



A perspectiva animal de Brakhage

HERMANO ARRAES CALLOU

Mestre em Comunicação e Cultura pela Universidade Federal do Rio de Janeiro
(UFRJ)

Resumo: Este artigo pretende analisar a questão do animal na obra do cineasta experimental americano Stan Brakhage. O nosso objeto de investigação são os modos em que são atribuídos pontos de vista a animais não-humanos nos filmes *Mothlight* (1963), *The Domain of moment* (1977) e *The Cat of Worm's Green Realm* (1997). Pretendemos compreender as invenções figurativas responsáveis pela construção de perspectivas animais nesses filmes, a partir de uma análise comparativa com a obra pregressa de Brakhage e com sua produção teórica e ensaística sobre a experiência visionária.

Palavras-chave: Stan Brakhage. Cinema experimental. Animal. Ponto de vista. Perspectiva animal.

Abstract: This article aims to analyze the question of the animal in the work of American experimental filmmaker Stan Brakhage. Our research's objects are the ways that non-human animals can acquire points of view in films such as *Mothlight* (1963), *The Domain of moment* (1977) and *The Cat of Worm's Green Realm* (1997). We intend to understand the figurative inventions in these films by a comparative analysis with the previous work of Brakhage and his theoretical essays on the visionary experience.

Keywords: Stan Brakhage. Experimental film. Animal. Point of view. Animal perspective.

Résumé: Cet article a pour bute d'analyser la question de l'animal dans l'œuvre de Stan Brakhage, réalisateur américain du cinéma expérimental. Le sujet de la recherche porte sur comment sont attribués les points de vues des animaux non-humains dans les films *Mothlight* (1963), *The Domain of moment* (1977) et *The cat of worm's green realm* (1997). On se propose de comprendre les inventions figuratives qui président la construction des perspectives animales dans ces films, partant d'une analyse comparative entre les œuvres de Brakhage et sa production théorique et essayiste sur l'expérience visionnaire.

Mots-clés: Stan Brakhage. Cinéma expérimental. Animal. Point de vue. Perspective animal.

O cinema de Stan Brakhage pode ser visto como um grande bestiário. Desde de seus primeiros trabalhos do final dos anos 1950 até obras tardias do final dos anos 1990, podemos perceber a presença constante de animais não-humanos em seus filmes. Um cineasta que encontrou no ciclo de vida animal – nascimento, sexo e morte – seus principais temas, como reiterou tantas vezes nos seus escritos e entrevistas, deveria, naturalmente, nutrir interesse pela figura do animal. Os animais aparecem frequentemente, aliás, como avatares de tais temas nos seus filmes, como o gato em *Cat's cradle* (Stan Brakhage, 1959), que manifesta a tensão sexual dos recém-casados, ou o cão morto de *Sirius Remembered* (Stan Brakhage, 1959) ou, ainda, a imagem trêmula de um flamingo que aparece, em um flash, durante o nascimento de sua filha em *Thigh line lyre triangular* (Stan Brakhage, 1961). O interesse de Brakhage pela questão animal pode ser compreendido, ainda, a partir de sua própria vida. Casado com uma apaixonada naturalista, Jane Brakhage, que teria exercido grande papel na construção do seu olhar sobre o mundo vivo (BRAKHAGE, 1963), Stan foi também durante longo período um criador de animais, em particular de cães, que viriam a aparecer em alguns de seus filmes, como o cão de *Dog Star Man* (Stan Brakhage, 1964), mas também de toda uma série de outras criaturas com as quais conviveu em sua famosa casa nas montanhas, em Rollinsville: galinhas, bodes, gatos, gansos e um guiné, “a criatura mais inteligente em nosso quintal” (BRAKHAGE, 1998).

A obra de Brakhage não apenas se preocupou em olhar o animal, mas também permitiu que este devolvesse o olhar. Em um gesto remissivo de Jakob von Uexküll,¹ Brakhage se perguntou pelos mundos próprios dos animais não-humanos, o mundo experimentado do ponto de vista do animal. Este ensaio se interessa, justamente, por três trabalhos singulares, *Mothlight* (Stan Brakhage, 1963), *The Domain of the Moment* (Stan Brakhage, 1977) e *The Cat of Worm's Green Realm* (Stan Brakhage, 1998), em que Brakhage não apenas filmou o animal, mas construiu o que podemos chamar de perspectivas animais,² onde a ideia de um ponto de vista animal presidiria as suas invenções figurativas. *Mothlight* procura tornar imaginável o mundo sensível interior de uma mariposa, “o que uma mariposa veria do nascimento até a morte” (BRAKHAGE *apud* CAMPER, 2011); *The Domain of the Moment* é o retrato de alguns animais – um pintinho, um

1. VJakob von Uexküll teria sido o primeiro autor moderno a colocar o ponto de vista animal como lugar passível de produção de saber. A invenção do biólogo estaria em abdicar de qualquer ideia de *mundo comum* no qual as diferentes espécies conviveriam, em favor de uma concepção monádica de *mundos próprios* não-comunicantes, que são as *qualidades experimentadas* pela diferentes espécies, mundos singulares interiores a cada indivíduo, que emergem do *corpo* do animal e de seus sistema de trocas com o ambiente (UEXKÜLL, 1982). O que se operaria na obra de Uexküll é a desmontagem de um espaço-tempo clássico, absoluto, e a descoberta de um espaço-tempo variável, que se transforma a partir da diferença fisiológica entre os seres (AGAMBEN, 2004: 39- 43).

2. A ideia de perspectiva que trabalhamos no artigo vem da tradição filosófica perspectivista, em particular do modo como ela foi resgatada por Eduardo Viveiros de Castro (2012), que inspirou profundamente este ensaio.

3. Em uma lista de melhores filmes do ano da revista *La Furia Humana*, Nicole Brenez definiu o filme *Leviathan* (Verena Paravel e Lucien Castaing-Taylor, 2012) como “um ponto de virada na história da descrição cinematográfica, liberada do ponto de vista humano” (BRENEZ, 2013). Este ensaio surgiu da tentativa de, ao contrário, mostrar que o ponto de vista não-humano no cinema já é uma preocupação histórica antiga, na qual a obra de Brakhage é, sem dúvida, um episódio notável.

porquinho-da-índia, um cachorro, um guaxinim, uma cobra e um rato –, construído de modo a descrever a experiência animal do presente, “aquele momento em que de repente você sente que está a mercê do universo”, condição que os animais não-humanos viveriam “a maior parte do tempo” (BRAKHAGE, 1998); *The Cat of Worm’s Green Realm* conta a fábula do encontro de um gato e uma minhoca no “reino verde”, o ambiente perceptivo dos seres minúsculos do jardim. Se quisermos realizar uma genealogia do *ponto de vista não-humano* no cinema teremos que passar necessariamente, portanto, pela obra de Brakhage.³

Em direção à perspectiva animal

A construção de uma perspectiva animal em Brakhage é indissociável de uma investigação mais abrangente sobre o ponto de vista. Acredito que podemos melhor compreender as invenções figurativas de *Mothlight*, *The Cat of Worm’s Green Realm* e *The Domain of the moment* se as situarmos em um projeto figural mais amplo, em que a ideia de visão é posta em questão de uma maneira radical, que não custa retomar. A teoria da visão de Brakhage, desenvolvida sobretudo no livro *Metaphors on Vision* (1963), concebe o ato de ver como um ato de criação, um ato propriamente visionário. A ideia de percepção do cineasta não se confunde, por exemplo, com aquela transmitida pela tradição filosófica empiricista, no qual percepção é o ato passivo de receber os dados dos sentidos; Brakhage, ao contrário, se filia à tradição filosófica romântica, no qual a visão é um ato ativo de constituição da realidade. O cineasta concebe a visão, assim, não propriamente como uma faculdade perceptiva, mas como uma faculdade imaginativa. *Ver*, portanto, é *imaginar*. A percepção do “que você chamaria de cenas reais” (BRAKHAGE, 1963: 31) se situaria dentro de um campo mais vasto da visão, que inclui as imagens hipnagógicas, o sonho, o delírio e a visão de olhos fechados, cujas diferenças recíprocas são menos importantes para Brakhage do que o que as igualam: todas são experiências de uma visão criadora.

Suponha a Visão do santo e a do artista como uma capacidade ampliada de ver... vidência. Deixe a assim chamada alucinação penetrar no reino da percepção; não importa que a humanidade encontre sempre uma terminologia depreciativa para tudo que não parece imediatamente útil. Aceite as

visões oníricas, devaneios ou sonhos, como aceitaria as assim chamadas cenas reais. Dê espaço até para a percepção real das abstrações que se movem intensamente quando pressionamos as pálpebras fechadas. Lembre-se você não é afetado apenas pelos fenômenos visuais de que tem consciência, procura sondar em profundidade todas as sensações visuais.⁴ (BRAKHAGE, 1963: 31)

4. Utilizei a tradução do texto de *Metaphors on Vision* de Ismail Xavier (2008), quando disponível, adaptando quando necessário.

Como definiu o crítico mais arguto de sua obra, R. Bruce Elder, a visão assumiria em Brakhage, assim, um “papel cosmogênico” (ELDER, 1998: 295). A ideia de que a imaginação, nesse sentido ampliado, constitui a realidade é o que nos permite falar de uma *multiplicidade de mundos* em Brakhage, e não apenas de representações do mundo – o mundo da mariposa em *Mothlight*, o mundo da minhoca em *The Cat of Worm’s Green Realm*, o mundo do cão, do guaxinim, do porco da índia em *The Domain of the Moment* –, porque para Brakhage se trata realmente de *mundos*, que são totalmente reais, na mesma medida em que são imaginários. A ideia da visão como antes de tudo uma faculdade imaginativa possui ainda uma outra função fundamental dentro da teoria de Brakhage. O gesto de tratar a visão, desde sempre, como um ato ativo de criação imaginária desfaz uma das oposições que organizam nossa compreensão da experiência das imagens, que foi internalizada no próprio conceito moderno de *estética*: a oposição entre estética enquanto teoria do sensível e estética enquanto teoria da criação artística. A visão é, desde já, para Brakhage, um ato de criação. O profundo fascínio de Brakhage pela visão animal se explica em parte pela resolução da distinção ontológica entre perceber e criar, sua reconciliação sob a ideia de uma criatividade imanente à visão; trata-se, afinal, de *animais visionários*, como santos, místicos e artistas.

A interpretação da teoria da visão de Brakhage como uma atualização do tema romântico da imaginação soberana é, naturalmente, um lugar comum na tradição crítica. O que parte dela parece não reconhecer (SITNEY, 2002) é que a visão criadora brakhagiana não se fundamenta em uma filosofia do sujeito, tampouco em uma filosofia da consciência, como em um primeiro momento poderia se supor. A visão de Brakhage é, na verdade, uma visão *incorporada*, ela pressupõe um corpo e não um sujeito. A diferença entre as várias visões animais não implica uma diferença no espírito, mas no corpo. Em uma entrevista

realizada em 1963, Adams Sitney perguntou a Brakhage como ele responderia a acusação de que seu cinema seria centrado apenas em si mesmo, na medida em que grande parte dos seus filmes representa apenas seu próprio mundo familiar doméstico. O que Brakhage filma frequentemente, afinal, não é outra coisa que não a sua casa, sua esposa, seus filhos, seus animais. A resposta nos permite desenvolver uma compreensão mais precisa da ideia de visão de Brakhage, que não se centra no sujeito, mas em um campo mais vasto, que, como iremos argumentar mais adiante, é corporificado:

O que parece ter acontecido desde o casamento é que eu não sinto mais o eu como a grande fonte para alcançar o universal. (...) Primeiramente, eu acreditava em um centro irradiando para fora. Agora eu estou preocupado com os raios. Você entende? É pela ação de mover-se para fora que as grandes questões podem ser continuamente confrontadas. (...) Onde eu tomo a ação de maneira mais forte e imediata é alcançando através do poder de todo o amor pela minha esposa (e dela por mim) o lugar em que essas ações se encontram e se cruzam, e produzem filhos e filmes, e inspiram cuidado com as pedras, as plantas e todas as coisas vistas: um novo centro, composto de ação, é produzido. A melhor referência que eu posso dar de alma-em-ação (*soul-in-action*), antes que no centro, é “Proprioception” de (Charles) Olson. (BRAKHAGE, 1963: 29)

Acredito que o conceito de *alma-em-ação* é uma ideia importante na teoria da visão de Brakhage, muito embora ele não tenha feito nenhum uso sistemático, tampouco frequente do termo. A ideia, contudo, se mantém durante sua obra, sendo posteriormente chamada de *consciência-carne*, em um ensaio tardio (BRAKHAGE, 2002). O que está, afinal, em jogo neste termo curioso, *alma-em-ação*, que parece aglutinar em um único conceito a categoria mental de *alma* e a categoria material de ação, *movimento*; o que se esconde no hífen que identifica dois conceitos aparentemente antinômicos dentro de nossa tradição filosófica e teológica, como são *consciência*, entidade mental, e *carne*, matéria física. Em um gesto remanescente de Bergson (2010), trata-se de resolver o problema entre materialismo e idealismo pela escolha de um terceiro termo, uma *imagem-movimento*, capaz de situar as imagens mentais e os movimentos da matéria em um plano de imanência, a partir do privilégio da dinâmica entre imaginação e

movimento em detrimento da separação dos termos em regiões ontologicamente distintas. A dinâmica teria lugar em um corpo relacional, constituído pela interação com o ambiente.

A referência ao conceito de propriocepção de Charles Olson por Brakhage se revela, assim, pertinente. O valor que o poeta atribuía às sensações proprioceptivas era justamente o seu valor de mediação entre corpo e mundo, entre mente e movimento, entre fisiologia e psicologia, como podemos encontrar no ensaio *Pieces of time* (OLSON, 1960: 19-22). Propriocepção seria a faculdade do corpo de perceber a si mesmo de *dentro*, a experiência de se perceber o corpo como *próprio*, de perceber que este corpo é *meu* corpo, que esta sensação é *minha* sensação. Propriocepção seria, assim, o saber espontâneo de um corpo profundo, feito de cavidades insondáveis; “o dado da sensibilidade profunda”, a “sensibilidade dentro do organismo / pelo movimento de seus próprios tecidos, dando informação sobre as profundezas” (OLSON, 1960: 19). O que o poeta encontrava na propriocepção era “ter um terceiro termo, de modo que movimento ou ação seja o lar”; em detrimento de uma separação de mente e matéria, corpo e espírito, em duas regiões metafisicamente isoladas, a escolha do movimento, da ação, enquanto o terceiro termo capaz de situar as oposições em um plano de imanência, no qual “a alma então é igualmente física” (OLSON, 1960: 21). O dualismo cede lugar em Charles Olson a um monismo mais profundo, não muito distinto do de Brakhage: “o universo é um” (OLSON, 1960: 21).

A visão criadora de Brakhage não é, portanto, o retorno triunfante de uma subjetividade transcendente e soberana, tampouco o cineasta seria o grande representante do individualismo romântico da vanguarda americana, como já foi mais de uma vez defendido.⁵ A visão de Brakhage se situaria, ao contrário, na alma-em-ação, no corpo em movimento/ relação com o meio, antes de qualquer separação entre os termos. A visão é um acontecimento figurativo, imanente ao corpo; por isso, Brakhage se sente em *Metaphors on Vision* tão à vontade tanto com o vocabulário fisiológico, quando não puramente físico, como *vibração*, *retina*, *cérebro*, *sinapse*, quanto com o psicológico, quando não teológico, como *espírito*, *alma*, *mente*, *consciência*, porque a distância que separa os termos foi preenchida por movimento. Trata-se, portanto, de uma *visão imanente*, em que as distinções outrora incomensuráveis entre “o

5. Um bom ensaio sobre Brakhage, que recapitula as críticas políticas que recebeu e, ao mesmo tempo, o defende delas é o de Nicole Brenez e Adrian Martin (2003).

mundo fenomenal”, “o aparato óptico” e “o trabalho do cérebro” são integradas em um único *continuum*, como já defendeu parte da tradição crítica (MILLER, 2005: 185). As alianças de Brakhage estariam, assim, mais presentes do lado de uma modernidade do corpo, de Nietzsche, Artaud ou Foucault, do que do lado de um romantismo da visão.

A noção de visão apresentada em *Metaphors on vision* já pode ser experienciada em um filme decisivo na obra de Brakhage, realizado apenas alguns anos antes da publicação do livro. *Anticipation of the night* (Stan Brakhage, 1958) é considerado o início da obra de maturidade de Brakhage. Trata-se do momento em que a ideia de *ponto de vista* torna-se central no seu cinema, e não por acaso. *Anticipation of the night* é marcado, por um lado, pelo abandono do *drama*, entendido enquanto trabalho com atores, personagens e encenação, que estruturava seus filmes anteriores; por outro lado, pela invenção de um ponto de vista centrado na ideia de um corpo visionário. Em uma interpretação que se tornou canônica – a de Adams Sitney – a ideia de ponto de vista no filme significaria a suposição “do cineasta atrás da câmera como a primeira pessoa protagonista do filme” (SITNEY, 2002: 160). O que vemos é, de fato, frequentemente o que ele vê, o que ele encontra no seu caminho – a luz que entra pela janela de sua casa, seu filho que brinca no jardim, as crianças que rodopiam em um brinquedo no parque, mas também o que ele sonha e imagina. A identificação do ponto de vista do filme com o do cineasta, sem dúvida, demarca uma passagem na obra de Brakhage que é decisiva para este ensaio, isto é, o modo pelo qual a figura do herói dos seus primeiros filmes desaparece, para que o protagonista do filme se torne o próprio ponto de vista; no entanto, como vimos, o ponto de vista de Brakhage jamais pertence a um sujeito, mas a um corpo, o que se manifesta no próprio tecido figurativo do filme.

A ideia de um ponto de vista em primeira pessoa pode disfarçar o tipo de experiência cinética que o filme quer proporcionar. *Anticipation of the night* descortina um espaço visual instável, que desconhece as regras da perspectiva clássica, as quais estabeleceriam pelas suas relações de grandeza métrica um mundo objetual homogêneo e infinito e um ponto de vista único fixo; o mundo do filme é, ao contrário, um mundo em movimento perpétuo, no qual todas as formas se fazem e

desfazem continuamente, em que o espaço tridimensional e o bidimensional, o abstrato e o figurativo se transformam um no outro. O ponto de vista se revela apenas no movimento, que é sua expressão mais pura. As vibrações contínuas que compõem as imagens de *Anticipation of the night* manifestam as afecções que atingem o corpo portador da visão e o modo como ele reage ao que vê, sem que nunca o vejamos completamente. A maneira como as imagens pulsam perpetuamente, os movimentos violentos com que a câmera explora o espectro visível, o encantamento com as superfícies do mundo, tudo não nos deixa jamais esquecer a presença radiante desse ponto de vista, desse corpo virtual que passamos a ocupar quando vemos o filme. A cena final do suicídio é, nesse sentido, exemplar. Uma primeira série de imagens mostra uma mão amarrando uma corda no galho de uma árvore, do ponto de visto do corpo que realiza o gesto – vemos o que ele vê, a câmera acompanha seu ritmo flutuante –; uma segunda série mostra imagens de uma câmera livre, que explora energicamente um universo acentrado de galhos, troncos e folhas; uma terceira série mostra a sombra de uma cabeça, sendo enrolada por uma corda, sob um fundo luminoso, resplandecente, instantes antes do fim.

Anticipation of the night é sem dúvida o momento em que o ponto de vista se torna um problema brakhagiano. A passagem desse primeiro ponto de vista para a miríade de perspectivas animais que nos interessam neste ensaio não se realizaria, contudo, sem o trabalho de Brakhage realizado em *Dog Star Man*, filmado mais ou menos na mesma época em que *Mothlight*. O que nos interessa neste filme monumental, cuja complexidade não podemos explorar completamente, é em particular a Parte II do projeto. O que Brakhage apresenta neste filme é uma verdadeira cosmogonia da visão, que foi teorizada paralelamente em *Metaphors on Vision*. *Dog Star Man* se desenvolve a partir do tema romântico do embate entre Homem e Natureza, cujo emblema maior é a figura arquetípica de um titã, que é o próprio Brakhage, um lenhador acompanhado de seu cão, que tenta cortar uma árvore e não consegue, caindo em seguida sobre a neve. A montagem da *Parte II* é tecida a partir do cruzamento contínuo de duas séries distintas de imagens: uma é a queda do titã; a outra, o momento em que o recém-nascido abre os olhos pela primeira vez. A partir de uma técnica de colagem que explora distintas

potencialidades da película – arranhões, sobreposições, cortes os mais variados –, Brakhage procura imaginar o *ponto de vista do bebê* no seu contato inaugural com o mundo.

O que o bebê vê, quando o mundo surge diante dele, pela primeira vez, como um clarão? A figuração do ponto de vista do recém-nascido em *Dog Star Man* se inspira provavelmente na descrição de Freud do estágio de percepção inicial do bebê. Trata-se do momento em que este ainda não diferencia seu corpo do ambiente, habitando um espaço em que a diferença entre eu e o outro não teve lugar. O espaço visual que ganha corpo em *Dog Star Man Parte II* é uma expressão de uma experiência anterior à separação entre um sujeito que vê e um objeto que é visto. O que vemos é um universo amorfo em variação perpétua: a flicagem ininterrupta das imagens, no qual toda forma só se deixa reconhecer por alguns instantes, antes de mergulhar novamente no burburinho informe, sem figura, nem fundo, de onde elas emergiram. O espaço visual do filme é habitado por uma alegria e terror vertiginosos, que se expressam na velocidade selvagem pelo qual toda forma se desfigura continuamente, indistinguindo-se de um ruído original, no qual todas elas são tragadas. O que se inventa em *Dog Star Man* é um ponto de vista impessoal, a-subjetivo, habitado por uma multiplicidade infinita de afetos pré-individuais.

A cosmogonia representada em *Dog Star Man* pensa o desenvolvimento do bebê a partir da ideia de uma Origem irrecuperável, que precede a Queda e espera a Redenção, como no mito adâmico. A *Parte II* mostra que o momento em que o bebê abre os olhos e vê o mundo *repete* a Queda do Titã diante da Natureza. O nascimento da representação é o momento quando, do turbilhão amorfo, as formas visíveis emergem, em particular o corpo da mãe, que cintila fora de foco na nossa frente, quando não o próprio peito materno, que aparece em grande plano, indicando que a indiferença original começa a se estratificar; este momento da gênese do *eu* e do *mundo*, que tem lugar no corpo do recém-nascido, *repete* a queda mítica do Homem. Os dois acontecimentos se tornam frequentemente indiscerníveis pela colagem, que explora a correspondência das duas séries por vários meios figurativos disponíveis, quando não inventados pelo próprio filme. O célebre início de *Metaphors on vision* esclarece, em termos programáticos, o lugar que o ponto de vista do bebê ocupa dentro dessa cosmologia mais ampla da visão, no qual a

antropogênese repete a ontogênese: a perda mítica dessa visão adâmica sempre se repete e recomeça a cada indivíduo que nasce, a cada criança que aprende “a classificar percepções”.

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 de uma aventura da percepção. Quantas cores há num campo gramado para o bebê que engatinha, ainda não consciente do “Verde”? Quantos arco-íris a luz pode criar para um olho desprovido de tutela? Imagine um mundo vivo povoado de objetos incompreensíveis e cintilando ao longo de uma gama infinita de movimentos e de inúmeras gradações de cor. Imagine um mundo anterior a “no princípio era o Verbo”. (...) Uma vez a visão doada – aquela visão que parece inerente ao olho de uma criança, um olho que reflete a perda da inocência de forma mais eloquente do que qualquer outra característica humana, um olho que, desde cedo, aprende a classificar percepções, um olho que espelha o movimento do indivíduo em direção à morte pela sua crescente incapacidade de ver. (BRAKHAGE, 1963: 31)

Dog Star Man se torna, assim, o paradigma na obra de Brakhage de uma procura por uma forma de figuralidade radical, na qual se expressam formas não-humanas de experiência. O que está em jogo na figuração de uma experiência que estaria para nós, desde o início, barrada? O que significa procurar pelo ponto de vista do recém-nascido, uma perspectiva *anterior ao homem ter se constituído enquanto tal*, quando o próprio Brakhage sabe muito bem que o regresso não é possível, que “ninguém pode nunca voltar atrás, nem mesmo na imaginação” (BRAKHAGE, 1963: 31)? *Dog Star Man* torna central na obra de Brakhage o gesto de fazer da criação artística a experiência de uma alteridade radical, no qual os limites do imaginável, do representável, do experienciável se tornam as condições positivas para a invenção figurativa continuada.

Animais visionários

Mothlight é provavelmente o primeiro filme de Brakhage a lidar explicitamente com o ponto de vista animal. A descrição do filme no catálogo da *The Film-Makers' Coop* é, nesse sentido, esclarecedora, tanto quanto enigmática: ao assistir o filme, o

espectador de *Mothlight* contemplaria “o que uma mariposa veria do nascimento à morte, se preto fosse branco e branco fosse preto” (*THE FILM-MAKERS’ COOP*). *Mothlight* mostraria, assim, o mundo próprio de uma mariposa. A procura por expressar a perspectiva que um inseto habita teria levado Brakhage a inventar uma técnica figurativa inédita em sua obra. *Mothlight* se tornou um dos filmes mais conhecidos de Brakhage justamente por ter sido o seu primeiro trabalho realizado totalmente sem o auxílio de uma câmera: o cineasta trabalhou diretamente na superfície material do filme, onde colou na película, fotograma a fotograma, asas de mariposa e materiais coletados no jardim, flores secas, folhas, sementes, grama e restos de plantas. O filme, quando projetado, apresenta diante dos espectadores um movimento trépido e incessante de texturas, formas e superfícies retiradas como de um reino dos insetos imaginário, que se desfazem e formam-se na nossa frente em movimentos descontínuos e disparatados, sobre o esplendor de um fundo contínuo, branco, luminoso. O filme dura apenas cerca de três minutos, mas a técnica inovadora e a intensidade do resultado o tornaram o filme de Brakhage mais alugado e visto em suas condições materiais originais.

O que se pode falar sobre *Mothlight*, se levarmos em consideração o desejo, inscrito no catálogo, de tornar imaginável o mundo em que uma mariposa habita, *do nascimento até a morte*? O fascínio pelo resultado do projeto não deve nos fazer esquecer que o filme se desenvolve a partir de um gesto inquietante, que ao mesmo tempo antecede e se faz presente no filme. No que devemos nos concentrar antes de mais nada é no gesto de Brakhage de *tornar-se mariposa* por meio do filme. Os escritos de Brakhage mostram que *Mothlight* surgiu a partir de uma ocasião relativamente comum na vida doméstica, o momento em que o cineasta teria percebido na superfície de lâmpadas elétricas os restos mortais das mariposas que, depois de rodopiarem incessantemente ao redor da luz, se chocaram e morreram. O fascínio despertado teria levado Brakhage a observar atentamente o estranho ritual, pelo qual as mariposas morrem de encontro com a luz incandescente. A ideia de ocasião me parece importante neste filme, como em boa parte da obra de Brakhage. O que ela pressupõe, por um lado, é a “rejeição de uma necessária ordem de casualidade” e, por outro, a procura

em cada acontecimento, em cada encontro casual, por “um efeito surpreendente, indeterminado” (MILLER, 2005: 179); trata-se, no caso, de um acontecimento epifânico.

Aqui está um filme que eu fiz a partir de uma dor profunda. (...) A dor foi útil em tirar o pequeno filme de dentro de mim, eu disse “essas mariposas loucas estão voando para a luz e estão se queimando até a morte e é isso o que está acontecendo comigo. Eu não tenho dinheiro suficiente para fazer esses filmes e... eu não estou alimentando meus filhos adequadamente, por causa dessas drogas de filmes. E eu estou queimando aqui... O que eu posso fazer?” Eu estou sentindo o horror pleno de algum tipo de sacrifício, de certa maneira. (...) Em cima das lâmpadas sempre tem todas essas asas de mariposas mortas e eu... eu odeio isso. Tanta tristeza, com certeza tem alguma coisa a ver com isso. Eu as recolhi gentilmente e comecei a colá-las em uma película para tentar... dar-lhes vida de novo, para animá-las de novo, para tentar colocá-las em algum tipo de vida através da imagem em movimento. (BRAKHAGE *apud* VALÊNCIA, 2013)

A fala de Brakhage torna explícito o que a tradição crítica parece não ter sublinhado o suficiente: *Mothlight* é um filme de luto, um poema ao redor da morte. O gesto de tornar-se mariposa ganha forma em um trabalho de luto, que se confunde com o próprio filme. O que significa fazer o luto dessas vidas minúsculas e vulneráveis que são as mariposas? O filme não é, contudo, o único de Brakhage em que se realiza o trabalho de luto de um animal morto: *Burial Path* (Stan Brakhage, 1978) é um canto elegíaco para um pássaro encontrado morto na calçada, *Sirius Remembered* é o rito de luto de Sirius, o cão de companhia de Stan e Jane Brakhage, morto atropelado em um acidente de carro. O ritual de luto pela morte de animais nesses filmes é intrigante não apenas porque os animais na cultura ocidental estão excluídos do direito de serem enterrados conforme o rito, mas porque, nos ritos de devoção e conjuração dos mortos desses filmes, os corpos em decomposição, antes de escondidos, são *expostos*. Os mortos não apenas não são enterrados, mas os seus restos mortais são mobilizados e exibidos em decomposição pelos filmes. A matéria de *Mothlight* é a própria *carne morta* das mariposas, recolhidas por Brakhage com uma dedicação devota, obsessiva; *Sirius Remembered* é o retrato do cão em decomposição, cujo corpo foi abandonado ao céu aberto na

floresta dos fundos da sua casa; *Burial Path* parte, por sua vez, da imagem do cadáver de um pássaro, encontrada pelo cineasta por acaso no chão.

O que se desenha em tais filmes é um curioso ritual, no qual a convocação e conjuração dos espectros animais são realizadas por meio da matéria morta, re-animada pelos filmes. O que o luto implica aqui? Em uma entrevista, Brakhage procura explicar o rito de luto do cão Sirius. Impactado pela morte inesperada de um “ser amado”, que teria minado “todos os (seus) pensamentos abstratos sobre a morte” (BRAKHAGE, 1963: 15), o cineasta teria decidido seguir o conselho de Jane de não enterrar o animal. Sua esposa teria dito “como era belo e natural encontrar os ossos dos animais na floresta”, sugerindo que deixasse os restos de Sirius sobre o solo (BRAKHAGE, 1963: 15). Durante todo o inverno, Brakhage atravessava a floresta e visitava periodicamente o corpo do animal morto. *Sirius Remembered* surgiu dessas visitas, nas quais o cineasta começou a filmar o progressivo apagamento da carne na paisagem. Os movimentos de câmera de baixo para cima, que podemos constatar no filme, assumem nas palavras de Brakhage um valor ritualístico que talvez seja a chave para a compreensão do luto animal que se perfila nos seus filmes:

Jane tinha visto constantemente cachorros fazerem uma dança estranha ao redor de corpos mortos, não somente de suas próprias espécies, mas também de outras (é como uma dança circular: os cachorros, individualmente ou em bando, circulam um corpo e roçam o pescoço sensualmente por todo o cadáver, perfumando-se com o fedor da decomposição). Estes eram literalmente os tipos de movimentos com os quais eu estava envolvido sem perceber enquanto fazia *Sirius Remembered*. Jane me abriu todo o mundo animal, ou seja, as minhas partes animais que estavam naquele momento engajadas em filmar o corpo. (BRAKHAGE, 1963: 16)

A compreensão do rito de luto de Brakhage nessa entrevista não poderia ser mais intrigante. A ideia de que era o seu corpo *animal* que estava engajado no ritual de luto de Sirius, de que se tratava não de capturar o corpo do cão em um rito humano, mas de se deixar ser capturado em um rito canino, nos apresenta a ideia inquietante de um *luto animal*. O que Brakhage diz não é que os animais não-humanos possam ser objeto de luto,

embora eles de fato o sejam em seus filmes, tampouco que eles próprios fazem o trabalho de luto, embora os cães dançantes de Jane de fato o façam, mas que o luto, ele próprio, possa ser *animal*. Animal é, aqui, uma predicação do luto. O luto é, como se sabe, é uma das categorias antropogenéticas por excelência dentro da tradição ocidental, pela qual a diferença entre animal e humano é produzida;⁶ a ideia de um luto animal nos situa em uma geografia do pensamento exterior à nossa tradição metafísica, na qual o homem e o animal, o instinto e a instituição, a natureza e a cultura entram em uma zona de indistinção. Os filmes de luto de Brakhage podem ser, agora, melhor compreendidos. O que se põe em jogo em tais filmes é a exploração na forma de luto de todo um campo de afetos corporais que se situariam transversalmente à separação humano e animal; tratam-se de devires-animais (DELEUZE; GUATTARI, 1997), que seriam desencadeados pelo encontro entre o humano e o animal.

O gesto de tornar-se mariposa de *Mothlight* se traduz, portanto, pelo mergulho no mundo abissal dos devires não-humanos. O movimento perpétuo das imagens se explica pela tentativa de desfazer a representação: a maneira pela qual se multiplicam pequenos perceptos e pequenos afetos por toda a dimensão da tela, que não se deixam ser representados pelo espectador, porque ultrapassam em seu volume, em sua intensidade e em sua velocidade as capacidades sensório-motoras de atenção de quem o assiste, revela o desejo do filme de mobilizar todo um marulho de afetos pré-individuais, que subsistiriam à separação do homem e do animal. *Mothlight* se desenvolve, assim, sob o signo da vertigem. Os temas mobilizadores do filme remetem, não por acaso, para um universo de acontecimentos que se subtrai a diferença homem e animal, que é imanente à vida enquanto tal: a vulnerabilidade, a fatalidade, a mortalidade.

O gesto de tornar-se mariposa de Brakhage não é, portanto, uma identificação, tampouco um reconhecimento; *Mothlight* não é uma imitação, tampouco uma representação; trata-se de um devir, de uma transformação pela qual o humano devém mariposa, mas a mariposa também devém outra coisa, *torna-se filme*. O gesto de imaginar o mundo secreto de um inseto não nos devolve, naturalmente, o mundo que este de fato habita, do qual estamos permanentemente excluídos – não há, inclusive, nem razão para acreditar que este mundo estaria

6. O luto seria, nesta perspectiva, uma das categorias, como a linguagem, o pensamento, a técnica e a cultura, que teriam sido historicamente usadas para constituir a esfera *própria* do humano, construindo a sua excepcionalidade em relação a outras formas de vida. Ver, por exemplo, Derrida (2008).

de algum modo acessível às faculdades imaginativas do animal humano; o gesto nos faz descobrir, na verdade, um outro mundo: a própria materialidade do filme projetado. O cineasta tomou a película, antes do que um *suporte* para suas imagens, como um *objeto*, uma superfície material onde os restos mortos do jardim se sedimentaram. O mundo próprio da mariposa seria o movimento esplendoroso dos restos de jardim engrandecidos pelo aparelho projetor. Trata-se de um mundo em que as escalas da percepção humana se desfazem. Tudo aquilo que esteve subtraído do campo perceptivo humano por ser demasiadamente pequeno aparece magnificado pela projeção, compondo um universo onde o minúsculo e o gigantesco se revelam apenas como perspectivas parciais de um *continuum* infinitamente complexo.

The Cat of Worm's Green Realm, por sua vez, nos oferece outra perspectiva sobre a questão animal. O filme surge de uma ocasião banal da vida doméstica, como *Mothlight*, na qual humano e animal se encontram. Dessa vez, trata-se de um convite do filho de Brakhage para que seu pai viesse ao jardim de casa e visse o encontro inesperado entre o gato do vizinho e uma minhoca, que teria fascinado a criança. A ocasião permite que Brakhage retome certos temas de predileção: primeiramente, o tema do olhar infantil, o que talvez explique o modo com que os animais do filme são investidos de ares fantásticos, como se fossem criaturas de uma fábula misteriosa, como o título do filme parece sugerir; em segundo lugar, o tema do jardim, que nunca se trata apenas do quintal da família Brakhage, mas de um jardim mítico, metafísico e edênico, como seria o jardim de Bosch, que tanto fascinava o cineasta: um jardim feito de delícias e maravilhas terrenas; em terceiro lugar, o tema do ponto de vista animal, que nos interessa neste ensaio: o jardim não é figurado do ponto de vista de Brakhage, tampouco do filho, mas da perspectiva dos seres minúsculos que o habitam. Embora Brakhage não tenha deixado notas a respeito, acredito que *The Cat of Worm's Green Realm* procura figurar o que o título chama “o reino verde”: o mundo próprio da minhoca.

O mundo da minhoca se apresenta, primeiramente, como uma descida à complexidade do jardim à altura do chão, dos galhos e das folhas. O que chama primeiro a atenção no filme é o trabalho com lentes macro, que ampliam o campo de percepção para além daquele do animal humano, oferecendo uma dimensão

monumental ao minúsculo, no qual os objetos encontrados no jardim se encontram sob o signo de um maravilhamento inocente, como o da criança que convida o pai a espiar o que acontece no quintal: o orvalho, que refrata a luz, o floco de neve cintilando na manhã ou as folhas da grama, filmadas em uma proximidade tátil. O gato aparece sempre muito maior que o quadro, filmado do chão para cima, transbordando as margens da imagem; isto quando o que vemos não é apenas o movimento avulso de uma penugem lustrosa. A minhoca também aparece, se enroscando na terra sob uma paleta de cores quentes, com a luz ligeiramente estourada e desfocada, como se o pequeno animal fosse, na verdade, uma criatura mítica nascendo da terra, feita de uma matéria mole incandescente.

De modo semelhante a *Mothlight*, a procura pela perspectiva do animal não leva Brakhage a descobrir o mundo próprio do animal, mas possibilita a descoberta de uma realidade outra: no caso, trata-se da realidade da câmera. *The Cat of Worm's Green Realm* explora as possibilidades figurativas de uma câmera, sua capacidade de modular a luz. O trabalho figurativo do filme ignora a distinção entre aquilo que existe no mundo exterior e aquilo que é produzido pela própria câmera. Brakhage explora, ao contrário, os modos pelos quais a lente refrata a luz, deixando-se capturar pelos padrões geométricos formados pela luz refratada; ele se utiliza da sensibilidade alta do filme, de modo que o granulado da película se confunda com o granulado da terra. O trabalho com a câmera em *The Cat of Worm's Green Realm* alcança o seu melhor momento, contudo, no que diz respeito ao foco. O foco dificilmente é fixo no filme, assim como raramente está interessado em delinear objetos; ao invés disso, ele procura explorar plasticamente a variação das formas, o modo como elas se diluem e se solidificam através do aparato ótico.

O reino verde da minhoca construído por Brakhage não se diferencia apenas em grau do quintal humano; fosse este o caso, a perspectiva da minhoca se resolveria no uso de lentes, que refaria as escalas da percepção da minhoca; a diferença, ao contrário, é de natureza: o reino verde possui uma outra consistência, o sensível da minhoca se organiza por outras regras, que se traduzem, sobretudo, pelo trabalho com o foco. Frequentemente o foco se encontra em um zona crítica que tensiona o figurativo e o abstrato, na qual os objetos

reconhecíveis – as folhas, as flores, a neve –, estão prestes a se esmaecer no amorfo, quando o filme não mergulha, ele todo, em variações cromáticas abstratas, apagando a memória da objetualidade do mundo. O verde de *The Cat of Worm's Green Realm* nunca é uma cor simplesmente dada, ele sempre está variando em graus infinitesimalmente diferentes entre si, se individuando dentro de um espectro mais amplo de cores, composto de um número virtualmente infinito de verdes, que cintilam continuamente em um espaço volátil, inapreensível – transformando-se frequentemente em outras cores, azul, laranja, amarelo, branco. O que se revela é uma realidade que, antes de ótica, é térmica, formada de intensidades variáveis de calor, um espaço intensivo, antes que extensivo. A visão deixa de ser aqui uma função de um determinado sentido – o visual – para ser o paradigma – para animais ocularcêntricos que somos – de um mundo mais vasto da experiência, irreduzível aos nossos cinco sentidos, como poderia se manifestar na termocepção de algumas espécies animais. O reino verde da minhoca em *The Cat of Worm's Green Realm* parece partir assim de uma ideia de visão que não se confunde com a experiência ocular, mas que alude para formas de relacionalidade não-humanas com o mundo.

O ponto de vista animal se desenvolve ainda mais aprofundadamente em *The Domain of the Moment*. *The Domain of the Moment* torna explícito que a procura pela construção de uma perspectiva animal implica não apenas a produção de uma outra experiência do espaço, mas, sobretudo, de uma outra experiência do tempo. O tempo é, para Brakhage, uma das formas pelas quais a *alma-em-ação* se expressa, que se transforma a partir da variedade dos corpos em que ela se manifesta. O que Brakhage procura agora é inventar uma forma de temporalidade imanente à matéria do filme que possa corresponder, analogicamente, à experiência que alguns animais teriam do tempo. Brakhage explica em uma entrevista que o título do filme surgiu de uma frase de William James, na qual o filósofo teria procurado descrever a experiência de terror que surge no “momento quando de repente você se sente à mercê do universo, como um grande vazio” (BRAKHAGE, 1998). O cineasta acrescenta que ele encontrava a sensação, que enchia o filósofo americano de terror, “nos animais ao meu redor”, que viveriam “nessa condição a maior parte do tempo” (BRAKHAGE, 1998). *The Domain of the Moment* é o testemunho de uma procura

por expressar figurativamente a experiência de abandono ao momento presente, de vulnerabilidade à eventualidade, que seria própria ao animal não-humano: apenas os humanos “lutam para sair dela” (BRAKHAGE, 1998).

The Domain of the Moment é composto por uma série de retratos de animais com que Brakhage se encontrou no espaço de sua casa. O primeiro de todos os retratos – o de um pintinho – talvez seja o mais bem sucedido nesse aspecto. A primeira imagem do filme são *flashes* que mostram uma textura rugosa, cinza, que apenas posteriormente poderemos identificar como sendo de um tecido – um casaco, talvez um cobertor. A seguir, aparece a penugem dourada, refletida contra luz, do que parece ser um pinto. O início do filme nos insere em um espaço que é muito mais tátil que visual, formado de texturas que flutuam na tela negra, que dela emergem e a ela retornam em movimentos cíclicos e periódicos. O tema do retrato aparece apenas alguns segundos depois, quando podemos ver o corpo inteiro de um pintinho, em meio ao capim. O retrato se estrutura desse momento em diante a partir da montagem de duas séries que diferenciamos a partir da luz, uma escura, outra parcialmente iluminada: em uma delas, vemos o pintinho ciscando a terra e procurando alimento com o bico em meio ao capim, na outra vemos o pintinho repetindo os mesmos gestos, sendo que ciscando no tecido, no escuro. A escolha da *fusão* de duas imagens como técnica para intercalar as séries talvez se justifique pelo desejo de Brakhage de fazer da montagem o lugar em que as imagens ameaçam se metamorfosear uma na outra, em que a terra se torna o tecido e o tecido se torna a terra. O modo como as mesmas imagens e os mesmos gestos se repetem, como se a cada momento a mesma ação sempre recomeçasse, nos dá a ideia de que a história do filme não transcorre sucessivamente, mas simultaneamente, como se, assim, estivéssemos lidando com uma experiência não-humana do tempo.

O retrato seguinte é o de um porquinho-da-índia, em que a expressão da ideia de *momento* se torna ainda mais intensa. A câmera se coloca sempre à altura do animalzinho, que come o capim com que Jane Brakhage o alimenta. A imagem do animal é composta a partir da sucessão e sobreposição de várias imagens ligeiramente diferentes entre si, filmadas sempre de modo extremamente próximo à criatura e sob uma luz de alto contraste, de modo a perturbar nossa compreensão das dimensões

do animal. Cada imagem se duplica em uma outra, que dela emerge como seu rastro, a partir da sobreposição de fotogramas, introduzindo, assim, pequenas diferenças, detalhes infinitos, variações minúsculas de um mesmo retrato, cujos elementos se repetem ciclicamente, luz, sombra, focinho, bigode, boca, dentes, penugem, capim, mão: o momento no qual o porquinho-da-índia se alimenta se revela, assim, como uma multiplicidade sensível complexa, um instante saturado de sensações, que insinua outras durações, que não aquelas do animal humano. A atenção dada aos bigodes em movimento sugere ainda todo um campo de perceptos não-visuais, no qual o corpo do animal estaria engajado.

O retrato mais misterioso de *The Domain of the Moment* talvez seja o do encontro de um guaxinim selvagem com um cão de companhia. O encontro acontece na janela da casa de Brakhage, no qual o guaxinim aparece, farejando o cachorro e este, que se encontrava deitado no chão, levanta-se e vai em direção à janela, sentido a presença do animal; Brakhage parece sugerir que esses dois animais jamais se veem, mas apenas sentem a presença um do outro pelo cheiro, como os primeiros planos do focinho do guaxinim e o salto abrupto do cão parecem indicar. Esta pequena história não é contada, naturalmente, de modo cronológico, mas a partir de uma colagem, cujos cortes valem mais pelo seu valor plástico que narrativo, sempre intercalado com flicagens mais lentas, que constroem a tensão entre expectativa e surpresa no filme. O que chama mais atenção na figuração deste retrato é o trabalho com as fusões, em que duas imagens – uma toda vermelha, outra toda azul – são sobrepostas aos fragmentos do corpo dos dois animais, da janela e da sala, tingindo de diferentes tonalidades emocionais a procura de um animal pelo outro, a sua presença e a sua ausência. As fusões também se dão entre primeiros planos dos pelos dos animais, que valem tanto pelo seu valor tátil, como pelas sensações olfativas que sugerem: as fusões permitem que diferenciemos os dois animais, ao mesmo tempo que os aproximam figurativamente, mostrando uma massa indistinta de pelos em movimento, insinuando, assim, uma multiplicidade de afetos que existiriam entre os dois seres, que não pertencem a exatamente nenhum deles.

The Domain of the Moment se desenvolve, portanto, como uma investigação figurativa que procura expressar o momento vivido do ponto de vista do animal, aludindo a um tempo presente

complexo, cuja matéria são durações diferentes daquela do animal humano. A ideia de uma entrega ao presente se torna mais clara quando Brakhage filma a experiência maior de abandono à fatalidade: a morte de um animal. O último retrato é o da cobra, que esmaga lentamente um rato com o seu corpo, filmado de maneira semelhante ao dos outros animais, próximo ao corpo, à altura do seu campo perceptivo. Se no retrato do porquinho-da-índia a atenção se deslocou para o bigode e o focinho, no retrato da cobra a câmera fica atenta à pele do animal, para sugerir percepções não-visuais. As imagens da cobra flicam lentamente na tela, alternando-se com telas pretas, introduzindo-nos um ritmo de suspense, de espera, em que aos poucos se revela a presa, já completamente capturada pelo corpo do réptil. As imagens em *close-up* da pele da cobra parecem interessar a Brakhage pela sua textura reptiliana, pelo padrão geométrico do couro. A montagem as sobrepõe às imagens do movimento do predador a enroscar-se na sua presa, sugerindo as percepções táteis, térmicas, proprioceptivas da cobra. A série dos fotogramas dos instantes finais da vida do rato é intercalada pela série de fotogramas pretos, arranhados manualmente por Brakhage em movimentos enérgicos, vitais, que surge no filme de modo abrupto, frequentemente antecipado pelo esmaecimento do foco. O que se insinua, desta maneira, é que a vida do rato ali, nesse último momento, vacila, prestes a se apagar, fazendo desaparecer com ela o próprio mundo.

O projeto de redenção da visão iniciado em *Anticipation of the Night* procurou salvar todas as dimensões da experiência visual que não poderiam se integrar na representação sem sacrificarem, assim, sua singularidade. A procura pela redenção da “gama infinita de movimentos”, das “inúmeras gradações de cor”, de todo um “mundo vivo povoado de objetos incompreensíveis” que estaria perdido, no momento que a criança aprende a “classificar percepções” (BRAKHAGE, 1963: 31), jamais é um retorno a um estado original, mas a condição necessária para uma criação continuada, que se traduz na expansão das possibilidades figurativas do filme. A figuração das perspectivas animais nos filmes que procuramos brevemente comentar nesse ensaio continua, portanto, o projeto brakhagiano, realizando um desses pequenos deslocamentos que, sutilmente, mudam tudo: o que se procura salvar agora é toda uma experiência visionária que estaria além ou aquém do que nosso corpo é capaz. A experiência

visionária que Brakhage almeja, podemos agora enfim afirmar, é a da multiplicidade viva: trata-se de se aventurar na variação perpétua da visão, no modo como ela se manifesta diferentemente em cada corpo vivo, em cada corpo em movimento, sem contudo deixar de ser, a cada vez, *visão* – univocamente.

REFERÊNCIAS

AGAMBEN, Giorgio. *The open: Man and animal*. Stanford: Stanford University Press, 2004.

BERGSON, Henri. *Matéria e memória: Ensaio sobre a relação do corpo com o espírito*. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

BRAKHAGE, Stan. Geometric versus Meat-inefable. *Chicago Review*, Chicago, v. 47/48, n. 4/1, p. 47-50, 2002

_____. A Conversation with Stan Brakhage. In: TAAFFE, Philip. *Composite Nature*. New York: Peter Blum Edition, 1998. Disponível em: <http://www.philiptaaffe.info/Interviews_Statements/CompositeNature.php>. Acesso em 15 maio 2015.

_____. *Metaphors on vision*. Ed. P. Adams Sitney. Nova York: Film Culture, 1963.

BRENEZ, Nicole. Top ten 2013 by redacteurs, co-editors, and editor-in-chief. *La furia umana*, n. 18, 2013. Disponível em: <<http://www.lafuriaumana.it/index.php/29-archive/lfu-17/77-2013-top-ten-films-lists>>. Acesso em: 04 maio 2015.

BRENEZ, Nirole; MARTIN, Adrian. Serious Mothlight. *Rouge*, n. 1, jun 2003. Disponível em: <<http://www.rouge.com.au/1/brakhage.html>>. Acesso em: 04 maio 2015.

CAMPER, Fred. Mothlight and beyond. *La furia umana*, n. 10, 2011. Disponível em: <<http://www.lafuriaumana.it/index.php/archives/34-lfu-10/125-fred-camper-mothlight-and-beyond>>. Acesso em: 04 maio 2015.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Felix. *Mil platôs*. v. 4. São Paulo: Ed. 34, 1997.

- DERRIDA, Jacques. *The animal that therefore I am*. Fordham: Fordham University Press, 2008.
- ELDER, R. Bruce. *The films of Stan Brakhage in the american tradition of Ezra Pound, Gertrude Stein and Charles Olson*. Ontario: Wilfrid Laurier University Press, 1998.
- MILLER, Tyrus. Brakhage's occasions: figure, subjectivity, and avant-garde politics. In: JAMES, E. James. *Stan Brakhage filmmaker*. Philadelphia: Temple University Press, 2005. p. 174-195.
- OLSON, Charles. Pieces of time. *Kulchur*, Nova York, n. 1, p. 19-22, 1960.
- SITNEY, Adams. *Visionary film: The American avant-garde, 1943-2000*. New York: Oxford University Press, 2002.
- THE FILM-MAKERS' COOP. *Online Film Catalog*, Nova York. Disponível em: <http://film-makerscoop.com/rentals-sales/search-results?fmc_alpha=b>. Acesso em: 04 maio 2015.
- UEXKÜLL, Jacob von. *Dos animais e dos homens*. Lisboa: Edições Livros do Brasil, 1982.
- VALENCIA, Jacqueline. On Stan Brakhage's *Mothlight*. *These girls on film*, 2013. Disponível em: <<http://thesegirlsonfilm.com/2013/12/11/on-stan-brakhages-mothlight-1963/>>. Acesso em: 02 maio 2015.
- VIVEIROS DE CASTRO, Eduardo. *A inconstância da alma selvagem e outros ensaios de antropologia*. São Paulo: Cosac & Naify, 2012.
- XAVIER, Ismail. *A experiência do cinema*. Rio de Janeiro: Graal, 2008.

Data do recebimento:
06 de abril de 2015

Data da aceitação:
09 de junho de 2015