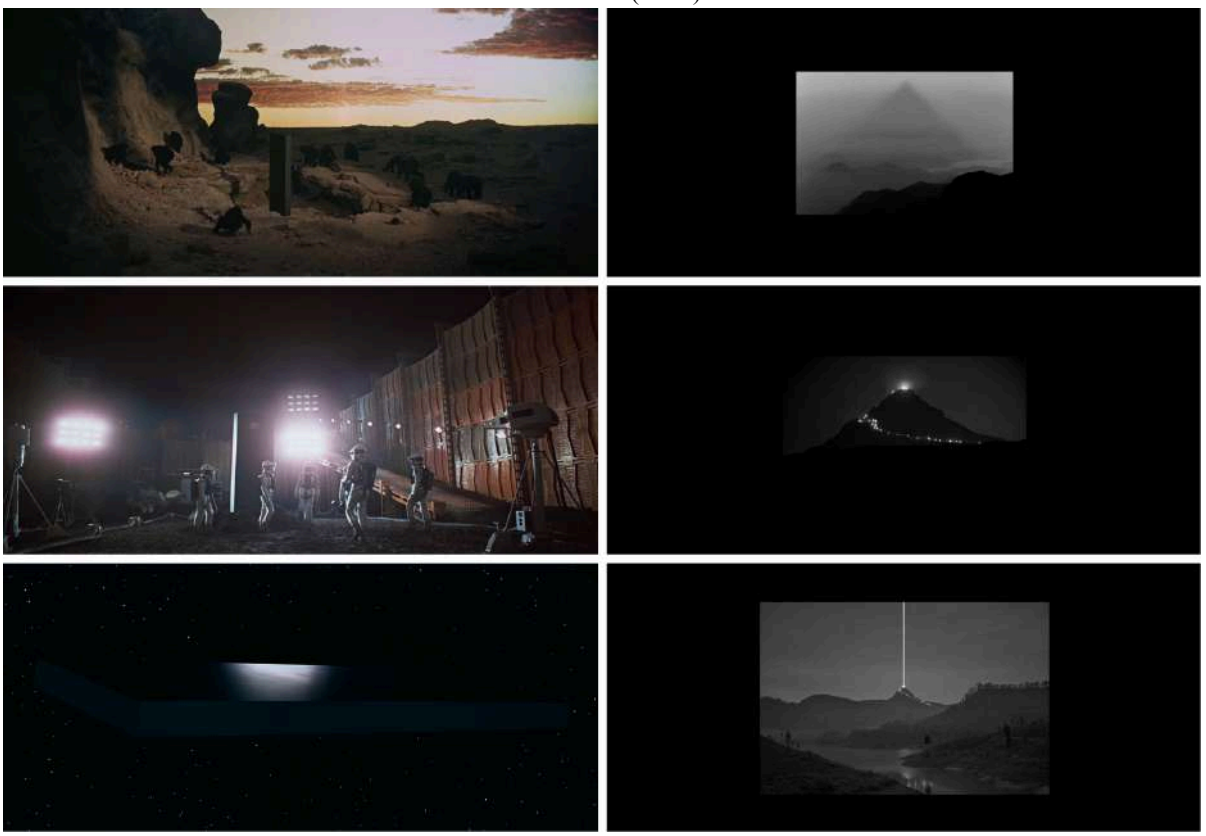
[67] Imagens editadas pelo autor através do aumento de exposição para melhor compreensão do movimento.

agradecimento no filme, tanto à Kubrick quanto à Arthur C. Clarke, autor do livro homônimo, aprofundou às comparações. Justificada pelo caminhar de ambos os filmes, "rumo à superfície de um mundo distante" (Michelson, 2014/5, em linha). E é justamente nessa aproximação que a arquitetura formal concebida por Casas revela menos um sistema capitular/narrativo e mais como um dispositivo de observação. Cada ato preserva resíduos do anterior, e de certa forma anuncia o seguinte, amalgamando a ideia de que as divisões não sejam temporais: mas sim modos de dar a ver. O deserto não vai chegar como uma ruptura com os outros atos, ele será um prolongamento desse processo de ocultação que se deu nessas quatro máquinas de visão. Se a floresta já vinha retirando progressivamente o elefante do campo visível (primeiro substituindo sua presença por rastros, depois obscurecendo seu corpo pela baixa exposição da imagem), o Atacama radicaliza esse movimento ao deslocar definitivamente a narrativa para um espaço onde a vida parece não existir. A montanha permanece, as vibrações do elefante persistem, até a luz estelar rompe acompanhada pela aurora, mas todos esses elementos passam a operar sob outro regime temporal. O filme abandona gradualmente a ecologia dos corpos para aproximar-se de uma estratificação fóssil. O elemento que percorreu todos os atos se comporta como o monolito de 2001. O último ato insiste numa digressão que vai organizar (como montanhas organizam a paisagem e estrelas organizam o firmamento) tudo que foi visto até então.

A aventura, que compõe o próprio filme, é "uma viagem de descobertas, um progresso em direção à desencarnação, explora, como que através de uma tática multinível de deslocamento," (*ibidem*, 2014/5, em linha). As palavras de Michelson confundem a qual filme se fala, apesar dos escopos (e tempos) diferentes, Kubrick e Casas participam do mesmo espaço compartilhado de debate. "Através de uma constante e intensa reinvenção das possibilidades do imediatismo cinematográfico, as potencialidades estruturais da desorientação tátil como agente cognitivo" (*ibidem*, 2014/5, em linha, grifos nossos), a montanha luminosa (e o monolito negro) não anuncia sua materialização, e eles nem são 'tratados' narrativamente pelo filme, mas propulsa ambos estruturalmente, como um tríptico estórico. "Explorando, por implicação, um movimento multidimensional da consciência humana de nosso século" (Michelson, 2014/5, em linha). A montanha sombra (monolito em Terra / Pré-história) é propulsor do primeiro ato. A montanha ponto (monolito em Lua / modernidade ou corrida espacial) é pré-lúdica aos caçadores. A montanha feixe (monolito em Júpiter / transcendência temporal) é propulsor da aparição do monolito em Casas, dando abertura a sequência obscura. Essas aparições (figura 36) funcionam em ambos filmes como um *raccord-evolutivo*, mas nas duas visualizações, o filme não prefigura uma teleologia da

viagem, mas algo próximo ao *bardo*: uma auscultação durante os estados intermediários, servindo como uma volta à *carne do cinema*. Ambos blocos minerais, funcionam no que Michelson chama de "estrutura perturbadora", que no caso de Kubrick sua presença assume na intensidade de superfície e uma certa invisibilidade de sua feitura. enquanto a estrutura perturbadora de Casas, assume a presença menos pela materialidade mineral e mais pelos seus jogos óticos (sombra - ponto - feixe). Existe aqui uma capacidade revelatória do filme, a fissura da imagem onde "substância e função se fundem na radicalização sintética de suas metáforas" (*ibidem*, 2014/5, em linha). Estamos, como espectadores, passageiros e também companheiros[68] de Nga na jornada, rumo juntos à superfície de um *novo-mundo*, ou uma outra dimensão.

Figura 42 - Prancha comparativa do monolito em *2001: uma odisseia no espaço* (1968) de Stanley Kubrick e montanha em *Archive Works* (2019) de Carlos Casas.



Fonte: acervo próprio.

Assim como a forma e superfície do monolito (que nos faz lembrar teimosamente da sequência obscura), a luminosidade da montanha libera uma energia especulativa ao filme, modificando a paisagem e seus modos de iminência. O monolito é estático em suas duas

[68] Vale lembrar que as aproximações que o filme faz, de quem assiste à quem é extinto, não se formulam pela antropomorfização, nem pela empatia, mas um outro esquema de contato, que talvez seja o gesto, ou o ato amoroso, trabalhados no segundo subcapítulo (1.2 QUIMERAS).

primeiras aparições, na aurora do homem possui influências imperceptíveis, e na lua atua sonicamente. Em sua terceira aparição está à deriva na órbita de Júpiter. A montanha nunca se movimenta, nem mesmo o aparato que a retrata. Todos os movimentos observados são de variações luminosas, na primeira o sol se pondo dando ênfase no formato piramidal de sua sombra, e nas outras duas aparições é percebida apenas uma cintilação em sua partida luminosa (ponto-feixe). No movimento oscilante das luzes, ou até se voltar com a estruturação em atos (que aqui não são meras "partes" de uma estória, ou capítulos de leitura, mas possuem uma certa independência do todo), o esqueleto cinemático professa uma singularidade que Annette Michelson observa na função da Estrutura Primária. Essa capaz de forçar o espectador para trás, fazendo-o refletir "sobre o ensaio analítico de sua experiência, exigindo, enquanto o faz, a convicção de que este é um filme como nenhum outro, como todos os outros, apenas mais do que outros - o que significa dizer, um paradigma, único." (Michelson, 2014/5, em linha). Agregando ainda que o espaço que existe na diferença de uma semelhança, onde habitaria a fronteira, seria o *locus* da poesia.

Figura 43 - Prancha comparativa entre plano 1 - elefante com vagalumes e plano 2 - céu com uma estrela de *Cemetery* (2019) de Carlos Casas.[69]



Fonte: acervo próprio.

As estrelas percorrem um movimento semelhante a montanha, embora invertido. Primeiro aparecem discretamente, quase indistinguíveis dos vagalumes que cercam o corpo do elefante (e seriam mesmo vaga-lumes ou as próprias estrelas em chão?). O filme opera um distanciamento da estabilidade entre a bioluminescência e a luz celeste. O inseto poderia ter a cadência da estrela, e as estrelas se movem como bichos alados. Essa equivalência não é só vista na montagem entre plano 1 [elefante com vaga-lumes aos pés] e plano 2 [contra-*plongée* do céu com uma estrela em destaque], o retorno às estrelas ao final do terceiro ato promulga de forma lenta a instabilidade no filme. Os pontos luminosos se deslocam de maneira

[69] Imagens editadas pelo autor através do aumento de exposição para melhor compreensão da composição dos planos.

autônoma, não há um formato, ou desenho, a ser percorrido. Eles variam em intensidade e tonalidade, alguns verdejantes no mesmo timbre dos insetos coleópteros. O que é dado como fixo pela longa duração (tanto do tempo cósmico quanto do trajeto luminoso entre astro-retina), aqui é desestabilizado pelo próprio movimento escasso do filme.

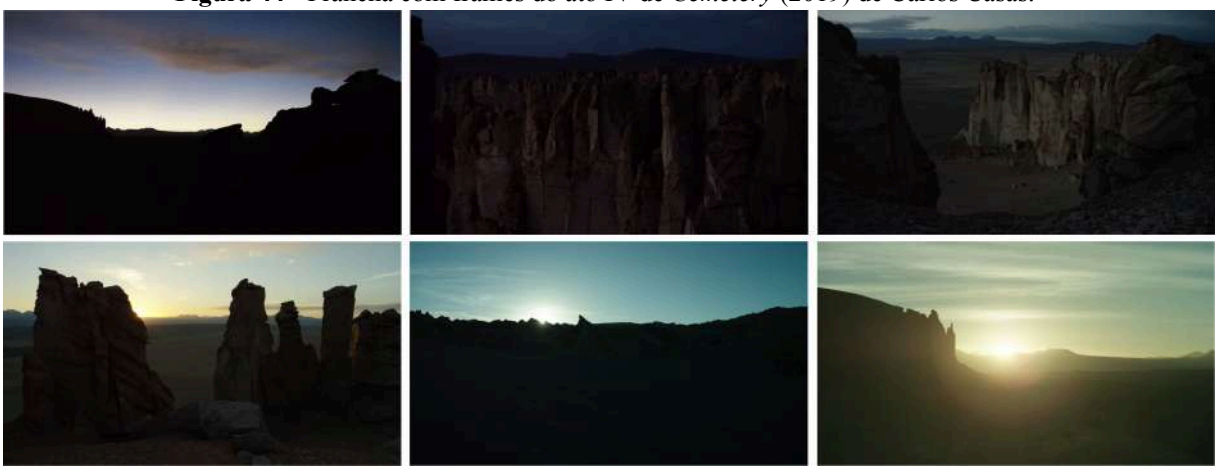
Entre essas duas séries de imagens, o elefante ocuparia um lugar intermediário. Sua silhueta é enquadrada contra a luz da lua, numa clareira próxima a montanha. Vaga-lumes orbitam seu corpo, antes dessa imagem, uma série de planos do casebre à noite. Depois dessa imagem: estrela no céu - estrela na montanha - cartela do ato II. Pela composição, a planificação da silhueta do elefante a contra luz modifica-o numa figura montanhosa. É o plano mais próximo de uma frontalização da imagem que temos no filme, talvez alegorizando a frontalização do cinema de aventura (Elefante em contra-*plongée*/médio frontal: barreira; obstáculo; recurso;). Existe também uma outra aproximação à montanha, se relatamos os pés do animal como a base do pico de adão, os pirilampos se aproximam da luz sinuosa que vimos serpentear no corpo geográfico, quando a montanha emite um feixe de luz. Quando o elefante desaparece da imagem, permanecem apenas os pólos que organizavam sua existência: a montanha abaixo e as estrelas acima. Talvez por isso o último ato possa abandonar a floresta sem abandonar o elefante. Já que sua presença é sônica e sísmica, assim como sua representação. A montanha conserva seu peso; as estrelas, seu movimento. Entre elas, um representante da megafauna, último de sua espécie e segundo maior mamífero terrestre (ficando atrás somente de seu primo africano). Entre a amálgama mineral escura, que aponta para cima, e a esfera gasosa luminosa, que aponta para baixo, um animal em extinção. O filme parece sugerir que toda extinção é menos um desaparecimento do que uma mudança de estado da matéria visível, onde longas durações (*longue-durée*) são acatadas tão fugazes quanto o tempo de um sujeito. Esse outro escopo de aventura, é semelhante às definições de Pascal Bonitzer as aventuras antonianas:

> [...] uma aventura positiva – mesmo que através de uma decomposição moral, psicológica e até física – rumo a um universo não humano e não figurativo, a uma apoteose abstrata. O universo se dilata, se dissemina, se regela, mas nessa entropia há uma alegria secreta – a alegria informe das manchas. (Pascal Bonitzer, 1987, p.97-101)

Preenchido por monumentos, Casas arquiteta no último ato *tableaux* paisagísticos. A inerência titânica do deserto ilustra a instrusão planetária no antropoceno sobre a crosta vivente dos terrenos. Ao se tratar de uma intrusão sobre o cubo preto da profundidade de campo, o epílogo vislumbra o horizonte material em que habitamos. Tendo a paisagem como o tablado da representação, o mundo aqui existe como um recurso para que o ator (ou a

humanidade), atue, se movimente, percorra, use, e manipule o ambiente. Um mundo da razão onde ele não se muda, a prefiguração da floresta asiática e tantas outras paisagens colonizadas. Onde as árvores não invadem a plantação, o rio nunca erode a pedra, e a neve só derrete à revelia do observador. Essa pré-figuração vai se ansiar tanto na paisagem tropical (Cinema Orientalizado: Aventura e Cinema de Arquivo: Aventura/Observação) quanto na paisagem simulada (Cinema Fóssil 2: Digital). A paisagem aqui é uma fachada, com nenhum ecossistema sustentando ela. Pensando nos pintores de paisagem, a captura da natureza vai depender diretamente do entendimento dessa natureza, e seus valores de beleza, sublime e atrito. Ao invés de enquadrar a paisagem como cenário passivo, o filme a apresenta como força ativa, capaz de resistir às lógicas coloniais que articulam supremacia territorial e exploração do não humano. A potência relacional do ambiente neutraliza a pretensão de domínio técnico ou armamentista, expondo a fragilidade das tentativas de impor sobre ele uma racionalidade extrativista.

Figura 44 - Prancha com frames do ato IV de *Cemetery* (2019) de Carlos Casas.



Fonte: acervo próprio.

Ao se ater ao deserto composto no último ato de *Cemetery*, há uma condensação do movimento perfurante de todo filme: a passagem do corpo para o tempo. O deserto vai eliminar todos os índices biológicos, não existe mais a história, nem com *H* nem com *E*. O estrato se faz sem contornos, não vemos fósseis, talvez estejam fossilizados. Não vemos os ossos da *Mutia* de *Tarzan*, ou o corpo de *Topsy* ao chão. Também não é uma passagem para um espaço, o que se arquiteta é um novo regime temporal, um outro regime, um lugar sem tempo. Um local que abraça a ambiguidade da cena em Selmin Kara, primordial e obsoleto a um só tempo. Esse é o ato mais curto de todo o filme, cerca de 10 minutos ao total. Logo essa temporalidade não se dá pela duração em cena, mas pela duração do que é encenado, o deserto é de certa forma uma ruína sem autor. Um espaço monumental, que aqui se compõe

de paredões maciços como uma catedral de arquitetura brutalista ou paleocristã. Há uma verticalidade nessas estruturas de pedra, talvez colunas religiosas ou muralhas, que ao combinar com a tímida luz solar que aparece no fundo do quadro passa por um processo semelhante ao filme em laboratório. Banhadas por químicos os grãos da superfície opaca de transmuta, até adquirir sua claridade imagética. Ou como uma desvelação arqueológica, que o artefato ao pincel do tempo se retira do mar arenoso. Assim, quanto menos elementos (vivos/narrativos/figurados) existe nessa paisagem, mais ela adquire sua densidade sensível. Essa operação aproxima o filme daquilo que Gilles Deleuze chamou de imagem-tempo, mas também da tradição contemplativa do cinema asiático que percorre discretamente o cinema de Casas. O deserto como fóssil da imagem figura o abandono do filme pelo índice (aquela pequena marca luminosa que retocava sua presença na superfície da imagem).

Figura 45 - Frames do desvelamento solar em *Cemetery* (2019) de Carlos Casas.



Fonte: acervo próprio.

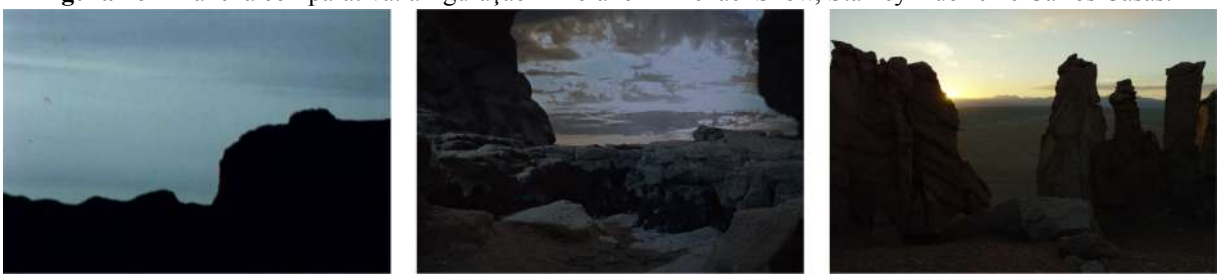
Nessas articulações que o filme arquiteta com sua imagem própria, podemos estabelecer que seu discurso estrutural, talvez anunciado entre linhas desde o primeiro ato, possui um fim. A extinção (que percorre o texto e o filme) não é mais percebida como um tema, ou apenas um discurso do roteiro, ou uma abordagem secundária. Extinção é a forma do filme, em específico sua transformação numa modalidade de olhar através do regime temporal. Ao abandonar não só a antropomorfização do olhar, mas o humano como escala, o cinema modulado por Casas (e por alongamento o que chamamos de Cinema de Extinção) cria uma arqueologia de sua percepção. Como a paisagem, que sai do fundo da encenação

(recorrente do clássico ao documentário animal), para ocupar-se de uma autonomia ontológica. Como em *2001*, a jornada do elefante - figurado como um cosmonauta em extinção, desprende a imagem das amarras miméticas do real e seu compromisso teleológico. A experiência da forma, tanto da imagem como do som, estrutura um filme desobediente em gênero e escola. Mesmo suas aproximações ao cinema estrutural, verificado no apreço do diretor por Michael Snow, não o classifica em uma experiência (apenas) formal. Adiante de vários índices refratários (aventura, estrutural, experimental, documental, e por aí vai…), a obra se porta como a máquina de Snow: Ela gira. Inverte. Olha para cima. Olha para baixo. Deixa de olhar. A câmera de Casas não obedece o regime do corpo, como em Michelson, ela produz um novo sujeito óptico. Ao passar pela jornada, essa que se estende à subjetividade contemporânea, o espectador perde a visão humana. Assim como a câmera de Snow possuía quatro eixos,[70] os atos são quatro calibrações perceptivas: 1. o olhar etnográfico pelo documentário animal; 2. o olhar narrativizado pelo cinema de aventura; 3. o olhar anti-retiniano da abstração moderna; 4. o olhar des/encarnado.

O epílogo parece encenar o antes da região central, e preconizar essa à serviço antecessor a aurora do homem em *2001*. Talvez seja a última calibração da máquina, uma que vem antes de Snow produzir um olho sem corpo. Se o segundo gira a câmera até perder qualquer referência gravitacional, propondo um sujeito mecânico, o cemitério produz um sujeito sem corpo através da desaparição da ordem vital. O elefante desaparece, a floresta desaparece, e no fim, o humano há de desaparecer. Ao chegar ao Atacama, a imagem perde seu mediador. Não é o conarca, não é o elefante, não é os caçadores, nem mesmo é o da câmera. A dessubjetivação do olhar torna ele quase geológico. Não que a inquietação do Snow seja a máquina a ponto de fundar uma oposição ao cinema de Casas. Em resposta a indicação que *La région centrale* seria um filme de paisagem, o diretor fala de maneira categórica que quis encenar a paisagem da pintura, então para ele seria menos um filme de paisagem (*landscape film*) e sim uma paisagem fílmica (*film-landscape*). O olhar fabricado por Snow pode mover a câmera em movimentos completamente esféricos, sem que a fotografia captasse o seu aparato. Apesar de todos os eixos apresentados em que o olho percorre, não há *travelling* (em nenhum dos filmes), a montanha, apesar de encenada pelos três (figura 38) não perde sua capacidade monolítica, figurando aqui como uma espécie de fronteira cósmica.

[70] 1 -Vertical; 2 - Horizontal; 3 - Giro em Panorâmica; 4 - Giro em Eixo (rotação auto referencial);

Figura 46 - Prancha comparativa: a figuração mineral em Michael Snow, Stanley Kubrick e Carlos Casas.



Fonte: acervo próprio.

Nesses três monumentos estóricos, a ampliação filosófica e perceptiva no que constrói a cosmologia, ou a sideralidade do espaço, era essencialmente imobilizada, pois só ocorria por meio da atividade da máquina. A tríade cosmológica formada aqui, de certa forma desbrava os aparatos e o próprio espectador. Claramente poderíamos anexar as obras como acontecimentos tecnológicos, ou mesmo avanços em técnicas. Michael Snow concebeu um aparato de câmera sem precedentes, Stanley Kubrick novos métodos de direção e captação, Carlos Casas apresentou sequências do filme em instalações infra-sônicas e multimodais. Mas o louvor da técnica não obscura as inquietações ontológicas aos filmes, a região central se descobre como região central a si mesma, tal qual o feto envolto esfericamente observando o planeta terra ao final de *2001*.

> A transformação de osso em nave espacial de Kubrick, através do movimento descendente (por aquele corte que conclui o prólogo e inicia a odisseia), inscreve, dentro da elipse mais espetacular da história do cinema, nada mais que toda a trajetória da história humana, o nascimento e a evolução da inteligência. Capturando, se apropriando do tema de exploração espacial como metáfora narrativa e princípio formal, ele projetou a aventura intelectual como um espetáculo, convertendo, por ainda mais um salto de imaginação, a fantasia cristalina de Méliès à forma e aos usos de uma estrutura complexa e supremamente sofisticada." (Michelson, 2014/5, em linha)

Voltando ao exercício de imaginação que Casas instaurou em *Bestiari* (2024), imaginamos aqui um brilhante lago, abraçado por cadeias montanhosas, e estufas de árvores tropicais, com prados floridos em fungos e clareiras tectônicas. Essa imagem figurativa que compõem no primeiro ato pode ser transmutada no deserto. "De fora" do filme, podemos nos ater às diferentes locações, mas internamente nada intui literariamente que são diferentes paisagens. A transformação espacial induz a uma transformação do afeto, como se nosso corpo, ou o corpo do elefante, entrasse no transe do luto. Como se houvesse uma mutação genética, ou uma transmutação da paisagem emocional. Em um artigo para a *BBC: Climate emotions*, o especialista no estudo da eco-ansiedade e das emoções climáticas Panu Pihkala, abordou a existência de um luto climático. Uma emoção multifacetada e recentemente mapeada, mas que dá pistas a entender a concepção de uma paisagem enlutada. De frente as

mudanças climáticas, e à medida que se elabora a interferência dela no cotidiano, há uma nova apreensão do luto. A dimensionalidade de coisas à se lamentar[71] no Antropoceno, como as paisagens incendiadas pelo mundo, ou a quantidade de seres a se enlutar, aqui os elefante, mas diversos tipos de vidas animal e vegetal, assim como a perda de subjetividades. Para Pihkala, quando experienciamos a ansiedade (entendendo ela como um prolongamento do luto climático), notamos uma ameaça, ou mesmo um problema, uma incerteza problemática.

> O luto climático está relacionado tanto com mudanças que já aconteceram quanto com mudanças que estão por vir, ou estão em processo de acontecer. Assim, o luto climático muitas vezes tem elementos do que os teóricos do luto chamam de "luto antecipatório" ou "luto de transição". Isso complica as coisas. Todos os tipos de luto podem ser difíceis nas nossas sociedades contemporâneas, onde as competências em luto privado ou público têm sido há muito negligenciadas. Mas o luto antecipatório é sempre difícil. O que está realmente perdido, ou será? Quando lamentamos essas perdas - quando elas começam ou quando terminam? É mais fácil lamentar as perdas concretas que ocorreram, como a perda de uma determinada parte do ecossistema ou da comunidade. Mas como se entristecem perdas que duram décadas? (Pihkala, 2020, tradução nossa).[72]

A experiência cinematográfica proposta por Carlos Casas em *Cemetery* assume a forma de um trabalho de luto diante da extinção e do colapso ambiental. Ao tematizar a desaparição dos elefantes, o filme mobiliza a intuição freudiana sobre a necessidade de elaborar a perda para evitar a paralisia melancólica, convertendo a sala de cinema em um espaço ritualístico de elaboração do luto climático. Para efetivar esse processo, a obra recusa a lógica da aceleração e do desempenho que caracteriza o Antropoceno – o tempo da velocidade analisado por Paul Virilio (2015) – e impõe uma desaceleração drástica da percepção. Essa operação formal aproxima-se do que Rubens Akira Kuana (2021), a partir de Isabelle Stengers, define como uma "hesitação cosmopolítica": uma arte do cuidado ancorada em uma temporalidade desacelerada. Na estrutura do filme, as longas durações, as sobriedades sonoras e as frequências que beiram o silêncio atuam de modo análogo ao estado de inadaptação depressiva ou aos episódios picnolépticos, produzindo fendas na consciência do espectador. Ao interromper a continuidade cronometrada do tempo moderno, o filme suspende a exigência de produtividade do sujeito contemporâneo e evoca a memória de uma temporalidade pré-moderna. A experiência do filme consolida-se, portanto, como um

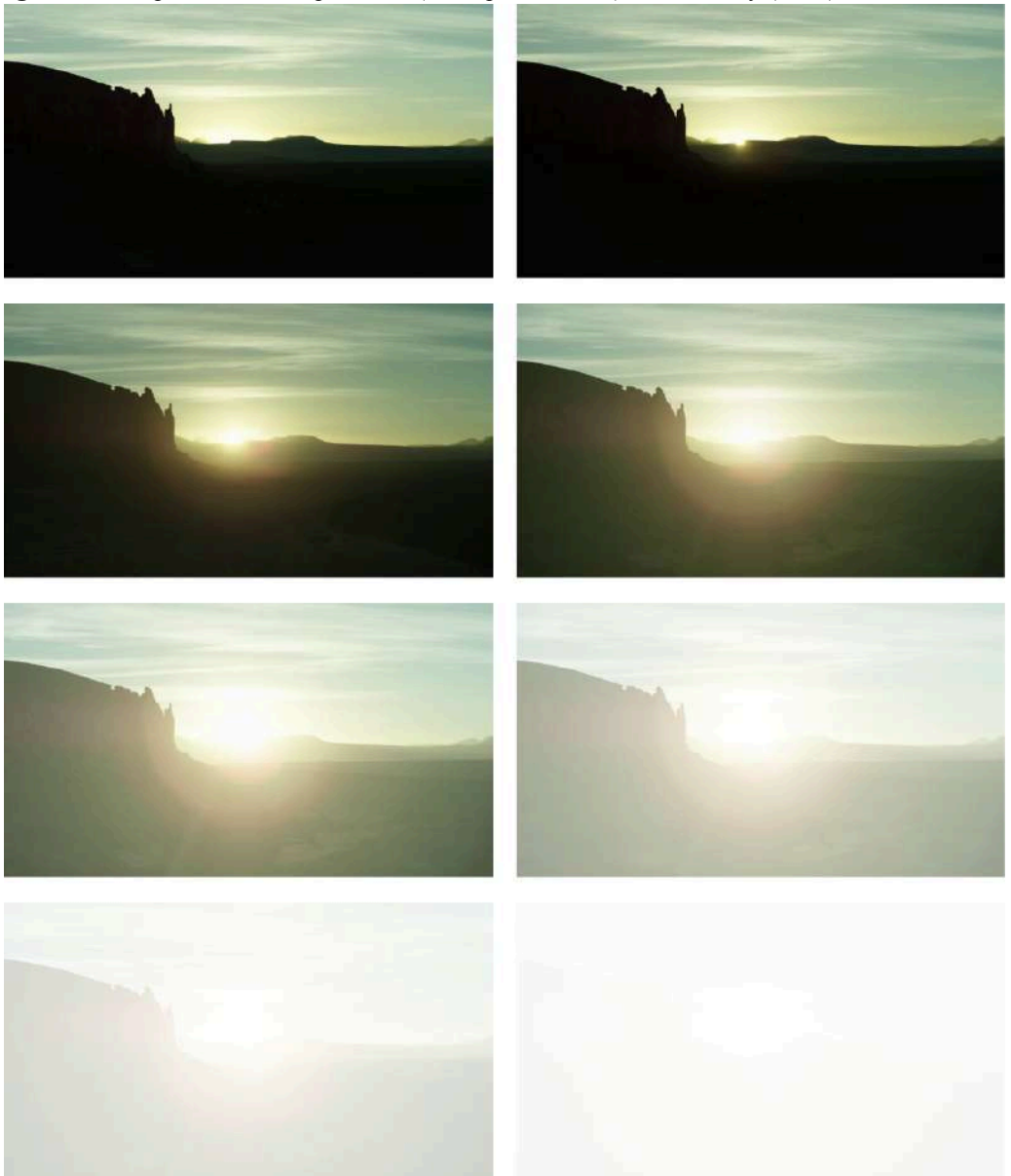
---

[71] Aqui com a conotação de *mourning*, o lamento para/com a morte.

[72] **Do original:** Climate grief is related both to changes that have already happened and to changes that are coming,or are in the process of happening. Thus, climate grief often has elements of what the grief theorists call “anticipatory grief” or “transitional grief”. This complicates things. All kinds of grieving can be difficult in our contemporary societies, where skills in private or public grieving have long been neglected. But anticipatory grief is always hard. What is truly lost, or will be? When do we grieve those losses – when they begin, or when they end? It is easier to grieve concrete losses that have happened, such as the loss of a certain part of ecosystem or community. But how does one grieve losses which are ongoing for decades? (Pihkala, 2020).

exercício de lentidão e ausência, em que a suspensão do olhar abre caminho para a escuta e para a travessia do luto interespécies.

Figura 47 - Sequência do Sol que nasce (ou sequência final) de Cemetery (2019) de Carlos Casas.

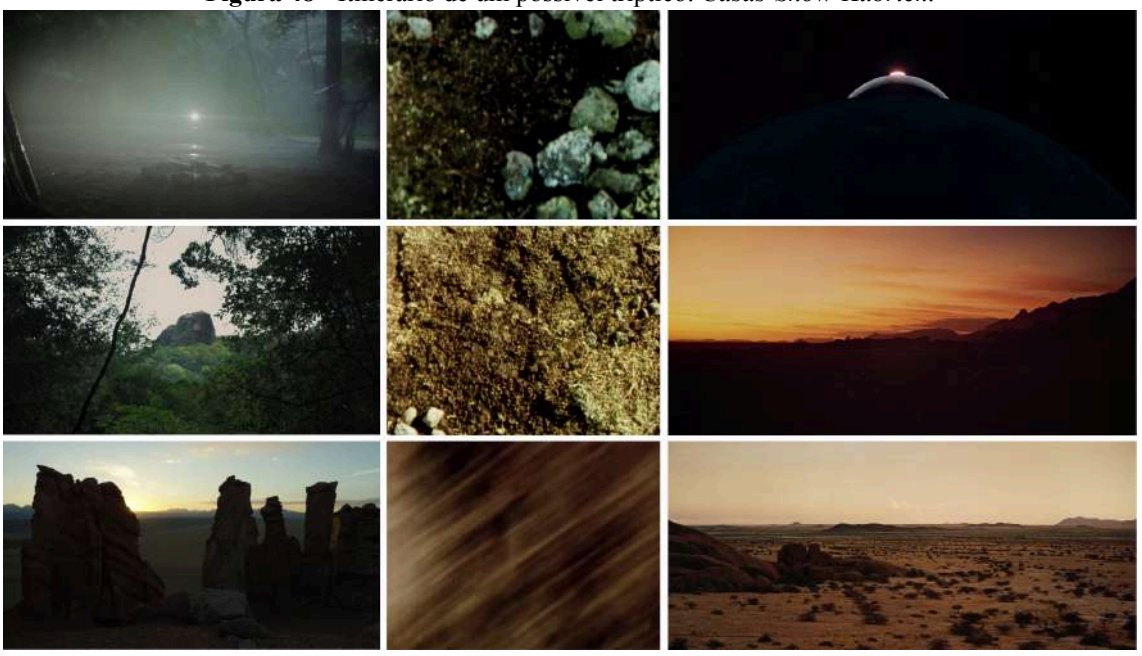


Fonte: acervo próprio.

Partindo do exemplo da picnolepsia de Paul Virilio – um estado de "ausência" no qual ocorre uma suspensão da percepção ordinária experimentada como uma pausa entre consciência e inconsciência –, Virilio analisa a captura da frequência temporal subjetiva pelos dispositivos cinemáticos. Essa interrupção da vigília – que, em certo sentido, é comparável a outros "tempos mortos", como o sono e a contemplação – foi considerada um obstáculo às demandas capitalistas por uma percepção sempre alerta e produtiva. Por isso, esse modo disruptivo ou "inútil" de experimentar o tempo não cessa de ser modulado por um arsenal de máquinas da visão que procuram canalizar essa breve descontinuidade por meio de velozes

efeitos de montagem, tornando cada vez mais obsoletos os exercícios do olhar contemplativo e da vida imaginativa. A dessubjetivação de *Cemetery*, em seu último ato, seja pela câmera sem sujeito ou pela paisagem esvaziada, se dá justamente por esse processo de luto, estagnado pela melancolia. E é aderente ao estabelecer no conjunto a picnolepsia, principalmente em frente a noção de que a longa duração (*longue durée*) no cinema vai ser constatada pela duração literal dos planos. Mas o ato do corpo (espectatorial) fora da câmera de ver o raiar do sol em sua integridade, é uma *lepsia* do filme (figura 39).[73] Essa "logística da percepção"[74] tem acelerado os ritmos e racionalizado o que é subjetivo, como parte de um processo maior de homogeneização sensorial, instaurando assim uma temporalidade espasmódica e centrífuga. Nesse quadro, que já foi considerado distópico, a desaparição anuncia "a importância política do parar" diante da iminência de uma possível catástrofe, cada vez mais avançada, em cujo horizonte se vislumbram tanto o esgotamento dos recursos naturais como o colapso dos "recursos humanos".

Figura 48 - Itinerário de um possível tríptico: *Casas-Snow-Kubrick*.



Fonte: acervo próprio.

Essa triangulação dos filmes, as temporalidades deles e seus recursos estéticos nos lembra constantemente da imagem cristal de Gilles Deleuze, apresentadas na obra *A imagem-tempo* (2005) não da mesma maneira trabalhada anteriormente. Lá é onde o cristal contém as duas faces em uma imagem, mas aqui existe uma trifacetado da imagem, com seus

[73] Existe aqui também uma abstracidade da sequência, lembrando as *color fields* de Mark Rothko ou mesmo as elaborações pictóricas de Antonioni em *Zabriskie Point* (1970) que compartilham o mesmo índice na pintura abstrata.

[74] Exemplificadas nos filmes do Apêndice A - (Cinema Fóssil 2: Digital), ou nas elaborações de Selmin Kara com o *Anthropocenema* e a *Primordigitalidade*.

resquícios indiretos nestes outros dois filmes. O último ato de *Cemetery*, poderia se conter num sanduíche de exibição, onde procede a odisseia e precede a região central (figura 40). Sendo descendente direta do tempo, o atual e virtual no filme preserva suas características e se expande para um estado outro de imagem. Entendendo a imagem aqui não só como um momento estático, bidimensional ou fotográfico; Mas como um conjunto de espaços, experiências e vicissitudes. Estratificadas mas com certa infecção das camadas de tempo. Assim como a imagem biface deleuziana, o ato desértico é propício aos paradoxos temporais, principalmente ao considerar a montanha como integrante desse ato. Ela se contamina nos outros, de maneira que permita a duração (*durée*) e a simultaneidade, anexando dois extremos do próprio filme. A imagem aqui apresenta mais aderência à segunda categoria de imagem cristalina de Deleuze, onde abrange a simultaneidade de pontas de presente. Por sua natureza bifurcante[75], o filme aqui parece ser fractal, tanto a sua contemporaneidade quanto a suas referências, lembrando a fita de *moebius*, onde dentro e fora não existem.

Para Deleuze, entre as duas imagens que compõem a imagem cristal, existe um circuito de coalescência, um duplo. Esse duplo vai ocorrer entre a percepção e a lembrança (talvez aqui, a lembrança dos outros atos, ou a jornada finalizada). A imagem não vai ter um prolongamento do sensorium, como poderíamos andar depois da extinção do filme? Ela irá agir como um prolongamento do passado transcendental, uma camada, fina ou grossa, de passado. Ao falar da tessitura análoga, à fatura ou à visagem de uma obra, Deleuze expõe o desencadeamento do processo como "um lençol de transformação que inventa um tipo de continuidade ou de comunicação transversais entre vários lençois e tece entre eles um conjunto de relações não-localizáveis" (Deleuze, 2005, p.150). Já estivemos no lençol, percorremos, de maneira interessada e/ou desinteressada o caminho do elefante. Ao tentar enquadrar o movimento no último ato, esse que só existirá como incidência luminosa, nos deparamos com uma imagem que não decorre do movimento, nem é controlada por ele. "Deslindamos assim um tempo não-cronológico. Extraímos um lençol que, através de todos os outros, apreende e prolonga a trajetória dos pontos, a evolução das regiões" (*ibidem*, 2005, p.150). A agulha desse lençol é a montanha, em sombreamento, ponto e linha, e a tessitura do filme se faz em um espaço que, apesar de apreendido pelo aparato, não é colocado em palco. É uma paisagem imaginária, fora de cena. Cabe à ela a observação distante, digna dos monóculos, ou sua fabulação. "E sem dúvida é esta uma tarefa que corre o risco de dar em fracasso: ora produzimos apenas uma poeira incoerente feita de empréstimos justapostos, ora formamos meras generalidades, que tudo o que retêm são semelhanças" (*ibidem*, 2005,

[75] Ou quadrifurcante ao pensar nos seus atos como independentes em forma.

p.150). Aqui voltamos a pensar que o cristal do cemitério, talvez seja o monolito de Kubrick, há facetas, e elas refletem. Mas a fina camada de prata é substituida pelo nebuloso espelho negro, que parece ter mais interesse em premonições do que em imagens atuais. “A imagem não tem mais como caracteres primeiros o espaço e o movimento, mas a topologia e o tempo” (Deleuze, 2005, p.153).

CAPÍTULO 3: AOS ELEFANTES

> Talvez se ao menos nos permitirmos despertar novamente, reencarnar cinematograficamente e talvez até espiritualmente, talvez pudéssemos responder à pergunta: nossa jornada termina aqui ou continua? (Carlos Casas, 2020, em linha, tradução nossa).[76]

3.1 Considerações finais

Em 2014, original de 1969 e publicado no Brasil sob o nome *A Mão Esquerda da Escuridão*, há uma célebre frase de Ursula Le Guin que resume a dualidade entre ter o objetivo (geral e específico) e desfrutar do processo. "É bom ter um final da jornada para onde caminhar; mas é a viagem que importa, no final." (Le Guin, 2014, p. 71). A frase é dita pelo protagonista *Genly Ai* enquanto ele e seu companheiro *Estraven* enfrentam uma exaustiva e perigosa travessia a pé por uma gigantesca calota de gelo polar. Trabalhar com esse filme é como atravessar a mesma gigantesca calota de gelo polar. Existe uma abundância nos referenciais de Casas, que pedem a todo momento escolhas, do que é falado, e de como é falado (ou melhor, escrito). Tomo como exemplo o vídeo *cemetery_book_slidefilm.mov*, nos primeiros 24 segundos do vídeo (que tem 2 minutos e 57 segundos), é apresentado mais de 100 imagens (figura 41), sem contar as outras em minutagem, que qualquer um perderia o fôlego em contar. Mas ainda há uma generosidade nisso. A forma que o diretor registra, e de certa forma homenageia, seus índices, nos faz pensar numa outra criação.

Figura 49 - Recorte do acervo produzido para o filme.



Fonte: acervo próprio.

[76] **Do Original:** Maybe if only we allowed ourselves to be reawakened, reincarnated cinematically and maybe even spiritually, perhaps then we could answer the question: does our journey end here or does it continue? (Carlos Casas, 2020).

Existe uma generosidade em seu filme, podendo talvez cair numa hermeticidade de sua estrutura, Casas parece acolhedor ao falar de sua obra. E esse texto procura ser generoso, em seu possível. Há algumas escolhas (o que ficou de fora) que foram feitas, tentando achar a aderência entre filme - teoria - texto. Mas há algumas coisas que merecem ser citadas, como a admiração de Casas por Guy Debord; os escritores de ficção: John Milton, HP Lovecraft, Arthur Conan Doyle, Arthur C. Clark; O cinema abstrato de Jordan Belson; e os artistas visuais Frank Stella, Robert Rauschenberg, Miroslav Balka; O poeta René Daumal; O arquiteto Geoffrey Bawa. Isso abre uma seara de caminhos possíveis para uma análise, e como Glissant fala, "Não há começo absoluto. Os começos fluem de todo lado, como rios em errância." (2014. p.44). Logo, há uma grande negociação aqui, entre a hibridização, e uma cobra que se consome pelo volume de corpo. Em nenhum momento essa pesquisa procura como horizonte o esgotamento da obra, ou mesmo indexar ela em um lugar estável e irredutível. A escrita procura os rios em errância, e isso se constitui a partir do contar de uma estória. Como diz Antonio Bispo dos Santos, contar estórias é "Semear as sementes que eram nossas e as que não eram nossas. Transformar as nossas mentes em roças e jogar uma cuia de sementes." (2023. p 15. Grifos meu). Essa dissertação também procura, trabalhar como Tsing define a floresta, em especial o caminhar em uma floresta.

> Caminhar atentamente por uma floresta, mesmo que ela esteja danificada, é ser pego pela abundância da vida: antiga e nova, sob os pés e se esgueirando em direção à luz. Mas como narrar a vida da floresta? Podemos começar buscando drama e aventura para além da atividade humana. No entanto, não estamos acostumados a ler histórias sem heróis humanos. [...] Seria possível conceber a paisagem como protagonista de uma aventura na qual os humanos são apenas um tipo de participante, entre muitos outros? (Anna Tsing, 2022, p. 229).

Já houve uma pergunta no início desse texto, mas, que ao longo de sua duração, deixou de ser a mesma, talvez tenha deixado de ser pergunta. Ao tentar entender a representação animal a partir desse filme, ela se transmutou em um problema, menos de representação, e mais de olhar e linguagem. Existe sim, uma condensação concentrada na imagem do elefante, o que ajudou a elaborar a trajetória iconográfica, da lateralização à frontalidade, e seus problemas de escala. A alteridade, a forma de narrar e ver o outro, e acima de tudo a capacidade de apreensão do real. Há de se concluir que Casas em nenhum momento procurou o real, mas uma máquina de visão, quadrilátera, extinta, decomposta e contaminada. O Cinema de Extinção não se presta apenas ao encerramento de modos de vida e modos de olhar. Nem mesmo como descritor da perda de diversidade e a devastação ambiental, incontornáveis em nosso tempo. Essa gramática, proposta nesse texto, procura compreender o deslocamento que o filme promove ao reorganizar o ponto de vista e escuta, e, em especial, a

temporalização da imagem. O termo, assim como o filme, não oferece soluções para a crise ecológica, nem procura uma pedagogia do olhar naturalizado. Há termos mais aderentes para ambos os casos (evolutivos e escatológicos), mas ele procura situar, localizar, a obra em seu tempo, esse tempo interno e externo, de curta e longa duração, vivo e morto. Ao suspender a hierarquia, e por consequência a escala, entre humano e não humano, personagem e paisagem e infinitas outras oposições e ambivalências… o filme convida o olhar espectatorial a experimentar outras formas de coexistência. Para Casas, o mito do cemitério continua com sua urgência hoje, e sua significação é mais pungente hoje. "Para de alguma forma, iluminar uma nova visão da natureza e nossa posição dentro/diante dela." (Casas, 2020, em linha, tradução e grifos nossos).

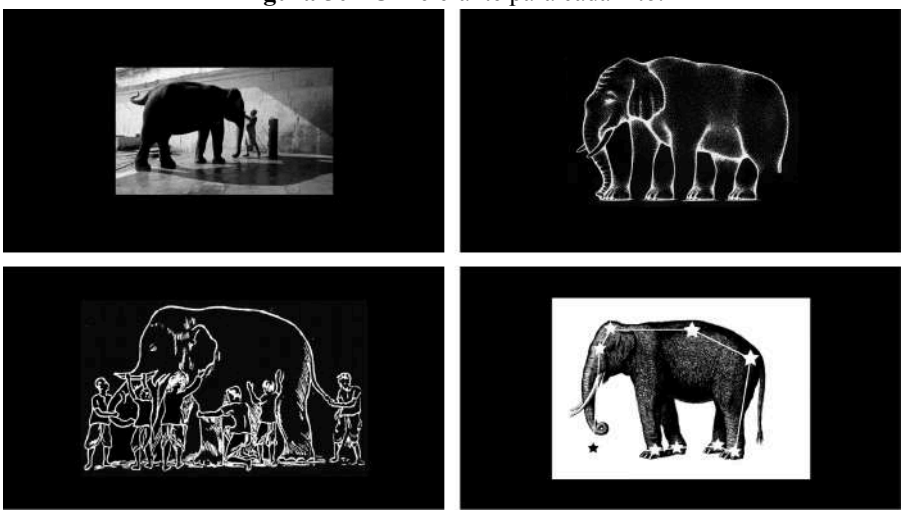
> Considero este filme como a batalha definitiva entre visão e som, audição e visão. Para mim, este filme conclui uma jornada, um processo de exploração cinematográfica pessoal para questionar o som na experiência cinematográfica mais ampla. Em uma era em que o cinema está se tornando mais uma distração, eu queria criar um filme que não fosse uma mercadoria, que exigisse tanto dos espectadores quanto desse, um filme que, de alguma forma, desse aos espectadores uma responsabilidade maior: forçá-los a se tornarem projetores ou criadores também, usando sua própria experiência, para projetar suas próprias imagens, sua própria luz. Eu queria fazer um filme que se dobrasse sobre si mesmo e mudasse, que finalmente usasse nosso sono como ferramenta para interação entre cineasta e público. Eu queria criar um filme múltiplo, uma "máquina de percepção", para citar Snow, mas também um filme que falasse do nosso lado infantil e onírico. Um filme que usaria a escuridão para se criar.(Casas, 2020, em linha, tradução e grifos nossos). [77]

Ao investigar o olhar, e as condições da existência da imagem 'em si mesma', esse texto procurou através do elefante uma figura energética, a fim de não o objetivar na pesquisa, como o ocidente faz com tantas outras outridades. O animal como um operador metodológico, como o gesto, que atravessa a história e a estória. E isso se verifica nos diversos setores que a imagem operou, como no bestiário, na cronofotografia, no cinema de aventura, na pintura. Ao percorrer *essa* estória, foi possível se abrir para a operação singular de *Cemetery*. Não existe uma construção de uma forma de ver o animal, nem mesmo um regime empático de proximidade, mas sua radicalidade está na recusa à tradição representativa (a antropomorfização).

---

[77] **Do Original: "...** to somehow illuminate a new vision of nature and our position within it [...] I consider this film as the ultimate battle of vision and sound, hearing and seeing. For me, this film concludes a journey, a personal cinematic exploration process to question sound in the wider cinematic experience. In a era where film is becoming more a distraction, I wanted to create a film that is not a commodity, that demands as much from viewers as it gives, a film that somehow hands viewers a larger responsibility: forcing them to become the projectors or creators as well, using their own experience, to project their own images, their own light. I wanted to make a film that folds onto itself and changes, that finally uses our sleep as tool for filmmaker/audience interaction. I wanted to create a manifold film, a "machine of perception" to quote Snow, but also a film that speaks to our childlike, oneiric side. A film that would use darkness to create itself." (Casas, 2020, em linha).

Figura 50 - Um elefante para cada Ato.



Fonte: acervo próprio.

Cada capítulo procurou demonstrar o *como* que o filme reorganiza a percepção. Numa breve retrospectiva o chamado *cinema neolítico* evidenciou a transformação entre lateralidade e frontalidade animal. O *cinema orientalizado* permitiu compreender como a aventura colonial organizou regimes de alteridade que atravessam a modernidade cinematográfica. O *cinema de arquivo* demonstrou como a exploração carrega consigo tempos excedentes, sobrevivências e fantasmas animistas. O *cinema moderno* revelou a crise do sujeito como centro organizador da narrativa e a morte cooptada pela câmera. O cinema fóssil nas tendências de reanimação e *primordigitalidade* (Selmin Kara, 2014) do cinema contemporâneo. Por fim, o cinema de extinção procurou mapear as reaparições geológicas e cristalinas, organizadas pelo fragmento, onde a extinção não é apenas tema narrativo, mas condição formal da própria imagem. Em *Cemetery*, essa reorganização torna-se progressivamente evidente. O elefante inicialmente ocupa o centro do quadro. Em seguida, passa a existir através de rastros, pegadas, vibrações e infra-sons. Posteriormente desaparece da imagem, permanecendo apenas como memória acústica. Por fim, resta somente a paisagem. Mas essa paisagem tampouco pode ser compreendida como cenário vazio. O deserto não representa a ausência; ele constitui outra forma de temporalidade. Montanhas, minerais, vento e estrelas passam a operar como esses agentes fílmicos, redistribuindo o sensível.

Essa passagem talvez constitua uma das formulações mais contundentes da contemporaneidade. O Antropoceno tornou insuficiente a antiga separação entre natureza e cultura. Não existem paisagens neutras, assim como já não existem ambientes inteiramente exteriores à ação humana. A permanência animal aproxima o cinema de um problema que ultrapassa a representação. A extinção não significa deixar de existir. Como demonstram as

discussões sobre memória atômica, trauma climático e luto ecológico, aquilo que desaparece frequentemente continua produzindo efeitos. Espécies extintas permanecem na reorganização dos ecossistemas; rios mortos continuam estruturando paisagens; imagens sobrevivem aos corpos que registraram. O cinema conhece profundamente essa condição espectral. Toda imagem captada conserva algo que já não existe, e a reanima e reencarna.

> **NOTEBOOK**: Muitas vezes, a maneira como vemos os animais retratados na tela segue um conjunto de regras muito específicas – há a típica cena de rastreamento de um cachorro de estimação correndo, por exemplo, e há um foco em momentos "fofos" que geralmente prevalece. Você estava pensando nessas representações típicas deste projeto, especialmente quando se trata de um animal selvagem?
>
> **CARLOS CASAS**: Sim, era importante quebrar esse feitiço de como vemos os animais, e os elefantes em particular. Uma das razões pelas quais eu queria filmar com aquele elefante em particular era para aproveitar esses momentos e conhecer as diferentes partes do elefante. Normalmente você não tem permissão para passar 20 segundos olhando para um animal desse tipo dessa maneira. Tenho esses dois momentos em que você vê o elefante no escuro e durante o dia, o que para mim está conectado à parábola dos cegos e do elefante. Eu queria abordar essa história de uma forma que não fosse muito direta, mas que ao mesmo tempo permitisse ao espectador reimaginar o elefante e se conectar a ele de uma maneira diferente. (Casas, 2020, em linha, tradução nossa).[78]

[78] **Do Original: NOTEBOOK**: Quite often, the way we see animals depicted on screen follows a very specific rulebook—there's the typical tracking shot of a pet dog running for example, and there's a focus on "cute" moments that often prevails. Were you thinking about those typical representations going into this project, especially when dealing with a wild animal? **CARLOS CASAS**: Yes, it was important to break that spell of how we see animals, and elephants in particular. One of the reasons I wanted to film with that particular elephant was to get those moments and to get to know the different parts of the elephant. You're not usually allowed to spend 20 seconds looking at an animal of this kind in this way. I have these two moments where you see the elephant in the dark and during the day, which to me connected to the parable of the blind men and the elephant. I wanted to touch that story in a way that was not too direct, but at the same time allowed the spectator to reimagine the elephant and connect to it in a different way.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

APPADURAI, Arjun. **The future as cultural fact:** essays on the global condition. Londres: Verso, 2020.

AUMONT, Jacques. **Moderno? Por que o cinema se tornou a mais singular das artes**. Campinas: Papirus, 2008.

BABB, Lawrence A. Glancing: visual interactions in Hinduism. **Journal of Anthropological Research**, Albuquerque, v. 37, n. 4, p. 387-401, 1981.

BALSOM, Erika. **Exhibiting cinema in contemporary art**. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2013.

BATAILLE, Georges. **The accursed share**: an essay on general economy, v. 1: consumption. Tradução de Robert Hurley. New York: Zone Books, 1991.

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

BENJAMIN, Walter. **Passagens**. São Paulo: Imprensa Oficial do Estado; Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2006.

BERGALA, Alain. D'une certaine manière. **Cahiers du Cinéma**, Paris, n. 370, p. 11-15, abr. 1985.

BHATTI, Shaila. **Translating museums**: a counterhistory of South Asian museology. Walnut Creek: Left Coast Press, 2012.

BÍBLIA. A. T. Jó. *In*: **BÍBLIA sagrada**. Tradução de João Ferreira de Almeida. 2. ed. São Paulo: Sociedade Bíblica do Brasil, 1999.

BONITZER, Pascal. La disparition (sur Antonioni). *In*: BONITZER, Pascal. **Décadrages**. Paris: Éditions de l'Étoile, 1987. p. 97-101. Tradução de Luiz Carlos Oliveira Júnior.

BRAKHAGE, Stan. Metáforas da visão. *In*: XAVIER, Ismail (org.). **A experiência do cinema**. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1983. p. 341-352.

BRITO, Ronaldo. **O moderno e o contemporâneo:** o novo e o outro novo. Rio de Janeiro: Funarte, 1980.

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. Tradução de Adail Ubirajara Sobral. São Paulo: Pensamento, 2009.

CASAS, Carlos. Carlos Casas introduces his film "Cemetery". **Mubi Notebook**, 18 nov. 2020. Disponível em: https://mubi.com/pt/notebook/posts/carlos-casas-introduces-his-film-cemetery. Acesso em: 30 jun. 2026.

CASAS, Carlos. **Cemetery**: journeys to the elephant graveyard and beyond. Dijon: Les Presses du Réel, 2023.

CASTRO, Teresa. O regresso do animismo: cinema, efeitos de presença e imagens que agem. *In*: FURTADO, Beatriz; DUBOIS, Philippe (org.). **Pós-fotografia, pós-cinema**: novas configurações das imagens. São Paulo: Edições Sesc, 2019. p. 245-255.

CASTRO, Teresa; PITROU, Perig; REBECCHI, Marie. **Puissance du végétal et cinéma animiste**: la vitalité révélée par la technique. Dijon: Les Presses du Réel, 2020.

CASTRO, Teresa. A planta mediada. Tradução de Maria Souza Lobo Guzzo. **Revista ClimaCom**, Campinas, ano 9, n. 23, dez. 2022. Disponível em: http://climacom.mudancasclimaticas.net.br/wp-content/uploads/2022/12/a-planta-mediada-1.docx.pdf. Acesso em: 9 out. 2026.

CHION, Michel. **Audio-Vision**: sound on screen. Tradução de Claudia Gorbman. New York: Columbia University Press, 1994.

CRARY, Jonathan. **Técnicas do observador**: visão e modernidade no século XIX. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.

CRUTZEN, Paul; STEFFEN, Will. The "Anthropocene". **Global Change Newsletter**, n. 41, p. 17-18, 2000.

CRUTZEN, Paul; STEFFEN, Will. How long have we been in the Anthropocene era? **Climatic Change**, v. 61, n. 3, p. 251-257, 2003.

DELEUZE, Gilles. **Cinema 2**: a imagem-tempo. Tradução de Eloísa de Araújo Ribeiro. São Paulo: Brasiliense, 2013.

DERRIDA, Jacques. **Margens da filosofia**. Tradução de Joaquim Torres Costa e António M. Magalhães. Campinas: Papirus, 1991.

DERRIDA, Jacques. **O animal que logo sou**: (a seguir). Tradução de Fábio Landa. São Paulo: Editora UNESP, 2002.

DIDI-HUBERMAN, Georges. **Diante da imagem**: questão colocada aos fins de uma história da arte. Tradução de Paulo Neves. São Paulo: Editora 34, 2013.

DIDI-HUBERMAN, Georges. **A imagem sobrevivente**: história da arte e tempo dos fantasmas segundo Aby Warburg. Rio de Janeiro: Contraponto, 2013.

DIDI-HUBERMAN, Georges. **Diante do tempo**: história da arte e anacronismo das imagens. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2015.

DOANE, Mary Ann. **The emergence of cinematic time**: modernity, contingency, the archive. Cambridge, MA: Harvard University Press, 2002.

EDWARDS, Penny. **Cambodge**: the cultivation of a nation, 1860–1945. Chiang Mai: Silkworm Books, 2008.

ELSAESSER, Thomas; HAGENER, Malte. **Teoria do cinema**: uma introdução através dos sentidos. Tradução de Roberto Tietzmann. Campinas: Papirus, 2018.

EPIPHANIUS, Saint. **Sancti Epiphanii ad Physiologum** = Saint Epiphanius on the Physiologus. [Antuérpia: Christopher Plantin, 1588]. Fac-símile e comentários de David Badke e Chris Petter. Victoria: University of Victoria, 2004. Disponível em: https://spcoll.library.uvic.ca/Digit/physiologum/. Acesso em: 31 jul. 2026.

EVANS-WENTZ, W. Y. (org.). The **Tibetan book of the dead**: or the after-death experiences on the Bardo plane. Tradução de Lāma Kazi Dawa-Samdup. Oxford: Oxford University Press, 1927. Disponível em: https://www.holybooks.com/the-tibetan-book-of-the-dead-2/. Acesso em: 25 jul. 2026.

FAY, Jennifer. **Inhospitable world**: cinema in the time of the Anthropocene. Oxford: Oxford University Press, 2018.

FONTCUBERTA, Joan. **Fauna secreta**. Piseagrama, Belo Horizonte, n. 8, 2015. Disponível em: https://piseagrama.org/artigos/fauna-secreta/. Acesso em: 28 jul. 2026.

FOUCAULT, Michel. **Os anormais**. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

FREUD, Sigmund. **Luto e melancolia**. São Paulo: Companhia das Letras, 2010.

GASPARINI, Isis. Joan Fontcuberta. **Fórum Permanente**: Vértices/Vetores: diálogos, 2017. Disponível em: https://www.forumpermanente.org/rede/vertices-vetores-e-dialogos/vertices-vetores-e-dialogos/joan-fontcuberta. Acesso em: 10 ago. 2026.

GILMORE, David D. **Monsters**: evil beings, mythical beasts, and all manner of imaginary terrors. Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 2003.

GLISSANT, Édouard. **O pensamento do tremor**: La cohée du Lamentin. Tradução de Enilce do Carmo Albergaria Rocha e Lucy Magalhães. Paris: Gallimard; Juiz de Fora: Ed. UFJF, 2014.

GLISSANT, Édouard. **Poética da relação**. Tradução de Marcela Vieira e Eduardo Jorge Oliveira. Rio de Janeiro: Bazar do Tempo, 2021.

HARAWAY, Donna. **Ficar com o problema**: fazer parentes no Chthluceno. São Paulo: N-1, 2023.

HEGEL, Georg Wilhelm Friedrich. **The philosophy of history**. Chicago: Encyclopaedia Britannica, 1952.

HILTON, James. **Horizonte perdido**. Tradução de Francisco Machado Vila e Leonel Vallandro. São Paulo: Abril Cultural, 1980.

KAPLAN, E. Ann. **Climate trauma**: foreseeing the future in dystopian film and fiction. New Brunswick, NJ: Rutgers University Press, 2016.

KARA, Selmin. Beasts of the digital wild: primordigital cinema and the question of origins. **SEQUENCE One**, v. 1, n. 4, p. 1-8, 2014. Disponível em: http://openresearch.ocadu.ca/id/eprint/457/. Acesso em: 31 jul. 2026.

KARA, Selmin. Anthropocenema: cinema in the age of mass extinctions. *In*: DENSON, Shane; LEYDA, Julia (ed.). **Post-cinema**: theorizing 21st-century film. Falmer: REFRAME Books, 2016. p. 750-784.

KLEIN, Thais; HERZOG, Regina. A melancolia em Lars Von Trier e a psicanálise. **Psicologia Clínica**, Rio de Janeiro, v. 30, n. 1, p. 129-145, 2018. Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-56652018000100008. Acesso em: 29 jul. 2026.

KUANA, Rubens Akira. Tristes psicotrópicos: colapso climático, colapso mental. **Cadernos PET-Filosofia**, [S. l.], v. 19, n. 1, p. 91-131, 2021. Disponível em: https://revistas.ufpr.br/petfilo/article/view/78595. Acesso em: 29 jul. 2026.

LATOUR, Bruno. **Jamais fomos modernos**: ensaio de antropologia simétrica. Tradução de Carlos Irineu da Costa. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1994.

LE GUIN, Ursula K. **A mão esquerda da escuridão**. Tradução de Susana L. de Alexandria. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2014.

LE GUIN, Ursula K. **A teoria da bolsa da ficção**. São Paulo: N-1, 2021.

LIPPIT, Akira Mizuta. The death of an animal. **Film Quarterly**, v. 56, n. 1, p. 9-22, 2002.

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

MARCHIORI, Dario. **Le modernisme tardif en cinéma**: hypercadrage, enfermement, dialectique négative. 2009. Tese (Doutorado em Études Cinématographiques et Audiovisuelles) – École Doctorale Arts et Médias, Université Paris III – Sorbonne Nouvelle, Paris, 2009.

MAURIÈS, Patrick. **Cabinets of curiosities**. London: Thames & Hudson, 2002.

MBEMBE, Achille. **Crítica da razão negra**. Tradução de Sebastião Nascimento. São Paulo: N-1 Edições, 2018.

METZ, Christian. **A significação do cinema**. São Paulo: Perspectiva, 1972.

MICHAUD, Philippe-Alain. **Filme**: por uma teoria expandida do cinema. Rio de Janeiro: Contraponto, 2014.

MICHELSON, Annette. Corpos no espaço: cinema como conhecimento carnal. Tradução de Bernardo Versiani et al. **Foco – Revista de Cinema**, n. 6/7. Disponível em: https://www.focorevistadecinema.com.br/FOCO6-7/jornalkubrick.htm. Acesso em: 20 ago. 2026.

MITTER, Partha. **Much maligned monsters**: a history of European reactions to Indian art. Oxford: Clarendon Press, 1977.

NANDY, Ashis. **The secret politics of our desires**: innocence, culpability, and the Indian popular cinema. New Delhi: Oxford University Press, 1998.

NAZÁRIO, Luiz. **Da natureza dos monstros**. São Paulo: Arte & Ciência, 1998.

NOBLE-OLSON, Matthew. Reviving the elephant; or, cinema plays dead. **Cultural Critique**, n. 97, p. 84-104, 2017.

NORTHROP, Andrew. Reimagining an elephant: discussing "Cemetery" with Carlos Casas. **Mubi Notebook**, 8 out. 2019. Disponível em: https://mubi.com/pt/notebook/posts/reimagining-an-elephant-discussing-cemetery-with-carlos-casas. Acesso em: 24 jun. 2026.

O'CONNELL-RODWELL, Caitlin E. Keeping an "ear" to the ground: seismic communication in elephants. **Physiology**, v. 22, n. 4, p. 287-294, 2007.

PANOFSKY, Erwin. Style and medium in the motion pictures. *In*: TALBOT, Daniel (ed.). **Film**: an anthology. Berkeley: University of California Press, 1966. p. 15-32.

PARENTE, André. Cinema de vanguarda, cinema experimental e cinema do dispositivo. *In*: COCCHIARALE, Fernando (org.). **Filmes de artista**: Brasil 1965-1980. Rio de Janeiro: Contra Capa, 2007. v. 1, p. 23-43.

PETERSON, Jennifer. Ecodiegesis: the scenography of nature on screen. **Journal of Cinema and Media Studies**, v. 58, n. 2, p. 162-168, 2020.

PIHKALA, Panu. Climate grief: how we mourn a changing planet. **BBC Future**, 2020. Disponível em: https://www.bbc.com/future/article/20200402-climate-grief-mourning-loss-dueto-climate-change. Acesso em: 28 jun. 2026.

RANCIÈRE, Jacques. **A partilha do sensível**: estética e política. Tradução de Mônica Costa Netto. São Paulo: Editora 34, 2005.

RANCIÈRE, Jacques. **O espectador emancipado**. Tradução de Ivone C. Benedetti. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2012.

RATNAM, Maya. Animals, humans, and forms of life. **Engagement**, 22 set. 2015. Disponível em: https://aesengagement.wordpress.com/2015/09/22/animals-humans-and-forms-of-life/. Acesso em: 12 ago. 2026.

REINHARDT, Ad. Doze regras para uma nova academia. *In*: MORAIS, Frederico (org.). **Arte é o que eu e você chamamos arte**. Rio de Janeiro: Record, 1973. p. 117.

ROSA, João Guimarães. **Tutaméia**: terceiras estórias. Rio de Janeiro: José Olympio, 1968.

RUSSELL, Catherine. **Experimental ethnography**: the work of film in the age of video. Durham: Duke University Press, 1999.

SAAVEDRA, Carola. **O mundo desdobrável**: ensaios para depois do fim. Belo Horizonte: Relicário, 2021. E-book.

SAID, Edward W. In the shadow of the West: an interview with Edward Said. Entrevistadores: Phil Mariani; Jonathan Crary. *In*: FERGUSON, Russell et al. (org.). **Discourses**: conversations in postmodern art and culture. Nova Iorque: New Museum of Contemporary Art; Cambridge: MIT Press, 1990. p. 135-145.

SAID, Edward W. **Orientalismo**: o Oriente como invenção do Ocidente. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

SALLES, João Moreira. A dificuldade do documentário. *In*: LABAKI, Amir; MOURÃO, Maria Dora (org.). **Documentário no Brasil**: tradição e transformação. São Paulo: Estação Liberdade, 2005. p. 63-74.

SANTOS, Antônio Bispo dos. **A terra dá, a terra quer**. São Paulo: Ubu Editora; Belo Horizonte: PISEAGRAMA, 2023.

STAM, Robert. **Introdução à teoria do cinema**. Campinas: Papirus, 2003.

SUPPIA, Alfredo Luiz Paes de Oliveira. **Cinema de aventura**. São Paulo: Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2010.

TAVARES, Gonçalo M. **Atlas do corpo e da imaginação**: Teoria, fragmentos e imagens. Porto Alegre: Dublinense, 2021.

TAYLOR, Woodman. Penetrating gazes: the poetics of sight and visual display in popular Indian cinema. **Contributions to Indian Sociology**, v. 36, n. 1-2, p. 297-322, 2002.

TIDWELL, C.; SOLES, C. (ed.). **Fear and Nature**: Ecohorror Studies in the Anthropocene. University Park: Penn State University Press, 2021.

TSING, Anna Lowenhaupt. **Viver nas ruínas**: paisagens multiespécies no Antropoceno. Edição de Thiago Mota Cardoso e Rafael Victorino Devos. Brasília: IEB Mil Folhas, 2019.

TSING, Anna Lowenhaupt. **O cogumelo no fim do mundo**: sobre a possibilidade de vida nas ruínas do capitalismo. São Paulo: N-1 Edições, 2022.

TURMEDA, Anselm. **Disputa de l'ase / Disputa del asno**. Edição bilíngue. Madrid: [s. n.], 1977.

TYLOR, Edward B. **Primitive culture**. Londres: J. Murray, 1871.

VERNE, Júlio. **Vinte mil léguas submarinas**. São Paulo: Martin Claret, 2012.

VIRILIO, Paul. **Estética da desaparição**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2015.

VIVEIROS DE CASTRO, Eduardo. **O nativo relativo**: ensaios sobre mundos conceituais indígenas. São Paulo: Cosac Naify, 2015.

VIVEIROS DE CASTRO, Eduardo. **Metafísicas canibais**: elementos para uma antropologia estrutural. São Paulo: Cosac Naify, 2018.

APÊNDICE A - LEVANTAMENTO FÍLMICO

Este apêndice reúne o corpus de obras cinematográficas, vídeo-instalações e experimentos audiovisuais citados, analisados e consultados ao longo da dissertação. O levantamento organiza-se como um mapa taxonômico que espelha os eixos teóricos da pesquisa, distribuindo os filmes em sete conjuntos conceituais que orientam a investigação sobre a reconfiguração do olhar e o cinema de extinção: **1. (Carlos Casas):** Reúne o objeto central da pesquisa e os seus desdobramentos em instalações sônicas, vídeo-instalações de arquivo, nos quais o realizador exercita a escuta, a dilatação temporal e a auscultação de territórios extremos. **2. Cinema Neolítico:** Agrupa obras contemporâneas e históricas que encenam a pré-história e o encontro primordial entre humanos e a megafauna (mamutes, tigres-dente-de-sabres). A seleção contrasta a iconografia de perfil/lateralizada herdada das pinturas rupestres (como *Chauvet*) com a frontalização dramática e antropocêntrica adotada pelos *blockbusters* contemporâneos. **3. Cinema Orientalizado (Aventura):** Filmes produzidos entre os anos 1920 e 1940 no contexto do cinema de exploração e aventura colonial. O critério de agrupamento fundamenta-se na crítica de Edward Said ao Orientalismo, identificando a construção da selva e do animal como palcos exóticos para a reafirmação do herói ocidental. **4. Cinema de Arquivo (Aventura/Observação):** Obras que integram o acervo de pesquisa recortado e manipulado por Carlos Casas em suas vídeo-instalações. O critério reúne filmes de expedição, viagens e registros etnográficos primitivos nos quais a intervenção estética contemporânea revela a sobrevivência de fantasmas coloniais e resíduos materiais da película. **5. Cinema Moderno (Primeiro Cinema):** Experimentos do proto-cinema e das primeiras décadas do século XX centrados no registro do movimento animal e na decomposição da imagem. O agrupamento justifica-se pela análise de *Electrocuting an Elephant* (1903) como marca histórica da representação da morte animal no dispositivo. **6. Cinema Fóssil (1. Reanimação / 2. Digital):** Obras que enfrentam o colapso da imagem indexical e as ansiedades da finitude humana no Antropoceno. O grupo divide-se entre a "reanimação" analógica do horror/ciência especulativa (Antonioni, Viola, Hitchcock) e o "realismo algorítmico/digital" das produções de grande orçamento, analisadas sob o conceito de *primordigitalidade* de Selmin Kara. **7. Cinema de Extinção:** Conjunto de filmes contemporâneos (de Michael Snow e Stanley Kubrick a Béla Tarr, Ana Vaz, Ben Rivers e Lois Patiño) que articulam a opacidade, a desaceleração estética, a escuta e o luto climático. As obras foram selecionadas por recusarem

a narrativa heroica e estruturarem uma gramática em que a paisagem e o som assumem autonomia ontológica.

(Carlos Casas)

BESTIARI. Direção: Carlos Casas. Espanha: Institut Ramon Llull, 2024. 90 min, Videoinstalação.

CEMETERY. Direção: Carlos Casas. França: Spectre Productions, 2019. 130 min, Filme.

CEMETERY ARCHIVE WORKS. Direção: Carlos Casas. França: Spectre Productions, 2018. Site-specific e Videoinstalação.

END trilogy. Direção: Carlos Casas. Reino Unido: Fabrica, 2008. (64 min).

SANCTUARY. Direção: Carlos Casas. França: Spectre Productions, 2018. *Site-specific* e Videoinstalação.

(Cinema Neolítico)

10,000 BC (10.000 a.C.). Direção: Roland Emmerich. Estados Unidos: Warner Bros. Pictures, 2008. (109 min).

ALPHA (Alfa). Direção: Albert Hughes. Estados Unidos: Studio 8, 2018. (96 min).

ATTENBOROUGH AND THE MAMMOTH GRAVEYARD (Attenborough e o Cemitério de Mamutes). Direção: Jamie E. Lochhead. Reino Unido: Windfall Films, 2021. (59 min).

CAVE OF FORGOTTEN DREAMS (A Caverna dos Sonhos Esquecidos). Direção: Werner Herzog. França: Creative Differences, 2010. (90 min).

CESTA DO PRAVĚKU (Viagem à Pré-História). Direção: Karel Zeman. Tchecoslováquia: Studio dětského filmu Gottwaldov, 1955. (85 min).

DER MANN AUS DEM EIS (O Homem do Gelo). Direção: Felix Randau. Alemanha: Port au Prince Film & Kultur Produktion, 2017. (96 min).

LA GUERRE DU FEU (A Guerra do Fogo). Direção: Jean-Jacques Annaud. França: International Cinema Corporation, 1981. (100 min).

MAMMOTH (Mamute). Direção: Abram Cox. Estados Unidos: Sci Fi Pictures, 2006. (90 min).

ONE MILLION B.C. (O Despertar do Mundo). Direção: Hal Roach, Hal Roach Jr. Estados Unidos: Hal Roach Studios, 1940. (80 min).

OUT OF DARKNESS (A Origem do Medo). Direção: Andrew Cumming. Reino Unido: Escape Plan Productions, 2022. (87 min).

THE CLAN OF THE CAVE BEAR (A Tribo da Caverna do Urso). Direção: Michael Chapman. Estados Unidos: Warner Bros., 1986. (98 min).

(Cinema Orientalizado: Aventura)

CHANG: A DRAMA OF THE WILDERNESS (Chang: Um Drama no Deserto). Direção: Merian C. Cooper, Ernest B. Schoedsack. Estados Unidos: Famous Players-Lasky Corporation, 1927. (64 min).

ELEPHANT BOY (O Menino Elefante). Direção: Robert Flaherty, Zoltan Korda. Reino Unido: London Film Productions, 1937. (85 min).

TARZAN THE APE MAN (Tarzan, o Filho das Selvas). Direção: W. S. Van Dyke. Estados Unidos: Metro-Goldwyn-Mayer, 1932. (100 min).

THE JUNGLE BOOK (Mogli, o Menino Lobo). Direção: Zoltan Korda. Estados Unidos: Alexander Korda Films, 1942. (108 min).

(Cinema de Arquivo: Aventura/Observação)

DRIFTERS. Direção: John Grierson. Reino Unido: Empire Marketing Board, 1929. (49 min).

KING KONG. Direção: Merian C. Cooper, Ernest B. Schoedsack. Estados Unidos: RKO Radio Pictures, 1933. (100 min).

KING SOLOMON'S MINES (As Minas do Rei Salomão). Direção: Robert Stevenson. Reino Unido: Gaumont British Picture Corporation, 1937. (80 min).

LOST HORIZON (Horizonte Perdido). Direção: Frank Capra. Estados Unidos: Columbia Pictures, 1937. (132 min).

MAN OF ARAN (O Homem de Aran). Direção: Robert J. Flaherty. Reino Unido: Gainsborough Pictures, 1934. (76 min).

MOANA. Direção: Robert J. Flaherty. Estados Unidos: Famous Players-Lasky Corporation, 1926. (85 min).

NANOOK OF THE NORTH (Nanook, o Esquimó). Direção: Robert J. Flaherty. Estados Unidos: Pathé Exchange, 1922. (79 min).

THE LOST WORLD (O Mundo Perdido). Direção: Harry O. Hoyt. Estados Unidos: First National Pictures, 1925. (106 min).

TRADER HORN. Direção: W. S. Van Dyke. Estados Unidos: Metro-Goldwyn-Mayer, 1931. (122 min).

(Cinema Moderno: Primeiro Cinema)

ANÉMIC CINÉMA (Cinema Anêmico). Direção: Marcel Duchamp. França: Rose Sélavy, 1926. (7 min).

BOUT-DE-ZAN VOLE UN ÉLÉPHANT. Direção: Louis Feuillade. França: Gaumont, 1913. (9 min).

CHARLIE'S WHITE ELEPHANT. Direção: John C. Terry. Estados Unidos: Terry Brothers, 1916. (5 min).

ELECTROCUTING AN ELEPHANT. Direção: Edwin S. Porter. Estados Unidos: Edison Manufacturing Company, 1903. (2 min).

ELEPHANT WALKING (Elefante Andando). Direção: Eadweard Muybridge. Estados Unidos: University of Pennsylvania, 1887. (1 min).

L'HOMME MACHINE (O Homem Máquina). Direção: Étienne-Jules Marey. França: Station Physiologique, 1885. (1 min).

SOUL OF THE BEAST. Direção: John Griffith Wray. Estados Unidos: Thomas H. Ince Corporation, 1923. (65 min).

(Cinema Fóssil 1: Reanimação)

A ZED & TWO NOUGHTS (ZOO: A Um Passo da Loucura). Direção: Peter Greenaway. Reino Unido / Países Baixos: British Film Institute, 1985. (115 min).

ATTACK OF THE CRAB MONSTERS (Ataque dos Caranguejos Gigantes). Direção: Roger Corman. Estados Unidos: Los Altos Productions, 1957. (62 min).

BEHEMOTH, THE SEA MONSTER (O Monstro do Mar). Direção: Eugène Lourié, Douglas Hickox. Reino Unido: Artistes Alliance, 1959. (80 min).

BLOW-UP (Blow-Up: Depois Daquele Beijo). Direção: Michelangelo Antonioni. Reino Unido / Itália: Bridge Films, 1966. (111 min).

I DO NOT KNOW WHAT IT IS I AM LIKE. Direção: Bill Viola. Estados Unidos: Bill Viola, 1986. (89 min).

L'UCCELLO DALLE PIUME DI CRISTALLO (O Pássaro das Plumas de Cristal). Direção: Dario Argento. Itália: Seda Spettacoli, 1970. (96 min).

LA JETÉE. Direção: Chris Marker. França: Argos Films, 1962. (28 min).

LE SANG DES BÊTES. Direção: Georges Franju. França: Forces et Voix de la France, 1949. (22 min).

PLANET OF THE APES (O Planeta dos Macacos). Direção: Franklin J. Schaffner. Estados Unidos: 20th Century Fox, 1968. (112 min).

SANTA SANGRE. Direção: Alejandro Jodorowsky. México / Itália: Produzioni Intersound, 1989. (123 min).

TARANTULA. Direção: Jack Arnold. Estados Unidos: Universal International Pictures, 1955. (80 min).

THE BIRDS (Os Pássaros). Direção: Alfred Hitchcock. Estados Unidos: Alfred J. Hitchcock Productions, 1963. (119 min).

THE DEADLY MANTIS. Direção: Nathan Juran. Estados Unidos: Universal International Pictures, 1957. (79 min).

THE GIANT CLAW (A Garra Gigante). Direção: Fred F. Sears. Estados Unidos: Clover Productions, 1957. (75 min).

THEM!. Direção: Gordon Douglas. Estados Unidos: Warner Bros., 1954. (94 min).

(Cinema Fóssil 2: Digital)

2012. Direção: Roland Emmerich. Estados Unidos: Columbia Pictures, 2009. (158 min).

AVATAR. Direção: James Cameron. Estados Unidos: 20th Century Fox, 2009. (162 min).

BEASTS OF THE SOUTHERN WILD (Indomável Sonhadora). Direção: Benh Zeitlin. Estados Unidos: Cinereach, 2012. (93 min).

GODZILLA: KING OF THE MONSTERS (Godzilla II: Rei dos Monstros). Direção: Michael Dougherty. Estados Unidos: Legendary Pictures, 2019. (132 min).

GRAVITY (Gravidade). Direção: Alfonso Cuarón. Estados Unidos / Reino Unido: Warner Bros. Pictures, 2013. (91 min).

JURASSIC PARK (Jurassic Park: O Parque dos Dinossauros). Direção: Steven Spielberg. Estados Unidos: Universal Pictures, 1993. (127 min).

OKJA. Direção: Bong Joon Ho. Coreia do Sul / Estados Unidos: Plan B Entertainment, 2017. (120 min).

SNOWPIERCER (Expresso do Amanhã). Direção: Bong Joon Ho. Coreia do Sul / República Checa: Moho Film, 2013. (126 min).

THE DAY AFTER TOMORROW (O Dia Depois de Amanhã). Direção: Roland Emmerich. Estados Unidos: 20th Century Fox, 2004. (124 min).

THE TREE OF LIFE (A Árvore da Vida). Direção: Terrence Malick. Estados Unidos: Plan B Entertainment, 2011. (139 min).

(Cinema de Extinção)

2001: A SPACE ODYSSEY (2001: Uma Odisseia no Espaço). Direção: Stanley Kubrick. Estados Unidos / Reino Unido: Metro-Goldwyn-Mayer, 1968. (149 min).

A TORINÓI LÓ (O Cavalo de Turim). Direção: Béla Tarr, Ágnes Hranitzky. Hungria: T.T. Filmműhely, 2011. (146 min).

BESTIAIRE (Bestiário). Direção: Denis Côté. Canadá: Metafilms, 2012. (72 min).

É NOITE NA AMÉRICA. Direção: Ana Vaz. Brasil / França / Itália: Spectre Productions, 2022. (66 min).

END OF SUMMER. Direção: Jóhann Jóhannsson. Islândia: NTO, 2014. (29 min).

GHOST STRATA. Direção: Ben Rivers. Reino Unido: Ben Rivers, 2019. (45 min).

LA RÉGION CENTRALE. Direção: Michael Snow. Canadá: Canadian Film Development Corporation, 1971. (180 min).

LAST AND FIRST MEN. Direção: Jóhann Jóhannsson. Islândia: Zik Zak Filmworks, 2020. (70 min).

LEVIATHAN (Leviatã). Direção: Lucien Castaing-Taylor, Véréna Paravel. Estados Unidos / França: Sensory Ethnography Lab, 2012. (87 min).

MELANCHOLIA (Melancolia). Direção: Lars von Trier. Dinamarca: Zentropa Entertainments, 2011. (135 min).

PLAY DEAD; REAL TIME. Direção: Douglas Gordon. Estados Unidos: Gagosian Gallery, 2003. (18 min).

SAMSARA. Direção: Lois Patiño. Espanha: Señor y Señora, 2023. (113 min).

SANS SOLEIL (Sem Sol). Direção: Chris Marker. França: Argos Films, 1983. (100 min).

SENŌTE (Cenote). Direção: Kaori Oda. Japão / México: Aiko Okamoto, 2019. (75 min).

SLEEP HAS HER HOUSE. Direção: Scott Barley. Reino Unido: Scott Barley, 2017. (90 min).

THOSE THAT, AT A DISTANCE, RESEMBLE ANOTHER (Aqueles Que, à Distância, Parecem Outros). Direção: Jessica Sarah Rinland. Reino Unido / Espanha / Argentina: Jessica Sarah Rinland, 2019. (67 min).