



MONTAGEM AUDIOVISUAL

reflexões e experiências

organizadoras: elianne ivo barroso | maria dora mourão | milena szafir

LIVRO#2 | ST 2019

autografia

LABORES



SOCINE
SOCIETY OF CINEMA AND VIDEO RESEARCH
LITERATURE AND CULTURE

acesse também o
Livro#1 (2018)



ORGANIZADORAS:
ELIANNE IVO BARROSO
MARIA DORA MOURÃO
MILENA SZAFIR

MONTAGEM AUDIOVISUAL
REFLEXÕES E EXPERIÊNCIAS LIVRO#2.2019

1ª edição



São Paulo / Rio de Janeiro
2021



GESTÃO 2019-2021

DIRETORIA	Cristian Borges (USP) – Presidente Ramayana Lira de Sousa (UNISUL) – Vice-Presidente Amaranta Cesar (UFRB) – Secretária Gabriela Machado Ramos de Almeida (ESPM-SP) – Tesoureira
COMITÊ CIENTÍFICO	Angela Prysthon (UFPE) Consuelo Lins (UFRJ) Fernando Morais (UFF) Flávia Seligman (UNISINOS) Lisandro Nogueira (UFG) Marise Berta de Souza (UFBA)
CONSELHO DELIBERATIVO	Adriana Mabel Fresquet (UFRJ) Ana Lucia Lobato de Azevedo (UFPA) Catarina Amorim de Oliveira Andrade (UFPE) Edileuza Penha de Souza (UnB) Eduardo Tulio Baggio (Unespar) Luíza Beatriz Amorim Melo Alvim (UFRJ) Marcelo Rodrigues Souza Ribeiro (UFBA) Maria Helena Braga e Vaz da Costa (UFRN) Mariana Baltar Freire (UFF) Milena Szafir (UFCE) Patricia Furtado M. Machado (PUC/RJ) Rafael de Luna Freire (UFF) Rogerio Ferraraz (UAM) Rubens Luis Ribeiro Machado Júnior (USP) Thalita Cruz Bastos (UNISUAM)
Representantes discentes	Ana Caroline de Almeida (UFPE) Jocimar Soares Dias Junior (UFF)
Conselho fiscal	Fábio Raddi Uchôa (UTP) Mannuela Ramos da Costa (UFPE) Miriam de Souza Rossini (UFRGS)

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(eDOC BRASIL, Belo Horizonte/MG)

B277m Barroso, Elianne Ivo.
Montagem audiovisual [livro eletrônico] / Elianne Ivo Barroso, Maria Dora Mourão, Milena Szafrir. – Rio de Janeiro, RJ: Autografia, 2021.

Formato: ePUB
Requisitos de sistema: Adobe Digital Editions
Modo de acesso: World Wide Web
ISBN 978-65-5943-646-0

1. Cinema. 2. Audiovisual. I. Mourão, Maria Dora. II. Szafrir, Milena. III. Título.

CDD 778.53

Elaborado por Maurício Amormino Júnior – CRB6/2422

Livro#2.2019 Montagem audiovisual: reflexões e experiências

BARROSO, Elianne Ivo; MOURÃO, Maria Dora; SZAFIR, Milena (orgs.)

ISBN: 978-65-5943-646-0

1ª edição, outubro de 2021.

CAPA: Milena Szafrir

PRODUÇÃO E REVISÃO: Fernanda Bastos

PROJETO GRÁFICO E DIAGRAMAÇÃO: Fernando Zanardo

Editora Autografia Edição e Comunicação Ltda.

Rua Mayrink Veiga, 6 – 10º andar, Centro

RIO DE JANEIRO, RJ – CEP: 20090-050

www.autografia.com.br

Todos os direitos reservados.

É proibida a reprodução deste livro com fins comerciais sem prévia autorização do autor e da Editora Autografia.

SUMÁRIO

PREFÁCIO

Elianne Ivo Barroso (UFF), Maria Dora Mourão (USP) e Milena Szafir (UFCE)

FILMAR E MONTAR O ADVERSÁRIO: OS DESAFIOS PARA UM DOCUMENTÁRIO DEMOCRÁTICO

Ana Rosa Marques (UFRB)

MONTAGENS DO CINEMA SCREENLIFE

Alex Damasceno (UFPA) e Ana Lucia Lobato (in memoriam)

O OUTRO LADO DO VENTO: ORSON WELLES E A MONTAGEM DA NOVA HOLLYWOOD

Fabiano Pereira, da (UAM)

TRÊS NARRATIVAS MÍNIMAS DE BRÍGIDA BALTAR

Fernanda Bastos (UFRJ)

FILMAR SEM SABER, FILMAR SEM COMPREENDER, FILMAR PARA VER: A EPIFANIA DOS ARQUIVOS ABANDONADOS E INACABADOS DA SHOAH

Marcia Antabi (PUC/RJ)

A POÉTICA DAS TRANSIÇÕES (IN)VISÍVEIS NA MONTAGEM ELÍPTICA DE LAWRENCE DA ARÁBIA

Vinicius Augusto Carvalho, (ESPM-RJ/UFF)

REMIX COMO ATO POLÍTICO: A MONTAGEM EM ECHOLOCATION

Wilker Paiva (UFC)

TIMECODE

Silvia Hayashi (FAAP)

APÊNDICE

Resumos expandidos aprovados em 2019 e apresentados no Seminário Temático Montagem Audiovisual do XXIII encontro da SOCINE (coordenação Milena Szafir, Maria Dora Mourão e Elianne Ivo Barroso)

■ PREFÁCIO

Elianne Ivo Barroso (UFF)

Maria Dora Mourão (USP)

Milena Szafir (UFCE)

PREFÁCIO

O Seminário Temático em Montagem Audiovisual da SOCINE completa quatro anos em 2021. Em 2019 tivemos o dobro de submissões que poderiam ser aceitas junto ao grupo, representando tanto o interesse quanto a importância desse campo de pesquisa. O presente *e-book* – o segundo de uma série editorial coordenada por professoras responsáveis pela área de montagem cinematográfica em distintas instituições brasileiras – é resultado do encontro em Porto Alegre (2019), importante espaço de formação e troca de conhecimentos entre pesquisadores (vide resumos, nas páginas finais aqui publicados, conforme aprovados há dois anos).

Dessa forma, torna-se claro a nós, professoras doutoras de instituições públicas, a importância tanto dos STs na SOCINE quanto do seu selo de publicação a fim de darmos visibilidade, também nestes espaços, a mestrandos e doutorandos através do compartilhamento de suas experiências acadêmicas. Assim, o que encontramos no presente volume – diferentemente da 1ª publicação ([2018]2019)¹ – são, em sua maioria, escritas de pós-graduandos sobre suas pesquisas ainda em processo de elaboração. Ou seja, não privilegiamos a originalidade e tampouco a aceção de conceitos nos artigos aqui reunidos:

Fabiano Pereira, da UAM (SP), analisa *O outro lado do vento*, de Orson Welles (2018), como um exemplo de resgate póstumo e recuperação do material filmado (1970-1976) sob montagem atual de Bob Murawski. Para tanto, o doutorando percorre uma perspectiva histórica a fim de estabelecer comparações em torno da obra de Sergei Eisenstein, Dziga Vertov e

1 Disponível em: <https://www.socine.org/wp-content/uploads/2019/10/Montagem-audiovisual-reflexo%CC%83es-e-experie%CC%82ncias-2019.pdf> << voltar >>

Jean-Luc Godard, defendendo ainda que o filme antecipa tendências da edição de imagens de videoclipe e estética documental das imagens, que se tornaram recorrentes a partir dos anos 1980.

Fernanda Bastos, da UFRJ (RJ), investiga *Abrindo a janela, Os mergulhos de e Os 16 tijolos que moldei*, de Brígida Baltar. Para tanto, a doutoranda defende aquilo que há em comum entre as três obras em vídeo: a origem fotográfica (originalmente imagens estáticas) e a narrativa mínima (o processo de edição audiovisual injetando características essencialmente cinematográficas, como duração e sequencialidade), buscando assim interrogar o tempo.

Marcia Antabi, PUC-Rio (RJ), discute sobre a reutilização de filmes produzidos durante dois períodos específicos da Shoah. A partir dos documentários *Memória dos campos (Memory of the Camps, 1945)* e *Um filme inacabado (A Film Unfinished, 2010)*, a doutoranda analisa como a montagem reconstrói uma nova memória cultural no agora do tempo, indagando-se/-nos sobre a dimensão ética entre ver e crer tanto a imagem como o arquivo à contemporaneidade.

Vinicius Augusto Carvalho, UFF (RJ), examina a estrutura do código de comunicação das transições no longa-metragem *Lawrence da Arabia (1962)*. O doutorando investiga regras, princípios ou convenções por meio dos quais o cineasta e a montadora comunicam ao público que a sequência que eles estão assistindo naquele momento, está em um ponto no tempo ou espaço, diferente da anterior – identificando pontuações visíveis (*fade*, fusão) e invisíveis (corte) na produção de elipses espaço temporais.

Wilker Paiva, UFC (CE), busca debater as estéticas de montagem via interface, imagem, dialética e *détournement* em *Echolocation*, de Marc Lee (2018). Para tanto, o mestrando investiga sobre o estado da arte da montagem via apropriação entre cinema, vídeo-remix e inteligência artificial em diálogo com a história da arte.

O presente volume#2 é aberto com as contribuições textuais de colegas professores que apresentaram suas pesquisas no ST Montagem Audiovisual em 2019, como Ana Rosa Marques (UFRB), Alex Damasceno (UFPA) e

Ana Lucia Lobato (*in memoriam*) e Silvia Hayashi (FAAP). Ana Rosa escreve sobre *Câmara escura*, documentário de Marcelo Pedroso (2012), tendo por foco principal a montagem como um lugar de poder por concentrar as derradeiras decisões de um filme. Diferentemente dos métodos de análise fílmica mais comuns – que partem apenas da observação de uma obra finalizada –, a professora do Recôncavo Baiano recorre também ao material bruto do filme. Já Ana Lucia e Alex, a quatro mãos, refletiram sobre as tendências de montagem em *Unfriended* (2014) e *Searching* (2018), a partir do manifesto de Timur Bekmambetov (2015). Para tanto, os professores do Pará debruçam-se dos procedimentos da decupagem clássica às lógicas da montagem espacial nas novas mídias. Silvia investiga o *timecode*, código numérico que ancora imagem e som nas peças audiovisuais por meio do mapeamento de seus limiares técnicos, científicos, filosóficos e estéticos.

Que esta segunda publicação traga frutos para a área da montagem!

Elianne Ivo Barroso – professora doutora do Departamento de Cinema e Vídeo (IACS/UFF)

Maria Dora Mourão – professora titular do Departamento de Cinema, Rádio e TV (ECA/USP)

Milena Szafir – professora doutora do Programa de Pós Graduação em Artes (ICA/UFCE)



FILMAR E MONTAR O ADVERSÁRIO:

OS DESAFIOS PARA UM
DOCUMENTÁRIO DEMOCRÁTICO

Ana Rosa Marques (UFRB)

FILMAR E MONTAR O ADVERSÁRIO:

OS DESAFIOS PARA UM
DOCUMENTÁRIO DEMOCRÁTICO

Ana Rosa MARQUES²

Resumo

O documentário tem sido muito importante para conhecer e questionar o adversário. Pensar o desejo confrontativo que funda o filme é interessante especialmente dentro do atual contexto político do país, quando parece ser tão difícil e desafiador conviver com o divergente. A partir da discussão de alguns autores sobre como o documentário pode desenvolver formas de escritura que sejam críticas ou até mesmo combativas, mas ao mesmo tempo abriguem o dissensual, analisaremos as soluções inventadas pelo cineasta Marcelo Pedroso em seu curta-metragem *Câmara Escura* (2012). Nosso foco principal é a montagem, lugar de poder por aí se concentram as derradeiras decisões de um filme. Diferentemente dos métodos de análise filmica mais comuns que partem apenas da observação de uma obra finalizada, recorreremos também ao material bruto do filme.

A tradição do documentário brasileiro está muito mais assentada em uma relação de concordância e afinidade do cineasta com quem ele filma do que de crítica. Em um debate realizado no começo dos anos 2000,

2 Professora do Curso de Cinema e Audiovisual da UFRB.

Jean-Claude Bernardet avalia as “atitudes cerimoniais” dos documentaristas com seus personagens e vai defender posturas mais críticas e até mesmo confrontativas. Na história do gênero documental neste país, a inclinação geralmente consensual frequentemente ignorava ou neutralizava as contradições que envolviam os sujeitos filmados, e não raras vezes resultava num olhar condescendente ou vitimizante.³

Anos depois da provocação, alguns cineastas como Beth Formaggini, Déa Ferraz, Gabriel Mascaro, Leon Sampaio, Miguel Antunes Ramos e Marcelo Pedroso, entre outros, desviam-se dessa herança buscando filmar aqueles que consideram seus adversários: a elite, as grandes corporações, a polícia, os agentes da ditadura, os machistas.⁴ É importante definir aqui o termo adversário. Para Pedroso, por exemplo, o adversário não é alguém por quem se nutre simpatia ou antipatia, amor ou raiva, mas a pessoa com a qual se diverge politicamente, com quem se discorda sobre valores e ideias (PEDROSO, 2013, p.28).

O documentário tem sido de fundamental importância para conhecer e revelar o adversário, que por seu lado sabe enganar e se proteger do seu desvelamento. Por isso, é preciso renovar constantemente as estratégias que nos permitam acedê-lo, compreender como atuam e dominam, para assim criticá-lo. Pensar o desejo confrontativo que funda o filme é interessante especialmente dentro do atual contexto político do país, quando

3 Com propósitos humanistas, mas talvez também de culpa de classe, os documentaristas brasileiros optaram por ignorar os opressores e focalizar os oprimidos, visibilizá-los justamente por estes terem sido apagados da história. Muitas vezes isto foi feito como um gesto dadivoso de compensar pela via da imagem o sofrimento vivido pelas parcelas menos favorecidas da população. Jean-Claude insistiu em questionar esse comportamento sempre que teve oportunidade. Em um debate de 2003 com Ismail Xavier, Bernardet vai defender o confronto afirmando: “o documentário só vai mudar de patamar quando o diretor perguntar ‘que porra de favelado você é?’”. O debate foi parcialmente reproduzido na revista de cinema *Contracampo* 53/54.

<< voltar <<

4 Os cineastas realizaram os seguintes filmes que miram o adversário: *Um lugar ao Sol* (2009), de Gabriel Mascaro; *Pacífic* (2009), *Câmara Escura* (2012) e *Por trás da linha de escudos* (2017), de Marcelo Pedroso; *Banco Imobiliário* (2015), de Miguel Antunes Ramos; *Gente Bonita* (2016), de Leon Sampaio; *Câmera de Espelhos* (2016), de Déa Ferraz; e *Pastor Cláudio* (2019), de Beth Formaggini. Importante citar aqui alguns cineastas que antes disso filmaram pessoas das quais discordavam, como Eduardo Coutinho (*Theodorico, Imperador do Sertão*, 1978), Jorge Bodanzky (*O Terceiro Milênio*, 1981) e Sérgio Bianchi (*Mato Eles?*, 1983).

<< voltar <<

parece ser tão difícil e desafiador conviver com o divergente. Como conciliar esse desejo com a escuta ao outro? É possível construir um espaço democrático com aquele que discordamos e muitas vezes pretendemos combater? De que modo se deve lidar com os inevitáveis conflitos?

A partir da discussão de alguns autores sobre como o documentário pode desenvolver formas de escritura que sejam críticas e até mesmo combativas, mas ao mesmo tempo abrigue o dissensual, o contrário e o divergente, analisaremos as soluções inventadas pelo cineasta pernambucano Marcelo Pedroso, em seu curta *Câmara Escura* (2012).

Nosso foco principal é a montagem, lugar de poder por aí se concentrar as derradeiras decisões de um filme. No entanto, nos parece importante não estabelecer uma separação estanque, apartada das outras etapas de realização fílmica, pois seu papel é relacional, não apenas entre as imagens e sons, mas com os diversos elementos da cena e do mundo.

Diferentemente dos métodos de análise fílmica mais comuns que partem apenas da observação de uma obra finalizada, recorreremos também ao material bruto do filme que nos foi gentilmente concedido pelo cineasta. Ir em busca das sobras e descartes nos pareceu uma via interessante para rastrear a experiência da montagem diante das diversas possibilidades existentes no material.

Adversário e democracia, cena e montagem

Para a cientista política Chantal Mouffe, o conflito faz parte da própria dinâmica social e decorre do antagonismo na sociedade resultante do seu pluralismo de valores. Temos nossos princípios e interesses individuais que frequentemente entram em litígio com os de outros. Enquanto sujeitos políticos, nós nos alinhamos a pessoas que sentem e pensam politicamente de maneira parecida, com as quais compartilhamos um projeto de sociedade e de mundo. Tal projeto não é unânime e será disputado contra aqueles que defendem justamente outros ideais. Por isso é necessário uma

mediação. A política é, portanto, o conjunto de práticas, instituições e discursos que procuram criar alguma ordem tentando administrar a animosidade entre as partes da disputa para possibilitar o convívio.

A política busca a criação da unidade em um contexto de conflitos e diversidade; está sempre ligada à criação de um “nós” em oposição a um “eles”. A novidade da política democrática não é a superação dessa oposição nós-eles – que é uma impossibilidade –, mas o caminho diferente em que ela é estabelecida. O ponto crucial é estabelecer essa discriminação nós-eles de um modo compatível com a democracia (MOUFFE, 2005, p. 20).

Segundo a autora, é o debate intenso e contínuo de posições divergentes na busca de um comum que vai empoderar e fortalecer a democracia. O risco para a democracia não é o conflito, mas a eliminação das diferenças para se constituir um consenso a qualquer preço, assim como a recusa de confrontar as discordâncias que levam à apatia e ao despreço pela participação política. Dessa maneira, uma política democrática, além de mediar as alteridades e disputas inerentes à vida social, deve manter as tensões dentro de um convívio possível pois fazem parte da própria natureza da sociedade.

Se tomarmos a noção de política conforme pensa Mouffe como a instância que media os conflitos, poderíamos dizer que o documentário é terreno fértil para a política. Como bem aponta Comolli (2008), a vida em sociedade é constituída de diversas *mise en scènes* em fricção umas com as outras. O documentário, por sua vez, é um confronto de *mise en scènes*, do cinema com o mundo, mas também do cineasta com aqueles que são filmados. Ao trazer o mundo e o outro para a tela, o cinema exerce seu papel de mediação, mas essa passagem não é feita sem atrito, pois o real reage à captura. Se os conflitos são apagados em prol de um consenso, o filme perde seu potencial político. Para cultivar a política, o documentário precisa tanto do embate como do diálogo, do conflito como da mediação, não apenas entre cineasta, pessoa filmada e espectador, mas entre filme e

mundo, cinema e outros sistemas de representação devendo desenvolver métodos de escritura que permitam revelar e manter os dissensos.

Para Mouffe, se o inimigo ameaça a nossa existência e quer nos eliminar, o adversário é alguém com quem se pode estabelecer algum tipo de negociação ou troca. Com o adversário tem-se uma base em comum, compartilha-se com ele dois princípios éticos-políticos básicos da democracia liberal: a liberdade e a igualdade.

O propósito da política democrática é construir o “eles” de tal modo que não sejam percebidos como inimigos a serem destruídos, mas como adversários, ou seja, pessoas cujas ideias são combatidas, mas cujo direito de defender tais ideias não é colocado em questão (MOUFFE, 2005, p. 20).

Para que o inimigo venha a ser adversário é preciso haver um comum entre as partes, um lugar que possa se reconhecer no outro e vice versa. Para Comolli este comum no documentário é a própria cena quando seus participantes, cineasta e pessoas filmadas, deixam-se afetar reciprocamente permitindo uma troca. Uma cena construída nessas condições agrega seres heterogêneos que se relacionam num espaço instável e provisório e que vão se constituindo à medida que também fazem esta cena. Dessa maneira, a cena está sujeita às intempéries, ao não programável, à desestabilização, inclusive da enunciação ao possibilitar que surjam e se manifestem outras vozes que são os sujeitos que compõem a cena. Por isso, segundo o autor francês, por seu potencial de tensão, disputa e invenção, o principal lócus político do filme é a cena.

Embora o termo cena seja muitas vezes associado ao momento da tomada, acreditamos que ela é muito mais que um tempo ou um espaço. Configura-se também como um “gesto sensível à presença e ao corpo do outro”, nas palavras de Comolli. Conceituando a cena como um movimento ou prática, podemos dizer que a possibilidade de haver cena começa quando o cineasta escolhe uma forma de abordagem que permita que o outro se inscreva, continua durante o processo desenvolvido na filmagem

e prossegue na montagem até chegar ao espectador. Nesse sentido, pensamos que a montagem não pode ser vista como uma etapa separada da cena, mas como sua constituinte. Enquanto que por ela se deixa permear, também a pensa, relaciona seus elementos, a reelabora e assim se posiciona. Uma cena não está dada. Para que apareça é preciso desmontá-la para remontá-la.

Ao mesmo tempo, ainda que esteja em continuidade com as etapas que lhe antecedem, para se constituir como um espaço de criação, a montagem deve dar a ver algo que não estava imediatamente visível nas imagens. Para André Brasil “é preciso devolver ao mundo uma forma que não estava lá e que produza descontinuidade em relação aos seus desígnios” (BRASIL, 2011). Segundo o autor esse retorno é uma “forma crítica”. Essa forma só surge com um trabalho de associações, aproximações e distâncias. Como veremos, não há um modelo padrão para isso. Muitas vezes esse é um exercício de tentativa e erro da montagem, cada situação dirá qual a distância adequada ao material filmado: “Trata-se, assim, de buscar a justa distância, que não está dada, mas que é propriamente relacional e que só pode fazer em um trabalho de ensaio e erro, em opções de montagem mais ou menos acertadas” (BRASIL, 2011).

Georges Didi-Huberman observa que distanciar paradoxalmente não é meramente afastar-se, mas aproximar-se para desvelar e fazer ver melhor o que há sob o caráter ilusório da imagem (2008, p. 76). Sendo assim, o distanciamento mostra que se está mostrando e ao mesmo tempo dissocia-se do que se mostra, juntando visual e temporalmente as diferenças das quais a história é feita. Nesse sentido, o distanciamento é uma operação de montagem.

Distanciar é demonstrar mostrando as relações das coisas mostradas juntas e agrupadas segundo suas diferenças. Portanto não há distanciamento sem trabalho de montagem que é a dialética da desmontagem e da remontagem, da descomposição e recomposição de toda coisa (DIDI-HUBERMAN, 2008, p. 81).

Para Didi-Huberman há uma outra faceta do distanciamento que é a do estranhamento. Distanciar é tirar de algo tudo que lhe é evidente e conhecido, e fazer nascer dele um assombro ou uma curiosidade. Tudo isso acaba por desarticular nossa própria percepção habitual das relações entre as coisas e situações, coloca uma dúvida sobre toda realidade familiar. Uma imagem capaz de gerar um efeito de estranhamento nos mostra que talvez as coisas não sejam o que parecem ser e depende de nós vê-las de outra maneira.

Se trata, a partir deste questionamento, de recompor a imaginação de outras relações possíveis na imanência mesmo desta realidade. Distanciar é também isso: fazer com que qualquer coisa apareça como estranha, como estrangeira e logo tirar disso um campo de possibilidades inauditas (DIDI-HUBERMAN, 2008, p. 83).

Os desafios para o documentário democrático

A cena está sob ameaça quando algo se impõe de fora dela para retirar as tensões que lhe são próprias. Assim Comolli alerta para os perigos do roteiro e propõe que o cinema se coloque sob o risco do real. Enquanto que na cena os sujeitos participam e negociam a criação de suas próprias *mise en scènes*, o roteiro apresenta um mundo fechado, estabelece um caminho a ser seguido com começo, meio e fim, define os papéis, neutraliza as divergências para entregar uma situação resolvida, pronta e disponível para desfrute imediato do espectador. Ao aventurar-se no imprevisível do real, o cineasta abre mão do total poder e controle sobre o filme, pois o coloca sob os riscos e tensões da vida, do mundo e do outro.

Para Cezar Migliorin, nessas condições o filme possibilita a instauração do acaso. Segundo o autor, o acaso traz uma potência que provoca o surgimento de imagens que ratificam o mundo e o poder de invenção das pessoas. Mas se o descontrole e a desprogramação são consequências importantes do acaso, é necessário que o acaso seja abrigado para conectar

e relacionar os diversos elementos do filme e não apenas um fim em si mesmo: “a afirmação da potência do acaso, ao nosso ver, deve coabitar com o que surge desta potência, sem detrimento do acaso” (MIGLIORIN, 2008, p. 31).

Como lembra Migliorin, nada garante uma enunciação democrática se não houver receptividade à convivência com a diferença. São muitos os riscos dentro de um contexto permeado por forças e subjetividades diversas. Diante deles, duas posturas do cineasta podem pôr a perder todas as possibilidades políticas criadas pelo compartilhamento com o outro e pelas potencialidades do acaso. Uma é o realizador recuar, não tomar posição diante do que vê e mostra. Outra é esvaziar a cena e as questões a ela inerentes em vez de dialogar com as diferentes vozes. Nem recuar, nem ser autoritário, compartilhar sem se anular, inventar sem perder o vínculo com o real, abrir-se ao acaso, mas sem deixar dominar-se por ele. Eis os desafios.

Mesmo que a cena tenha sido atravessada pela heterogeneidade e dissenso, pelo acaso e desprogramação, a montagem é o que define se o filme é democrático ou autoritário. Ao ser a última instância de decisões e organização dos significados e sentidos, a montagem tem o poder e a responsabilidade de organizar e mediar uma multiplicidade de forças que se distinguem e competem entre si.

Para que o filme mantenha as potências do acaso, assim como da heterogeneidade de vozes e presenças, é necessário acolhê-los e montar sem demasiado ajuste, revelando ou mantendo a tensão entre os diversos elementos da cena, deixando lacunas, fissuras, ausências, interrupções, descontinuidades, interrogações entre as imagens. “A montagem só é válida quando não se apressa a concluir ou enclausurar; quando abre e complexifica a nossa apreensão da história e não a esquematiza abusivamente”, diz Didi-Huberman (2012, p. 156). Quando não totaliza os significados, a montagem também opera um gesto político por fazer um convite à participação do espectador na construção dos sentidos do filme. Dessa maneira, o espectador torna-se também um montador, construindo ele mesmo relações entre o que vê e o que não vê, o que sabe e ainda não sabe.

O contexto adversativo

O contexto adversativo estabelece afetos, relações, estratégias, problemas e propósitos que diferem de uma situação na qual há conformidade entre o cineasta e o outro filmado. Diante da mutabilidade do adversário, não há uma fórmula pronta para agarrá-lo. Cada situação demandará invenção de novos métodos, mas existem princípios. Antes de mais nada, é preciso estar claro que independente de ser amigo ou inimigo, é necessário fazer com que a obra seja fruto de um desejo de ambas as partes ou, como diz Comolli: “filmar o inimigo é fazê-lo entrar em um filme junto comigo” (2013, p.277).

Um desejo não se impõe, mas se desperta, se estimula. É a instalação de uma vontade mútua que possibilita a existência do filme. Quando se faz filmes “com” alguém e não meramente “sobre” se estabelece uma relação, ainda que seja uma relação de confronto. É ela que funda a obra, vai moldá-la e estabelecer seus parâmetros éticos e estéticos.

É o acordo que se estabelece entre as partes que institui uma espécie de entendimento que possibilita a existência do filme. Sem esse entendimento não há colaboração dos sujeitos filmados e, portanto, corre-se o risco de não ter filme, a não ser naqueles em que o não entendimento é exatamente o que lhe dá sustentação, como em algumas obras de Michael Moore, a exemplo de *Roger and Me* (1989), no qual é a recusa do personagem em participar do filme que conduz a narrativa.

O entendimento, em geral, vai sendo tecido ao longo do processo fílmico à medida que cineasta e atores sociais vão convivendo. Há diversas modalidades e graus de entendimento, construí-lo envolve negociação e concessão, o risco é resvalar para a permissividade e a conivência. Para encontrar uma via que não seja a do clichê ou do grotesco, que não subestime a inteligência e o carisma do adversário, o cineasta não precisa ir ao outro extremo, o da simpatia, da negação dos seus perigos, da compreensão culpada que o valoriza ou o vitimiza.

A forma que o cineasta escolhe para abordar o adversário é importante porque já nesta etapa se desenham uma série de escolhas enunciativas

e políticas: qual o ânimo do cineasta ela expressa? Que relação procura estabelecer com os sujeitos filmados? Que espaço abre para a heterogeneidade (de vozes, de presenças, de ação e pensamento)? Que possibilidades cria para a irrupção do acaso e da desprogramação? Quais são os riscos e custos? A montagem dá continuidade ou rompe com as escolhas estabelecidas?

Para Comolli é importante estabelecer condições para que o outro filmado crie e desenvolva sua própria *mise en scène*, fazendo com que também seja sujeito e não apenas objeto. É preciso articular uma abertura às diferentes vozes e presenças, sem que isso implique em endossá-las. Incorporar a *mise en scène* do outro não é reproduzi-la acriticamente, deixar que domine e controle o todo significativo do filme. Como criar um gesto crítico sem que a intenção crítica envolva abandonar o necessário e fundamental pacto estabelecido com o outro para que haja filme, nem provoque um distanciamento tal no espectador que não o permita ser afetado pelo que vê e ouve nas imagens e sons? Quais são as formas de distância possíveis? O filme deve estabelecer uma equação que confronte a *mise en scène* do adversário à *mise en scène* do filme, relacioná-las, friccioná-las, dar a ver como construções e revelar suas tensões, acredita o autor (COMOLLI, 2013). Assim a montagem estabelece distâncias e toma uma posição.

Para evitar a adesão do espectador ao opositor, incitá-lo a um posicionamento crítico, sem dar-lhe prazer nem pelo horror nem pela denúncia espetaculosa, o cineasta deve contar a história do adversário, não a que ele quer que seja contada, mas a que ele escamoteia, destacando o esforço que ele faz para aparecer como deseja e camuflando como de fato é. Dando a ver esta lacuna se revelará a “verdade” que ele buscava esconder. Para Gérard Collas

Expor a máquina desmontando o mecanismo, espalhar as peças aos olhos de todos é quebrar o mistério e a magia do que produz, é quebrar o fascínio exercido pelo inimigo não negando seu poder, mas dando-o a ver, expondo-o aos olhos de todos e, portanto, aos perigos desses olhares (COLLAS, 1995, p. 20).

Muitas vezes, ao “satanizar” o adversário, reduz-se o foco do julgamento apenas ao sujeito, à pessoa, mas não se expõe o contexto, o sistema que lhe dá sustentação. No entanto, desmontar essa estrutura também não significa minimizar a responsabilidade do indivíduo. Mostrar o contexto no qual as coisas estão inseridas e revelar seu enquadramento cria uma dimensão de estranheza para o espectador. A produção do estranhamento é fundamental para criar uma distância e afastar o espectador da fascinação pelo adversário.

Toda a potência do cinema está na possibilidade de colocar imagens em relação umas com as outras pela montagem! Mostrar o enquadramento é também permitir ao espectador sair da fascinação, mergulhá-lo no interior da imagem, e assim permanecer em parte do lado de fora (= ver o quadro), podendo portanto fazer funcionar seu pensamento (COMOLLI, 2013, p. 280).

Possibilitar ao espectador que julgue por si mesmo é emancipá-lo, torná-lo coautor dos significados. É claro que essa liberdade traz riscos. Riscos do espectador não capturar a complexidade da situação, não abrir-se para compreender o que ainda não conhece e escolher o que já é sabido. Mas é um risco que se deve correr quando se concebe o documentário não para formatar ou agradar o espectador, mas para fazê-lo pensar e também tomar uma posição.

Uma câmera no Cavalo de Tróia

A partir dos anos 2000, os filmes que inventam dispositivos como estratégia narrativa, a exemplo de *Um Passaporte Húngaro* (2001), de Sandra Kogut e *33* (2003), de Kiko Goifman despontam como promessa de renovação do documentário brasileiro, naquele período um tanto desgastado por conta do uso viciado da entrevista. Em contraposição ao documentário roteirizado, que coleta e traz informações já existentes sobre uma

questão no mundo, esses filmes criam uma situação ou um mecanismo para dar início a um processo cujo desenvolvimento tecerá a própria estrutura fílmica.

Na época, muitos cineastas e pesquisadores se entusiasmaram com as possibilidades criativas e políticas desse tipo de abordagem. Os filmes estabelecem suas regras como ponto de partida, mas abrem-se ao risco do que pode acontecer no seu curso, visto que dependem do acaso e da ação dos diversos elementos que atuam e vão compor uma cena, que nesse contexto torna-se imprevisível. O que era um sopro de novidade virou uma espécie de receita nos anos seguintes. O risco de não haver filme não chegava a tensionar a obra pois havia sempre a possibilidade de a documentação do processo transformar-se em narrativa. Além disso, algumas obras resvalaram para uma certa exposição e promoção do cineasta que não conseguia apresentar questões para ir além do seu próprio umbigo.

Apesar disso, é com um dispositivo que Marcelo Pedroso resolve dar início a *Câmara Escura*. Estamos em Recife, em 2011. Entre o rio Capibaribe e o Oceano Atlântico cresce uma cidade-muralha. As pessoas com boas rendas encastelam-se em imensos prédios. As poucas que decidem permanecer rente ao chão erguem *bunkers* com cercas elétricas e portões eletrônicos, vigiados por câmeras, seguranças particulares e cães de guarda. É nesse cenário que acontece o curta metragem. Nele, o cineasta e sua equipe, armados de câmeras e microfones, tentam invadir as fortificações. Em suas mãos ele traz uma caixa feita pessoalmente e arrematada com um colorido laço de seda. Como um presente. Será esse o seu cavalo de Tróia.

Em um primeiro momento, seu estratagema consiste em deixar a caixa com uma filmadora digital ligada dentro dela nas portas de algumas casas, interfonar e sair antes de ver o resultado. O processo do filme começa já no momento em que se dá *play* na câmera escondida. Uma nova realidade se instaura e a obra é também a documentação disso. Do lado de dentro das casas, o processo continua nas respostas que a recepção ao objeto traz. É preciso fazer com que ação e reação se encontrem. Portanto, Pedroso volta às casas na tentativa de recuperar as imagens registradas, observa e

conversa filmando a interação (ou não interação) com as pessoas, a depender de qual seja a reação.

Por desconhecer as pessoas que receberiam a caixa, o que fariam e quais imagens poderiam ser geradas com essa experiência, Pedroso a princípio aventura-se no inesperado. No entanto, havia algo comum entre os destinatários do material. Não foi uma loja, um hospital ou um barraco o espaço escolhido para o experimento. Todos os lugares eram casas de classe média à alta em bairros residenciais, fortemente protegidos por muros altos e equipamentos de vigilância e segurança.

Portanto, é a resposta das pessoas de um grupo social específico que o cineasta procura. Diante da crescente violência e insegurança dos grandes centros urbanos, cada vez mais elas investem e consomem produtos e serviços para se isolar e se proteger. Daí já se podia vislumbrar o que aconteceria com a irrupção de um mínimo elemento que apontasse algum tipo de fragilidade ou vulnerabilidade de toda essa parafernália. Assim, o dispositivo oscila entre o controle e o descontrole.

Desconhecendo a razão de ser daquele estranho objeto que chega em suas casas, quem o enviou e com qual intenção, como as pessoas devem agir naquela cena? Qual cena seria essa quando o corpo do cineasta nem presente está? Que papel assumir: o desenhado para sua profissão, o de um cidadão qualquer? O dispositivo do filme parece buscar desarmar uma atuação para a câmera e perseguir algum tipo de espontaneidade cada vez mais difícil de obter num mundo dominado e controlado por imagens. Sem parâmetros para atuar, apenas reagem ao sentimento que a situação lhes provoca: estranhamento, medo, raiva.

Com o contato estabelecido por Pedroso, que retorna às portas das casas para tentar alguma interação e obter as imagens registradas pela câmera espiã é que o dispositivo busca ser algo mais que ação e reação. Quando se está em um contexto adversativo e deseja-se conhecer o adversário instituindo um território mais receptivo para a aproximação, alguns cineastas tendem a não declarar seu posicionamento crítico ao sujeito que filma. A colocação do ponto de vista vai sendo administrada de acordo

com as circunstâncias. Em *Câmara Escura*, a negociação para que haja filme, ou como ele explica aos seus interlocutores “é um filme que a gente ainda tá descobrindo o que é, fazendo para conhecer vocês e vocês conhecerem a gente” é o que mais se aproxima da tentativa de constituir uma cena, de uma cena lacunar já que o outro desconfia e evita a aproximação.

Esse contato é o que desenha um esboço dos traços dos personagens. Em uma cena vemos Pedroso interagir com a proprietária da casa via interfone. A voz da mulher, no começo bastante irritada, ressoa mais tranquila à medida que conversa com o cineasta, quando este lhe dá informações e tenta se desculpar. Ela ficou apavorada e o repreende, lhe dá conselhos: “Nesses dias de hoje não se faz isso. Vocês estão até correndo perigo”. O diálogo é exibido sem muitos cortes e mostra o desenvolvimento da “relação”, uma leve transformação de tom e atitude ao longo da conversa.

Impossibilitados de vermos como o outro vivencia a situação, é especialmente no corpo do cineasta que se encarna o desdobramento deste processo. Ao ouvir a senhora e o relato do seu pavor, percebemos a ação das palavras sobre o semblante e tom de voz do cineasta. Além disso, esta senhora lhe pede o número de identidade e endereço e ele os dá (Figura 1). Entre a pergunta e resposta, o cineasta sorri encabulado (Figura 2). A cena encarna as consequências e responsabilidades do cinema em relação à vida das pessoas. São questões que não poderiam ser determinadas por um roteiro, pois surgiram no curso da filmagem. No entanto, tornam-se questões do filme ao serem visibilizadas pela montagem. A montagem porém as coloca de maneira difusa, nesse e em outro momento da narrativa, e, portanto, dependem da participação do espectador para serem pensadas.

Nos últimos tempos, diversos realizadores não apenas colocam-se na cena como esta presença é também uma questão da narrativa. No entanto, apesar do corpo do cineasta conduzir as ações do filme, Pedroso tenta não personalizar as questões apresentadas, sua montagem busca afastar a história de si mesmo, de seus sentimentos pessoais provocados pela

experiência. Ainda que possamos imaginar o que experimenta nesses momentos, ele é lacônico em relação à sua subjetividade.

Figura 1 – Fotograma do filme. O cineasta ouve a senhora pelo interfone.



Figura 2 – Fotograma do filme. O cineasta sorri ao ouvir a pergunta por seu endereço e informa qual é.



Ao inserir câmeras nas casas alheias, o cineasta dispara um processo, processo que vai constituir a narrativa, mas é a montagem que vai encontrar, definir e estruturar as questões que emergiram, o ritmo e o tom do filme. O filme começa enigmático. Uma panorâmica de um conjunto de

prédios altos para um alto muro de uma casa nos introduz ao espaço onde a trama acontecerá. É uma residência bem protegida num bairro de classe média alta. Mais que isso não sabemos. A câmera subjetiva vai se aproximando. Vemos um olho mágico, objeto bastante emblemático do filme e da realidade dessas pessoas. É uma peça cada vez mais requisitada em tempos de vigilância. Através dele, as pessoas que estão dentro da casa podem ver quem está fora sem a necessidade de expor-se.

As imagens alternam-se entre a entrega da caixa nas casas e as imagens capturadas pela câmera espiã. Nelas pouco vemos, só ouvimos fragmentos de falas como “chamar a polícia”, latidos de cachorro, ruídos longínquos de alarmes. A tensão vai crescendo com o ritmo. A montagem enxuga ações mais demoradas (como a busca por casas-alvo) e insere outras mais bruscas como a entrada do cineasta dentro do carro após a entrega das caixas. Ele não emite uma palavra sequer para os seus companheiros dentro do veículo que parte rapidamente.

Entre uma ação e outra, objetos cênicos são usados na montagem para enfatizar o clima insólito. Uma mão datilografa um bilhete com trechos de Metáforas da Visão, de Stan Brakhage. Bilhetes datilografados, anônimos, como os de um sequestro? Qual o propósito desse experimento? Apenas quase na metade do curta é que começamos a descobrir, quando justamente o cineasta conversa sobre o seu objetivo com a dona de uma casa. Até este momento, a montagem seleciona e organiza os eventos em uma sucessão, duração e ritmo de modo a intensificar a tensão da situação provocada pelo dispositivo e a curiosidade no espectador. Conforme Jacques Aumont e Michel Marie: “O suspense não é apenas espera, é a dilatação dessa espera, e, de modo mais amplo, seu ritmo, sua colocação-na-duração, sua construção no tempo” (AUMONT; MARIE, 2003, p. 281).

A composição do espaço também é fundamental para gerar o suspense: quem está e o que vai fazer quem está por trás daqueles muros? Em contraposição à ausência de imagem do outro, o muro aparece explícito e repetidamente. O muro é filmado em planos-gerais dando a dimensão do isolamento das casas, como também em planos muito próximos nos quais

a câmera parece buscar uma brecha por onde se infiltrar. O muro, com suas cercas de arame e câmeras de vigilância, não é simplesmente um espaço onde se situa a narrativa, mas um lugar de alto poder simbólico, uma metáfora social e política de um mundo dividido por fronteiras, de uma sociedade entrincheirada que afasta a convivência ou impede a passagem dos indesejáveis.

O tom e a estrutura criados na montagem, bem como o dispositivo de *Câmara Escura* catalisam e sintomatizam a paranoia presente nos grandes centros urbanos, especialmente na classe média e na elite aprovadas com a violência crescente e que se recolhem e se isolam crédulas no poder de proteção de seus sistemas de segurança, alheias ou indiferentes às consequências que a construção dessas ilhas trazem à cidade e aos outros.

O filme dá a ver essa prática, como também posiciona-se criticamente às saídas individuais para o problema: quem consome os mecanismos de vigilância se indigna apenas com a invasão da sua própria privacidade, a do outro é permitida e mesmo necessária. É a montagem que explicita essa contradição ao justapor o áudio de uma senhora dentro da casa reprimindo a ação invasora de Pedroso com a imagem de uma câmera de vigilância posicionada em seu muro para registrar a rua e quem por ela passar.

A montagem-muro

O muro parece ser também expressão da perspectiva do próprio cineasta. As escolhas da montagem do filme evidenciam uma separação em suas próprias imagens. Não há um único plano em que Pedroso compartilhe do mesmo espaço que o outro. Isso é resultado não só de uma forma de abordagem feita de maneira traumática, mas de uma opção consciente da montagem. Ao adotar um dispositivo que dificulta a aproximação, mas também reiterar a separação intransponível em sua montagem, o cineasta parece desconfiar do cinema como uma possibilidade de encontro, e sim afirmá-lo como instrumento de confronto.

Em uma das cenas, Pedroso finalmente consegue entrar em uma das casas, mas não lhe é permitido filmar, e sua equipe fica do lado de fora. Acompanhamos a situação apenas pelo áudio que se mantém ligado mesmo sob a recusa da família em participar do filme. A tensão da cena vai ganhando um tom cômico. Como quem fala com um adolescente traquino, um senhor aconselha-o a não reincidir na sua ação: “Quantos anos você tem?”, “Trinta”, responde. “Já tem idade para pensar direitinho né, filhote?”. Pedroso não o contesta na cena, no entanto reage pela montagem com a imagem de mais uma entrega de pacote em alguma casa.

Por outro lado, uma cena que poderia sugerir alguma possibilidade de diálogo foi retirada do corte final. Nela não só Pedroso, como também sua equipe, entram em uma das casas e se filmam ao lado da proprietária que relata sorrindo que o susto foi tão grande a ponto de quase destruir a câmera presente na caixa. Ao conhecê-los e conversar, parece acalmar-se, pede desculpas pelo estrago e brinca com eles: “Bin Laden não mora aqui, mas possa ser que nas redondezas tenha alguém né?”. A cena tem um tom engraçado ou leve. Embora a câmera de vigilância filme quem está do lado de fora, o sistema de registro está quebrado e não salva as imagens, assim serve apenas como mero instrumento de intimidação.

Ao excluir a cena, a montagem limita as potencialidades do acaso e a pluralidade da *mise en scène* do outro reforçando a postura confrontativa estabelecida pelo dispositivo. Ela é o imprevisto, o improvável, a exceção da experiência vista até aqui. Embora tenha reagido com tanto medo como os outros num primeiro momento, a preocupação da proprietária se esvanece à medida que vê e conversa com o cineasta, o encontro produz uma certa leveza. A particularidade da relação desenvolvida destoa da ideia de incomunicabilidade, de impossibilidade de troca presente no discurso filmico.

O comportamento da senhora, transformado ao longo da cena, desprograma a formatação desenhada sobre uma classe e volta nosso olhar para o sujeito, que tem um rosto, um corpo, e que, naquele momento, por conta do contato com o cineasta, reconfigura sua reação inicial. Se a experiência

não envolve um número significativo de pessoas a tal ponto que seja representativa sociologicamente, por que não considerar as *mise en scènes* individuais e únicas? Que desenho de classe homogêneo é esse que ignora os traços particulares dos sujeitos que a compõe?

A cena excluída também mostra a fragilidade do dispositivo, pois feito o contato e revelada a identidade do responsável pelo envio da caixa, a proprietária o recebe em casa. Uma vez estando dentro da residência, a conversa é amigável, mas que rende pouco mais do que algumas perguntas e respostas sobre a reação à experiência. Desta maneira, conforme já apontou a pesquisadora Mariana Souto, o dispositivo tem mais um propósito lúdico do que epistemológico: “Mas o que interessa não é simplesmente entrar, não é sacar imagens, mas inventar e fabricar um dispositivo, isto é, criar as regras de um jogo e convidar alguém ignorante delas para brincar, testar suas reações, fazê-la ir da entrada do labirinto ao queijo” (SOUTO, 2013, p.299).

O jogo proposto convoca a adesão do espectador que comunga do mesmo ponto de vista do cineasta e vê em seu gesto um saciamento do próprio desejo de confronto, mas como estimular uma reflexão naqueles que não estão do mesmo lado do espectro político, desafio que tanto se coloca não só ao cinema, mas à própria democracia?

Com esse filme, Pedroso busca visibilizar criticamente uma classe que é muito protegida pelas narrativas oficiais e midiáticas e que a partir da segunda década dos anos 2000 começa a despertar mais intensamente o interesse das lentes documentais⁵. Mas a política não está apenas no tema, política também é estabelecer gestos que questionem e reconfigurem o sensível, que nos faça repensar o que temos materializado no mundo e nas nossas relações. Não basta apenas mostrar, o que o filme desenvolve

5 No período, o universo desse grupo social é explorado tanto pelo documentário, com títulos como *Babás* (2010), de Consuelo Lins e *Doméstica* (2012), de Gabriel Mascaro, como pela ficção: *Os Inquilinos* (2010), de Sergio Bianchi; *Trabalhar Cansa* (2011), de Juliana Rojas e Marco Dutra; *O Som ao Redor* (2012), de Kleber Mendonça Filho; *Casa Grande* (2014), Felipe Barbosa; *Que Horas Ela Volta?* (2015), de Anna Muylaert, entre outros. << voltar <<

e relaciona para além do diagnóstico do medo e do isolamento de uma classe? Como esse modo de vida contribui para uma cultura da segregação e da vigilância? O que nos ajuda a refletir sobre esse fenômeno? O que acrescenta sobre o que sabemos e já foi reconhecido e analisado em outros campos como a sociologia, psicologia ou jornalismo?

A “câmara escura” de Pedroso não forma imagens. Ou melhor, forma a imagem de uma não imagem. O dispositivo avança sobre cercas e muros e quando consegue ultrapassá-los nada ou quase nada podemos ver. Nem os personagens, nem os espaços. Em contraposição a um mundo saturado de imagens que tudo quer controlar e vigiar, isso poderia ser um convite à imaginação do espectador, um chamado à aventura da percepção conforme imaginava Stan Brakhage, ícone do cinema experimental dos anos 50 e uma das inspirações de Pedroso para este curta. A indeterminação e desgoverno de formas e conteúdos é o cerne do projeto brakhageano para lançar um olhar infante para as cores, formas e movimentos, mirando o mundo como se fosse pela primeira vez, livre das amarras da linguagem, não tutelado por normas e regras. No entanto, no curta, o som das falas conduz e dá um sentido previsível sobre essas pessoas diante da situação. A cena gira em torno da administração de um conflito criado pelo dispositivo, mas não produz um tensionamento de modo que possamos ir além da superfície do evento, não nos dá acesso ao outro, ao que pensa e que o faz agir.

Segundo Comolli, qualquer proposta de luta precisa envolver conhecimento, por isso o cinema é importante. Embora não possa substituir as lutas sociais e políticas, é uma via fundamental de reflexão e sem isso não se confronta: filmar para conhecer, conhecer para combater. Isso não quer dizer que o adversário deixará de sê-lo, apenas não é transformando o filme em instrumento de guerra que faremos do documentário um lugar político, pois a guerra acontece quando justamente a política falha. Para o autor, o cinema tem a responsabilidade de desmistificar, de esclarecer para o espectador pensar além das paixões

O cinema é uma ferramenta de conhecimento. Isso significa que a exigência é sempre alcançar o espectador pela via da razão e não somente da paixão. É preciso odiar o inimigo, sem dúvida, e combatê-lo sem piedade, mas para isso é preciso compreendê-lo e contar a história que é dele e que ele não conta (COMOLLI, 2013, p. 278).

Dessa maneira o conhecimento é concebido como algo ainda não dado, mas que se constrói à medida que se experiencia, se deixar afetar pelo outro, se troca e se tece relações. O cinema é justamente essa máquina de aproximação e distância, de familiarizar o estranho ou apontar no habitual aquilo que nunca havíamos reparado. Aproximando-se do adversário, descobrindo seus trunfos e fraquezas, desmascarando suas armadilhas, revelando suas contradições é que se pode desestabilizá-lo.

Por outro lado, visto de longe, o risco é repetir o que é senso comum, o que nada acrescenta ao que já sabemos. Por isso é preciso coragem para dispor-se a enfrentar os riscos de conhecer o outro, o que implica em dividir uma cena, para assim desmontá-lo e dessa maneira combatê-lo. Sem uma cena compartilhada, Pedroso parece afirmar que não é possível estarmos juntos enquanto as coisas forem como são, mas por outro lado não investiga como o documentário pode apontar para outros possíveis.

Assim, embora ensaie um método de abordagem que dispense o roteiro cujo fim já está definido, o dispositivo dificulta uma cena em que os atores envolvidos possam efetivamente se relacionar e questionar papéis sociais já desenhados anteriormente à experiência fílmica. A montagem não se desprograma verdadeiramente para os acontecimentos e vozes que talvez produzissem fissuras no discurso do filme, esquivando-se do tensionamento que o acolhimento do acaso poderia fazer surgir.

Ao desempenhar a tarefa de diretor e também montador do filme, prática cada vez mais comum nos documentários de hoje, Pedroso parece ter dificuldades de se desalojar do lugar de autor, desafio que se coloca a todo montador, conforme acredita Marie-José Mondzain (2009). Para a filósofa,

a montagem é um processo de pensamento justamente porque o montador, ao recusar ter plenos poderes sobre o filme, ocupa a posição da separação, do heterogêneo e do desajuste em relação à obra.

Referências

- AUMONT, J.; MARIE, M. **Dicionário teórico e crítico de cinema**. Campinas, SP: Papirus, 2003.
- BERNARDET, J.C. Documentários de busca: 33 e Passaporte Húngaro. In: MOURÃO, Maria Dora; LABAKI, Amir (Orgs.). **O cinema do real**. São Paulo: Cosac Naify, 2005.
- BRAKHAGE, S. Metáforas da visão. In: XAVIER, Ismail. **A experiência do cinema**. Rio de Janeiro: Edições Graal: Embrafilmes, 1983.
- BRASIL, A. **A montagem no cinema brasileiro**. 2011. Disponível em: <http://gabrielmascaro.com/wp-content/uploads/2010/07/>. Acessado em 2013
- _____. **Modulação/Montagem: ensaio sobre biopolítica e experiência estética**. 2008. Tese (Doutorado em Comunicação e Cultura Contemporânea) – Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro.
- CAIXETA, R. **O inimigo e a câmera**. Catálogo 17º FORUMDOC – Festival do Filme Documentário e Etnográfico Fórum de Antropologia e Cinema. Belo Horizonte, 2013. p. 79-92.
- COLLAS, G. **Un bien mauvais sujet**. Images documentaires. n. 23 Paris: BPI, 1995. p.11- 22.
- COMOLLI, J.L. **Ver e poder: a inocência perdida: cinema, televisão, ficção, documentário**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2008.
- _____. **Filmar o inimigo é fazê-lo entrar em um filme junto comigo**. Entrevista para Cláudia Mesquita e Ruben Caixeta de Queiroz. Catálogo 17º FORUMDOC – Festival do Filme Documentário e Etnográfico Fórum de Antropologia e Cinema. Belo Horizonte, 2013, p. 277-287.
- DIDI-HUBERMAN, Georges. **Cuando las imágenes toman posición**. Madri: A. Machado Libros, 2008.

- _____. **Imagens apesar de tudo**. Lisboa: KKYM, 2012.
- _____. **Remontar, remontagem (do tempo)**. Caderno de Leituras, Belo Horizonte, n. 47, jul. 2016. Disponível em <http://chaodafeira.com/wp-content/uploads/2016/07/cad47.pdf>
- GUIMARÃES, C.; GUIMARÃES, V. **Da política no documentário às políticas do documentário: notas para uma perspectiva de análise**. Revista Galáxia, São Paulo, n. 22, p. 77-88, dez. 2011.
- MIGLIORIN, C. **Eu sou aquele que está de saída**. Dispositivo, experiência e biopolítica no documentário contemporâneo. 2008. Tese (Doutorado em Comunicação) – CFCH/ECO, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro.
- MONDZAIN, M.J. **Temps et montage**. 2009. Disponível em <http://leblogdocumentaire.fr/temps-et-montage-14-par-marie-jose-mondzain/>. Acessado em 02/03/2017
- MOUFFE, C. **Por um modelo agonístico de democracia**. Rev. Sociol. Polít., Curitiba, 25, p. 11-23, nov. 2005. Disponível em <http://www.scielo.br/pdf/rsocp/n25/31108.pdf>
- PEDROSO, M. **Três suposições sobre a adversidade no documentário**. Devires, Belo Horizonte, v. 10, n. 2, p. 24-41, Jul/Dez 2013.
- RANCIÈRE, J. **O espectador emancipado**. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2012.
- SOUTO, M. **Documentários terroristas? Inimigos de classe no cinema brasileiro contemporâneo**. Catálogo 17º FORUMDOC Festival do Filme Documentário e Etnográfico Fórum de Antropologia e Cinema. Belo Horizonte, 2013. p. 293-301
- Debate JEAN CLAUDE BERNARDET e ISMAIL XAVIER com mediação de professor Carlos Augusto Calil. Centro Cultural São Paulo, 15 de agosto de 2003. Transcrição publicada na revista Contracampo, n.53/54 <http://www.contracampo.com.br/53/ismailbernardet.htm>

MONTAGENS
DO CINEMA *SCREENLIFE*

Alex Damasceno (UFPA)
Ana Lucia Lobato (in memoriam)

MONTAGENS

DO CINEMA SCREENLIFE

Ana LOBATO⁶

Alex DAMASCENO⁷

Resumo

O objetivo deste artigo é refletir sobre as tendências de montagem do cinema *screenlife*, formato proposto pelo cineasta e produtor Timur Bekmambetov, cujos princípios foram sistematizados em um manifesto, lançado em 2015. Esse realizador esteve à frente da produção de vários filmes deste tipo, entre os quais *Amizade desfeita* (*Unfriended*, 2014) e *Buscando...* (*Searching*, 2018), que serão aqui analisados. Enfocamos os procedimentos de montagem desses filmes e como se relacionam com os princípios preconizados pelo manifesto. Como resultado, entendemos que *Amizade desfeita*, fiel à proposta de Bekmambetov, reproduz a montagem espacial das novas mídias, sustentado no procedimento da janela. *Buscando...*, por sua vez, rompe com os princípios do manifesto, ao fazer uso de vários procedimentos da decupagem clássica.

6 Professora associada do Curso de Cinema e Audiovisual da FAV e do Programa de Pós-graduação em Artes /ICA/UFGA. Doutora em cinema pela ECA/USP. << voltar <<

7 Professor adjunto do Curso de Cinema e Audiovisual da FAV/ICA/UFGA. Doutor em Comunicação e Informação pela UFRGS. << voltar <<

Introdução

Em 2014, o produtor e cineasta Timur Bekmambetov lançou o filme *Amizade desfeita* (*Unfriended*, 2014), de Levan Gabriadze. É o primeiro de uma série de longas-metragens e obras para TV e mídias digitais, cujo formato Bekmambetov nomeou primeiramente de *screenmovie* e, posteriormente, de *screenlife*. Em decorrência do grande sucesso de público alcançado pelo filme, Bekmambetov lança, em 2015, o manifesto intitulado *Rules of the Screenmovie: The Unfriended Manifesto for the Digital Age*. À semelhança de movimentos cinematográficos como o *Dogma 95*⁸, o cineasta objetivava sistematizar os princípios gerais que norteariam a estruturação dos filmes, a serem seguidos pelos realizadores, e que concernem ao espaço, tempo e som cinematográficos.

A primeira regra do manifesto diz respeito à “unidade do espaço”: o filme deve ser inteiramente ambientado no mundo virtual, através de um só computador, pertencente a uma das personagens; a imagem deve abranger a totalidade da tela e nenhuma ação pode acontecer fora dela; os elementos visuais da tela devem seguir a lógica típica dos programas e ambientes do mundo digital; os únicos trabalhos de câmera permitidos são aqueles que simulam os produzidos através de câmeras integradas a esses ambientes, como as imagens de *webcam*, os vídeos postados no *Youtube* etc. Desse modo, em relação ao espaço, o *screenlife* busca não intervir na tela do computador e tenta reproduzir fielmente as composições típicas das interfaces. A segunda regra diz respeito à “unidade do tempo”. Bekmambetov postula que, nos filmes *screenlife*, todas as ações devem se dar em um tempo “real”, contínuo, de modo que não pode haver nenhum efeito visível de transição entre planos. Assim, em relação à categoria tempo, o filme

8 *Dogma 95* é um movimento cinematográfico, lançado a partir de um manifesto, em março de 1995, na Dinamarca, que teve à frente os diretores Thomas Vinterberg e Lars von Trier e que se pautava por uma série de regras, também conhecidas como “voto de castidade”, a serem observadas na feitura dos filmes, tais como a realização de filmagens apenas em locações, o uso de câmera na mão e som direto, dentre outros. << voltar <<

deve ser construído em um único plano-sequência, sem uma decupagem que o fragmente em planos, nem elipses, de modo que o tempo da história coincida com o tempo da narrativa, incluindo-se na modalidade denominada por Gérard Genette (2017) de isocronia⁹. Por fim, de acordo com a última regra, intitulada “unidade do som”, todos os sons do filme devem ter como fonte o próprio computador que pertence à personagem. Não são permitidas associações mais livres entre som e imagem, que não possam ser explicadas racionalmente no interior do mundo diegético. Todas essas regras, como podemos notar, envolvem direcionamentos de montagem; Bekmambetov já destacava a edição como um elemento central do formato: “O estágio da edição se torna o estágio primordial da produção, substituindo o da roteirização (não há nenhum motivo para escrever todos os movimentos do cursor). ‘O filme nasce na edição’: Essa máxima nunca foi tão relevante” (BEKMAMBETOV, 2015, n.p.)¹⁰.

Quatro anos após a publicação do manifesto, Bekmambetov já havia produzido mais três longas-metragens no formato: *Amizade desfeita 2: dark web* (*Unfriended: dark web*, 2018) de Stephen Susco, *Profile* (2018), de Timur Bekmambetov e *Buscando...* (*Searching*, 2018) de Aneesh Chaganty. Além disso, encontramos atualmente uma vasta produção de obras *screenlife* de outros realizadores. Na verdade, em função do baixo custo de realização, filmes ambientados completamente em telas de computador já eram uma tendência da produção independente e universitária antes mesmo da empreitada de Bekmambetov, como *Noah* (2013), de Walter Woodman e Patrick Cederberg, *Transformers: the premake* (2014), de Kevin B. Lee, o longa-metragem brasileiro *Proxy reverso* (2014), de Guilherme Peters e Roberto Winter, e muitos outros que buscavam experimentar as

9 A isocronia, embora não seja uma característica comum da narrativa cinematográfica, pode ser vista em vários filmes como *Cléo das 5 às 7* (*Cléo de 5 à 7*, 1962), de Agnès Varda, *Festim diabólico* (*Rope*, 1948), de Alfred Hitchcock, e *Antes do pôr-do-sol* (*Before sunset*, 2004), de Richard Linklater. << voltar <<

10 Tradução nossa a partir do original: “The editing stage thus becomes the paramount stage of production, replacing the screenwriting stage (There is no need to write out every move of the cursor). ‘The film is born in editing.’ This saying has never been more relevant”. << voltar <<

possibilidades estéticas de um novo formato das mídias digitais. Mas, após o sucesso de *Amizade desfeita*, também encontramos essa tendência em vários espaços da produção hegemônica, o que revela o quanto o *screenlife* foi assimilado – talvez o melhor exemplo dessa situação seja o fato de um episódio do seriado *Modern Family*, sitcom exibido no horário nobre da televisão aberta americana, ter sido produzido integralmente nesse formato. Assim, em todo esse panorama, vemos uma diversidade de estéticas que se aproximam e se afastam das regras de Bekmambetov.

O presente artigo tem como objetivo refletir sobre o *screenlife* justamente do ponto de vista da montagem. Partimos da análise de dois filmes que foram produzidos por Bekmambetov e que obtiveram maior sucesso comercial – *Amizade desfeita* e *Buscando...*. Tal escolha se deu também em razão de tais filmes se relacionarem de forma distinta com os parâmetros propostos pelo manifesto. *Amizade desfeita*, por ser o primeiro filme, radicaliza a aplicação das três regras destacadas acima e dos direcionamentos de edição que delas derivam. Concluímos que isso resulta em uma montagem apenas espacial, que tenta reproduzir fielmente o processo de interfaceamento entre computador e um usuário (no caso, uma personagem). *Buscando...*, por sua vez, lançado três anos depois, se afasta das regras preconizadas no manifesto e baseia suas opções de montagem principalmente nos procedimentos da decupagem clássica, como se refere Ismail Xavier (1984) a esse tipo de montagem, ou montagem narrativa, conforme a denominação utilizada por Vincent Amiel (2010). Mostraremos na análise como o filme é uma convergência muito particular entre a montagem espacial da tela do computador e a montagem temporal cinematográfica, em especial aquela que está em função da narrativa clássica.

Amizade desfeita: montagem de interface e captura da tela

Amizade desfeita é um filme de terror sobrenatural ambientado durante uma sessão de *chat* por vídeo (via *Skype*) compartilhada por cinco amigos adolescentes. Acompanhamos a interação entre eles através da imagem da tela do computador da personagem Blaire, em tempo contínuo, sem interrupções. Durante a conversa, a sessão do *Skype* é invadida por uma entidade sobrenatural, que as personagens descobrem, posteriormente, se tratar do fantasma de Laura, que estudava com elas no mesmo colégio e cometera suicídio semanas antes, após ser vítima de *cyberbullying*. Laura, em busca de vingança, invade os computadores para revelar o passado das personagens e as ações que escondem umas das outras. Além disso, ela possui os seus corpos, obrigando, uma a uma, a se matar em frente à *webcam*.

Ao seguir fielmente as regras do manifesto, o filme opta por não intervir na lógica de montagem própria da Interface Gráfica do Usuário (GUI, sigla em inglês). Assim, o que vemos na tela de Blaire é uma representação fiel da GUI: do desktop, de programas e ambientes online, como o *Skype*, o *Spotify* etc. Lev Manovich (2001) nos mostra como a GUI segue uma composição de montagem de tipo espacial, em que são abertas diversas janelas durante a navegação, as quais tanto podem permanecer na tela uma ao lado da outra, ou uma sobre a outra, quanto serem abertas a qualquer momento, por permanecerem ativas. Segundo o autor, essa modalidade se distingue da montagem cinematográfica que se dá, predominantemente, através de relações horizontais das imagens, seguindo, em geral, a lógica temporal da sequência de planos. Como argumenta Manovich:

A tecnologia tradicional de filme e vídeo foi projetada para preencher uma tela completamente com uma única imagem; assim, para explorar a montagem espacial, o cineasta tinha que trabalhar “contra” a tecnologia. Isso explica em parte porque tão poucos tentaram. Mas quando, na década de 1970, passamos a ter uma tela de computador mapeada em bits, com pixels individuais

correspondentes a locais de memória que podiam ser atualizados dinamicamente por um programa de computador, a lógica uma imagem/uma tela foi quebrada. Desde o desenvolvimento da estação de trabalho automática Xerox PARC, a GUI tem usado várias janelas (MANOVICH, 2001, p. 324)¹¹.

Phillipe Dubois (2004) também marca essa distinção entre a montagem do cinema, baseada na sequência de planos, e da imagem eletrônica do vídeo, que trabalha com sinais e pixels. As experiências da videoarte, por exemplo, exploraram outros tipos de associação de imagens, tanto em uma acumulação vertical quanto em composições espaciais, de modo que a montagem passa a se dar no interior do próprio quadro, como uma verdadeira mixagem, nos procedimentos que o autor nomeia de sobreimpressão, incrustação e janela. É verdade que tais distinções e a utilização no cinema de uma montagem temporal não devem ser entendidas de modo excludente; tanto Manovich quanto Dubois ressaltaram que vários cineastas, como Vertov, Greenway e Godard, se utilizaram da montagem espacial em seus filmes. No caso de *Amizade desfeita*, à medida que o filme reproduz a composição da GUI, observa-se, sobretudo, o uso do procedimento de janelas, a partir das quais somos levados tanto a espaços virtuais, como a lugares e situações que foram filmadas pelos usuários envolvidos na trama, e por eles trazidos à tela a partir de seus bancos de dados. Segundo Dubois:

O trabalho com as janelas eletrônicas (que alcançam extrema variedade a partir de um número elementar de parâmetros geométricos) permite uma divisão da imagem autorizando francas justaposições de fragmentos de planos distintos no seio do mesmo quadro. Se a sobreimpressão lidava com imagens globais associadas em camadas transparentes, totalidades “fundidas” (e encadeadas)

11 Tradução nossa a partir do original: “Traditional film and video technology was designed to fill a screen completely with a single image; thus to explore spatial montage a filmmaker had to work “against” the technology. This in part explains why so few have attempted it. But when, in the 1970s, the screen became a bit-mapped computer display, with individual pixels corresponding to memory locations that could be dynamically updated by a computer program, the one image/one screen logic was broken. Since the development of the Xerox PARC auto workstation, GUI has used multiple windows”.

<< voltar <<

na duração, as janelas operam mais por recortes e por fragmentos (sempre por porções de imagens) e por confrontações ou agregados “geométricos” destes segmentos (ao sabor das formas-recortes da janela). Não mais um sobre o outro, mas um ao lado do outro. A “montagem no quadro” subentende que a janela passa pelo controle de uma linha de demarcação (fixa ou móvel, clara, soft ou sublinhada) em torno da qual se articula a figura (DUBOIS, 2004, p. 80).

A ambientação central da narrativa, em que todas as personagens se encontram presentes e interagem, é a interface do *Skype*, que, como os demais *softwares*, se estrutura através do uso de janelas. É através desse recurso, portanto, que a narrativa se constrói, sendo ele a principal figura da montagem. A tela se divide em seis quadros que recebem os sinais de vídeo enviados, como se pode ver na Figura 1. Os limites entre os quadros são claramente demarcados e em cada um deles vemos os corpos das personagens, inseridos nos espaços em que se encontram enquanto interagem de forma virtual. Essas imagens, colocadas uma ao lado da outra, indicam que as diversas personagens estão presentes naquele ambiente de conversa, uma sala de bate-papo, numa reprodução fiel de uma interação em grupo no *Skype*.

Figura 1 – Janelas em *Amizade desfeita*



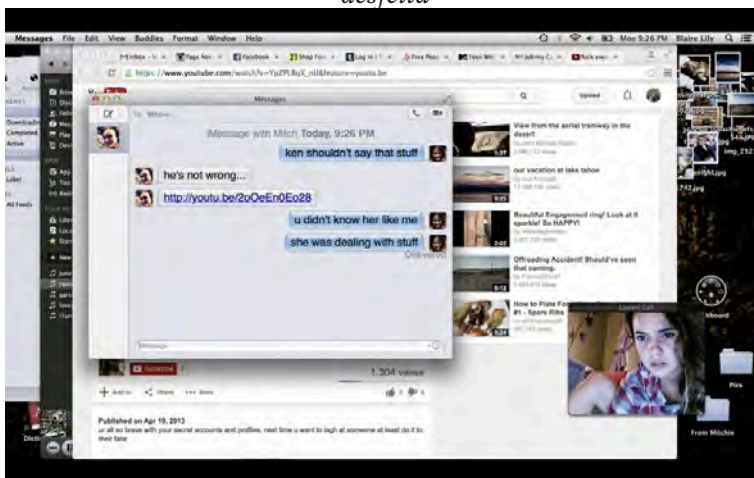
Fonte: Frame capturado do filme *Amizade desfeita*

Assim, diferentemente do processo de mixagem do vídeo, que explora modos de associação mais livres e variados, guiados pelas próprias imagens (DUBOIS, 2004, p. 91), no *screenlife*, a ativação das diferentes janelas se dá a partir da funcionalidade de uma interface, que, em geral, é a reprodução de algum *software* utilizado no espaço virtual contemporâneo (como o *Skype*) ou se baseia em algum serviço conhecido (como um *video-chat*). Soma-se a isso o fato de a manipulação da interface seguir uma lógica causal, própria da narrativa do cinema clássico: a personagem aciona uma determinada janela em busca do desvendamento e solução da situação vivenciada. Ou seja, é a personagem, em sua navegação, quem organiza as janelas no espaço da tela, a partir das suas motivações na trama, resultando desse interfaceamento a estrutura da montagem.

Em *Amizade desfeita* não temos efetivamente uma montagem sequencial (do tipo temporal), pois não há cortes no filme. Também não há movimentos de “câmera”. Os cortes e movimentos ficam restritos às imagens das *webcams*, ocorrendo sempre no espaço demarcado pelas janelas, no interior do quadro maior; as únicas movimentações que ocorrem no espaço da tela são próprias da linguagem da computação, como a rolagem da interface, por exemplo. Embora não se observe uma montagem analítica do espaço da tela, a narrativa ainda se constrói de acordo com a lógica causal da narrativa clássica, conduzida pela movimentação e intensidade da ação determinada pela personagem, por sua navegação, bem como pelo som, de modo que ambos indicam ao espectador o local para onde deve conduzir seu olhar. De todo modo, entendemos que há uma maior liberdade do olhar, instigando o espectador a buscar para onde dirigi-lo, levando-se em conta que em muitos momentos o espaço da tela contém uma profusão de dados, tanto imagens, quanto textos, o que gera quadros bastante complexos. Em vários momentos da trama, Blaire abre múltiplas janelas com diferentes aplicações que ficam sobrepostas. É o caso representado pela Figura 2, em que ficam visíveis ao mesmo tempo na tela a área de trabalho (em que podemos ver ícones de fotos e pastas), uma janela de pasta do programa *Finder*, uma janela do aplicativo *Spotify*, uma

janela do navegador *Google Chrome* aberto no site *Youtube* (e com várias outras guias ativas em outros sites), uma janela do aplicativo de conversação *Messages* e uma janela de *Current call* do *Skype* no canto inferior esquerdo, que mostra o rosto da personagem *Blaire*. Cada uma se torna uma camada que contém informações complementares da narrativa, que se acumulam no espaço de um mesmo quadro. A montagem é, então, em certo sentido, realizada também pelo espectador, assemelhando-se à forma como o usuário se relaciona com a GUI, muitas vezes com um olhar meio disperso, acionando determinada janela a partir de um estímulo, ou com um olhar dirigido, conduzido por uma pesquisa ou busca por determinada informação.

Figura 2 – Profusão de janelas em um mesmo quadro de *Amizade desfeita*



Fonte: Frame capturado do filme *Amizade desfeita*

As opções de montagem adotadas em *Amizade desfeita*, em consonância com o manifesto, nos parecem uma tentativa de afastar esse tipo de filme de convenções da montagem cinematográfica, em especial do cinema clássico, como o uso de elipses, de efeitos de continuidade, de sons não diegéticos etc. Busca-se reproduzir com o filme a experiência

do interfaceamento homem-computador, através da focalização em uma personagem. Os procedimentos de montagem visam, dessa forma, proporcionar uma estética da captura de tela, que preserve a lógica espacial da montagem das novas mídias, como se não houvesse intervenções da realização do filme nas interfaces mostradas. Disso decorre a produção de imagens complexas, em que janelas se justapõem e sobrepõem, em que diversas ações ocorrem simultaneamente, e nas quais múltiplas informações se acumulam.

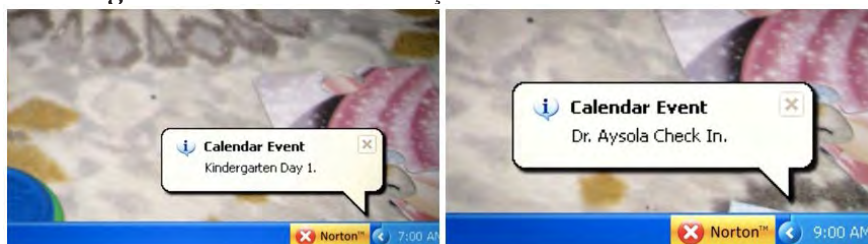
Buscando...: montagem de interface e montagem cinematográfica

Buscando... é um filme do gênero thriller que conta a história de David Kim, um viúvo que recebe a notícia do desaparecimento repentino de sua única filha, Margot, de 16 anos. Em paralelo à investigação policial comandada pela detetive Rosemary Vick (que rapidamente conclui que Margot fugiu de casa), David adentra em ambientes digitais frequentados pela filha (arquivos do seu computador, sites, redes sociais), em busca de pistas do seu paradeiro. Ao final do filme, após uma semana do desaparecimento da adolescente, David descobre que a detetive Vick forjou a investigação para encobrir o envolvimento do seu próprio filho, que realizou um crime virtual contra Margot e foi o responsável por ela ter caído de um penhasco. Após essa revelação, Margot é encontrada viva no local do crime.

Apesar de ser um filme produzido por Bekmambetov, *Buscando...* mostra, logo em seu prólogo, a ruptura com as regras do manifesto. Trata-se de uma sequência de cinco minutos que condensa anos da vida das personagens. Ela é ambientada em um computador usado por toda família, que tem perfis de usuário do pai, da mãe e da filha, o que permite uma constante variação de focalização das cenas. A sequência, então, alterna momentos do progresso da vida escolar de Margot, desde seu primeiro dia de aula, por volta dos cinco de idade, até o início do ensino médio, aos

dezesseis, com as etapas da doença da sua mãe, dos exames preliminares até o óbito. Essas passagens de tempo são didaticamente marcadas na própria interface, por meio de close-ups das notificações de eventos agendados pela família no calendário do *Windows*, como podemos ver nos frames da Figura 3. Assim, o prólogo constrói um sumário, nos termos de Genette (2017): uma figura que se utiliza de muitas elipses para resumir um longo tempo da história em um curto tempo da narrativa. Após o fim da sequência, o filme segue apresentando elipses, embora em um ritmo mais lento, o que faz com que os eventos principais da história se desenrolem durante uma semana.

Figura 3 – Planos de notificações do calendário do *Windows*



Fonte: Frames capturados do filme *Buscando...*

Buscando... não apenas opta por não seguir a “unidade do tempo” proposta por Bekmambetov, como também rompe com os seus direcionamentos de construção espacial. Primeiramente, a trama do filme transita por vários dispositivos, pertencentes a diferentes personagens. Após o prólogo, a narrativa deixa de ser ambientada no computador da família e passamos a acompanhar apenas David em seu computador pessoal. Com o desaparecimento de Margot, David decide, então, procurar no computador dela as pistas do seu paradeiro. No desfecho da história, somos levados ainda a outros dispositivos, como um computador que provavelmente pertence à polícia, onde vemos o vídeo do depoimento e confissão de Vick, além do computador e smartphone da própria detetive. Além disso, em vários momentos do filme, não é claro de quem é o computador ou mesmo quem o estaria

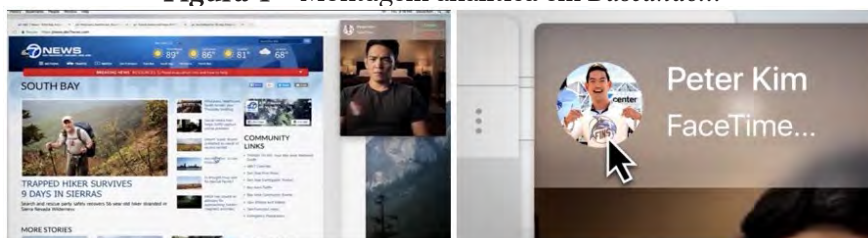
operando. Acreditamos que *Buscando...* constrói, assim, uma focalização externa, objetiva, ou mesmo um ponto de vista onipresente, capaz de acessar qualquer máquina necessária para trazer ao espectador as informações da trama, como o grande irmão de George Orwell, observando tudo e todos.

Para organizar de forma coerente as imagens das diferentes telas, o filme utiliza procedimentos bastante convencionais de montagem narrativa, típicos da decupagem clássica, destacando-se entre eles a questão da causalidade, continuidade temporal e contiguidade espacial. A sequência da confissão de Vick, por exemplo, apresenta imagens de quatro dispositivos, articulados por meio de uma sequência em *flashback* e por relações causais. Inicialmente, na tela do computador da polícia, vemos, no tempo presente, Vick confessar seus crimes. As cenas seguintes, ambientadas no seu smartphone e computador, dão um salto ao passado, e assistimos aos crimes sendo praticados. Em certo ponto do depoimento, Vick relata aos policiais o possível local do paradeiro de Margot. Já a cena subsequente se passa na tela de outro computador (possivelmente de David), onde uma janela da interface exibe uma reportagem que acompanha o deslocamento dos carros da polícia até o local. Nesse momento, o depoimento de Vick recobre as imagens da ação policial. Temos, assim, uma preocupação da montagem em articular, por meio de relações causais, as imagens de quatro diferentes dispositivos, demarcando precisamente suas posições no tempo da história.

Em segundo lugar, *Buscando...* rompe com a regra da “unidade do espaço” ao promover uma montagem analítica das telas, outro procedimento característico do cinema clássico. Desse modo, a montagem temporal cinematográfica não ocorre apenas entre diferentes cenas, com a figura narrativa da elipse; as próprias cenas são organizadas em vários planos, que variam de escala indo do plano geral (que corresponde à totalidade da tela) a primeiríssimos planos de elementos da interface. A transição dos planos segue uma lógica de continuidade, em uma decupagem que busca conduzir o olhar do espectador pelo espaço da tela. É o caso que vemos na Figura 4: no plano geral da tela, David recebe uma chamada pelo aplicativo *Facetime*, cuja janela está aberta no canto superior direito; o plano seguinte

recorta uma pequena parte da interface que traz a informação de quem está ligando. Essa orientação do espectador também é operada, muitas vezes, por *travellings* que percorrem a tela, simulando o olhar das personagens, assim como acompanhando os movimentos do cursor do mouse.

Figura 4 – Montagem analítica em *Buscando...*

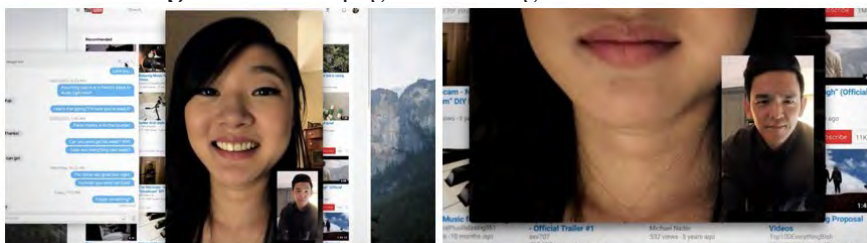


Fonte: Frames capturados do filme *Buscando...*

Temos, desse modo, em *Buscando...*, a utilização de recursos semelhantes àqueles que são próprios do naturalismo, da montagem narrativa, com o uso de elipses, *flashbacks*, relações causais, e a montagem analítica. Já outros procedimentos de montagem precisam ser adaptados à linguagem da GUI, como, por exemplo, o *raccord* de olhar, utilizado pelo cinema clássico em situações de conversa. Em *Buscando...* todos os diálogos ocorrem no mundo virtual, sendo boa parte deles ambientada no aplicativo *Facetime*, em que podemos ver os rostos dos personagens pela *webcam*. Em geral, essas cenas são organizadas também por meio de uma montagem analítica da interface, com a alternância entre um plano mais aberto, que foca no rosto recortado pela janela maior do aplicativo, e um plano mais fechado, que enquadra o rosto na janela menor, como pode ser visto na Figura 5. Parece-nos que esse procedimento é uma tentativa de reproduzir, nas condições da tela do computador, a técnica campo/contracampo. Nessas cenas, entretanto, há uma importante diferença com relação à decupagem de diálogos no cinema clássico, com a violação da regra que preconiza a obliquidade do olhar. Ao invés disso, as personagens olham direto para a tela, o que é coerente no contexto da conversação por vídeo. Nesse caso a decupagem não precisa simular a

transparência da linguagem e esconder a sua mediação tecnológica. Trata-se de uma espécie de novo naturalismo, no qual a “vida real” é justamente aquela mediada pela tecnologia; ela se passa em frente aos diversos dispositivos de comunicação, que simulam e de certa forma substituem os contatos face a face. Esse novo naturalismo faz jus ao termo *screenlife*, com base na ideia de que não é mais possível separar a vida da sua mediação por uma tela eletrônica.

Figura 5 – Decupagem do diálogo em *Buscando...*



Fonte: Frames capturados do filme *Buscando...*

A fim de fazer essa decupagem analítica, com a utilização de movimentos de “câmera”, *Buscando...* não pôde se valer do procedimento de captura de tela, pois isso resultaria em perda de resolução dos planos mais fechados. A solução encontrada pelos realizadores foi recriar, com o uso de *softwares* de design gráfico, todos os componentes das interfaces que aparecem no filme: cada aplicativo, janela, menu, barra etc. Assim, os ambientes digitais do filme não são as interfaces “reais” dos programas, e sim reconstruções feitas para o mesmo. Em decorrência disso, o filme passou por um longo trabalho de pós-produção, que se estendeu por quase dois anos, semelhante ao tempo de realização de um longa-metragem de animação. Quando questionado sobre essas opções e sobre o modo como elas contrariam o manifesto de Bekmambetov, um dos produtores do filme, Sev Ohanian¹² (apud KOHN,

12 Entrevista concedida ao site Indiewire no ano de 2018. Disponível em: <https://www.indiewire.com/2018/08/timur-bekmambetov-screenlife-interview-searching-unfriended-1201989768/> Último acesso 09/12/2019.

2018, n.p.), respondeu: “com o devido respeito a Timur, nós lançamos uma versão que era bem mais cinematográfica (...). Nós queríamos utilizar os últimos cem anos de linguagem cinematográfica.”¹³

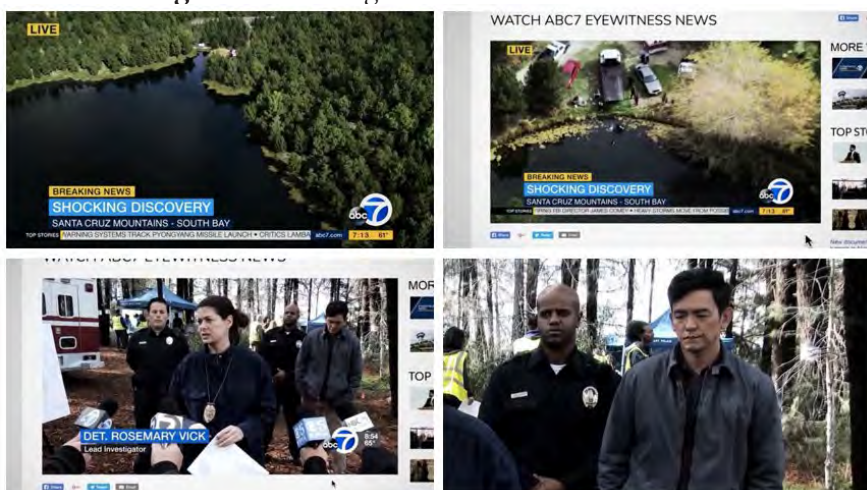
O *screenlife* é um caso bastante explícito de intermedialidade no cinema, do modo como conceito é apresentado por Ágnes Pethö (2011). Trata-se de um fenômeno de convergência da mídia cinema com as novas mídias (ou mídias digitais). Pethö (2011, p. 02) aponta que nos estudos de cinema, a perspectiva da intermedialidade permite ver as transformações da midialidade cinematográfica: os modos como suas formas e processos se modificam nos diálogos, adaptações, combinações com outras mídias. Mas, ainda mais importante, o viés da intermedialidade possibilita descrever com precisão as especificidades estilísticas e os efeitos particulares do próprio cinema. Por exemplo, vimos que mesmo que *Amizade desfeita* opte por uma não intervenção na montagem típica da interface, numa reprodução fiel à forma das novas mídias, suas opções narrativas ainda conservam o estilo cinematográfico clássico. Contudo, em relação à montagem, entendemos que *Buscando...* pode ser definido como um caso de montagem intermídia, sendo o resultado de uma convergência muito particular entre a montagem temporal típica da mídia cinema (que fragmenta e analisa em função da narrativa) e a montagem espacial das novas mídias (que se organiza em janelas).

Essa montagem intermídia torna-se ainda mais complexa em algumas partes do filme, quando uma personagem acessa, na tela do computador, algum conteúdo proveniente de outra mídia, que foi remidiada pelo digital. Citamos como exemplo a sequência (Figura 6) que se inicia com uma reportagem telejornalística sobre a descoberta do carro de Margot abandonado à margem de um rio. Num primeiro momento, a reportagem ocupa todo o quadro, o que a torna uma imagem estranha ao formato *screenlife*. Em seguida, é revelado que tal imagem está sendo exibida em uma janela de um site de notícias, o que justifica a sua presença no filme. Durante

13 Tradução nossa a partir do original: “*With due respect to Timur, we pitched a version that was far more cinematic (...) We wanted to utilize the past 100 years of cinematic language*”. << voltar >>

a sequência, que alterna esses dois momentos, alguns planos recortam a imagem da própria reportagem, orientando o olhar do espectador para as reações manifestadas por David no local. Assim, o que defendemos como uma montagem intermídia, no caso de *Buscando...*, é essa composição que opera passagens entre imagens de diferentes mídias e suas montagens típicas: uma reportagem de televisão (montagem jornalística), exibida em uma janela de site (montagem espacial de interface), com a condução do olhar própria da decupagem clássica (montagem cinematográfica).

Figura 6 – Montagem intermídia em *Buscando...*



Fonte: Frames capturados do filme *Buscando...*

Considerações finais

Embora *Amizade desfeita* e *Buscando...* pertençam ao formato *screenlife*, enfrentando o desafio contemporâneo de construir narrativas cinematográficas em telas de computador, eles atualizam de forma diferenciada as regras do manifesto lançado por Bekmambetov. Como vimos ao longo das análises, eles constroem suas montagens de modos bastante distintos, com diferentes procedimentos e objetivos.

A partir da comparação decorrente da análise dos dois filmes, pode-se destacar duas tendências de montagens do cinema *screenlife*. Primeiramente, como no caso de *Amizade desfeita*, o formato pode estruturar a sua montagem no interfaceamento entre uma personagem e um computador, o que resulta em um cinema de captura de tela, que reproduz fielmente a lógica espacial da montagem das novas mídias. Essa tendência gera imagens complexas, em que múltiplas janelas se acumulam na tela, com uma profusão de informações e com o desenrolar de ações simultâneas. Desse modo, nessa tendência, o espectador também participa do processo de montagem, à medida que tem maior liberdade na condução do seu olhar; é ele quem seleciona e analisa a tela. Em segundo lugar, o *screenlife* pode produzir uma montagem intermídia, em uma convergência entre a montagem espacial das novas mídias e a montagem narrativa cinematográfica. Como vimos em *Buscando...*, esse processo implica em recriar, por meio da computação gráfica, os diferentes elementos da GUI para submetê-los à lógica da decupagem clássica, com a observância de vários procedimentos relacionados à continuidade temporal e à contiguidade espacial. Nesse caso, é a montagem que seleciona e analisa a tela para o espectador, que tem o seu olhar conduzido de modo mais preciso.

Referências

- AMIEL, V. **Estética da montagem**. Lisboa: Texto & Grafia, 2010.
- BEKMAMBETOV, T. “Rules of the Screenmovie: The Unfriended Manifesto for the Digital Age”. **MovieMaker Magazine**, Los Angeles, 2015. Disponível em: <https://www.moviemaker.com/archives/moviemaking/directing/unfriended-rules-of-the-screenmovie-a-manifesto-for-the-digital-age/>. Último acesso 20/10/2019.
- DUBOIS, P. **Cinema, video, Godard**. São Paulo: Cosac Naify, 2004.
- GENETTE, G. **Figuras III**. São Paulo: Estação Liberdade, 2017.
- KOHN, E. “Timur Bekmambetov is done with Hollywood and only wants to make movies on computer screens”. **Indiewire**, Los Angeles, 2018. Disponível em:

- <https://www.indiewire.com/2018/08/timur-bekmambetov-screenlife-interview-searching-unfriended-1201989768/>. Último acesso 09/12/2019.
- MANOVICH, L. **The language of new media**. Londres: The MIT Press, 2001.
- PETHÖ, Á. **Cinema and intermediality: the passion for the in-between**. New-castle: Cambridge Scholars Publishing, 2011.
- SEARCHING (*Buscando...*). Diretor: Aneesh Chaganty. Produtor: Timur Bekmambetov. Estados Unidos-Rússia, 2018.
- UNFRIENDED (*Amizade desfeita*). Diretor: Levan Gabriadze. Produtor: Timur Bekmambetov. Estados Unidos-Rússia, 2014.
- XAVIER, I. **O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência**. Rio de Janeiro: Paz e terra, 1984.



*O OUTRO LADO
DO VENTO:*

ORSON WELLES E A MONTAGEM
DA NOVA HOLLYWOOD

Fabiano Pereira (UAM)

O OUTRO LADO DO VENTO:

ORSON WELLES E A MONTAGEM DA NOVA HOLLYWOOD

Fabiano PEREIRA¹⁴

Resumo

O outro lado do vento (*The other side of the wind*, 2018), de Orson Welles (1915–1985), é exemplo de recuperação de material filmado – entre 1970 e 1976 – e resgate póstumo da visão do artista para conclusão da obra pelo editor Bob Murawski. Para se reconhecer inovações numa perspectiva histórica, sua montagem permite comparações, como neste artigo, à teoria e à prática em torno da obra de Sergei Eisenstein, Dziga Vertov e Jean-Luc Godard. Diferente de outras produções americanas dos anos 1970 em que a montagem inovadora se estendeu por anos e ainda assim repercutem culturalmente até hoje, o filme antecipa tendências da edição de imagens de videoclipe e estética documental das imagens, que se tornariam recorrentes a partir dos anos 1980.

14 Doutorando do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Anhembi Morumbi (PP-GCOM-UAM), e-mail: fabian59@gmail.com.

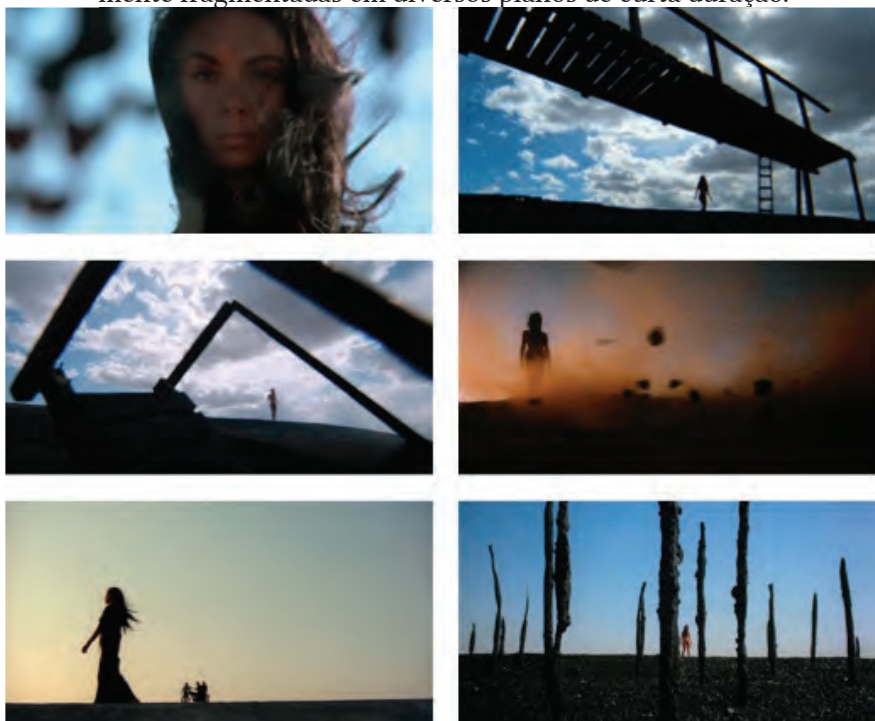
<< voltar <<

Introdução

Parece um encontro marcado de fenômenos definidores de novas fases históricas da indústria cinematográfica americana. *O outro lado do vento* (*The other side of the wind*, 2018) é um filme dirigido décadas antes por Orson Welles (1915-1985), que passou anos inacabado, a exemplo de outras obras dele, como o documentário *É tudo verdade* (*It's all true*, 1943), filmado no Brasil¹⁵. Welles havia propiciado uma renovação notável à estética do cinema clássico hollywoodiano com *Cidadão Kane* (*Citizen Kane*, 1941), o que faz alguns estudiosos o considerarem precursor do cinema moderno. O filme foi rodado entre 1970 e 1976, quando Hollywood propagava as obras de uma nova geração de diretores jovens e influenciados pelo cinema moderno, predominantemente europeu. Seu lançamento tardio diretamente num portal de *streaming*, o Netflix, que custeou a conclusão da obra, exemplifica com força certa tendência atual de filmes que pulam a etapa do circuito de salas de cinema para abastecer o cardápio de filmes oferecidos nesse formato de home vídeo digital. *O outro lado do vento* até teve exibição em salas bastante seletas, boa parte em festivais, sendo para a maioria do público uma obra *online*.

15 Um documentário homônimo sobre a produção da obra foi lançado em 1993, co-produzido entre França e Estados Unidos, com parte do material filmado e crédito de direção dividido entre Welles, Bill Krohn, Myron Meisel, Richard Wilson e Norman Foster. << voltar >>

Figura 1 – Cenas do filme de Hannaford com a atriz Oja Kodar, intensamente fragmentadas em diversos planos de curta duração.



Fonte: Cinematografia: Gary Graver. <https://www.netflix.com>.

Foram anos de esforço em vão para Welles concluir o filme – há quem desconfie que ele não queria finalizá-lo mesmo –, até depois de outros cineastas e produtores se predisporerem sem sucesso à mesma empreitada. Em 2002, o canal a cabo Showtime tentou finalizar e lançar o filme. Os cineastas Wes Anderson e Noah Baumbach tentaram levantar dinheiro para a conclusão do filme em 2015. *O outro lado do vento* gerou uma mística em torno de si para cinéfilos admiradores da filmografia de Welles e muito do que se sabe a seu respeito é por fontes de segunda mão. Os bastidores dessa produção de circunstâncias singulares é tema dos documentários *Serei amado quando morrer* (*They'll love me when I'm dead*, 2018), dirigido por Morgan Neville, e *A última montagem para Orson: uma história com 40*

anos (*A final cut for Orson: 40 years in the making*, 2018), de Ryan Suffern, disponibilizados pela Netflix simultaneamente ao filme de Welles.

O tempo que a edição do filme levou é apenas estimado, decorrente das dificuldades de produção e mudanças de equipe que atrasaram por anos o processo. Para se ter ideia, um trabalho de edição convencional para um filme de longa metragem envolve sincronização do material captado após cada dia durante as filmagens, com seleção de cenas que devem começar a formar o corte final (NAZARIAN, 2015, p. 1). Terminadas as filmagens, o processo de edição prossegue à medida que as decisões de diretores e produtores forem reduzindo as escolhas finais das cenas, durações, cortes, fusões, *fades*, etc., rumo à forma final do filme. Um filme de longa metragem leva, em média, de quatro a oito semanas para ser rodado. Já o processo de edição e pós-produção em geral dura de seis meses a um ano (JORDAN, 2018, p. 1).

A análise e as reflexões aqui pretendidas em torno da montagem da obra só agora concluída apóiam-se predominantemente em produções teóricas anteriores à conclusão do filme e críticas da imprensa especializada, sobre Welles e seus outros filmes. Ainda que sem respaldo acadêmico mais denso sobre um filme tão recente, há nele indícios suficientes para relacioná-lo ao seu tempo histórico de rodagem e ao atual momento da indústria, com que ele curiosamente também se adéqua. Dada a credibilidade artística tão reiterada de Welles ao longo de décadas, por conta principalmente de *Cidadão Kane* – eleito melhor filme de todos os tempos por críticos e pesquisadores na revista *Sight & Sound* por um período equivalente a meio século –, suas experimentações de montagem não surpreenderiam tanto, não fosse a época em que o filme foi produzido – e a época em que foi lançado, ainda que já sem interferência do diretor. Jardim Costa percebeu essa sintonia na estratégia da Netflix.

A Netflix também está por trás do grande acontecimento cinematográfico do ano, igualmente marcado pela polêmica: a reconstrução do filme inacabado de Orson Welles *O outro lado do vento*, que poderia muito bem encarnar outra posição essencialista de sinal oposto, posição daqueles que consideram a

montagem –e não a temporalidade– o que define a identidade do cinema. *O outro lado do vento* se parece mais com as fascinantes ruínas de uma obra (im) possível do que com um discurso fechado, mas seu barroquismo expressivo e sua narrativa quase cubista presidem o pódio das poéticas do artifício num ano em que alguns gêneros populares como o terror, a ficção científica e os filmes de super-heróis se deixaram agradavelmente intoxicar pela pós-modernidade, como demonstraram *Climax*, de Gaspar Noé; *Hereditário*, de Ari Aster; *Suspiria*, de Luca Guadagnino; *Mandy*, de Panos Cosmatos; *Jogador nº1*, de Steven Spielberg, e *Homem-Aranha: No Universo Aranha*, de Persichetti, Ramsey e Rothman. (COSTA, 2018, p. 1)

Em *Serei amado quando morrer* o próprio Welles fala, provavelmente em 1966 – conforme a edição do documentário leva a crer –, que ele pretendia fazer um filme que parecesse um documentário, com os atores improvisando, sem tanto controle do estúdio, diferente de tudo que ele já tinha feito. Buscava os “divinos acidentes”, situações imprevistas filmadas que considerava o que os filmes tinham de melhor. Também buscava, havia anos, financiamento para seus filmes fora de Hollywood, especialmente depois de *A marca da maldade* (*Touch of evil*, EUA, 1958), dirigido por ele, decepcionar os produtores. Welles precisava de dinheiro para financiar um filme que deveria ser um sucesso de bilheteria num momento em que Hollywood era tomada por uma nova geração de diretores jovens, a chamada Nova Hollywood, que o reverenciava. Ele sentia que seria mais fácil financiar seu novo filme, cujo enredo trataria de... Hollywood. Ledo engano...

Pouco antes de iniciar a produção, Welles conheceu Gary Graver (1938-2006), que o contactou por telefone – a exemplo do reverenciado diretor de fotografia Gregg Toland, de *Cidadão Kane* – e se responsabilizaria pela cinematografia de todos os filmes do diretor a partir dali. *O outro lado do vento* simula a realização de um documentário sobre o último dia de vida de um cineasta americano, que volta a Hollywood depois de anos na Europa, mesclada a imagens do filme homônimo que ele está tentando

terminar sem fundos. A situação do protagonista Jake Hannaford (John Huston, outro ator cineasta) equivale à de Welles, o que reforça o caráter documental, pessoal e metalinguístico da dramatização. Outro cineasta, Peter Bogdanovich, então iniciando sua carreira, depois de atuar como historiador e crítico de cinema, participa no papel de Brooks Otterlake até de cenas improvisadas por Welles para conferir aspecto documental ao filme. Mais diretores, como Claude Chabrol, também aparecem na festa que Hannaford organiza.

É a voz de Welles que orienta o documentário dentro do filme. Em *Serei amado quando morrer* ele afirma que o falso documentário de *O outro lado do vento* não tem um estilo que ele adotaria, da mesma forma que o filme de Hannaford, que homenageia ou satiriza o estilo atmosférico de ficção, sem trama clara, popular no cinema europeu dos anos 1960. Em entrevista ao jornal New York Times em novembro de 1976, a atriz Susan Strasberg lembra que quando um câmera perguntou a Welles o que ele queria para uma cena, a resposta foi “Seu idiota! Não consegue ver que eu não tenho a mais remota ideia do que eu quero?”. A produção já tinha seis anos e meio na época da publicação, conta o repórter Charles Higham, e as filmagens já estavam encerradas. A matéria destaca que Welles já havia declarado sua dificuldade em lidar com seus filmes finalizados, por querer continuar mudando elementos neles, e que a equipe estava perdida no processo (HIGHAM, 1976, p. 45).

A montagem havia se intensificado em 1975. O que também já estava em curso era o fim precoce da Nova Hollywood, quando filmes mais pessoais de diretores jovens passaram a dar lugar aos chamados *blockbusters*, ainda que dirigidos por alguns deles. Esses filmes arrasa-quarteirão de grandes bilheterias e propensos a licenciamentos de vários produtos correlatos, têm em *Tubarão* (*Jaws*, EUA, 1975), de Steven Spielberg, e *Guerra nas estrelas* (*Star wars*, 1977), de George Lucas, seus primeiros exemplos, num processo que dura até hoje e não dá sinais de mudanças para breve. As dificuldades de falta de dinheiro para concluir o filme levaram Welles a buscar produtores e fundos de outros países, como Espanha e Irã.

Os entrevistados divergem sobre a intenção dele de deixar ou não a obra inconclusa. Outras referências importantes, *Eraserhead* (1977), de David Lynch, e *Apocalypse now* (1979), de Francis Ford Coppola, um filme independente e uma superprodução, foram filmes americanos da época com montagens inovadoras que levaram anos e reverberam culturalmente até hoje. Entretanto, a edição de ambos se destacava pelos efeitos sonoros em contrastes peculiares, cada qual ao seu estilo, com as imagens. *O outro lado do vento* prioriza a ousadia visual.

Complexidade acelerada

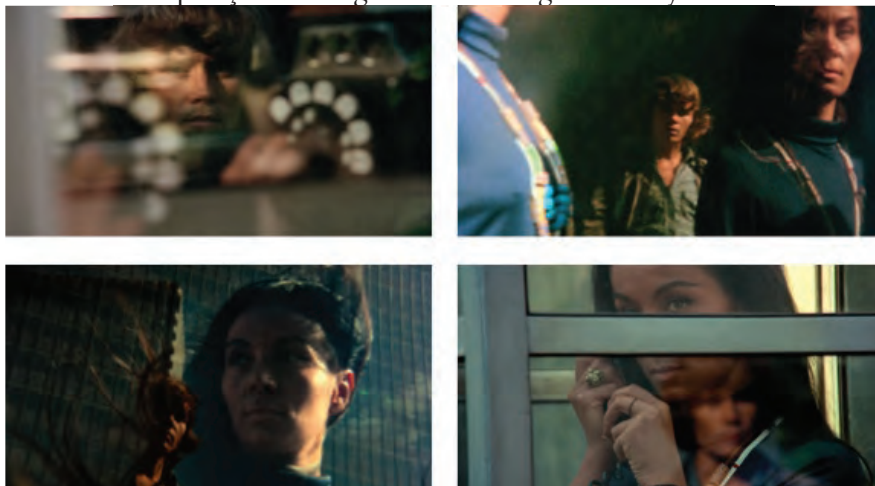
Ao estilo do filme de que trata, que imita um documentário, *Serei amado quando morrer* usa diversos fragmentos de filmes, programas de TV, *stills*, e entrevistas gravadas em preto e branco quase sempre por ângulos inusitados mostrando apenas parte do rosto da pessoa entrevistada e muitos *offs* de voz. Outro exemplo disso é *Cidadão Kane*, nota Todd McCarthy, por reforçar a ideia de que ninguém conhece o homem completo, então qualquer relato é parcial e sujeito a revisões (MCCARTHY, 2018, p. 1), seja sobre Charles Foster Kane, Orson Welles ou Jake Hannaford. O estilo frenético é tão de colcha de retalhos quanto o filme de que trata, tanto que ambos foram lançados juntos. Josh Karp descreve bem a proposta de montagem de Welles.

Era tudo parte do conceito criativo de Welles: filmar em tantos formatos quanto possível e editá-los juntos como uma colagem cinematográfica de imagens em movimento e estáticas filmadas tanto em cores e preto e branco, com 16mm, 35mm, Super 8, câmeras portáteis e fixas. Como parte disso, muitos extras receberam câmeras com o pedido de filmar durante as cenas da festa. Welles também imaginou que haveria várias equipes de documentário, incluindo uma da televisão alemã e outra da BBC, criando assim um comentário subjacente sobre a mídia moderna que tudo consome e tenta devorar Hannaford,

mas está realmente se “alimentando” de si mesma: costurada durante a edição, aquela frenética, agitada e hiper-real filmagem de festa funcionaria como uma moldura, fornecendo contexto e uma estrutura narrativa na qual Welles poderia posicionar o lindo, mas sem sentido, filme de retorno de 35mm de Hannaford. (KARP, 2015, p. 49)

Tanto o filme de Welles quanto o de Hannaford são devedores pelo menos das montagens rítmica e tonal de Sergei Eisenstein – além, é claro, da noção de plano enquanto célula de montagem (EISENSTEIN, 2002, p. 42), tão caro a Welles e seu gosto pelas relações de profundidade de campo. A partir do conceito de montagem de atrações, Eisenstein pretendia romper com o projeto ilusionista de dissimulação do artificial da linguagem cinematográfica na construção da narrativa, a exemplo do cinema clássico de D.W. Griffith e do efeito de associações da montagem de Lev Kuleshov. A ideia era causar choques emocionais e psicológicos que despertassem o espectador para as estratégias naturalistas de construção de um discurso no filme, a própria montagem, que deveria ser exposta. “Quebras, choques, descontinuidade, fragmentação, elementos que, ao serem não só incorporados, mas evidenciados” (MORALES JR., 1996, p. 2), tornam clara a consciência de construção, de ponto de vista, de autoria, de artificialidade da montagem.

Figura 2 – Plano enquanto célula de montagem, conforme Eisenstein propunha, valorizando a profundidade de campo pelo reflexo, que simula sobreposição de imagens. Cinematografia: Gary Graver.



Fonte: <https://www.netflix.com>.

Na montagem rítmica, o conteúdo do quadro deve ser considerado para o comprimento do fragmento de filme, ou seja, sua duração. “A tensão formal é aqui obtida abreviando-se os fragmentos não apenas de acordo com o plano fundamental, mas também pela violação deste plano”, ele explica sobre esse primeiro tipo (EISENSTEIN, 2002, p. 81). “A violação mais efetiva é conseguida com a introdução de material mais intenso num tempo facilmente distinguível”. Eisenstein classifica a montagem tonal como um estágio além da rítmica, que se pauta pelo movimento dentro do quadro para impulsionar o movimento de um quadro para outro (EISENSTEIN, 2002, p. 81).

A noção de movimento no quadro tem um sentido mais amplo que o de mero deslocamento de corpos. Ela engloba todas as sensações do fragmento de montagem, baseando-se no tom geral do fragmento, seu caráter emocional. A vibração da luz pode levar a uma leitura de uma cena mais ou menos sombria, no caso uma tonalidade de luz, ele exemplifica. Muitos elementos angulosos em cena podem gerar uma leitura de um tom agudo

da imagem, caso de uma tonalidade gráfica (EISENSTEIN, 2002, p. 81), e assim por diante, valendo até graus de suavidade de foco. “A montagem tonal nasce do conflito entre os princípios rítmicos e tonais do plano” (EISENSTEIN, 2002, p. 84). Dziga Vertov é outra referência russa que contribui na análise da montagem de Welles e Murawski pelos elos possíveis de sentido que suas imagens retalhadas permitem observar. Elas anteciparam relações que a hipermídia traria, conforme Sérgio Bairon.

Talvez de todas as características do cinema de Vertov que podemos destacar, a montagem seja a mais consequente nas relações com a hipermídia. Em *O homem com a câmera de filmar*, por exemplo, a montagem não ocorre somente na interlocução de fotogramas, mas sobretudo no cruzamento e na multiplicação do encontro de olhares, sendo que o próprio argumento do filme impede um único olhar emissor. O mundo despertando, os olhares do diretor, da jovem mulher, da janela e da câmera, se mesclam para tentar expressar que sempre algo ou muito no dia a dia nos escapa. (BAIRON, 2008, p. 1)¹⁶

Apesar da premissa do registro documental como ponto de partida para a poética construtivista da montagem de Vertov, o que é apenas simulado na dramatização do filme de Welles, a importância do intervalo como elemento organizador da ação (VERTOV, 1983, p. 250) é comum a ambos. O ritmo acelerado da obra de 2018 quase só permite ao olhar do espectador perceber os olhares das personagens em cena. E enquanto o filme de Hannaford conta quase sempre com dois personagens mudos, às vezes um a mais, a festa do cineasta tem constantes conversas coletivas que espalham olhares e falas entre diversos personagens, o que norteia a fragmentação da montagem pelos cortes. É como a explosão da narrativa sob cinco pontos de vista distintos de *Cidadão Kane* em milhares de minúsculas partes, formando um complexo caleidoscópio. “Trata-se antes de flagrar o deslocamento, a passagem vertiginosa dos instantes no

16 Bairon se refere a *Chelovek s kino-apparatom* (*Um homem com uma câmera*, 1929).

dinamismo da imagem, guardando uma vinculação muito mais estreita com as anamorfofes”, Irene Machado (2001, p. 6) explica sobre a forma de Vertov explorar o intervalo, algo que se aproxima bastante do efeito alcançado por Welles e Murawski.

Embora Eisenstein privilegiasse uma dialética em torno de um sentido do filme e Vertov uma de oposição em que a própria dialética é a matéria do filme (ROVAI, 2009, p. 50), a ideia de violação do plano, citada pelo primeiro, os aproxima pelo viés da montagem rítmica, ainda que não de todo o leque de propostas de montagem de Eisenstein. O kinokismo, movimento criado por Vertov, “é a arte de organizar os movimentos necessários dos objetos no espaço, graças à utilização de um conjunto artístico rítmico adequado às propriedades do material e ao ritmo interior de cada objeto” (VERTOV, 1983, p. 250). Análogo ao compasso musical, o corte na sinfonia de movimentos da montagem de Vertov dá chicotadas na imagem num ritmo que depois ele ultrapassa (AKERMAN; LOBATO, 1998, p. 30). Além da teoria russa, pode-se reconhecer contribuições autorais de Welles, bem como outras contemporâneas à obra na montagem em *O outro lado do vento*.

Tanto a cinematografia quanto a edição do filme retomam soluções de *Cidadão Kane*, que romperam com a tradição narrativa. Lá estão a mistura de estilos diferentes (ficção e documentário), duas ações registradas no mesmo plano pela profundidade de campo (MOURÃO, 2002, p. 36), mas no filme de 2018 Welles abre mão do plano-sequência para registro da ação na integridade de seu tempo. Entretanto, nos anos 1970 surgia em Hollywood uma nova geração de diretores influenciados pelo cinema moderno europeu e a proposta da montagem dos novos cinemas da década anterior reflete nas estratégias adotadas, especialmente a da Nouvelle Vague francesa. Alfredo Manevy descreve este movimento pela estética do fragmento, polifonia narrativa, formas até então atribuídas ao documentário e a incorporação do acaso na filmagem (MANEVY, 2006, p. 221) – os “divinos acidentes”, para Welles – que marcaram esse movimento. Tal influência contrariaria um dos motivos que haviam levado o influente crítico francês

André Bazin a elogiar *Cidadão Kane*, a continuidade temporal dos planos, em favor do que Jean-Luc Godard chamou de a artificialidade erótica do instante (MANEVY, 2006, p. 234).

A partir da consciência do cinema como aparato, o movimento adotava uma concepção de montagem ágil, conceitual e moderna que não temia a descontinuidade, a exemplo do cinema hollywoodiano (MANEVY, 2006, p. 245), e gerava maior quantidade de tomadas para isso, como no filme de 2018. Também previa inserções de arquivos filmicos, material documental, programas de TV, quadrinhos, pinturas ou textos ao longo do filme. “Tanto (François) Truffaut quanto Godard limpavam a imagem da Nouvelle Vague do aspecto normatizador da maquiagem de estúdio” (MANEVY, 2006, p. 246), explica o autor. “É preciso recriar a inocência perdida, “limpar o olhar” do espectador, pela descontinuidade da narração” (MANEVY, 2006, p. 247). Avaliando *Acossado (À bout de souffle*, 1959), de Godard, Manevy considera o modo de filmar do cineasta “lúdico, heterogêneo, devedor de muitos gêneros culturais, da poesia à entrevista televisiva, sem pretensões ilusionistas”, em que cabem a homenagem, o comentário, o esforço poético, o espírito de ensaio e a discussão de temas atuais (MANEVY, 2006, p. 242), com seus *jump cuts*¹⁷ que remetem a elipses e *faux raccords*¹⁸.

Comparado ao todo da obra, com seu estilo documental de aparência improvisada, os trechos do filme de Hannaford também primam por cortes ligeiros, mas com ângulos atípicos, calculados com o apuro estético de sua tonalidade gráfica. Há recorrência de elementos visuais entre câmera e objeto principal para destacar a profundidade de campo e várias superfícies reflexivas que simulam sobreposições. Fragmentária e polifônica, conforme Manevy, a ambiguidade narrativa se apoia numa montagem complexa e, graças à irregularidade constante de seu fluxo, não claramente

17 Corte no decorrer de uma tomada ou entre duas cenas que gera uma transição brusca. << voltar <<

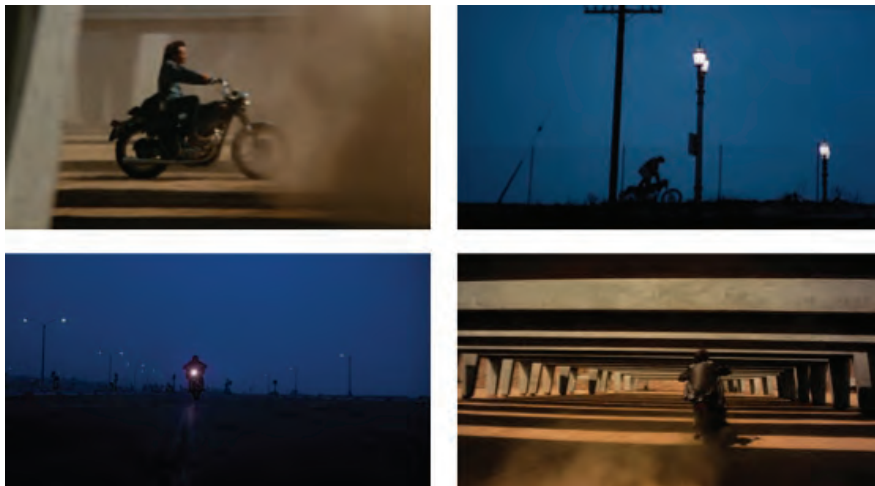
18 *Raccord* é qualquer elemento de continuidade entre dois ou mais planos, como o de olhar de personagem e objeto visto, o de movimento, de gesto ou de eixo, entre outros, feito para manter a atenção do espectador na narrativa. *Faux raccord* é o *raccord* falso, que não alcança visualmente a lógica da transparência da continuidade, mas não rompe com o fluxo narrativo. << voltar <<

linear. “Godard é a influência definitiva”, considera Welles, por seu “desprezo incrível pelos maquinismos cinematográficos e até pelos próprios filmes – uma espécie de desprezo anárquico e niilista pelo meio –, algo que, em seus melhores e mais vigorosos trabalhos, é muito estimulante” (BOGDANOVICH, 1992, p. 189).

A julgar pela filmografia de Welles e Godard, o desprezo era tão somente pelas convenções estéticas. Entretanto, Godard acabara de se unir a um grupo de realizadores batizado de *Dziga Vertov* (1968-1973). Este homenageava a exposição do material e bases formais por trás da ilusão cinematográfica clássica – praticada por Vertov – e rompia com a noção de autoria individual da Nouvelle Vague. Era evidente a afinidade entre Godard e o cineasta russo pautado pela montagem dialética do intervalo, da ruptura (ALMEIDA, 2005, p. 35). O filme de Hannaford, além de lembrar muito do estilo atmosférico da filmografia de Michelangelo Antonioni, tem a locação da festa, maior parte de sua metragem, numa casa ao lado da usada em *Zabriskie Point* (1970), dirigido por este cineasta italiano. “Mas se a visão ou a consciência poética de Antonioni é essencialmente estética, a de Godard é mais ‘tecnicista’ (não menos poética por isso)”, aponta Deleuze (1983, p. 99). E é a técnica que Welles mais pratica e expõe.

Depois do prólogo em *voice over* de Otterlake, ainda com fotografias estáticas para ilustrar sua narração de anos depois do que as imagens mostram, o filme começa num estúdio de cinema já como um grande mosaico de fragmentos de diversos diálogos filmados com as mais variadas câmeras portáteis (ou maiores imitando o tipo de registro que se faz com aquelas), em diversos enquadramentos. “Contei cerca de 2300 tomadas em 117 minutos, uma média de três segundos por tomada”, afirma David Bordwell (BORDWELL, 2018, p.1).

Figura 3 – O movimento registrado não é páreo em velocidade para a dos cortes da montagem de Welles e Murawski. Cinematografia: Gary Graver.



Fonte: <https://www.netflix.com>.

Poucas tomadas parecem feitas com a estabilidade de um tripé, algumas são em preto e branco. É a abreviação e a violação do plano, de que trata Eisenstein, e a sucessão de rupturas, proposta por Vertov, o tempo inteiro. À movimentação dos corpos no quadro se soma a das diversas câmeras em seus diversos ângulos. Vários dos corpos em posições mais estáveis estão em veículos em movimento. O som, predominantemente diálogos, alinhava a coerência das imagens e sua qualidade oscila também conforme o tipo de câmera que registrou as imagens. Quando o filme de Hannaford é exibido, a verborragia da festa dá espaço à trilha musical ou aos efeitos sonoros.

No filme de Hannaford, um jogo de tonalidades de luz com tantas cores contrastantes e tantos cortes, que parece um videoclipe de *rock*. Já a intrincada perseguição na estação de trem abandonada, com o teto vazado gerando sombras paralelas, lembra o jogo de espelhos de *A dama de Shanghai* (*The lady from Shanghai*, 1947), clássico de Welles. Há uma cena em que o filme de Hannaford é exibido em um *drive-in* e um dos personagens,

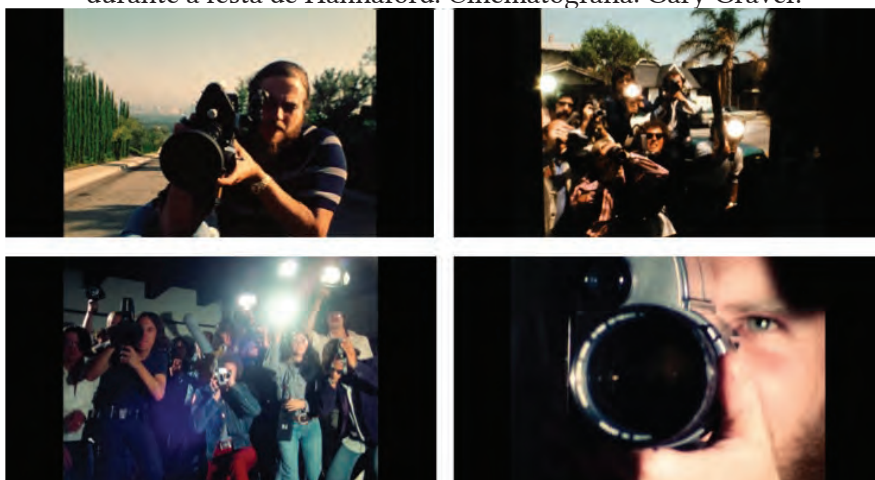
o Barão (Tonio Selwart), acha que os rolos estão fora de ordem, antes de perceber que isso não faria diferença. Essa referência a uma montagem complexa, não linear e acelerada faz pensar quanto Welles antecipou, com a descontinuidade ágil e conceitual de seu filme, o ritmo intensamente entrecortado de um tipo recorrente de videoclipe que o canal musical MTV popularizaria a partir dos anos 1980, conforme explica Rob Schröder.

A MTV efetuou uma mudança na maneira como entendemos imagens. Uma das razões para isso foi que, no início da MTV, todo tipo de pessoa – não envolvida demais em arte visual, mas dedicada à divulgação e publicidade – tinha que criar histórias curtas que abrangessem texto e música. Como resultado, toda uma nova linguagem surgiu com um enredo limitado e um estilo de corte e edição emprestado do cinema de vanguarda americano da década de 1960. Obviamente, eu me refiro aqui à forma em vez de conteúdo. Nesse estilo, o corte era imensamente rápido, então o significado das imagens tinha que ser apreendido muito rapidamente. Naquela época, havia uma pequena audiência que poderia gerar num nível abstrato uma compreensão do que significava aquela edição experimental. Com a MTV, o fenômeno da história de três minutos foi adotado por um grupo que não conhecia conscientemente a história daquele tipo de edição, mas que, de alguma forma, foi forçado a desenvolver esse estilo. Uma geração cresceu em meio a uma cultura visual rápida e um rápido entendimento das imagens, que é, na verdade, o clichê da novela: se você assiste a algumas imagens instantâneas, sabe do que se trata. Dessa forma, uma cultura semelhante à MTV é a apropriação de imagens a enormes velocidades. (SCHRÖDER, 2001, p. 33)

Sobre o cinema experimental americano, Gilles Deleuze reconhece a influência de Vertov (DELEUZE, 1983, p. 109). De maneira equivalente, a montagem de Welles reiterava sua preferência pela experimentação que, se não exatamente implicava na invenção de recursos de estilo e sentido, trazia de práticas cinematográficas à margem de Hollywood tais soluções e as usava para levar além em complexidade e sutileza o que, a exemplo

de *Cidadão Kane*, era uma narrativa de base clássica. Além disso, anteviu mais uma vez o que se tornaria prática recorrente a partir dos anos 1980. “Câmeras mais leves, assim como a Steadicam e outros suportes flexíveis de câmera (...), permitiram aos diretores imitar as tomadas em movimento intrincadamente coreografadas de Orson Welles, Max Ophuls e Alfred Hitchcock” (BORDWELL; THOMPSON, 2010, p. 674), avaliam Kristin Thompson e Bordwell. “Os diretores também reviveram as câmeras de mão, que, acreditava-se, elevava a energia visual e sugeria um autenticidade crua de documentário” (BORDWELL; THOMPSON, 2010: p. 675).

Figura 4 – Câmeras de todos os tipos em profusão no caminho até e durante a festa de Hannaford. Cinematografia: Gary Graver.



Fonte: <https://www.netflix.com>.

Murawski conta como Welles tentou criar agilidade por meio da edição rápida, cheia de cortes, com evidente senso hipercinético de movimento (O’FALT, 2018, p. 1). Mas essa opção transcende a mera questão estética. Sem o prestígio nos grandes estúdios, que décadas antes lhe permitia o acesso a equipamentos sofisticados, como guias e *dollies*, e profissionais experientes, ele não conseguia os recursos e a estrutura necessários para

realizar o tipo de cena ou sequência intricada e de difícil realização que o tornou famoso, como a da sequência de abertura de *A marca da maldade*.

Há relações possíveis a serem traçadas entre a montagem de Murawski e outro trabalho de Godard posterior à produção de *O outro lado do vento*. Trata-se da série televisiva documental *História(s) do cinema (Histoire(s) du cinéma*, 1989-1999) que faz expressivo uso de colagens de material de arquivo. Godard compõe imagens em sobreposições, o que Lev Manovich (2001, p. 323) chama de montagem espacial, distinta da temporal, que adota a justaposição de planos, caso de Murawski. Henri Gervaiseau defende que Godard buscava produzir uma imagem de nova natureza que ressurgiu no presente e se comunica com um instante passado, repetidamente ao longo da obra, em novas configurações temporais, “a um novo modo de inter-relacionamento do presente, do passado e do futuro” (GERVAISEAU, 2006, p. 46-47).

Até chegar a *História(s) do cinema* (1988-1998), obra de conclusão de uma longa pesquisa em torno das possibilidades da montagem, Godard procedeu a diferentes experimentações para introduzir História em seus filmes, se servindo de imagens de arquivo, de citações ou mesmo de sua própria presença diante da câmera. (...) Sua obra evolui numa zona de indistinção entre a grande e a pequena história, o real e a ficção, o que faz dela uma importante fonte de documentos a respeito da época de realização de cada filme e da evolução de um pensamento crítico sobre a imagem. Uma genealogia do método godardiano de montagem poderia ser estabelecida colando, simplesmente, um depois do outro, seus mais de cem filmes, para assistir, em seguida, ao conjunto da obra, verificando suas recorrências temáticas e suas variações. Descobriríamos, sem dúvida, nesse filme de cerca de 200 horas, um longo processo de criação de uma forma que pensa e que problematiza a História. Sua filmagem é uma constituição de arquivos, de provas para o futuro. E sua montagem é uma retomada de arquivos, de marcas do passado. Nos dois casos, uma abordagem historiadora orienta a criação da imagem. (LEANDRO, 2013, p. 1-2)

Gabriela Almeida analisa a montagem da série, bem como seu caráter ensaístico e a arqueologia crítica que esta proporciona. A seleção das imagens reunidas tem também um caráter autobiográfico, de memórias pessoais que operam como “ferramenta de investigação e inventário dos seus interesses pessoais” (ALMEIDA, 2015, p. 119). São registros de uma época, não só selecionados e colecionados pelo artista, como também apropriados por ele como sua leitura do mundo. Georges Didi-Huberman é referência estrutural no entendimento da autora sobre o tipo de montagem de Godard na série e lança outra luz possível sobre *O outro lado do vento*.

A montagem – pelo menos no sentido que nos interessa aqui – não é a criação artificial de uma continuidade temporal a partir de “planos” descontínuos, dispostos em sequência. Ao contrário, é um modo de expor visualmente as discontinuidades do tempo que atuam em todas as sequências da história. [...] Aqui, portanto, “montar imagens” nunca decorre de um artifício narrativo para unificar fenômenos dispersos, mas, ao contrário, de um utensílio dialético no qual se cinde a aparente unidade das tradições figurativas no Ocidente” (DIDI-HUBERMAN, 2013, p. 399-400)

Essa conexão com Godard, ainda que não por influência direta de nenhuma das suas obras, remete à referência de Vertov e Eisenstein para a melhor compreensão do filme póstumo de Welles, ainda que sem a montagem espacial como solução. Ela ainda amarra um ciclo de paralelos possíveis entre seu filme e experimentações anteriores de montagem. Welles e, conseqüentemente, Murawski são tão intensamente dialéticos, conforme Didi-Huberman, quanto quase sempre sequenciais e narrativos no filme de 2018.

Considerações finais

É curioso notar como uma mesma época de um mesmo país, ainda que de autores, temas e orçamentos tão distintos, produziu três longas-metragens

em que a montagem foi tão prolongada quanto definidora do caráter inovador de cada obra. Entre *Eraserhead* e *Apocalypse now* relações audiovisuais complexas e improváveis que descolavam o que se ouvia do que se via. Welles precisou do som como alicerce de coerência e clareza na medida do possível para ajudar a organizar a intrincada leitura imagética de sua narrativa. Num breve hiato de maior abertura em Hollywood para a criatividade mais livre das tradições narrativas, Welles não disfarçava a influência de cineastas estrangeiros como combustível tanto para levar além das inovações da nova geração do cinema americano como para cavar seu caminho de volta a ele.

Distinguindo-se dos outros dois filmes por criar sensação de instabilidade, fragmentação na cinematografia e na montagem de imagens, Welles se antecipou à popularização das videocâmeras portáteis, com registros de múltiplas perspectivas e formatos e uma narrativa que se desobriga de uma condução clara para compreensão da plateia. A midiaticização intensa da festa de Hannaford, para além de uma coletiva de imprensa ou um único registro de acompanhamento documental, antecipa o olhar coletivamente midiaticizado, interativo, simultâneo e constante atual, até onde a tecnologia dos anos 1970 permitia estimar.

Essa complexidade tornou o mérito da conclusão do processo de montagem por Murawski muito maior. Mais que assumir o trabalho abandonado décadas antes, coube a ele organizar um material enorme e desorganizado, processo que remete ao de Godard em *Histórias(s) de cinema* e que, graças aos avanços tecnológicos de escaneamento, pôde ser adequadamente identificado para isso. Murawski respeita a complexidade da proposta de Welles, banhada na montagem rítmica de Eisenstein e na valorização do intervalo de Vertov. Ainda assim, *O outro lado do vento* teria sido uma obra de exceção em qualquer contexto, qualquer cenário, qualquer cinematografia no mundo. Continua sendo. Mesmo na filmografia de Welles. Contribui bem mais enquanto linguagem que os também incompletos *Don Quijote de Orson Welles* (1992) e *É tudo verdade* (1993), também finalizados depois da morte de Welles, embora sem tudo que filmou.

Se Kane era lembrado por meio de cinco pessoas que o conheceram bem, com seus diferentes pontos de vista, Hannaford é descrito por bem mais, inclusive por si próprio, sem que com isso se chegue a conclusão definitiva alguma sobre sua história e motivações – assim como as de Welles em relação ao filme, sua concepção de cinema e sua relação com Hollywood. Por mais que se veja seus recursos de estilo em outras obras e outros formatos de mídia e de produto audiovisuais, Welles e a equipe envolvida na recuperação e finalização do filme criaram uma obra para e sobre o cinema. Sobre a ávida e constante sanha deste meio por vitalidade, extraída da juventude de suas estrelas ou da novidade de suas soluções expressivas, bem como sobre a ameaça de seu fim pela renovação tecnológica de equipamentos e formatos cada vez mais modernos e acessíveis.

O resultado é um filme caleidoscópico, seja na sua cinematografia, sua montagem, sua produção, os fragmentos híbridos que mesclam e espalham narrativa ficcional e registro documental, bem como nos tempos de sua História, a odisseia de aquisição, organização, edição e finalização do material filmado. Enquanto Welles montou o que ele mesmo filmou ao longo de anos, a Murawski coube a tarefa de recuperar tanto quanto possível a visão do cineasta, supondo e propondo soluções a partir do que seu resgate permitiu na reconfiguração do enorme arquivo imagético que Welles deixou incompleto e fragmentário. Até a autoria da montagem é fragmentária, no intervalo de décadas entre a produção e a conclusão da obra. Não era a montagem de um quebra-cabeça, pois em grande parte as peças jamais haviam sido sedimentadas a partir de um todo pronto, que precisava ser montado. A montagem de Welles é dialética, como a de Murawski. Mas só este precisou tanto questionar, investigar, quanto (se) permitir elaborar tanto a história quanto a História de *O outro lado do vento*.

Referências

- ALMEIDA, G. M. R. **Ensaio, montagem e arqueologia crítica das imagens: um olhar à série História(s) do Cinema**, de Jean Luc Godard. Tese (Doutorado) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação, Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação, Porto Alegre, BR-RS, 2015.
- ALMEIDA, J. **Dziga Vertov Group**. São Paulo: Witz Edições, 2005.
- AKERMAN, K.; LOBATO, R. “Dziga Vertov o revolucionário”. **Revista Eclética**, ano 3, nº 6, Jan./Jun. 1998. Disponível em: <http://puc-riodigital.com.puc-rio.br/cgi/cgilua.exe/sys/start.htm?sid=111#.XiCFWVNKiL9>. Acesso em: 16 jan. 2020.
- BOGDANOVICH, P. **Este é Orson Welles**. São Paulo: Editora Globo, 1992.
- BORDWELL, D. **Venice 2018: Welles and The other side of the wind**. Disponível em: <http://www.davidbordwell.net/blog/2018/09/04/venice-2018-welles-and-the-other-side-of-the-wind/>. Acesso em: 1 mai. 2019.
- BORDWELL, D.; THOMPSON, K. **Film history: an introduction**. Nova York: McGraw Hill Higher Education, 2010.
- COSTA, J. Entre as raízes e o fator Netflix. **El País**, São Paulo, 21 de dezembro de 2018. Disponível em: https://brasil.elpais.com/brasil/2018/12/14/cultura/1544791170_936138.html?id_externo_rsoc=FB_CC&fbclid=IwAR3KVnva-t0OhbRsRMJZ046wXLE7EBn3CO3yWH2V0KsTB6kKbCbFUZmFP5k. Acesso em: 25 jan. 2019.
- DELEUZE, G. **Cinema 1: a imagem-movimento**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1983.
- DIDI-HUBERMAN, G. **A imagem sobrevivente: história da arte e tempo dos fantasmas segundo Aby Warburg**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2013.
- EISENSTEIN, S. M.. **A forma do filme**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.
- GERVAISEAU, H. (2006). Límiares: Histoire(s) du cinéma de Jean-Luc Godard. **Significação: Revista De Cultura Audiovisual**, V. 33 N. 26 (2006), p. 43-86. Disponível em: <https://doi.org/10.11606/issn.2316-7114.sig.2006.65633>. Acesso em: 9 jan. 2020.
- HIGHAM, C. “The film that Orson Welles has been finishing for six years.” **The New York Times**, 18 de abril de 1976, p. 45. Disponível em: <https://www>.

- nytimes.com/1976/04/18/archives/the-film-that-orson-welles-has-been-fishing-for-six-years-will.html. Acesso em: 1 mai. 2019.
- JORDAN, L. Entrevista. In: BRANNAN, K.. **Veteran Film Editor Shares Insider Secrets on Breaking-in**. Disponível em: <https://www.mpse.org/what-is-audio-post-production>. Acesso em: 21 mar. 2019.
- KARP, J. **Orson Welles's last movie: the making of The other side of the Wind**. Nova York: St. Martin's Press, 2015.
- LEANDRO, A. "Histórias de montagem, montagens da História (Godard e os arquivos)". In: COUTINHO, M, e SOUTO MAYOR, A. org. **Godard e a educação**. Belo Horizonte: Autêntica, 2013.
- MACHADO, I. Linguagem e Militância: o cine-documentário de Dziga Vertov. **Revista Olhar**. Ano 03, n. 5-6. Jan-Dez/01. Disponível em: <http://www.ufscar.br/~revistaolhar/pdf/olhar5-6/IRENE.pdf>. Acesso em: 16 jan. 2020.
- MANEVY, A. Nouvelle Vague. MASCARELLO, F.. **História do cinema mundial**. Campinas: Papirus Editora, 2006.
- MANOVICH, L. **The language of new media**. Cambridge: MIT Press, 2001.
- MCCARTHY, T. **'They'll Love Me When I'm Dead'**: Film Review | Telluride 2018. Disponível em: <https://www.hollywoodreporter.com/review/theyll-love-me-im-dead-review-1137567>. Acesso em: 25 jan. 2019.
- MORALES JR., W. P. "A montagem do construtivismo de Einsestein e Vertov." **Revista Logos: Comunicação e Universidade**, v. 3, n. 1 (1996), p. 48-52. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/logos/article/view/13177>. Acesso em: 16 jan. 2020.
- MOURÃO, M. D. "O tempo no cinema e as novas tecnologias". **Ciência e Cultura**, vol. 54 no. 2 São Paulo Out./Dez. 2002. Disponível em: http://cienciae-cultura.bvs.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0009-67252002000200027. Acesso em: 13 mai. 2019.
- NAZARIAN, B. C.. **What is audio post production?** Disponível em: <https://www.mpse.org/what-is-audio-post-production>. Acesso em: 21 mar. 2019.
- O'FALT, C. **'The other side of the wind'**: how to salvage an unfinished Orson Welles movie without Orson Welles. Disponível em: <https://www.indiewire.com>.

- com/2018/09/orson-welles-the-other-side-of-the-wind-unfinished-film-restored-1202000081/. Acesso em: 13 mai. 2019.
- ROVAI, M. R. De outubros não encenados. **Aurora**, 5 (2009). Disponível em: https://www.pucsp.br/revistaaurora/ed5_v_maio_2009/artigos/ed5/5_3_mau-ro_rovai.htm. Acesso em: 16 jan. 2020.
- SCHRÖDER, R. Entrevista. In: BALKEMA, A. W.; SLAGER, H. (editores). **Exploding Aesthetics**. Amsterdam: Lier en Boog, 2001.
- VERTOV, D. Dziga Vertov. In: XAVIER, I. **A experiência do cinema**. Rio de Janeiro: Graal, 1983, p. 245-266.

Referências filmográficas

- À BOUT de souffle (Acossado). Jean-Luc Godard, França, 1959.
- A FINAL cut for Orson: 40 years in the making (A última montagem para Orson: uma história com 40 anos). Ryan Sufferin, EUA, 2018. Filme do sistema digital Netflix.
- CITIZEN Kane (Cidadão Kane). Orson Welles, EUA, 1941.
- DON Quijote de Orson Welles (Don Quixote). Orson Welles, Espanha/Itália/EUA, 1992.
- ERASERHEAD. David Lynch, EUA, 1977.
- HISTOIRE(S) du cinéma (História(s) do cinema). Jean-Luc Godard, França, 1989-1999.
- IT'S all true (É tudo verdade). Orson Welles e Norman Foter, EUA, 1943.
- JAWS (Tubarão). Seven Spielberg, EUA, 1975.
- STAR wars (Guerra nas estrelas). George Lucas, EUA, 1977.
- THE LADY from Shanghai (A dama de Shangai). Orson Welles, EUA, 1947.
- THE OTHER side of the wind (O outro lado do vento). Orson Welles, EUA/França/Irã, 2018. Filme do sistema digital Netflix.
- THEY'LL love me when I'm dead (Serei amado quando morrer). Morgan Neville, EUA, 2018. Filme do sistema digital Netflix.
- TOUCH of evil (A marca da maldade). Orson Welles, EUA, 1958.
- ZABRISKIE Point. Michelangelo Antonioni, EUA, 1970.



TRÊS
NARRATIVAS
MÍNIMAS DE BRÍGIDA BALTAR

Fernanda Bastos (UFRJ)

TRÊS NARRATIVAS

MÍNIMAS DE BRÍGIDA BALTAR

Fernanda BASTOS¹⁹

Resumo

Nesse trabalho investigamos *Abrindo a janela*, *Os 16 tijolos que moldei* e *Os mergulhos de*, três obras em vídeo da artista Brígida Baltar, que têm em comum a origem fotográfica e a narrativa mínima. São narrativas lacunares construídas no processo de edição audiovisual, que injeta nas imagens estáticas características essencialmente cinematográficas, como duração e sequencialidade. Tais obras com suas características híbridas se localizam em um território de fronteira em que interrupção e fluxo se combinam para interrogar o tempo.

Esse artigo tem origem na experiência prática do trabalho de edição audiovisual desenvolvido com a artista Brígida Baltar entre outubro de 2018 e agosto de 2019. No processo de organização e recuperação de sua videografia completa editamos alguns vídeos novos a partir de materiais captados e arquivados por um longo período. Entre eles estão *Abrindo a janela* (1996), *Os mergulhos de* (1999) e *Os 16 tijolos que moldei* (2008), sobre os quais propomos uma breve análise com enfoque na edição (ou montagem)

19 Doutoranda em Comunicação e Cultura na ECO – UFRJ.

audiovisual, uma atividade que envolve muita experimentação, mas também muita reflexão.

A obra de Baltar é totalmente inspirada no cotidiano, no presente, no que está à vista, incluindo seu próprio corpo e a casa-ateliê, em Botafogo, no Rio de Janeiro, onde morou por quase vinte anos. Essa casa se constituiu como campo fértil de experimentação e fonte de muitas criações. O trabalho da artista está quase sempre ligado aos afetos, às experiências e aos processos, e para elaborá-los, ela lança mão de todos os suportes disponíveis: desenho, escultura, pintura, bordado, fotografia. Sendo a imagem em movimento mais um meio utilizado para realização de suas ideias e devaneios.

Os três vídeos que tratamos aqui são feitos apenas com fotografias – imagens estáticas – organizadas em sequência e com uma duração determinada pela edição audiovisual, expostas como vídeo. São obras que habitam a fronteira entre o cinema e a fotografia, mais precisamente entre a imagem em movimento e a imagem fixa, e que produzem modos desviantes de olhar para esses dois campos.

Os discursos e saberes construídos em torno da fotografia e do cinema, principalmente a partir da segunda metade do século passado, trataram mais de separá-los e opô-los por suas diferenças, valorizando suas especificidades como meios. Deixam de lado as interseções e os diálogos. Tal divisão está ligada a uma visão moderna de mundo, calcada na ideia de pureza, de essência e de originalidade, que permite classificações e categorizações rígidas e trata as fronteiras porosas como exceções. Tudo isso contribui para que o termo cinema remeta diretamente ao formato que se consolidou como hegemônico, que podemos descrever como uma combinação da *forma-cinema*, analisada por André Parente com o *efeito-cinema*, descrito por Jean-Louis Baudry.

A primeira diz respeito ao dispositivo como um todo que reúne três características fundamentais: a arquitetônica, divisão entre plateia e espetáculo herdada do teatro italiano; a tecnológica, captação e projeção de imagens; e a forma narrativa, que obedece ao modelo da estética ou discurso

da transparência²⁰. Já o conceito de *efeito-cinema*, desenvolvido por Jean-Louis Baudry em seu texto *Dispositivo: Aproximações metapsicológicas da impressão de realidade*, refere-se à maneira como o espectador se relaciona com a *forma-cinema*. De acordo com Baudry, a projeção vinda de trás, o ambiente escuro e quieto, somados a posição adequada ao relaxamento do corpo, levam o espectador próximo ao adormecimento, ele assiste ao filme como se estivesse sonhando.

Porém, como sabemos, a fotografia está na raiz da imagem cinematográfica, que se movimenta a partir de uma ilusão de ótica gerada pela sucessão ritmada de imagens fotográficas. Portanto, na prática, o cinema e a fotografia nunca se separaram realmente, eles coevoluem técnica e esteticamente²¹ na produção de filmes exibidos em espaços alternativos ao circuito comercial.

Desde o surgimento do cinematógrafo, diversos artistas visuais experimentam a imagem em movimento em seus trabalhos confrontando-a, comparando-a ou combinando-a à imagem fotográfica, criando filmes e obras híbridos nos mais diversos formatos. Entre os exemplos, temos fotofilmes como *La Jetée* (1962), de Chris Marker, *Salut, les cubains!* (1963), de Agnès Varda, que, a partir dos anos 1960, mesclaram fotografia e filme de diferentes maneiras, primeiro nas salas de cinema, e posteriormente em galerias de arte e museus.

No Brasil, destacamos como exemplo os audiovisuais²², uma espécie de instalação fotográfica bastante explorada na primeira metade dos anos de 1970 por artistas como: Anna Bella Geiger, Ana Maria Maiolino, Antonio Manuel, Artur Barrio, Carlos Vergara, Lygia Pape, entre muitos outros. O termo – audiovisual – se referia especificamente a uma projeção de

20 Termo utilizado por Ismail Xavier, mas também conhecida como narrativa-representativa-industrial (N.R.I) e modelo-representativo-institucional (M.R.I), nomenclaturas criadas por Claudine Eizykamn e Noël Burch, respectivamente. (PARENTE, in: GONÇALVES, 2014, p. 104 – 105) << voltar <<

21 Atualmente a tecnologia digital praticamente fundiu cinema e fotográfica no que tange à captação e à circulação. << voltar <<

22 Hoje a palavra audiovisual é utilizada para tudo o que é composto de som e imagem, ou seja, o cinema, a televisão, o vídeo etc. << voltar <<

diapositivos acompanhados de sons gravados em fita cassete: música, ruídos, narração, diálogos etc. Um sinal sonoro também gravado nessa fita, mas inaudível para o espectador, aciona o projetor, controlando o ritmo de alternância entre as imagens projetadas. (PARENTE, 2013)

O pioneiro no formato foi Frederico Morais, curador e crítico de arte, em busca de uma forma diferente de fazer crítica – tradicionalmente baseada no modelo analítico.

Frederico começou a utilizar o audiovisual como um instrumento para uma nova crítica de arte. Em “Memória da paisagem” (1970), ele funda uma crítica mais intuitiva e imagética, de inspiração bachelardiana, ao contrapor imagens que ele fez das obras dos artistas José Resende, Luiz Baravelli, Carlos Farjado e Frederico Nasser, em exposição no MAM-RJ com imagens dos canteiros de obras da cidade, acompanhadas de sons destas obras, textos de Bachelard, Abraham Moles e Suanne Langer, de modo a criar o que ele chamou de “arqueologia do urbano”. (PARENTE, 2013, p. 34)

Embora Helio Oiticica não gostasse do rótulo audiovisual e tenha classificado suas obras como *quasi cinema*, foi sob influência dos audiovisuais e do Cinema Marginal que ele e Neville d’Almeida²³ criaram os *Blocos de experiências in Cosmococa – program in progress* (1973), instalações imersivas com múltiplas projeções fotográficas nas paredes e no chão, trilha sonora e ambientes lúdicos – com redes para deitar e balançar ou com bolas de gás para jogar, por exemplo – para que o espectador participasse ativamente da obra, deixando de lado o relaxamento físico necessário à fruição do cinema comercial. O título das *Cosmococas* é bastante explícito sobre o enfoque na experiência, no processo e não na representação ou apresentação de um estado de coisas. São obras para serem vividas e não

23 Cineasta brasileiro ligado ao cinema experimental, chamado também de marginal justamente por não se inserir no circuito comercial. Entre seus filmes principais estão *Os sete gatinhos*, *Rio Babilônia*, *Matou a família e foi ao cinema*.

<< voltar <<

apenas vistas. Muito inovadoras para os anos 1970, as CCs²⁴ só seriam montadas depois da morte de Oiticica.

(...) posso também fragmentar algo semelhante à sequência filmada em slides que se fazem momentos-frame e isso sem justificativa de que tenha que ser “audio-visual” (temo que detesto afinal não é tudo audio-visual? e mais? então porque a definição isolando tão especialmente esses dois sentidos? não seria o termo algo q queira indicar uma intenção de manter a supremacia da imagem em vez de deslocá-la?) a questão é q a imagem não tem mais a mesma função e isso é mais acentuado no que se refere ao cinema: segundo MCLUHAN a TV q possui menor definição visual abre brechas para q o espectador se invista em participante e preencha o q lacunea: o cinema não: é super definido na fotografia-sequência e se apresenta completo: uno: super-visual que desafia a fragmentação da realidade e do mundo das coisas: mas o poder da imagem como matriz-comportamento q mantinha o espectador numa posição imutável não era só visual: era conceitual... (OITICICA, 2013, p. 55)

A narrativa cinematográfica é outra característica constantemente investigada e reinventada por esse outro cinema realizado sem a necessidade de uma história, de um enredo, mais apoiado na imagem em si. Segundo Katia Maciel:

Ao lado do cinema que narra, sempre houve o que não narra. Sempre houve outros cinemas no cinema. O cinema reinventou a narrativa que havia no teatro e no romance e as vanguardas se apropriaram do cinema de outra maneira, pesquisando a forma na luz e no movimento e desde então o cinema e sua máquina foram matéria da arte. (MACIEL, 2008, p.75)

Quando o vídeo surge, em meados dos anos 1970, todos esses questionamentos estéticos, narrativos e formais já estavam presentes na criação

24 Abreviação utilizada pelo artista na descrição das *Cosmococas*.

artística. A nova tecnologia logo é incorporada ao fazer artístico como suporte e meio, trazendo novidades operacionais: pela primeira vez o espectador pôde controlar o que estava assistindo – parar a imagem, voltar e adiantar o filme rápido ou quadro a quadro, por exemplo. E tais características contribuíram para o alargamento desse território da fronteira entre imagens fixas e em movimento e intensificaram investigação de suas possibilidades estéticas. O vídeo também elimina o hiato temporal entre a captação e a exibição das imagens. Um filme feito em película passa por várias etapas técnicas entre a captação e a exibição; o vídeo, por sua vez, pode ser transmitido ao vivo e prescinde de um suporte material de registro para essa exibição, sendo apenas sinal eletrônico. Isso possibilitou a criação de inúmeras obras calcadas justamente na imagem gerada em circuito fechado e ao vivo.

A videoarte questiona e subverte os modelos narrativos do cinema e da televisão, por meio de recursos como interrupções, inversão, desconstrução, atravessamentos de temporalidades múltiplas. Esse último recurso se dá, por exemplo, pela mistura de imagens fixas e em movimento. São obras híbridas que se afastam da beleza da história e da representação, sustentando-se na autonomia da imagem, em sua força plástica e fragmentária, mais ligadas à lógica do sensível. (GONÇALVES, 2014, p. 12-17)

As três obras de Brígida Baltar que veremos aqui têm origens fotográficas diferentes. As imagens de *Abrindo a janela* foram captadas em diapositivos, as de *Os mergulhos de*, em fotografia analógica impressa em papel. Nos dois casos as imagens foram digitalizadas por escaneamento. Já *Os 16 tijolos que moldei* é realizado com fotografias originalmente digitais. Por um lado, elas interrompem o fluxo cinematográfico por meio da apresentação de sequências lacunares, e, por outro, subvertem a característica fragmentária da fotografia pela articulação das imagens em sequência. São imagens fotográficas apresentadas em uma temporalidade de cinema em uma *situação-cinema*. (MACIEL, 2008, p. 75 – 77)

Algumas instalações contemporâneas operam com narrativas mínimas. Uma imagem e uma *situação cinema* se instaura. Uma variedade de dispositivos máqunicos, ópticos e sonoros foi pensada por artistas como forma de ativar uma imagem fixa. Ver o movimento entre uma imagem e outra, projetar arquivos em superfícies improváveis, construir ambientes com imagens por todos os lados, são muitas as arquiteturas visuais geradas pela arte para nos deslocar do que vemos. (MACIEL, 2008, p.77)

O ciclo do tijolo

Em meados dos anos 1990, Baltar passou a morar na casa que já ocupava com seu ateliê. Esse ambiente se tornou uma fonte inesgotável de material para investigações e invenções. Seriam muitos trabalhos para enumerar aqui, entre desenhos esculturas e instalações, mas utilizando o vídeo como suporte, são oito: *Despercebida* (1995), *Abrigo* (1996), *Torre* (1996), *Abrindo a janela*, *Órgão tijolo, um céu entre paredes, sendo lagartixa, sendo mariposa* (2005), *Casa de abelha* (2002), *Casa cosmos* (2005) e *Os 16 tijolos que moldei*.

O primeiro vídeo gravado na casa é *Despercebida*, mas é em *Abrigo*, que a temática “do tijolo” se inaugura. Na obra, a artista cava um buraco com a forma do seu corpo na parede onde vai se encaixar ao final da ação, fundindo-se a estrutura da casa e criando “um ‘posto de presença’ no ambiente, uma possibilidade – rara – de instalar-se na borda, na linha da fronteira, no limite entre os lados, de dentro e de fora – e ali experimentar a si própria.” (BASBAUM, in: BALTAR, 2010, p.75) Nos vários tijolos retirados para dar espaço a seu corpo, Brígida encontra um dos seus materiais mais fundamentais e constantes.

Naquele mesmo ano, ela abre com seu filho Tiago um novo buraco em outra parede da casa. Eles inventam uma janela alternativa ao lado da original, deixando o verde de uma árvore do quintal entrar na sala.

Figuras 1, 2 e 3 – frames retirados do vídeo “Abrindo a janela” com autorização da artista



A ação, registrada em diapositivos, recebeu o título *Abrindo a janela* e foi exposta em uma projeção tradicional. E 2019, durante a organização da videografia da artista, reconstruímos essa projeção em vídeo, com as dez imagens fixas *escaneadas*, ou seja, transformadas em imagem digital, preservando o enquadramento original verticalizado, pouco comum no cinema e no vídeo. Mantivemos a perfuração da borda da película aparente para revelar e valorizar sua origem fotográfica analógica. Na sequência, as imagens se sucedem com intervalos de tela preta – acendendo e apagando em breves *fades in e out* –, reproduzindo o ritmo e a visualidade da projeção de *slides*. Com extrema simplicidade visual, Brígida ensina o filho a mudar uma situação que parece sólida demais para a maioria de nós. Ela integra casa e natureza, dentro e fora, vida e arte. E tudo isso é transmitido por meio de uma narrativa mínima: reduzida a trechos (ou estágios) de uma ação reestruturada pela sequencialidade das imagens estáticas.

Como o próprio termo diz, as narrativas mínimas são narrativas sucintas sobre uma determinada situação e, exatamente por causa dessa característica, deixam muito lugar à imaginação do observador ou receptor. Esse tipo de narrativa está intimamente ligado à criação estética da imagem em movimento, presente desde a origem do cinema até videoarte.

Os primeiros filmes dos irmãos Lumière, que são os primeiros registros de imagem em movimento que conhecemos, e também primeira coisa que chamamos de cinema – *A saída da fábrica* (1895) e *A chegada do trem na estação* (1896) – são peças de narrativa mínima.

Em *Fora de quadro*, um dos textos fundadores da gramática cinematográfica, Sergei Eisenstein explica o processo montagem utilizando a lógica de construção dos ideogramas japoneses, que, segundo ele, se originam de hieróglifos ancestrais bem figurativos e vão se tornando sinais cada vez mais gráficos até se estabelecerem como ideogramas.

De acordo com o cineasta russo, os ideogramas se formam pela combinação de dois ou mais hieróglifos como nos exemplos: boca + cachorro = latir; boca + criança = gritar; boca + pássaro = cantar. Então, a lógica da escrita e, portanto, da comunicação japonesa é uma lógica de montagem e

o exemplo dos ideogramas nos remete à descrição clássica do efeito Kuleschov, em que a montagem do mesmo *close* de um homem com três planos diferentes – o de uma criança morta, o plano de um prato de comida e o de uma mulher – resulta em interpretações variadas sobre a mesma imagem – na primeira associação o homem estaria triste, a segunda denotaria fome, e a última resultaria em desejo.

Eisenstein continua para demonstrar como a mesma lógica associativa se aplica ao *haiku*, forma poética tradicional do Japão, em que cada poema se constrói de três frases independentes, deixando o leitor livre para interpretá-las e fazer sua própria reflexão, como nos seguintes exemplos:

Corvo solitário
Em galho desfolhado
Amanhecer de outono.
(Bashô)

—
Sobre uma brisa vespertina!
A água ondula
Junto às pernas da garça azul.
(Buson) (EISENSTEIN, 2002, p. 37-38)

Além das narrativas mínimas, a videoarte, também em seus primeiros tempos, explorou bastante as ações simples registradas em longos planos-sequência, tanto no exterior, com trabalhos como *Centers* (1971), de Vito Acconci, como no Brasil, onde havia uma particularidade técnica: a ausência de equipamentos de edição, que só chegaram por aqui dois anos depois das câmeras. Então, os primeiros videoartistas brasileiros precisavam planejar muito bem a montagem de seus trabalhos, pois ela era feita na câmera, no ato da gravação, como nos vídeos *Passagens n° 1 e n° 2* (1974), de Anna Bella Geiger, em que a artista sobe diversas escadas em locais diferentes como se fossem construídas uma depois da outra formando um

caminho único. A continuidade do movimento é dada pelo corte de câmera preciso entre uma gravação e outra.

A simplicidade é uma tônica do trabalho de Brígida Baltar, seja conceitual, estética ou formalmente. Sendo assim, as narrativas mínimas conduzem 11 dos cerca de 50 vídeos em que trabalhamos. E a montagem das três obras analisadas aqui obedece à lógica da simplicidade total: poucas imagens, edição simples e enfoque naquilo que é essencial à experiência, guardando espaço para o olhar do espectador.

Depois de 1996, os vídeos sobre o tijolo ficam em suspenso retornando apenas em 2005, com *Órgão tijolo, um céu entre paredes, sendo lagartixa, sendo mariposa* e *Casa cosmos*, gravados quando a artista se preparava para se mudar da casa-ateliê. São vídeos de despedida daquele espaço tão fundamental. Porém, mudar-se da casa não afastou completamente Brígida de sua pesquisa, já que ela armazenou alguns quilos do pó de tijolo, até hoje utilizado em desenhos, esculturas e instalações *site specific*.

E é com esse pó, longe de casa, que *Os 16 tijolos que moldei* (2008) se realiza, durante uma residência artística no Vale do Cariri, no Ceará, encerrando o ciclo videográfico do tijolo.

Figuras 4, 5 e 6 – frames retirados do vídeo *Os 16 tijolos que moldei com*
autorização da artista



Baltar escolheu a região do Cariri com a intenção inicial de rejunta as rachaduras provocadas no solo pela seca constante no sertão nordestino. Ela planejava algo parecido com a escultura *site specific*²⁵ realizada na exposição *Um céu entre paredes*, dois anos antes, na Inglaterra, mas com conotações ainda mais afetivas, pois dessa vez o lar-afeto da artista selaria as feridas do solo daquela região do Brasil tão castigada pelo clima e pelo abandono social. Além da triste beleza da terra vermelha e seca, a artista vê a aridez como um conceito: “Na verdade a ideia de aridez sempre me atraiu no sentido mais abstrato de ausência das coisas, espaços vazios, trilhas que desaparecem e tornam a aparecer, de possibilidades místicas”. (Campos, 2008, p. 41)

Porém, ao chegar ao sertão, a artista se deparou com muita chuva, vegetação brotando bem verde e nenhuma rachadura: “Chovia e chovia mais. Incrivelmente, foi súbita a transformação. Em três dias era tudo verde. (...) Nesta viagem pra mim, o fantástico estava na transformação rápida da paisagem em verde fresco das folhas novas”. (Campos, 2008, p. 41 – 42) Ao mesmo tempo que se deslumbra com transformação da paisagem, Brígida persiste na vontade de fundir seu afeto aos costumes da região e decide então fabricar tijolos à moda tradicional das olarias de beira de rio, misturando ao barro do lugar, o pó da sua casa. Ao todo, foram moldados 16 tijolos, mas no vídeo vemos apenas cinco.

O vídeo é composto por quatorze fotografias²⁶, cuja sequência reconstrói a ação em que Brígida mistura com as mãos, o seu pó ao barro do Cariri, depois distribui a massa na forma, moldando uma leva de tijolos, e por fim lava a fôrma no rio. Como em *Abrindo a janela*, às fotografias intercalam-se momentos de tela preta, como em uma projeção de *slides*. As imagens acendem e apagam suavizadas por pequenos *fades in e out*.

25 A obra consiste em rejunta com mini tijolos os espaços entre os tacos do chão desgastado da *Firstsite*, em Colchester. << voltar <<

26 O fotografo é o Prof. Dr. Marcelo Campos, curador da residência e da exposição *Sertão Contemporâneo*, realizada na Caixa Cultural RJ, em 2008. << voltar <<

Inicialmente, misturávamos fotografia e vídeo digital, mas os trechos de vídeo acabaram excluídos, já na fase de finalização, por serem pequenos em relação às fotografias, eles tinham formato SD com tamanho de 720X480 *pixels* e as fotografias eram HD, com pelo menos 12 *megapixels*. Essa diferença limitaria as possibilidades de exposição, uma vez que a imagem do vídeo perde qualidade visual quando ampliada. Portanto, ganhamos em qualidade, mas perdemos o áudio que encerrava a peça – junto com a imagem em movimento – acrescentando uma camada à qual ainda não havíamos tido acesso, que completava o clima bucólico da experiência. Por outro lado, é importante salientar que, mais uma vez, a artista reafirma a força do essencial em sua obra.

Em *Os 16 tijolos que moldei*, Baltar transforma o que seria uma frustração de expectativa em deslumbramento com aquele momento de pujança do sertão. E reafirma a importância do lar como elemento estruturante de sua obra: treze anos depois de começar a se fundir com a casa-ateliê, a artista sai do Rio de Janeiro levando pó de tijolo na mala para semear um novo ambiente artístico, tornando o mundo seu grande lar; nas palavras dela: “é como levar a casa para o mundo”. (Campos, 2008, p. 42)

Além disso, vale observar que nesse, que é o último vídeo da série dos tijolos, o tijolo completa seu ciclo individual: ele começa tijolo retirado da parede da casa, é decomposto em pó, viaja até uma olaria no Ceará e se transforma em tijolo de novo. Se desconstruiu, se desterritorializou, para se reconstruir sólido, fortalecido por outras terras, e volta renovado como objeto na obra da artista, que desde a mudança para Laranjeiras (bairro do Rio de Janeiro), utilizava apenas o pó de tijolo que tinha armazenado e não mais o objeto tijolo.

Abrindo a janela e Os 16 tijolos que moldei apresentam outra característica importante que atravessa a obra da artista: a questão do vigor físico, que é ainda mais marcante em *Abrigo*. Nos três casos fica evidente a força empregada para cumprir a ação proposta e, em parte, é nisso que reside seu encanto. Ao colocar em cena, uma mulher e/ou uma criança realizando tarefas geralmente associadas à força física masculina, a artista afirma

a força da mulher e da mãe – do feminino – questionando o lugar social e profissional que ela ocupa. Podemos pensar ainda na ligação dessas ações-vídeo com a formação, mesmo que incompleta da artista em arquitetura, uma vez que ela desconstrói e reconstrói seu espaço criando arquiteturas alternativas, mais orgânicas, mais sensíveis.

Mesma forma, outro tema

Por último, vejamos *Os mergulhos de* (1999), também feito com fotografias analógicas, impressas e depois *escaneadas*, cuja sequencialidade gera narrativas mínimas com mais uma temática constante na obra de Baltar: a memória. O vídeo aborda o afeto de outra forma. No lugar do afeto familiar, doméstico, que transforma o ambiente cotidiano, entra a amizade construída na convivência intensa com outros artistas. Uma experiência coletiva que não poderia passar em branco e deu origem a um objeto de memória: o vídeo-*souvenir*. No lugar do álbum de fotografias de viagem, a artista cria uma obra para guardar melhor suas lembranças. *Os mergulhos de* é um deles, mas há outros exemplos como *O corvejo* (2004) e *O refúgio de Giorgio* (2002).

Como já foi mencionado, a artista se inspira no presente, no cotidiano e nos afetos, então ao participar de outra residência artística – agora em Salvador, na Bahia, em um lugar especial como o Solar do Unhão, em Salvador, à beira de um mar verde e brilhante – Brígida transforma a alegria de conviver com os colegas artistas de diferentes lugares do mundo em obra. Assim, *Os mergulhos de* parte de um convite da artista a seus colegas para um mergulho no mar. Ela fotografaria as ações e transformaria em um trabalho, que é, ao mesmo tempo, uma homenagem e uma lembrança de viagem, um vídeo-*souvenir*. Seis artistas aceitam a proposta e fazem suas performances.²⁷

27 Ana Baravelli, Franz Ackermann, Marepe, Michel Majerus, Roberto Bethônico e Stephan Jung. << voltar <<

Figuras 7 e 8 – frames retirados do vídeo *Os mergulhos de* com autorização da artista



O vídeo começa com uma cartela preta com o nome do artista, a data e o horário do mergulho escritos em branco, em seguida vemos o mergulhador parado no píer e passamos à segunda imagem, em que ele já saltou e seu corpo está no ar. Até aqui os três elementos se sucedem intercalados por breves intervalos de tela preta, simulando o ritmo da projeção de *slides* clássica, como nos dois outros vídeos de que tratamos anteriormente,

mas quando chegamos à imagem do salto a edição muda: a imagem do corpo em pleno voo se funde lentamente a uma tela azul, até que a imagem tenha mergulhado por completo na cor que enche a tela. Com um corte seco, passamos à outra cartela preta com as informações do próximo mergulho e a estrutura da sequência se repete com as fotografias de outro artista mergulhador.

A utilização do recurso da fusão longa, quebra o ritmo de sucessão intercalada apresentado inicialmente e distende a duração do momento crucial da ação – o mergulho em si –, que no fluxo normal é abrupto; ou seja, o fluxo da ação registrada é fragmentado tanto pela fotografia, como pela edição que depois distende o tempo do mergulho em si na fusão com a tela azul. *Os mergulhos de* também difere dos outros dois vídeos analisados na relação entre o quadro fotográfico e o cinematográfico. Em *Abrindo a janela* e *Os 16 tijolos que moldei*, a imagem aparece sempre no mesmo lugar da tela (monitor ou projeção). Nesse caso, a diferença entre o formato da fotografia impressa e o do vídeo foi utilizada para fazer o corpo do mergulhador se deslocar no quadro como se deslocaria no espaço ao completar o salto do píer para o mar, da esquerda para a direita.

A marca do lúdico que permeia boa parte da obra de Baltar e está presente em *Abrindo a janela* e em *Os 16 tijolos que moldei* fica ainda mais evidente em *Os mergulhos de* porque já está embutida na proposta da ação e se intensifica no processo de transformação do fotográfico em imagem em movimento, onde a artista joga com a imaginação do espectador: ela retém o fluxo da ação e recusa a imagem do mergulhador submergindo, mas oferece em troca o mergulho da imagem indicial na cor de uma maneira que só a tecnologia da imagem em movimento permite.

Partindo de um elemento mínimo, apenas uma imagem, esses artistas constroem uma situação-filme. Nessa situação o participante não assiste, experimenta as imagens como acontecimentos. (MACIEL, 2008, p.81)

Os três trabalhos de Brígida tratados aqui têm em comum a forma: as imagens de origem fotográfica apresentadas em sequência intervalada de curta duração que gera uma narrativa mínima, construída e depurada na edição audiovisual, porque é no processo de edição ou de montagem que se atribui duração e sequencialidade às imagens estáticas transformando sua fixidez em fluxo, fotografia em cinema (ou vídeo, no caso). O campo da arte oferece total liberdade de combinações e duração para a edição audiovisual, tendo como norte apenas o conceito que o artista tem em mente.

Cada vídeo tem sua particularidade técnica; temos diapositivos e fotografias impressas digitalizados, e fotografia digital processados em vídeo para alcançarem um resultado semelhante. Em *Abrindo a janela* preferimos preservar a perfuração do suporte, revelando e valorizando sua origem analógica. E em *Os mergulhos de* a fotografia impressa mergulha em um efeito eletrônico bem típico do vídeo. Tais escolhas estéticas matêm um duplo diálogo, com o pré e o pós cinema – o fotográfico e o vídeo –, pela fricção entre o instante e o fluxo contínuo, o congelado e o fugidio, o suspenso e o inapreensível.

Referências

- Bachelard, g. **A poética do espaço**. Rio de Janeiro: Livraria Eldorado Tijuca.
- Baltar, B. **Passagem secreta**. Rio de Janeiro: Editora Circuito, 2012.
- BAUDRY, L. **L'Effet cinema**. Paris: Éditions Albatros, 1978.
- CAMPOS, M. **Sertão Contemporâneo**. Rio de Janeiro: Caixa Cultural, 2008. Catálogo.
- Coccia, E. **A vida sensível**. Florianópolis: Cultura e Barbárie, 2010.
- DUGUET, A. M. "Dispositivos". In: MACIEL, Katia (Org.). **Transcineamas**. Rio de Janeiro: Contra Capa, 2009. 432p. (N-Imagem)
- EISENSTEIN, S. **A forma do filme**. Rio de Janeiro: Zahar, 2002.
- FATORELLI, A. **Fotografia contemporânea: entre o cinema, o vídeo e as novas mídias**. Rio de Janeiro: Senac Nacional, 2013.

- GONÇALVES, O. (org.) **Narrativas sensoriais**. Rio de Janeiro: Editora Circuito, 2014.
- MACHADO, A. (org.) **Made in Brasil** – três décadas do vídeo brasileiro. São Paulo: Iluminuras / Itaú Cultural, 2007.
- MACIEL, K. (Org.) **Cinema Sim**: Narrativas e Projeções. São Paulo: Itaú Cultural, 2008. Catálogo
- _____. **Transcineamas**. Rio de Janeiro: Contra Capa, 2009.
- OITICICA, H. **Conglomerado Newyorkaises**, Organização: César Oiticica Filho e Frederico Coelho – Rio de Janeiro: Beco do Azougue, 2013.
- PARENTE, A. **Cinemáticos**. Rio de Janeiro: Editora +2, 2013.
- _____. “Moving movie – por um cinema do performático e processual”. In GONÇALVES, Osmar (org.) **Narrativas sensoriais**. Rio de Janeiro: Editora Circuito, 2014.



FILMAR SEM SABER,

FILMAR SEM COMPREENDER,

FILMAR PARA VER: A EPIFANIA DOS ARQUIVOS
ABANDONADOS E INACABADOS DA *SHOAH*

Marcia Antabi (PUC/RJ)

FILMAR SEM SABER, FILMAR SEM COMPREENDER, FILMAR PARA VER: A EPIFANIA DOS ARQUIVOS ABANDONADOS E INACABADOS DA SHOAH

Marcia ANTABI²⁸

Resumo

Pretende-se aqui discutir sobre a importância da reutilização de filmes de arquivo produzidos durante dois períodos específicos da *Shoah*²⁹: na abertura do campo de concentração de Bergen-Belsen (1945) e no gueto de Varsóvia (1942). A partir dos documentários *Memória dos Campos* (*Memory of the Camps*, 1945) e *Um Filme Inacabado* (*A Film Unfinished*, 2010), restos de películas encontrados que sobreviveram à destruição atroz da cultura de um povo são revisitados e, durante a montagem, reconstruem uma nova memória cultural no agora do tempo (Walter Benjamin). Através da perspectiva do espectador e do cinegrafista surge a dúvida sobre a dimensão ética entre ver e crer. A imagem e o arquivo são tecidos com força no universo estético, técnico, cotidiano, político, histórico da contemporaneidade.

28 Professora da PUC-Rio, doutoranda em Comunicação Social pela PUC-Rio, mestre em *Photography and The Related Media* pela School of Visual Arts NY. << voltar <<

29 A palavra bíblica *Shoah* (שואה, em hebraico) significa “catástrofe”, e é utilizada como termo padrão para o Holocausto. << voltar <<

Introdução – Descerrar os olhos

Em junho de 2011, o filósofo Georges Didi-Huberman fez uma visita ao museu de Auschwitz-Birkenau, na Polônia. Trouxe consigo três cascas de bétulas, algumas fotografias e indagações sobre a potência das imagens e a memória da *Shoah*. As bétulas (*Birken*) são as árvores que deram o nome ao maior campo de extermínio em massa do Terceiro Reich. O crítico e historiador da arte, neto de judeus poloneses executados naquele *Lager*³⁰, coletou três pedaços de casca de bétula, “três lascas de tempo. Meu próprio tempo em lascas: um pedaço de memória, essa coisa não escrita que tento ler, um pedaço de presente, aqui, sob meu olhos [...]” (DIDI-HUBERMAN, 2017, p. 10). Diante dos restos, ele provoca uma questão primordial: “Eu morto, o que pensará meu filho quando topa com esses resíduos?”

Os fragmentos de bétulas atravessaram o caminho do filósofo enquanto rastros de sinais aleatórios que o acaso deixou sem inscrição prévia; são vestígios sem intenção de transmissão ou de significação; não foram criados – como o são outros signos culturais – e sim, deixados ou esquecidos (GAGNEBIN, 2002). Nesse sentido, Didi-Huberman coleta para pensar o contexto histórico e político – a memória. O que restará das fotos que tiramos? O que resistirá de nosso arquivo? Serão imagens em risco de tornarem-se eternamente invisíveis?

Em *Archiveology: Walter Benjamin and archival film practices* (*Arquivologia: Walter Benjamin e as práticas do filme de arquivo*, 2018), a professora da Universidade de Concordia, no Canadá, Catherine Russell, argumenta que muitos filmes de arquivo permanecem sob risco de desaparecimento em decorrência da falta de recursos, negligência ou deterioração. Para a teórica e crítica do cinema, a arquivologia como prática criativa experimental utiliza sistematicamente o armazenamento e o acesso ao material como gesto de escavação. Através de restos de filmes encontrados,

30 *Lager* eram os campos de concentração e extermínio em massa nazistas. Para o escritor italiano sobrevivente de Auschwitz Primo Levi (2004), os *Lager* eram grandes “centros de terror político”, verdadeiras “fábricas da morte”. « voltar «

pedaços reassociados revisitam e reaccessam, constroem uma nova memória cultural e deslocam a memória oficial. A arquivologia é, portanto, uma prática da retomada do passado.

As imagens dos arquivos de filmes *esquecidos* filmados durante a Shoah, (nos períodos de 1942 e 1945) como rastros do acaso, atravessam o eixo da pesquisa em andamento. De acordo com Didi-Huberman (2012) nunca a imagem – e o arquivo desde o momento em que se multiplica – se impôs com tanta força em nosso universo estético, técnico, cotidiano, político, histórico. “Nunca mostrou tantas verdades tão cruas; nunca, sem dúvida, nos mentiu tanto solicitando nossa credulidade; nunca proliferou tanto e nunca sofreu tanta censura e destruição” (p. 207). Em *A arqueologia do saber*, Michel Foucault já fazia, em 1969, uma crítica do documento, indagando não apenas sobre o que eles queriam dizer, mas se eles diziam a verdade, se eram sinceros ou falsificados, autênticos ou alterados. O filósofo constatou que o que era tratado como linguagem de uma voz agora era reduzido ao silêncio e que o recurso para interpretar uma historicidade não-linear era perceber o arquivo como representação de uma “fronteira do tempo” (RUSSELL, 2018, p. 12, tradução nossa). Em 1984, o francês Paul Virilio cita o escritor e poeta Rudyard Kipling no livro *Guerra e Cinema*: “A primeira vítima de uma guerra é a verdade”, escreveu Kipling, mas nós diríamos que a primeira vítima de uma guerra é o conceito de realidade” (p. 61).

Com isso, é possível pontuar algumas questões, tendo como base um dos documentos mais significativos do pensamento crítico de Walter Benjamin. A partir das teses do filósofo, *Sobre o conceito da História* (1940), atravessamos um momento em que as imagens do passado despertam centelhas de esperança em uma história descontínua e repleta de *agoras*. Tanto para Didi-Huberman como para Russell, Walter Benjamin é um fio condutor no sentido de nos debruçarmos: o que sobrevém quando o valor e a ética da realidade de imagens tão lancinantes passam a ser colocados em dúvida? Como processar quando essas representações não são aceitas como testemunho das atrocidades de uma cultura? Como *olhar* para essas

imagens repletas de lacunas? As imagens dos arquivos de filmes considerados aqui impressionam. Didi-Huberman (2011) focaliza que, “nós queremos fechar nossos olhos, mas os mantemos arregalados” (p. 102)³¹.

Memórias engavetadas, potências de ruptura

Em novembro de 2005, o francês nascido na Argélia Jean-Louis Comolli, editor-chefe da *Cahiers du Cinéma* de 1966 a 1978, discutiu, em um seminário na Universidade Federal de Minas Gerais, a respeito da tensão entre *ver e crer* e sobre como lidar com o insuportável nas imagens. A partir do documentário *Memória dos Campos* (*Memory of the Camps*, 1945), o teórico do cinema convoca não só o espectador, mas também o cinegrafista, a tomar uma posição no momento em que ver torna-se impossível. Em *A última dança: como ser espectador de Memory of the Camps*, Comolli (2006) sustenta que ao cinema é atribuída uma função de representação e de prova, portanto aquilo que se torna visível, o que é mostrado, transforma-se em testemunho de uma verdade.

O documentário, filmado em Bergen-Belsen³² em abril de 1945, foi montado no mesmo ano, e abandonado antes de ser finalizado. No entanto, o título *Memória dos Campos* foi atribuído somente em 1984 pelo *Imperial War Museum* (IWM, Museu Imperial de Guerra) em Londres. Durante décadas, o filme ficou guardado nos arquivos do IWM, absolutamente esquecido. Um material de arquivo que destacava como, ao longo de anos, a moral corrente fora retorcida. Para o sobrevivente da *Shoah* Primo Levi (1990), em um regime totalitário, a educação, a propaganda e a informação não encontram obstáculos. Paul Virilio (1997) compara o comportamento

31 Tradução nossa a partir do original: “*We want to shut our eyes. But we just stare wide-eyed.*” << voltar <<

32 Bergen-Belsen era um campo de concentração e não de extermínio pois não havia câmaras de gás como em Auschwitz. Cerca de 70 mil pessoas morreram em Belsen, entre elas, a jovem Anne Frank e sua irmã Margot Frank. << voltar <<

de ditadores com o de *diretores*. Ele cita o discurso final de Albert Speer³³ no julgamento de Nuremberg³⁴:

A ditadura de Hitler foi a primeira ditadura de um Estado industrial, uma ditadura que, para dominar seu próprio povo, serviu-se perfeitamente de todos os meios técnicos...dito isto, não se pode responsabilizar unicamente a personalidade de Hitler pelos acontecimentos criminosos destes anos. A desmedida de seus crimes poderia se explicar pelo fato de que, para cometê-los, Hitler soube servir-se primeiro dos meios oferecidos pela técnica (p. 127).

Virilio conclui: “o cinema foi um destes meios”.

O campo de concentração de Bergen-Belsen, construído pelos nazistas, era um dos mais de trezentos campos existentes na Polônia, na Tchecoslováquia, na Alemanha e na Alsácia. Quando os exércitos aliados invadiram a Alemanha no final da Segunda Guerra Mundial, as tropas inglesas entraram em Bergen-Belsen e se afrontaram com “uma grande mistura de vivos e mortos” (COMOLLI, 2006, p.12), sob terríveis condições de fome e tifo. Os líderes e integrantes da SS³⁵ naquele campo não tiveram tempo para fugir e foram feitos prisioneiros. Naquela semana, sob a mira das câmeras, os carrascos da SS foram obrigados a desempenhar uma função antagônica à ordem nazista: enterrar os milhares de cadáveres das vítimas.

33 O alemão Albert Speer (1905 – 1981) foi o arquiteto-chefe e ministro do Armamento do Terceiro Reich. Entrou para o Partido Nazista em 1931 e, rapidamente, tornou-se uma das pessoas mais próximas de Hitler. Foi condenado a 20 anos de prisão no julgamento de Nuremberg. << voltar >>

34 O julgamento de Nuremberg consistiu em uma série de tribunais militares realizados pelos aliados entre 20 de novembro de 1945 e 1 de outubro de 1946, após a Segunda Guerra Mundial. Foram decretadas 12 condenações à morte, três prisões perpétuas, duas condenações a 20 anos de prisão, uma a 15 e outra a 10 anos. O Tribunal de Nuremberg foi o primeiro na história a utilizar um projetor de cinema e uma tela grande colocando o acusado defronte às possíveis imagens de seus crimes (DIDI-HUBERMAN, 2011, p. 101, tradução nossa). << voltar >>

35 Schutzstaffel ou SS (ironicamente, Esquadrão de Proteção) era a guarda pessoal de Adolf Hitler e tornou-se uma das maiores organizações nazistas, um grandioso exército selecionado pela considerada “pureza” racial e pela fidelidade incondicional ao Partido Nazista. Heinrich Himmler era o grande líder da SS e no decorrer da Segunda Guerra Mundial transformou a SS num instrumento de terror nazista, que contava com mais de um milhão de membros. << voltar >>

George Rodger, um fotógrafo inglês, foi o cinegrafista responsável pelas imagens que documentaram a abertura do campo. Segundo o relato de Rodger, o choque sofrido, ao se depararem com montanhas de cadáveres, foi tão violento que ele só conseguiu filmar “trabalhando como se o objeto não existisse” (SORLIN apud COMOLLI, 2006, p. 14). Tanto as autoridades como a população do entorno do campo foram convocados a *ver* para *crer*. Descerrar os olhos requer coragem. Além de imagens das vítimas das atrocidades e dos criminosos, foram também gravadas as reações de civis alemães diante das evidências. Segundo Comolli “nunca o cinema havia filmado aquilo. [...] Nunca, na invenção do cinema, na utopia que se realizou sob a forma do cinema, semelhante espetáculo fora pensável” (p.22).

Figuras 1, 2, 3 e 4: Quatro fotogramas de *Memória dos campos*: abertura de Bergen-Belsen e o olhar do cinema.



As imagens filmadas por Rodger, enviadas a Londres, provocaram perturbação. Sidney Bernstein, distribuidor e empresário, propôs às autoridades britânicas a montagem de um filme com as imagens da liberação dos campos, filmadas pelos aliados e pelos soviéticos. Era necessário mostrar, através daquelas imagens, a dimensão do *inimaginável*. O projeto foi iniciado e Bernstein convidou o amigo e associado cineasta britânico Alfred Hitchcock para supervisionar a montagem do produto final. Segundo Comolli (2006), a dúvida que se sucedeu diante da potência de ruptura do

ainda-não-visto de Bergen-Belsen colocou em questão o risco de que o material pudesse ser percebido como um exagero propagandístico. Será que acreditariam naquelas imagens? Ou seriam elas tão *inolháveis* (p. 38) que tenderiam a se tornar inverossímeis?

O paradoxo discutido revela o espectador, de 50 anos após o surgimento do cinema de Lumière, com incertezas quanto à autenticidade das imagens, já que a própria história passou a manipular as representações. Para Comolli, tanto Bernstein quanto Hitchcock sabiam que o espectador de cinema já apresentava desconfianças e que as imagens inscritas diante do olho da câmera de Rodger exigiam ser provadas como sendo reais e não artificiais (p. 28). Hitchcock no intuito do fazer *ver* para *crer*, traçou duas estratégias narrativas: contextualizar o *inferno*, a saber, incluir os planos do entorno do campo de concentração, onde os habitantes de fora das cercas de arame farpado viviam uma vida normal; e filmar em panorâmica e planos-sequência para garantir associações, segundo a lógica da montagem interdita de Bazin³⁶. A continuidade aliada à profundidade de campo, assegurariam a realidade do inacreditável e uma correlação dos algozes da SS com as vítimas e com os cadáveres empilhados, além de deslocar os espectadores para o exercício de tomar coragem para *ver*.

Tratava-se, dito de outra forma, de levar o espectador para dentro do espetáculo: os ossuários, as montanhas de ossos, os corpos esqueléticos, os cadáveres não estão simplesmente em qualquer lugar; eles estão sob os olhos dos espectadores dentro do filme, que ocupam, neste caso, um lugar homólogo ao do espectador do próprio filme mesmo se, como veremos, a projeção do espectador do filme no espectador dentro do filme não é de forma alguma imaginável. Mas há a inscrição de um lugar que, embora dificilmente aceitável, é perceptível enquanto tal. Há o espectador diante daquele terror (COMOLLI, 2006, p. 20).

36 Para André Bazin (1918 – 1958), o realismo do cinema consiste em observar a unidade espacial de um acontecimento. A lei estética do teórico do cinema é esclarecida no seguinte princípio do texto *Montagem proibida*: “quando o essencial de um acontecimento está dependente da presença simultânea de dois ou vários fatores da ação, a montagem fica proibida” (BAZIN, 1991, p. 62). « voltar «

Percorrendo o fio condutor através da dinâmica do tempo *agora* de Walter Benjamin, as imagens de *Memória dos campos* insistem em um aprofundamento no presente como um gesto de pausa em relação ao passado, mas também como uma centelha que pode corresponder à uma imagem de um futuro ainda não acontecido. Durante a filmagem no campo de Bergen-Belsen ainda não era possível compreender a dimensão da tragédia. Segundo Comolli, até mesmo a montagem não era então consciente da gravidade do que foi a *Shoah*. O sentido ainda não dado, no entanto, já era inscrito nas imagens filmadas sem que se soubesse, “o sentido ainda não revelado” (DIDI-HUBERMAN apud COMOLLI, 2006, p. 32).

Imagens de arquivo que escapam e recuperam os agoras

A significação dada às imagens de arquivos retomadas hoje depende repetidamente de uma ética e de valores quando as observamos e as reutilizamos. As películas do arquivo utilizadas no documentário³⁷ *Um Filme Inacabado* (*A Film Unfinished*, 2010, Yael Hersonski) sobreviveram.

Não foram queimadas, seguindo a ordem dada pelos nazistas: apagar tudo o que pudesse deixar marcas da atrocidade. Os corpos deveriam virar cinzas, mas também as roupas, as fotos, os documentos, as cartas, os filmes. A ideia central era eliminar as pistas e transformar a barbárie no *inimaginável*. Assim como as imagens de *Memória dos campos*, os rolos de filmes encontrados após a Segunda Grande Guerra tornaram-se vestígios. Com certeza, deveriam ter sido destruídos, juntamente com cerca de noventa por cento das milhares de imagens queimadas, mas o acaso da história providenciou que esses *estilhaços* sobrevivessem.

37 *A Film Unfinished* ganhou o prêmio de montagem em documentário no *Sundance Festival* e também o prêmio de melhor documentário internacional no festival de documentário canadense *Hot Docs* em 2010. << voltar <<

Uma década após o fim da guerra, os arquivistas da Alemanha Ocidental começaram, pela primeira vez, a organizar o que restava da máquina de propaganda de Hitler. Em um depósito na cidade de Varsóvia, uma única cópia de um filme de uma hora de duração foi encontrada. Assim como em *Memória dos campos*, o material foi descoberto sem trilha sonora, sem áudio e sem créditos. O rolo continha somente um título: *O Gueto*. Era um corte do maior filme de propaganda nazista filmado dentro do gueto de Varsóvia, o maior gueto judeu arquitetado pelos nazistas na Polônia ocupada.

As imagens, em preto e branco, foram produzidas por uma equipe de cinegrafistas alemães enviada ao gueto, em maio de 1942, para que filmassem o “cotidiano” dos habitantes durante um mês. O trabalho da montagem parou logo no estágio inicial, portanto o filme não foi finalizado. Durante a década de 1960, 15 anos após o fim da guerra, um historiador alemão, que fazia uma pesquisa sobre o gueto nos arquivos de Varsóvia, descobriu uma permissão de entrada no gueto concedida a um cinegrafista alemão na época da filmagem. Um documento que revelava o responsável pelas imagens: Willy Wist.

Figuras 5, 6, 7 e 8: Fotogramas de *Um Filme Inacabado*: Fig. 5 e 6: Willy Wist; Fig. 7 e 8: imagens do gueto de Varsóvia.



Pela primeira vez, o ponto de vista do homem por trás de uma câmera do nazismo foi apresentado, através das transcrições, do tribunal de Nuremberg, que registrou exatamente o que foi perguntado e o que o cinegrafista respondeu. Wist, que desistiu da profissão logo após a guerra, ironicamente tornou-se um comerciante de sucatas – resíduos, rejeitos – de classe média. Ele queimou as cópias de filmes que gravou durante a guerra para ocultar as pistas, mas o documento de entrada em maio de 1942 e o rolo intitulado *O Gueto* tornaram-se seus rastros. Assim como todos os criminosos da SS, Wist declarou que seguia ordem, que nunca soube qual era a proposta da gravação, mas que era absolutamente óbvio para ele que a intenção do filme era a propaganda, especialmente porque o foco eram as desigualdades entre os judeus pobres e os judeus ricos.

Em 1998, Adrian Wood, um pesquisador britânico com experiência em arquivos sobre a *Shoah*, procurava um material sobre os Jogos Olímpicos de Berlim de 1936 em uma base da Força Aérea americana na Alemanha e encontrou duas latas de filme no chão intituladas: *O Gueto*. O que Wood *desenterrou* foram várias tomadas deixadas de fora do filme inacabado encontrado décadas antes, onde cinegrafistas alemães e guardas da SS entravam acidentalmente nas cenas filmadas em maio de 1942 no gueto. Aquelas tomadas indicavam uma provável evidência de que as cenas de judeus vivendo uma vida farta dentro do gueto de Varsóvia eram o resultado da encenação e da montagem da propaganda nazista.

As imagens de *Um Filme Inacabado* impactam a partir do primeiro minuto. A tomada das cenas do gueto, feita de cima, em plano longo e aberto, conduz o espectador para uma esquina da história sombria do gueto de Varsóvia. Separada por um muro, a rua movimentada vista de cima parece fazer parte de um cotidiano casual da primeira metade do século XX. Provavelmente, a imagem foi gravada de cima de uma ponte ou talvez do terceiro andar de algum prédio. Essa imagem se repete. Sem a devida contextualização, não é possível perceber que a imagem mostra uma prisão cercada por um muro. Cenas de mulheres bem vestidas, confirmando uma vida luxuosa são montadas em sequência a outras, de pessoas definhando

pelas ruas, pedindo esmola e literalmente morrendo de fome. Em uma festa, garçons carregam bandejas repletas de comida para expor ao mundo o paraíso em que os judeus ricos viviam dentro do gueto. O corte seco a seguir, desloca o cotidiano para *closets* de crianças e adultos esfomeados e abandonados nas ruas, ou procurando desesperadamente por comida em montanhas de lixo.

Figuras 9, 10, 11 e 12: Fotogramas de *Um Filme Inacabado*: Fig. 9, 10 e 11: cotidiano das ruas do gueto; Fig. 12: encenação de uma festa no gueto.



Segundo Wist, enquanto filmava, percebia que tanto o comércio nas ruas quanto o ambiente das casas evidenciavam uma superlotação. “Eu fui instruído a filmar uma grande montanha de fezes no pátio de um dos edifícios. Eu lembro que pensei que as instalações não estavam funcionando” (*Um Filme Inacabado*). Além dos depoimentos de Wist, a diretora israelense Hersonski conseguiu incluir no documentário cinco sobreviventes dos crimes cometidos no gueto de Varsóvia, que na época eram crianças ou adolescentes. Eles concordaram em *escavar* suas memórias enquanto assistiam ao material do filme inacabado. São espectadores e atores de um mesmo filme. Jurek Plonski tinha 13 anos e afirma: “Eu estava sempre em movimento, então eu via tudo o que acontecia. Eles filmavam o tempo

todo.” Uma mulher questiona ao assistir: “E se eu encontrar alguém que conheço?” Outra sobrevivente suspira: “Talvez dentre essa multidão eu possa ver minha mãe andando...” Podemos descobrir aqui o arquivo do passado como lacuna, como resultado de censuras, destruições, agressões que começa a “se tornar legível quando as singularidades aparecem e dinamicamente se conectam entre si através da montagem, da escrita, do cinema” (DIDI-HUBERMAN, 2011, p. 96)³⁸.

Wist também concordou em contar a Hersonski o que recordava, reiterando que nunca soube o que de fato acontecia durante as filmagens, quer dizer, nunca se deu conta que essas pessoas que filmava seriam sistematicamente assassinadas. Os depoimentos são desconcertantes.

Em maio de 1942, dois anos e meio após o gueto ter sido fechado para o mundo, a equipe de Wist filmou judeus que em três meses seriam enviados para a morte no campo de extermínio de Treblinka. A superlotação nas ruas a que Wist se referia eram os 400 mil judeus presos em um espaço de 3,5 quilômetros quadrados, que a partir daqueles olhares atravessando a lente do cinegrafista se perpetuaram nas imagens do cotidiano do gueto. Desses, 300 mil morreram assassinados por gás ou tiros e 92 mil sucumbiram assediados pela fome ou por doenças relacionadas. Mesmo com a câmera de Wist a serviço do sistema totalitário, percebemos como “o cinegrafista penetra profundamente as vísceras dessa realidade” (BENJAMIN, 1987, p. 187). Através das camadas de significações dos rostos que as imagens *mostram*, enxergamos através dos olhares o que elas *dizem*: as pessoas lutam por suas vidas; são olhares que resistem; outros que não querem ser vistos, tampouco querem *ver*.

38 Tradução nossa a partir do original: “*We then understand that the past becomes readable and therefore knowable when singularities appear and are dynamically connected to one another, by means of montage, writing, cinema – like images in motion*”

<< voltar <<

Figuras 13, 14, 15 e 16: Fotogramas de *Um Filme Inacabado*: Fig. 13, 14 e 16: olhares desconcertantes que atravessam a lente do cinegrafista; Fig. 15: sobrevivente do gueto de Varsóvia; atriz e espectadora de um mesmo filme.



O que pensam essas pessoas? O que sabem? O que veem? E como resistir? Convém acrescentar que nesse período já havia fortes rumores no gueto sobre as deportações para os campos da morte³⁹. A nós, espectadores, cabe pausar o olhar diante do gesto do *slow* da imagem – do tempo – e afinar o pensamento num exercício de coligar ideias para acertar o passo da história. Mais do que um documento histórico de uma realidade que tentou ser apagada antes mesmo de chegar ao fim, o deslocamento das imagens do passado para o *agora* presente e a experiência humana registrada através da câmera de Willy Wist, reorientam a percepção do espectador para o filme de Varsóvia. Os sobreviventes, espectadores da sala de cinema, parecem falar pelos que não podem mais.

Adam Czerniakow, fazia parte do *Jewish Council* (Conselho Judaico), o *Judenrat*, formado pelos nazistas em 7 de outubro de 1939, e era responsável por transmitir as ordens dos alemães aos habitantes do gueto, como

39 Treblinka, localiza-se a somente 108 quilômetros de Varsóvia e Auschwitz situa-se a 315 quilômetros da capital da Polônia.

por exemplo, a construção dos muros, a partir de 1 de abril de 1940. Como um ato de resistência, Czerniakow documentou sua vida cotidiana no gueto de Varsóvia em 9 diários, um arquivo em que registrava diariamente relatos de sua percepção sobre as restrições da vida no gueto. Nos escritos, ele descreveu os métodos dos cinegrafistas da propaganda nazista durante as filmagens. A montagem de Joëlle Alexis é detalhadamente precisa quando reconecta a descrição encontrada nos diários de Czerniakow – através da voz em *off* – com as imagens das cenas da equipe de Wist. Em 7 de maio de 1942, Czerniakow escrevia: “Estão filmando judeus nas ruas”. No dia 19 de maio ele conta sobre a espera de uma filmagem: “À tardinha, um espaço foi preparado para a gravação. Uma garrafa de champagne será colocada às 20:30h. As mulheres vestem vestidos de festa.” Ele conta que recebeu a mensagem que deveria fazer o papel de anfitrião. E questiona: “Será que terei forças para absolver a mim mesmo com respeito, com honra, dessa questão?”

Figuras 17, 18, e 19: Fotogramas de *Um Filme Inacabado*: Fig. 17, 19: Adam Czerniakow durante encenação; Fig. 18: sobrevivente do gueto de Varsóvia assiste as imagens dos arquivos encontrados.



Um Filme Inacabado cria uma reflexão sobre como crer nas evidências através do que vemos. Segundo Hersonski, a sistemática documentação dos horrores da guerra mudou para sempre a forma como o passado é arquivado. “Estas imagens foram utilizadas em muitos filmes e, em alguns casos, foram apresentadas como representações de uma verdade histórica. O que comprova a forma distorcida como as imagens de arquivo são utilizadas em muitos documentários⁴⁰41. Em respeito aos que não podem mais falar, cabe a nós, espectadores, o exercício ético do resgate da memória através do cinema – das artes – e uma atenção na tentativa de *ver* o que o passado nos diz a respeito do futuro. Também nos resiste *crer* na esperança desse futuro.

Considerações finais – As bétulas e os grãos

As três cascas de bétula coletadas por Didi-Huberman representam os fragmentos do material abordado para refletirmos sobre a importância da reutilização dos filmes de arquivo na ressignificação da história do passado no *agora* presente. Repensar o arquivo como o *grão do acontecimento* (DIDI-HUBERMAN, 2012) é perfurar uma brecha na história concebida, onde uma matéria normalmente não-linear, só adquire significado ao ser pacientemente elaborada. O arquivo é sempre uma história em construção na qual o resultado nunca é inteiramente encerrado.

A dialética que surge com o processo da montagem no cinema de arquivo como uma estética de ruínas envolve dois eixos: o da ética e o da legibilidade. Frequentemente, o arquivo serve como uma experiência visual da história, e o potencial dialético do cinema de arquivo é indissociável do

40 CATSOULIS, Jeannette. *An Israeli Finds New Meanings in a Nazi Film*. The New York Times. 2010. Disponível em: <<<https://nyti.ms/2jUShC7>>>. Acessado em: 11 de fevereiro de 2020. << voltar <<

41 Tradução nossa a partir do original: “*For almost half a century, an unfinished Nazi propaganda film of the Warsaw Ghetto, simply titled “Das Ghetto” and discovered by East German archivists after the war, was used by scholars and historians as a flawed but authentic record of ghetto life.*” << voltar <<

papel das imagens de arquivo nas práticas do documentário como realismo inquestionável. Mas e quando, por exemplo, no movimento da apropriação a imagem original cede seu significado para um determinado texto e é manipulada pelo cineasta em termos de significante?

Memória dos campos e *Um Filme Inacabado* foram elaborados como documentos que interessam à memória coletiva e também como testemunhos da barbárie. As imagens, produzidas há 73 e há 75 anos, respectivamente, são hoje sempre necessárias, portanto, “devemos continuar a remexer na sua tão frágil temporalidade. ‘A imagem autêntica do passado’, escreve Benjamin, ‘aparece somente num clarão’. Imagem que não surge senão para eclipsar para sempre no instante seguinte” (BENJAMIN apud DIDI-HUBERMAN, 2012, p. 69). Para Benjamin, o potencial radical do cinema se constrói no status de prática coletiva (RUSSELL, 2018, p. 5, tradução nossa). O exercício de pensar através das imagens é continuamente relevante para a arte da apropriação de imagens no século XXI (p.7).

Devido à passagem do tempo, o impacto do filme sobre uma audiência moderna inevitavelmente difere da intenção original. Para Russell (2018), a apropriação cinematográfica é uma prática de engajamento. As imagens de arquivos esquecidos eram misteriosos e secretos até que suas energias são liberadas em flashes de reconhecimento: as epifanias. Os artistas da imagem em movimento são responsáveis pelas centelhas, “que só ocorrem na presença do espectador” (p. 9, tradução nossa). Os filmes foram *desengavetados*, mas para Comolli as perguntas que irromperam a partir da filmagem e no decorrer da montagem são urgentes e permanecem em aberto. Como filmar o vestígio do impensável? Como ajudar o espectador a traçar reassociações em sua tela mental e alinhar uma teia que o auxilie a *ver* e a *crer* a partir do horror filmado? Os filmes, reaccessados e remontados, continuam atuais, e sugerem novos caminhos para a compreensão do mundo em que vivemos e da sempre labiríntica alma humana.

Referências

- BAZIN, A. **Montagem proibida**. In: O Cinema: ensaios. Tradução: Eloísa de Araújo Ribeiro. 1ª edição. Editora Brasiliense, 1991.
- BENJAMIN, W. **Magia e técnica, arte e política**: ensaios sobre literatura e história da cultura. Obras escolhidas. Volume I. Tradução: Sergio Paulo Rouanet. 3ª edição. Editora Brasiliense, 1987.
- COMOLLI, J. L. **A última dança**: como ser espectador de Memory of the Camps. Transcrição e Tradução: João Paulo Dumans. In: Devires, Belo Horizonte, v. 3, n. 1, p. 8-45, jan-dez., 2006.
- HUBERMAN-DIDI, G. **Cascas**. Tradução: André Telles. São Paulo: Editora 34, 2017.
- _____. **Imagens apesar de tudo**. Tradução: Vanessa Brito e João Pedro Cachopo. Lisboa, Portugal: KKYM, 2012.
- _____. **Opening the Camps, Closing the eyes**: Image, History, Readability. In: POLLOCK, Griselda; SILVERMAN, Max. Concentrationary Cinema: Aesthetics as Political Resistance in Alain Resnais's *Night and Fog*. New York: Berghahn Books, 2011.
- _____. **Quando as imagens tocam o real**. In: Pós: Belo Horizonte, v. 2, n. 4, p. 204 – 219, nov., 2012.
- FOUCAULT, M. **A arqueologia do saber**. Tradução: Luiz Felipe Baeta Neves. Rio de Janeiro: Forense Universitária. 7ª edição, 2008.
- GAGNEBIN, J. M. **O rastro e a cicatriz**: metáforas da memória. In: Pro-Posições – vol. 13, N. 3 (39) – set.-dez., 2002.
- LEVI, P. **Os afogados e os sobreviventes**. Os delitos, Os castigos. As Penas. As impunidades. Tradução: Luiz Sérgio Henriques. 3ª edição. Rio de Janeiro/São Paulo: Paz & Terra: 2016.
- POLLOCK, G.; SILVERMAN, M. **Concentrationary Cinema**: Aesthetics as Political Resistance in Alain Resnais's *Night and Fog*. New York: Berghahn Books, 2011.
- RUSSELL, C. **Archiveology**: Walter Benjamin and archival film practices. Series: A camera obscura book. Duke University Press, 2018.

_____. **Experimental ethnography**: the work of film in the age of video.
Duke University Press, 1999.
VIRILIO, P. **Guerra e Cinema**. Tradução: Paulo Roberto Pires. São Paulo: Editora
Página Aberta Ltda., 1993.

Referências filmográficas

MEMORY of the Camps (*Memória dos Campos*). Sidney Bernstein; Alfred Hitchcock, Inglaterra, 1945.
A FILM Unfinished (*Um Filme Inacabado*). Yael Hersonski, Israel, 2010. Israel.



A POÉTICA DAS TRANSIÇÕES

(IN)VISÍVEIS NA MONTAGEM ELÍPTICA
DE *LAWRENCE DA ARÁBIA*

Vinícius Augusto Carvalho (ESPM-RJ/UFF)

A POÉTICA DAS TRANSIÇÕES

(IN)VISÍVEIS NA MONTAGEM ELÍPTICA
DE *LAWRENCE DA ARÁBIA*

Vinicius Augusto CARVALHO⁴²

Resumo

Este estudo examina a estrutura do código de comunicação das transições em um longa-metragem. Investigam-se regras, princípios ou convenções por meio dos quais o cineasta e o montador comunicam ao público que a sequência que eles estão assistindo naquele momento, está em um ponto no tempo ou espaço, diferente da anterior. A partir das teorias de Christian Metz, Noël Burch, Marcel Martin e outros foram identificadas e investigadas as pontuações visíveis (*fade*, fusão) e invisíveis (corte) na produção de elipses espaço temporais no filme *Lawrence da Arábia* (*Lawrence of Arabia*, 1962) de David Lean. Esta pesquisa revelou que a montagem elíptica realizada pelo diretor e pela editora Anne Coates apresenta incongruências em relação aos “padrões” conceitualmente formatados para a representação imagética de hiatos de espaço e tempo em narrativas cinematográficas.

42 Doutorando em Cinema no PPGCINE (UFF). Mestre em Gestão da Economia Criativa (ESPM) com especialização em TV Digital e Novas Mídias (UFF). Como jornalista (UFSC) trabalhou na TV Globo com montagem audiovisual e hoje é editor freelancer, professor e coordenador do Portal de Jornalismo da ESPM-Rio, e-mail: vinicius.editor@gmail.com << voltar <<

É comum pesquisas científicas, estudos teóricos, práticos e declarações de diretores e montadores promoverem o estabelecimento de certos padrões para a utilização de determinados elementos de montagem na composição de elipses ou hiatos de espaço e tempo. Esta investigação trabalha, especificamente, os cortes, *fades* e fusões – efeitos de transição mais utilizados na composição de elipses na gramática fílmica. No estudo foram observadas sugestões, orientações, e até certas “regras” para o uso de conectores específicos quando a intenção é deixar explícita que parte de uma história está sendo omitida, ou que, por exemplo, se está dando um “salto no tempo”. Mas será que estes arquétipos que seguem sendo replicados com o passar dos anos podem ser questionados? Será que é mesmo possível definir uma pontuação imagética como “a mais adequada” à concepção de uma elipse de tempo ou espaço? A partir destes questionamentos, este trabalho analisa um filme integrante do modelo clássico de montagem contínua, *Lawrence da Arábia* (*Lawrence of Arabia*, 1962) dirigido por David Lean e montado por Anne Coates.

Na história do cinema, a montagem contínua procura transmitir a narrativa de uma forma clara e suave, ordenando os planos de modo a contar uma história com coerência e clareza. É o que Xavier (2014, p. 27) chama de “decupagem clássica”, o que Burch (2015, p. 31) define como “grau zero do estilo cinematográfico” e Bordwell (2013b, p. 29) intitula como “versão-padrão da história básica do cinema”. Trata-se de uma linguagem ilusionista, invisível, na qual a história pode se desenvolver, evitando qualquer opção mais brusca ou difusa da forma fílmica que possa causar rompimento com a plateia emocionalmente envolvida.

Na busca da completa conexão do observador com a obra o ritmo na edição é um componente fundamental. A toada audiovisual impressa pelo montador na montagem clássica de um filme está intimamente relacionada ao aperfeiçoamento da continuidade, com especial atenção às transições. Às vezes é fácil perceber quando um filme não tem ritmo, é geralmente atribuído à ele uma brutalidade da edição, a montagem é perceptível e incômoda. Quando um filme tem um ritmo apropriado, a

montagem passa despercebida e possibilita o envolvimento do espectador com a história.

Ken Dancyger (2007, p. 413) descreve o ritmo como a “parte dramática de um plano em relação ao outro”, e destaca (2007, p. 416) que em geral “o ritmo de um filme parece ser uma questão individual e intuitiva”. Ao editor/montador é atribuído este controle que permite apresentar uma série de fatos consecutivos de modo que cada nova situação seja revelada no momento dramaticamente apropriado. Reisz e Millar (1978, p. 245) posicionam o ritmo como um “atributo do tempo” e realçam que além do problema da escolha do instante oportuno para cada intervenção, a questão de determinar o momento certo para um incidente em relação ao resto da sequência é de grande importância. Bordwell e Thompson (2013a, p. 362) marcam vários atributos do ritmo em sua discussão sobre as “Relações temporais entre o plano A e o plano B”. Eles ressaltam que “em um filme narrativo, especialmente, a montagem geralmente contribui para a manipulação do tempo da história do enredo”. Isso acontece por meio da ordem de apresentação dos acontecimentos; do prolongamento da duração da história (montagem sobreposta); e da compressão da duração de eventos (montagem elíptica); “A montagem oferece ao cineasta maneiras de alterar a duração dos acontecimentos da história como apresentados no enredo do filme”. (BORDWELL; THOMPSON, 2013b, p. 363).

O diretor belga Jacques Feyder escreveu que “o princípio do cinema é sugerir” (MARTIN, 2005 p. 95), e muitos estudiosos e profissionais concordam com a afirmação de que o fazer cinema comporta a arte de realizar elipses. Diante da inviabilidade de se mostrar tudo na tela, pode-se recorrer à alusão e fazer-se entender com meias-palavras. Para Noël Burch (2015, p. 24) do ponto de vista formal, “um filme é uma sucessão de pedaços de espaço e de pedaços de tempo”. A construção, manipulação e controle da dimensão “tempo”, no que tange esta narrativa, composta de imagem e som, é um dos aspectos importantes na composição de um produto imagético e sonoro. De forma que a capacidade de concepção de hiatos/elipses se torna parte importante da atividade artística do editor/montador.

O editor é responsável por construir a forma geral do filme [...] selecionando, manipulando e montando áudio e vídeo. Especificamente, o editor é responsável pela relação de tempo e do espaço entre as imagens e do ritmo ao longo do filme. (BARSAM, 2010, p. 324).

Dancyger (2007) destaca que o espectador deve ter consciência da evolução narrativa e lógica de uma história. Assim sendo, uma importante contribuição do montador é compreender qual ritmo deverá imprimir ao produto e isso passa pela consciência artística e pela capacidade criativa do editor no processo de definição do estilo de montagem. O ritmo é determinado em certa medida pelo conteúdo dinâmico e plástico dos planos, mas principalmente pela organização temporal de sua sucessão. O propósito do processo de continuidade que resulta em ritmo é permitir que espaço, tempo e ação fluam ao longo de uma série de planos e sequências. Uma das características deste modelo narrativo consiste no fato de que a edição pode estabelecer um acontecimento que consuma menos tempo na tela do que na história, é a montagem elíptica. Quando em um plano “A” alguém sai fechando uma porta, e no plano “B” a mesma pessoa entra, em outro espaço, o espectador geralmente assume que nada de significativo aconteceu no percurso. Este tipo de elipse, já incorporado pela gramática fílmica, raramente é questionado, pois são comuns na narrativa, principalmente, clássica.

A elipse na literatura refere-se à omissão intencional de informações perceptíveis e identificáveis pelo contexto por meio de elementos, códigos ou significados permitindo que o leitor preencha as lacunas narrativas com seu conhecimento de mundo. Em produções audiovisuais a elipse pode ser um “salto no tempo” entre sequências consecutivas na narrativa, um hiato entre as continuidades de dois planos, a sugestão de algo a partir da apresentação do que acontece antes e depois. É a omissão de um fragmento de tempo, de um plano A para o B, “eliminam-se pedaços que o espectador não precisa ver para compreender a ação” (BARSAM, 2010, p. 327).

A grande maioria dos filmes faz uso de elipses para suprimir ações que não agregam conteúdo considerado relevante, na opinião dos realizadores, à narrativa, e também para descartar partes em benefício do ritmo com a finalidade de avançar na história. Em *2001: Uma Odisseia no Espaço* (*2001: A Space Odyssey*, 1968), de Stanley Kubrick, na cena em que o suposto ancestral do homem lança um osso para o alto é realizado um salto no tempo. A câmera focaliza a imagem do osso e na sequência, sobre mesma angulação, por meio de um corte, surge a imagem de uma nave no espaço. Nesta justaposição é configurada, portanto, uma elipse de centenas de anos de evolução sem que para isso seja necessário observar cada momento do processo evolutivo. A interpretação, que fica a cargo do observador, é resultado do modo como as imagens foram organizadas e entremeadas.

A elipse não deve castrar, mas desbastar. A sua vocação não é tanto suprimir os tempos fracos e os momentos vazios, mas antes sugerir o sólido e o pleno, deixando fora de campo (fora de jogo) o que o espírito do espectador consegue preencher sem dificuldade. (MARTIN, 2005, p. 107).

Sobre as elipses, Marcel Martin (2005, p. 95) destaca que “o cineasta pode e deve recorrer à ilusão e fazer-se compreender por meias palavras”. Ele completa dizendo que “a arte da elipse está relacionada com uma boa planificação, sendo esta, o ato de suprimir os pontos mortos e inúteis da ação”. Tudo que se observa ao longo do filme tem que ser importante e acrescentar algo à história, mesmo que o seu significado, supostamente não seja tão explícito. Entretanto, este tipo de elipse requer uma “participação” por parte do espectador, ou ao menos uma disposição em compreender a intenção do realizador, as elipses são um desafio cognitivo para quem a assiste. Para Barsam (2010, p. 327), o “efeito da elipse nos espectadores é determinado pelo fragmento de tempo omitido assim como pela transição entre os planos”.

Nos textos a elipse é, muitas vezes, representada pelo sinal de reticências, nas telas as tentativas de aproximação do cinema com uma

linguagem colocam em xeque a possibilidade de equivalências entre a pontuação tipográfica e a representação imagética.

Os processos técnicos de transição constituem o que se poderia chamar uma pontuação por analogia com os processos correspondentes na escrita: mas é evidente que esta analogia é puramente formal, visto não existir qualquer correspondência significativa entre os dois sistemas. (MARTIN, 2005, p. 109).

Ainda assim alguns estudiosos da gramática fílmica propõem analogias entre a pontuação tipográfica e imagética. Aumont (2012, p. 238) destaca que “O exemplo mais constante, que assimila o escurecimento ao ponto final, não é muito convincente”. Sob outra perspectiva, Monaco (2000, p. 225) coloca que “se há uma vírgula no filme em meio aos efeitos de transição, é a fusão”. Para Monaco esta pontuação é empregada para levar a um *flashback* ou a um *flashforward*; é usada na construção de continuidade; pode representar a passagem de longos períodos de tempo e é a única marca de pontuação no cinema que mistura imagens ao mesmo tempo que as une.

Ao longo dos anos os cineastas criaram progressivamente elipses nas suas histórias, destacando-as ao espectador por meio de diferentes estratégias que ainda hoje são utilizadas em muitas produções: *fades*; fusões; *wipes*; intertítulos; símbolos visuais; movimentos rápidos de câmera; entre outros. Metz (2014, p. 120) sinaliza que o inventário é amplo, mas não infinito e propõe classificações de utilização restritas no que diz respeito às fusões e aos *fades* quando utilizadas para unir sequências: “hiato espaço-temporal com permanência de alguma relação transitiva profunda (= fusão) e hiato espaço temporal seco (= escurecimento)”. Ao justapor dois planos com uma transição, torna-se possível a comunicação de muita informação num período reduzido de tempo. A resultante desta equação revela que a montagem elíptica pode ser descrita também como um “método através do qual é possível controlar e guiar psicologicamente o espectador”. (PUDOVKIN, 1958, p. 73).

Na teoria da “Grande Sintagmática do Filme Narrativo”⁴³, apresentada em 1966, Christian Metz descreve que um filme se divide em segmentos autônomos, mas não independentes, e ressalta que o sentido definitivo destes segmentos é concebido em relação ao conjunto do filme. A palavra “sequência” designa uma construção propriamente filmica com funções dramáticas e posições determinadas na narrativa e representa qualquer encadeamento de planos constituindo uma unidade, um segmento autônomo. De outra forma podemos dizer que, o segmento ou a sequência é constituída de cenas que, por sua vez, é formada por planos.

Em Barthes e outros (2011, p. 211), Metz não trabalha as elipses como elementos dentro da cena, ao contrário, ele destaca que os hiatos temporais no interior da cena são “hiatos de câmera, não hiatos diegéticos” e que, portanto, seriam “insignificantes” para a relevância da narrativa. Para o teórico francês, ao contrário da cena, a sequência não é o lugar onde coincidem, pelo menos em princípio, o tempo fílmico e o tempo diegético. A sequência se baseia na unidade de uma ação mais complexa que “passa por cima” de partes julgadas desnecessárias podendo, portanto, omiti-las, e ainda se desenvolvendo em lugares múltiplos (diferentemente da cena). Um exemplo são as sequências de fuga nas quais o interior do segmento possui hiatos diegéticos, mas considerados sem importância para a história, ao contrário do hiato entre duas sequências. Estes, historicamente fazem uso frequente de *fades*, fusões ou outros efeitos óticos⁴⁴, o que não significa que não possa haver um corte entre duas sequências autônomas adjacentes.

Estes últimos efeitos óticos são considerados “super significantes” até na denotação: não se diz nada a respeito deles, a não ser que poderia se dizer muito

43 A teoria é parte de uma exposição oral realizada em 2 de junho de 1966, no II Festival do Cinema Novo, em Pesaro (Itália), na mesa-redonda intitulada “Por uma nova consciência crítica da linguagem cinematográfica”. << voltar <<

44 Atualmente, os recursos são digitais. Não se utilizam mais recursos óticos, uma vez que os negativos são manuseados digitalmente. (MASCELLI, 2010, p. 156) << voltar <<

(o escurecimento é um segmento que não mostra nada, mas que é muito visível) e os “momentos pulados”, assim realçados, são considerados (contrariamente aos hiatos diegéticos interiores à sequência) como tendo influenciado a evolução dos acontecimentos narrados pelo filme, e como sendo de algum modo necessários, apesar de sua ausência, à compreensão literal do que se segue. (METZ, 2014, p. 155).

A elipse é um elemento bastante comum na montagem e com algumas possibilidades de aplicação, entretanto as discussões relacionadas ao tipo de transição que a montagem faz uso a fim de promover o hiato na edição audiovisual não são aprofundadas. O que se percebe ao revisar a literatura sobre o tema é que definições sobre pontuações imagéticas foram sendo formatadas, ainda que não regras, mas capazes de moldar processos de montagem ao longo da história da edição fílmica, e que ainda há espaço para discussões e reflexões. Para Bordwell e Thompson (2013b, p. 363), na tradição da cinematografia clássica, o montador sozinho ou em parceria com o diretor, pode criar uma elipse de três maneiras principais, das quais uma delas é com o uso de transições. Os *fades* e as fusões, bem como os cortes, podem ser facilmente executados nos dias de hoje em softwares de edição não linear, de forma que se optou neste texto por caracterizá-los antes de apontá-los no filme objeto de investigação.

O *fade* é um efeito visual de transição que possui a característica de fazer com que a imagem surja ou desapareça gradualmente, na maioria das vezes de uma tela preta (BARSAM, 2010, p. 07). É muito comum a utilização do *fade-in* (surgimento da imagem) para sinalizar um início, e, na tentativa de chamar a atenção para um final, geralmente é aplicado o *fade-out* (desaparecimento da imagem). Da mesma forma que uma cortina no palco de um teatro, Zettl (2011) explica que o *fade* adquiriu a função básica de definir o início e o fim de um evento na tela. Assim como no teatro, a cortina pode se fechar no decorrer da peça, na tela o *fade* também é usado para demarcar situações no meio de uma narrativa, o que configura o *crossfade* (*fade* cruzado).

O escurecimento exprime uma pausa mais pronunciada na continuidade: interrompe o curso da narrativa e isola a ação precedente daquela que se segue. Quando usado com esta intenção, o escurecimento pode ser muito eficaz. Por outro lado, alguns cineastas afirmam que nunca se deveria usar um escurecimento, uma vez que não tem sentido mostrar-se à plateia uma tela vazia. Não desejamos tomar partido nesta questão. Diremos apenas que um escurecimento, quando usado corretamente, pode as vezes constituir uma pausa necessária para a reflexão e permitir que a plateia assimile um clímax dramático. (REISZ; MILLAR, 1978, p. 254)

Às vezes, usam-se outros recursos transitivos visíveis para ligar cenas consecutivas – como *wipes* ou fusões para iniciar ou concluir um segmento de modo alternativo ao *fade*. A fusão ou dissolvência (*dissolve*) é, tradicionalmente, um elemento da narrativa audiovisual na qual uma tomada desaparece enquanto outra aparece. O final da imagem A é sobreposto ao início da imagem B de forma que, por um breve período de tempo, as duas imagens podem ser vistas simultaneamente (BORDWELL et al., 2016, p. 217).

A função da dissolvência é principalmente facilitar a transição. Em sua forma mais simples, pode levar-nos de um lugar para outro ou de um tempo para outro. [...] Em um uso mais sofisticado, a dissolvência ajuda muito na manipulação de ritmo e humor. (DMYTRYK, 1984, p. 83, tradução nossa)⁴⁵

Enquanto o *fade* separa cenas e sequências, a fusão fisicamente as dissolve conjuntamente. Ela é a “convenção mais comumente usada para indicar um estado mental”, e acredita-se que seja “a transição mais suave imaginável” (VERSTRATEN, 2009, pp. 119, 215). Mônaco (2000, p. 225) indica que “ela serve a uma multiplicidade de propósitos. [...] É uma

45 The function of the dissolve is mainly to facilitate transition. In its simplest form it can carry us from one place to another or from on time to another. [...] In more sophisticated usage, dissolves aid greatly in the manipulation of pace and mood. (DMYTRYK, 1984, p. 83). « voltar «

marca de pontuação no cinema que mistura imagens ao mesmo tempo que as une”.

As transições visíveis, que ocupam espaço e tempo de tela, de forma geral, são mais facilmente percebidas e tem o objetivo de fazer com que o espectador note que algo aconteceu ao longo da narrativa. Em outras palavras, quando a montagem “invisível” se torna um dos objetivos de Hollywood, transições diferentes de cortes sinalizam a descontinuidade, uma bifurcação no caminho de um enredo linear. As “sugestões” de muitos teóricos da comunidade cinematográfica no que concerne à aplicação de transições na formação de elipses dentro da narrativa fílmica suscita discussões. Neste âmbito, este estudo propõe a investigação de transições que resultam em hiatos de tempo e espaço em um longa-metragem hollywoodiano bastante conhecido e laureado: *Lawrence da Arábia*.

A fim de interpelar se a teoria inspira a prática, quando se trata da utilização de transições imagéticas na formação de elipses na narrativa fílmica, investigou-se um filme integrante do modelo clássico de montagem contínua. O propósito foi detectar as elipses de maior amplitude e significância para a narrativa, de acordo com Metz (2014), e avaliar a estética das transições utilizadas a fim de promover o debate e a reflexão tendo em vista os pressupostos apresentados.

O longa-metragem *Lawrence da Arábia*, montado por Anne Coates e dirigido pelo britânico David Lean é cinematograficamente ambicioso. A obra foi inspirada livremente na vida do excêntrico oficial inglês Thomas Edward Lawrence (1888-1935), precisamente na sua campanha contra os turcos na Primeira Guerra Mundial. O épico britânico-estadunidense, baseado na obra *Seven Pillars of Wisdom* escrita por T.E. Lawrence, foi produzido para ser projetado nos cinemas em 70 milímetros. Esta medida acentuou detalhes como os olhos azuis do protagonista e os movimentos da areia sob o sol escaldante do deserto. O conteúdo aborda o colonialismo e as hipocrisias de uma guerra na qual o coronel Lawrence renuncia a carreira pacata de oficial do Exército britânico para comandar tropas árabes e é transformado pelo sucesso de sua campanha contra os turcos

na I Guerra Mundial. A personalidade extravagante do protagonista, no entanto, é abalada quando ele percebe que a carnificina substituiu a honra e a coragem sucumbiu à arrogância.

Premiado no Globo de Ouro, no Bafta e no Oscar, o longa-metragem possui cenas impactantes como, por exemplo, a aparição de Omar Sharif como uma miragem no deserto; o ataque a Akaba; e o corte de um palito de fósforo aceso para o crepúsculo; momentos marcantes principalmente para um filme feito sem a tecnologia dos efeitos especiais realizados em computador. Do roteiro de Robert Bolt e Michael Wilson à trilha sonora de Maurice Jarre, da fotografia de Freddie Young, que explorou a beleza imponente do Saara, ao elenco formado por Peter O'Toole, Omar Sharif, Alec Guinness, Anthony Quinn, Claude Rains, Jack Hawkins e outros grandes artistas e um conjunto de enorme de figurantes, da produção de Sam Spiegel à montagem de Anne Coates (IMDB, 2020), *Lawrence da Arábia* é candidato certo em qualquer lista de filmes que precisam ser vistos.

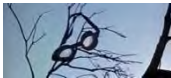



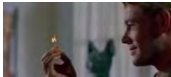



É importante destacar que originalmente lançado com 222 minutos, o longa-metragem *Lawrence da Arábia* pouco depois da estreia, supostamente sob ordens do produtor Sam Spiegel, passou a ser exibido com 20 minutos a menos. O relançamento do filme em 1971 reduziu ainda mais o tempo para 187 minutos. Em 1988 a obra foi restaurada e lançada com 216 minutos. Esta última versão, supervisionada pelo próprio David Lean, foi anunciada como um “corte do diretor”, e é esta última que contempla o *corpus* desta pesquisa.











Na análise filmica utilizou-se Christian Metz (2014) e sua “Análise Textual Perceptiva” que sugere a necessidade de descrever o que se vê (destrução filmica) antes de se interpretar algum fenômeno. Metz trabalha com a hipótese de que a “mensagem cinematográfica total” dispõe de níveis de codificação sobre os quais as peças filmicas são examinadas. Um deles versa exclusivamente sobre o reconhecimento e a identificação dos objetos visuais por parte do espectador e vai ao encontro da capacidade de decompor um filme, dando conta da estrutura e considerando a capacidade do observador em reconhecer elementos na tela. Para a desconstrução

filmica e posterior mapeamento dos hiatos que fazem parte da obra foi utilizado o software de edição não linear Adobe Premiere.

O longa-metragem é composto por 1.447 planos justapostos por meio de 1.389 cortes, 04 fades e 56 fusões. O tempo médio dos planos de 9.20 (ASL – *Average shot length*) se enquadra no espectro estudado por Salt (2009) no qual ele descreve que entre as décadas de 1930 e 1970 os filmes têm em média de 8 a 11 segundos por plano. A partir do conceito de segmento autônomo de Metz (2014) o filme foi dividido em 13 sequências, que resultam 12 justaposições elípticas significantes.

Tabela 1 – Hiatos “super significantes” (METZ, 2014) em *Lawrence da Arábia*.

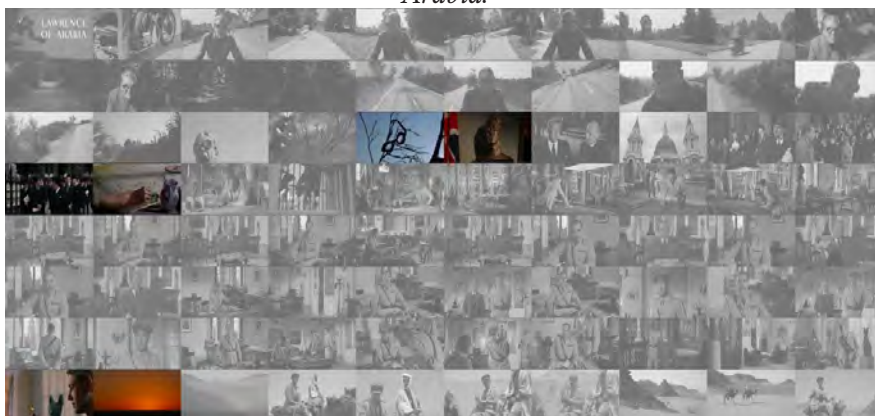
Tempo	Plano A	Transição	Plano B	Descrição dos planos consecutivos
00:03:07		1. CORTE		A – Detalhe dos óculos de Lawrence após o acidente de moto. B – Busto de Lawrence com as inscrições “T.E. Lawrence 1888 – 1935”.
00:04:49		2. CORTE		A – Oficial do exército britânico menciona que trabalhou com Lawrence. B – Lawrence pinta um mapa na sede do Exército Britânico no Cairo (1917).
00:12:42		3. CORTE		A – Lawrence no gabinete do general britânico após receber a missão de juntar os árabes no deserto (1914). B – Nascer do sol no deserto.
01:53:58		4. CORTE		A – Após jornada no deserto Lawrence encontra uma forma de voltar (1917). B – Cairo, local para onde Lawrence e o árabe que o acompanha retornam.

02:08:48		5. FADE		A – Comandantes britânicos discutem concessão de ajuda a Lawrence. B – Jornalista americano chega para reportar a guerra entre árabes e turcos.
02:14:59		6. CORTE		A – Príncipe e o jornalista citam Lawrence como a “figura da guerra”. B – Lawrence atuando na guerra ao lado dos árabes.
02:31:02		7. FUSÃO		A – Lawrence continua a jornada no deserto. B – Enquanto isso a cúpula britânica faz um balanço da atuação do soldado.
02:32:19		8. CORTE		A – Comandantes do exército britânico falam sobre Lawrence. B – Lawrence continua atuando na guerra.
02:45:54		9. CORTE		A – Lawrence comunica que o retorno à sede do exército britânico no Cairo. B – O exército britânico marcha no Cairo.
02:54:08		10. CORTE		A – Lawrence é, novamente, enviado ao deserto para lutar com os árabes. B – As disputas entre árabes e turcos continuam com a presença de Lawrence.
03:08:20		11. CORTE		A – Os árabes chegam a Damasco. B – O exército inglês chega a Damasco.
03:19:49		12. FUSÃO		A – Lawrence agoniza pelos mortos e feridos na praça de guerra. B – De volta ao quartel britânico. Lawrence não fará mais parte da guerra.

Fonte: frames compilados pelo autor (2019).

É possível identificar que o corte é o elemento de transição mais utilizado na montagem dos hiatos “super significantes”. São 09 pontuações em que o corte é utilizado na criação de elipses de espaço e tempo e apenas duas fusões e um *fade*. De uma forma abrangente, esses números contradizem grande parte das teorias que versam sobre as transições em elipses representativas e pontuadoras da história. A fim de explorar características específicas da construção de hiatos temporais o estudo foca nas três primeiras elipses “super significantes” constituintes do filme por considerar que são ainda as mais importantes do ponto de vista narrativo e estético.

Figura 1 – Três primeiras elipses “super significantes” de *Lawrence da Arábia*.



Fonte: compilação de *frames* inspirada em Manovich (2010) e realizada pelo autor (2019).

A primeira elipse temporal significativa acontece no corte 25 e transporta o espectador do passado “recente” para o presente diegético. No plano 25 os óculos de motociclista do personagem principal, T.E. Lawrence (Peter O’Toole), está pendurado no galho de um arbusto. O plano fechado do acessório de pilotagem, acompanhado de um discreto, quase nulo, som ambiente, é a tomada final da sequência que ilustra o acidente sofrido pelo jovem soldado britânico. No plano 26 o observador é confrontado com

um busto do protagonista ao lado de uma bandeira do Reino Unido da Grã-Bretanha. A trilha sonora começa a se fazer presente e a câmera revela, por meio de *zoom out*, as inscrições na parte baixa da estátua: “T. E. LAWRENCE 1888 – 1935”. Não é estabelecido, e tampouco fica evidente o tempo decorrido entre o acidente de Lawrence e a homenagem feita a ele. Também é papel do espectador constituir todo o “meio” entre os dois planos com a única certeza de que o protagonista morreu. Este momento da edição representa um hiato “super significante” e é constituído a partir de um corte abrupto entre as sequências. O impacto, logo no início do filme, é chocante mesmo para o espectador que conhece a trajetória da figura que está sendo retratada.

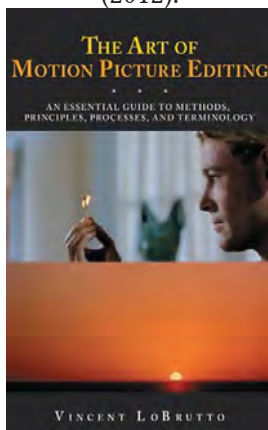
A segunda elipse relevante está posta no corte 31. Dois senhores bem vestidos, paletó e cartola, caminham em direção a câmera. À medida que se aproximam, o sujeito à esquerda sai do enquadramento enquanto o senhor da direita, ocupa a tela toda. O oficial de carreira, agora em *close up*, diz que nunca conheceu Lawrence, mas que o soldado tinha algum cargo na equipe dele no Cairo. Imediatamente após a conclusão da frase a cena é substituída por um plano fechado de um mapa com uma mão umedecendo a ponta de um pincel em um líquido azul. O plano enigmático de quase 7 segundos é elucidado com a justaposição seguinte na qual fica claro que se trata da mão de Lawrence. O corte 31, portanto, faz o espectador voltar no tempo, agora para o passado distante.

A narrativa se desenvolve, portanto, da seguinte maneira: passado próximo – presente – passado distante, todos pertencentes a dimensão ficcional da narrativa. Desta forma o diretor David Lean e a montadora Anne Coates estabelecem a cronologia, no caso não linear, para a história. A partir do plano 32 a cronologia será mantida em forma contínua até o fim do filme, ressaltando que no final da obra o enredo não retorna ao episódio do acidente. Em meio aos 10 hiatos “super significantes” identificados na parte que mantém o fluxo temporal linear, um deles merece destaque, a elipse que se construiu entre os planos 71 e 72.

Aos 12 minutos de filme, o personagem principal conversa com um diplomata inglês, Dryden (Calude Rains), em uma espaçosa sala do governo britânico na cidade do Cairo, no Egito. Lawrence acabou de ser encarregado de ir para a Arábia com a missão de fazer contato com um importante líder, o príncipe Faisal. Lawrence comenta que está “animado” com a aventura e feliz por ter sido designado. Dryden alerta ao rapaz que o deserto é um “forno hostil” do qual apenas beduínos e deuses conseguem desfrutar. Enquanto conversam no plano aberto, o oficial de patente superior pega um cigarro e coloca na boca. Lawrence, imediatamente, risca um fósforo, acende o cigarro e então – neste momento a câmera corta para um plano fechado enquadrando apenas Lawrence – arregança a manga e fica admirando o palito aceso. O oficial demonstra sua habilidade em suportar a dor ao manter o fósforo aceso entre seus dedos. A chama vai consumindo a madeira e após uma longa e enigmática pausa, ele, com certo exibicionismo, sopra e apaga o fogo. Neste instante – do plano fechado – a imagem é substituída imediatamente, por meio de um corte, por outra também “iluminada”: o sol nascendo na vastidão do deserto.

O brilho incandescente domina a tela. O corte é chocante e estimulante, o espectador é catapultado da insignificância humana para a vastidão da natureza, move o observador por centenas de quilômetros e através do tempo. O diretor Steven Spielberg comenta que este momento o “surpreendeu” (SPIELBERG, 2018). A elipse espaço-temporal construída por meio da transição instantânea, invisível, que não ocupa espaço ou tempo de tela, ficou famosa. Cineastas como George Lucas e Martin Scorsese relatam em inúmeras entrevistas o impacto que aquele corte teve na carreira deles como diretores. A justaposição é capa do livro *The Art of Motion Picture Editing (A Arte da Edição de Filmes)*, de Vincent LoBrutto, que a justifica como um “momento fascinante”. (LOBRUTTO, 2012, p. 127)

Figura 2 – Capa do livro *A Arte da Edição de Filmes* de Vincent Lobrutto (2012).



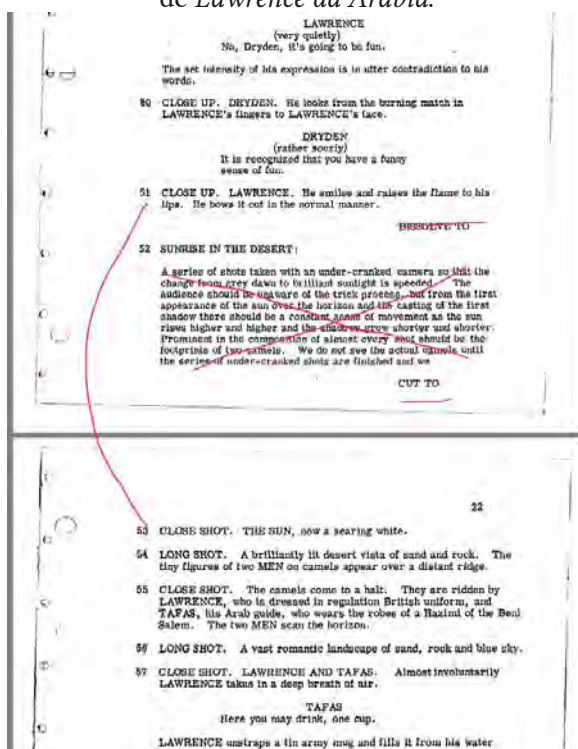
Fonte: escaneamento da capa realizado pelo autor (2020).

O que surpreendeu o autor e acredita-se que pode espantar muitos é o fato de que este átimo, tão referenciado na história da montagem fílmica, aconteceu por acaso. A transição que havia sido planejada no roteiro para este momento, especificamente, era uma fusão.

Muitas das decisões tomadas pelos montadores têm como base o roteiro do filme onde é indicado a decupagem das cenas, as construções previstas e as interseções pretendidas. É comum o montador se deparar, inclusive, com sinalizações de efeitos visuais de transição que são de interesse do diretor. No início da década de 1960, quando Anne Coates montou *Lawrence da Arábia* o procedimento de edição consistia em efetuar os cortes planejados e enviar o copião para outro departamento, que executaria a aplicação de transições se pretendidas. Naquela época não se faziam pontuações visíveis na primeira etapa de pós-produção. O processo de inserção de *fades*, fusões, *wipes*, entre outros, era solicitado a outro setor capaz de realizá-los. Entretanto era necessário que o copião que seguisse para a trucagem e o script da obra estivessem em completa sintonia, para diminuir, se possível a zero, o risco de a cópia retornar com alguma surpresa.

Foi nesta etapa de revisão, que antecede o encaminhamento do material para a impressora ótica, que a montadora Anne Coates e o diretor David Lean assistiram ao copião e decidiram alterar o planejamento para o corte entre os planos 71 e 72. Ao revisarem o filme chegaram no corte 71 e então tiveram a mesma reação: “ao ver aquilo, pensamos ‘uau’ isso é fantástico! Isso funcionava, era mágico quando você tinha esta sensação”. (SYDE BY SYBE, 2002, 33:58 min). Foi então que os dois decidiram que aquela fusão que estava indicada no papel não seria realizada.

Figura 3 – indicação *DISSOLVE TO* riscada em vermelho e o destaque de *CUT TO* sinalizando a transição em corte para o plano seguinte no roteiro de *Lawrence da Arábia*.



Fonte: imagem da conta no twitter do The Projectionist's (2019).

A montadora Anne Coates creditou a alteração à edição analógica da época. A editora explicou, em entrevista ao ator e diretor Keanu Reeves para o documentário *Syde By Syde* (2012), que o fato de o filme ter sido montado em película obrigou ela e o diretor a revisar, mais uma vez, o copião que seria enviado para o departamento de efeitos visuais. “E se fosse digital como hoje só teríamos visto aquele momento como uma fusão e teria ficado incrível também” (SYDE BY SYBE, 2002, 33:58 min).

Anne Coates contou ainda que muito do que aconteceu no corte em questão é reflexo de uma época em que se montavam os filmes com mais tranquilidade no que tange ao pós-corte da película. Naquela época era preciso colar os pedaços após um lance de tesoura e revisar a justaposição, o que implicava em retroceder o rolo e assistir novamente com “calma” e atenção. “Às vezes jovens editores que fazem um trabalho muito interessante nem sempre tem tempo para relaxar e pensar no que estão fazendo. E acho que se eles trabalhassem com película, eles treinariam a mente para fazer isso um pouco mais. É um modo diferente de pensar.” (SYDE BY SYDE, 2012, 33:05 min.). Coates conclui que, hoje em dia, com a edição digital, teria aplicada a fusão no software como previsto no roteiro e, certamente, nem o diretor, nem ela, teriam visto aquela justaposição de planos através de um corte, mesmo porque teria sido apenas mais uma fusão, a 57^a. do longa, e teria ficado bonita também. O que se percebe pelo depoimento da montadora é que a decisão pelo corte entre os planos 71 e 72 foi feita mais com base em ritmo e estética e menos em teoria e convenções.

A partir da análise destas três elipses “super significantes” percebe-se que as orientações de uso de fusões ou *fades* em momentos de ruptura da narrativa visual e justaposição de segmentos autônomos não exerce influência significativa na constituição destes hiatos em questão. O “salto” no tempo e a mudança de espaço que se enquadram na classificação “super significativa” de Metz (2014), e que, portanto, deveriam ser sinalizados com efeitos visíveis não se comportam desta forma em *Lawrence da Arábia*. Ainda que Mascelli (2010, p. 157) defina a utilização de fusões “entre dois planos similares em forma, movimento ou conteúdo a fim de obter

uma transição mais suave, ou pra preservar o fluxo narrativo”, e mencione ainda uma relação entre a chama de um fósforo e o calor do fogo, neste caso, do sol, decidiu-se, no filme estudado, por cortar seco. Mesmo que Briselance e Morin (2010, pp. 349-350) sejam enfáticos em dizer que as fusões e os *fades* “marcam uma projeção no tempo, ou seja, uma elipse temporal”, acredita-se que a escolha entre fusão, *fade* ou corte não deve estar atrelada a conceitos, teorias ou questões de expressão visual que explicitem mudança temporal ou espacial exclusivamente, e sim deve levar em conta o impacto na cadência da narrativa, na visualidade artística e no choque visual que pode proporcionar ao espectador.

Os cineastas combinam segmentos de história de uma forma que podem transformar a narrativa em algo não convencional. Podem deixar o espectador desorientado no tempo e depois trazê-lo de volta. Uma vez que os efeitos de transição visíveis (fusão e *fade*) ou invisíveis (corte) podem constituir a ilusão de um filme, abre-se a possibilidade de discernir sobre eles. As relações entre planos, justapostos por meio de cortes, fusões ou *fades* oferecem à montagem múltiplas possibilidades de experimentação. Pode-se questionar a partir do filme analisado, acompanhado do depoimento da montadora Anne Coates, sobre o corte 71, que as afirmações e classificações teóricas sobre as pontuações elípticas podem não se concretizar no produto finalizado. A capacidade do montador proporcionar reações no observador pode estar além da teoria, além dos manuais. Pode estar na subjetividade da escolha de uma transição, que pode contrariar um conceito, mas resultar em um impacto avassalador.

Referências

- AMIEL, V. **Estética da montagem**. Rio de Janeiro: Edições Texto & Grafia, 2011.
- AUMONT, J. **Dicionário teórico e crítico de cinema**. Campinas, SP: Papi-rus, 2012.
- BARSAM, R. M. **Looking at Movies, an Introduction to Films**. New York: W. W. Norton & Company, Inc., 2010.

- BARTHES, R et al. **Análise Estrutural da Narrativa**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.
- BORDWELL, D; THOMPSON, K. **A arte do cinema – uma introdução**. Campinas, SP: Unicamp, 2013a.
- _____. **Sobre a história do estilo cinematográfico**. Campinas, SP: Unicamp, 2013b.
- BRISELANCE, M; MORIN, J. **Gramática do cinema**. Lisboa, Portugal: Texto & Grafia, 2010.
- BURCH, N. **Práxis do Cinema**. Lisboa: Editorial Stampa, Lda., 2015.
- DANCYGER, K. **Técnicas de edição para cinema e vídeo**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2007.
- DMYTRYK, E. **On film editing**. Boston, EUA: Focal Press, 1984.
- IMDB. Internet Movie Database. Disponível em: <imdb.com>. Acesso em: 11 jan. 2020.
- LOBRUTTO, V. **The art of motion picture editing**. Nova Iorque, EUA: Allworth Press, 2012.
- MANOVICH, L. **Visualizing Vertov**. Cultural Analytics Lab. Disponível em: <<http://manovich.net/index.php/projects/visualizing-vertov>>. Acesso em: 26 nov. 2019.
- MARTIN, M. **A Linguagem cinematográfica**. Lisboa, Portugal: Dinalivro, 2005.
- MASCELLI, J. V. **Os cinco Cs da cinematografia: técnicas de filmagem**. São Paulo: Summus Editorial, 2010.
- METZ, C. **A significação no cinema**. São Paulo: Perspectiva, 2014.
- MONACO, J. **How to read a film**. Nova Iorque, EUA: Oxford University Press, 2000.
- PUDOVKIN, V. **Film Technique and Film Acting**. Londres: Vision Press Ltd., 1954.
- REISZ, K.; MILLAR, G. **A técnica da montagem cinematográfica**. Rio de Janeiro: Civilização brasileira, 1978.
- SALT, B. **Film style and technology: History and analysis** (3rd ed.) London: Starword. Smith, 2009.

VERSTRATEN, P. **Film narratology**. Toronto, Canadá: University of Toronto Press, 2009.

XAVIER, I. **O Discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência**. São Paulo: Paz e Terra, 2014.

ZETTL, H. **Manual de produção de televisão**. São Paulo: Cengage Learning, 2011.

Referências Filmográficas

LAWRENCE da Arábia. David Lean. Reino Unido-Estados Unidos, 1962.

SYDE By Syde. Chris Kenneally. Estados Unidos, 2012.

THE CUTTING Edge: The Magic of Movie Editing. Wendy Apple. Estados Unidos-Japão-Reino Unido, 2004.

Referências Videográficas

LEAN, DAVID. A Life in Film. FunFillums. Filme do sistema digital You Tube: <<https://www.youtube.com/watch?v=W0hZ7cLXRSc>>. Último acesso 23/12/2019.

LEAN, DAVID. Scene Transitions. The Royal Ocean Film Society. Filme do sistema digital You Tube: <<https://www.youtube.com/watch?v=KTv6jqKUNz8>>. Último acesso 23/12/2019.

SCORSESE, Martin. Lawrence of Arabia. American Film Institute. Filme do sistema digital You Tube: <<https://www.youtube.com/watch?v=TcnRSGc3Pis>>. Último acesso 23/12/2019.

SPIELBERG, STEVEN. David Lean's transitions in his movies. Eyes on Cinema. Filme do sistema digital You Tube: <<https://www.youtube.com/watch?v=HsmhEq6gzPU>>. Último acesso 23/12/2019.

SPIELBERG, STEVEN. How Lawrence of Arabia inspired him to make movies. American Film Institute. Filme do sistema digital You Tube: <<https://www.youtube.com/watch?v=ayJLeVDOCZ0>>. Último acesso 23/12/2019.

SPIELBERG, STEVEN. On "Lawrence of Arabia". FilmSCHOOL archive. Filme do sistema digital You Tube, 2018: <<https://www.youtube.com/watch?v=k2EqdX-8fwSY>>. Último acesso 11/01/2020.



REMIX COMO
ATO POLÍTICO:
A MONTAGEM EM *ECHOLOCATION*

Wilker Paiva (UFC)

REMIX COMO ATO POLÍTICO:

A MONTAGEM EM *ECHOLOCATION*

Wilker PAIVA⁴⁶

Resumo

O presente trabalho busca, através de um debate que passa por questões estéticas e políticas, investigar o estado da arte dos vídeos remix (montagem via apropriação) e seu potencial de transformação social. A obra que irá conduzir nosso debate é: *Echolocation* (2018), de Marc Lee. Discutiremos sobre estéticas de montagem via interface, imagem, dialética e desvio (*détournement*) como formas (estéticas) de combate à sociedade espetacular.

Introdução

A arte não pode mudar o mundo, mas pode contribuir para a mudança da consciência e impulsos dos homens e mulheres, que poderiam mudar o mundo. (Herbert Marcuse)

Marc Lee (1969) é um artista suíço que, desde 1999, vem criando projetos de arte voltados para as redes: instalações interativas, artemídia, *net art*,

46 Mestrando no Programa de Pós-graduação em Artes da UFCE e membro #ir!, e-mail: wilkerpaiva1@yahoo.com

arte performática, videoarte, arte de realidade aumentada (AR), arte de realidade virtual (VR) e arte móvel. Ele experimenta tecnologias da informação e comunicação e, em conjunto com sua prática artística contemporânea, ele reflete aspectos criticamente criativos, culturais, sociais, econômicos e políticos.

Temos analisado as obras de Marc Lee a partir de duas frentes: (1) estética e (2) tecnológica. Não de forma separada, mas em conjunto, como uma forma influencia na outra, isto é, como o artista trabalha esteticamente a subversão dos aparatos disponíveis. Por isso é tão importante o diálogo entre Marcuse (1975), Eisenstein (2002) e Flusser (2018). O primeiro aponta, a partir de Immanuel Kant (1724-1804), que o excesso da razão era a base do trabalho industrial explorado e é contra isso que a estética combate, ou seja, essa seria a necessidade da arte (FISCHER, 1987). Eisenstein (2002), então, fornece um material vasto sobre a forma na montagem cinematográfica e Flusser (2018) surge com apontamentos sobre uma necessidade subversiva dos artistas para combater a perversidade programática dos aparatos tecnológicos de controle. Seria necessário compreender o que é a caixa preta – ou “caixa pr@tra” (SZAFIR, 2010) – para subvertê-la, subverter sua lógica. A partir dessas duas perspectivas vejo que é necessário discutirmos antes o aparato técnico – o estado da arte das tecnologias usadas por Lee – e então mostrar como ele trabalha esteticamente através desses aparatos.

De *Echolocation* a *TV Bot* e a *Echolocation* novamente

Figura 1 – Captura de tela retirada do vídeo-registro de *Echolocation*.



Fonte: < <https://marclee.io/en/echolocation/> >, acessos em outubro de 2020.

Em *Echolocation* (2018), há uma automatização no processo de criação do vídeo – trata-se, portanto, de uma utilização de inteligência artificial -, que passa a ser exibido na instalação. O que acontece é que há um código rodando sempre a procura por conteúdo mais recente publicado em um grupo de redes sociais selecionadas pelo artista e que são exibidos na tela como colagens onde as imagens estão em movimento enquanto sobrepostas umas nas outras – uma espécie de subversão dos cada vez mais existentes “agregadores de notícias” na *web*. É desta maneira que Marc Lee coloca o espectador em perspectiva com imagens ao redor do mundo, onde se pode observar as diferenças – ou a falta de diferença – em distintas culturas, visando gerar no espectador uma revolta em frente a algo que acontece em algum local do globo terrestre (como na África, por exemplo). Para chegar a este resultado o autor da obra não baixou vídeo por vídeo a fim de montar ao mesmo tempo em que exibe o processo em um *software* de edição ao vivo. Em vez disto, Marc Lee programou um código que pede acesso às imagens de diferentes redes sociais através de suas APIs (COOKSEY, 2014), ao mesmo tempo em

que o código coleta as imagens, elas são exibidas em uma estrutura modelo construída dentro de um navegador como Mozilla Firefox utilizando HTML 5, CSS, JavaScript e PHP.

A composição em *Echolocation* é muito próxima de *TV Bot* (2004 – 2020):

Para exibir esse conteúdo vindo de outras plataformas, Lee separa a exibição em um ciclo de duas partes que funcionam como modelos onde as imagens e os vídeos serão encaixados. Entre estas duas partes de um mesmo ciclo e entre ciclos surgem telas de carregamento. (SZAFIR; PAIVA, 2020, p. 10).

Essa aproximação entre as duas obras está no fato de que *Echolocation* é uma obra derivada de *TV Bot*. A obra que aqui analiso, trecho de minha pesquisa no Mestrado em Artes (UFC), propõe localizar o espectador em uma sociedade globalizada onde pode observar as similaridades de diferentes lugares, línguas e culturas. Já *TV Bot* é uma espécie de webTV personalizada, em que desvia os signos televisivos e das redes sociais para lançar um olhar crítico sobre as novas mídias.

Figura 2: Captura de tela retirada do vídeo-registro de *Echolocation*.



Fonte: < <https://marclee.io/en/echolocation/> >, acessos em outubro de 2020.

Figura 3: Diagrama de *TV Bot* feito a partir dos procedimentos apresentados no texto *Visualizing Vertov*, traduzido pelo Coletivo Intervalos & Ritmos (#ir!) e publicado na Revista *Vazantes*.



Fonte: <<https://www.youtube.com/watch?v=YtG8lNkEmaY>>, acessos em janeiro de 2021.

A diferença entre as duas obras não está somente no campo conceitual, mas também na montagem da instalação e na exibição dos conteúdos. Ambas usam modelos onde os conteúdos coletados em rede são exibidos em diferentes ciclos com diferentes composições, no entanto como podemos visualizar acima, há uma especificidade espacial nas obras. Enquanto *TV Bot* é exibido em uma única tela e pode ser reproduzido em qualquer computador com os navegadores indicados pelo artista, *Echolocation* é uma instalação em multitelas e só pode ser vista *in loco*. Os gestos na composição realizados por Marc Lee nas duas obras são bem parecidos, apesar de *Echolocation* ser uma forma simplificada de *TV Bot*, isto é, as sobreposições são realizadas da mesma forma, porém sem elementos gráficos como *tickers*, telas de *loading* e ícones de redes sociais, presentes na webTV. Se há alguma maior complexidade em *Echolocation* está no uso das multitelas, onde três diferentes composições são exibidas ao mesmo tempo em telas distintas a cada ciclo. Nos ciclos, cada tela exibe um conteúdo diferente que dialogam entre si na montagem – numa esteira de *Napoleão* (*Napoléon*, 1927), de Abel Gance (SZAFIR, 2018a).

Echolocation: breve decupagem descritiva e análise

Na Figura 1, vemos um espectador mexendo na interface (mapa) da projeção que fica ao centro da instalação e pode ser acessada a qualquer momento, sem a necessidade de esperar o fim do ciclo. O ícone dessa interface fica no canto superior esquerdo da tela podendo ser acessada clicando em um ícone referente aos aparelhos de GPS e pode ser minimizada clicando no ícone “X”. Sobre essa interface Marc Lee explicou em entrevista:

Sim, exatamente. Na verdade, a interface é o *Google Maps*. Nele você pode adicionar algumas *skins*, então eu fiz uma *skin* um pouco mais escura do que normalmente vemos. Mas, a tecnologia é realmente o *Google Maps* e você só precisa apontar qualquer localização nele. Também existe um serviço do *Google* que se chama “reverter para sua localização” que, quando você clica em qualquer ponto do mapa, eu obtenho sua localização a partir deste ponto e com essa localização eu obtenho todas as informações das redes sociais. Na verdade, é muito simples. (PAIVA, 2020, p. 180).

A partir do momento que o espectador seleciona uma localização dentro do mapa é rodado um serviço da Google que coleta a latitude e longitude do usuário. Essa informação é jogada em um outro algoritmo que inicia uma busca por conteúdos nas redes sociais a partir da localização do usuário. Desse ponto em diante começa uma rotina de exibição (ciclos) onde são usados modelos de composição em *grid*, que são preenchidos pelos conteúdos coletados através do *bot*⁴⁷.

47 *Bot* é diminutivo de *robot* e se refere a aplicações de softwares que simulam ações humanas de forma automatizada (uma inteligência artificial).

Figura 04: Captura de tela retirada do vídeo-registro *Echolocation*.



Fonte: < <https://marclee.io/en/echolocation/> >, acessos em janeiro de 2021.

Sobre a formulação dessa exibição o artista explica em entrevista:

Então, tecnicamente é uma narrativa e dura cerca de quatro a cinco minutos. E depois de quatro ou cinco minutos começa de novo. Nestes quatro ou cinco minutos eles são cerca de cinco modelos diferentes rodando, cada um deles rodando cerca de um minuto e meio cada período. Por exemplo: um modelo muito simples mostra apenas o vídeo do *YouTube* em tela cheia e outro modelo são as postagens do *Twitter* que rolam de baixo para cima, isso tudo é um período. Então, isso é uma espécie de narrativa. Às vezes, serão vídeos do *YouTube* em tela cheia, às vezes você só vê as postagens do *Twitter*, às vezes você vê as imagens do *Flickr* grandes e, às vezes, você vê muitas imagens do *Flickr* menores. Após esses quatro ou cinco minutos, ele começa novamente, mas os conteúdos, que são apresentados nesses modelos, são sempre pesquisados novamente no banco de dados. No início, ele pesquisa as postagens mais recentes primeiro e, em seguida, rastreia postagens mais antigas. Então, quando você procura por uma grande cidade, você obtém todas essas novas imagens e vídeos, mas se procura por um lugar muito remoto o conteúdo começa a ser o mesmo porque talvez não haja tantos disponíveis. (PAIVA, 2020, p. 179).

O essencial para a análise neste texto é de somente dois modelos, por se tratar de um ciclo único onde os modelos apresentados em cada projeção (multitelas) são variações de um modelo mais complexo. Se colocarmos a obra numa perspectiva de análise de *mise-en-cadre* (EISENSTEIN, 2002b) podemos observar, na Figura 1, como são compostos esses modelos⁴⁸. No primeiro modelo temos uma montagem vertical (EISENSTEIN, 2002) com elementos diferentes em cada uma das três camadas: (1) na primeira camada temos, em cada projeção, um vídeo em tela cheia; (2) uma camada acima temos imagens estáticas que surgem da parte inferior da tela e saem na parte superior; (3) na camada mais externa surgem vários *tweets* da mesma forma que as imagens estáticas, de baixo para cima em fluxo contínuo (*data flow*). Essa configuração pode mudar um pouco dependendo da disponibilidade de conteúdo *online*. Lembrando que, apesar de ser o mesmo modelo, as três projeções mostram conteúdos diferentes e, às vezes, modelos diferentes com conteúdos diferentes.

O segundo modelo que podemos analisar aqui é o momento onde há apenas imagens estáticas, como pode ser visto na Figura 4. O mais interessante é que na projeção que aparece à direita da imagem temos um *grid* com várias imagens do *Flickr*. Essa forma de visualização é curiosa por parecer muito com os diagramas produzidos via *plug-in Image Montage* (MANOVICH *apud* SZAFIR, 2018b) – ainda segundo Manovich (2018) a inteligência artificial estaria realmente padronizando a atual estética (áudio)visual.

A experiência artística em *Echolocation*

Essa forma proposta pelo artista tem a potência de, a partir do desvio dessas imagens espetaculares das redes sociais (DEBORD, 1956), penetrar no consciente do espectador unidimensional e, então, ajudar a formular uma

48 Vídeo-registro disponibilizado pelo artista.

ideia, ou questionamento, sobre as redes sociais; isto é, incitar uma interpretação da realidade via novas mídias através do remix (montagem desde conteúdos coletados).

A experiência em se propor e fazer um dispositivo como esse revela que há na arte um potencial ainda maior de realização da práxis via montagem (DIDI-HUBERMAN, 2019), uma forma *avant-garde* transformadora da realidade. Isto é, nos revela que a condição para uma transformação social é *sine qua non* a práxis artística. Práxis esta que enquanto relação dialética entre teoria e prática se revela, também, na relação humano-máquina, programador e aplicação. A síntese, a resolução do conflito, é um dispositivo que consegue desvendar, simular, reproduzir e criticar a realidade objetiva para transformá-la (MARCUSE, 2013). A análise de *Echolocation* mostra como a obra cumpre esse papel através da subversão dos dispositivos, Marc Lee compreendeu a caixa preta de Flusser (2018).

Foram elementos essenciais para esta análise

Tomamos o conceito de remix em perspectiva dentro da história da arte via apropriação: *collage*, antropofagia, *ready made*, *found footage*, etc. Ou seja, retornamos a trechos da história da arte, entre o século XX e o XXI, para esboçarmos algumas linhas (e seus possíveis desvios) a fim de compreendermos onde o remix se encaixa nesta tradição. Fizemos, então, um caminho que passa por procedimentos tanto da apropriação e da colagem nas artes plásticas quanto o desenvolvimento dessas técnicas no cinema e como ambos se transformaram frente à interatividade nas eras eletrônica e digital – lógicas entre banco de dados e inteligência artificial (PLAZA, 1990; KWASTEK, 2010; DANIELS, 2010; SZAFIR, 2015, WEINBREN, 2019; MANOVICH, 2018 e LEE 2020). Este percurso busca demonstrar a contemporaneidade do remix como prática artística política via gestos de apropriação – uma forma conectada, portanto, criticamente com nosso tempo (AGAMBEN, 2009) -, visando estabelecer um parâmetro de comparação do

que entendemos, atualmente, como remix e procurar, a partir desta definição, os procedimentos herdados ou similares nos movimentos artísticos ao longo de um século.

O que é o “*Tupi, or not tupi that is the question*”. (ANDRADE, 1978, p. 13) senão um *détournement* (DEBORD; WOLMAN, 1956), uma apropriação, ou melhor, o resultado de um processo antropofágico proposto por Oswald de Andrade (1890-1954) que deglutiou *Hamlet*, de William Shakespeare (1601), e devolveu uma reflexão sobre como a apropriação tornou-se a base da arte moderna brasileira: os artistas brasileiros, apropriando-se daquilo feito fora do Brasil e as mesclando a questões nacionais, desenvolveram uma outra arte. No contexto contemporâneo brasileiro trago Nelson Leirner (1932-2020) como artista que operava com apropriação.

Figura 5: Imagem da obra *Última Ceia* (2013), de Nelson Leirner.



Fonte: < <https://wsimag.com/pt/arte/16713-nelson-leirner> >, acesso em outubro de 2020.

Nesta obra de Leirner (Figura 5) vemos uma apropriação da pintura *A Última Ceia*, de Leonardo Da Vinci (1498). O artista brasileiro, em seu ato antropofágico, joga com um dos maiores ícones tanto da arte europeia quanto da cultura cristã. Ao engolir a ceia de Da Vinci, Leirner a regurgita em um formato tridimensional quando, junto a uma cópia da pintura, o artista acrescenta dois outros elementos: uma bancada à frente,

formando uma extensão da mesma – dialogando, dessa maneira, com as linhas de fuga da perspectiva proposta pela obra original – e sobre esta vários hambúrgueres (o lanche mais conhecido e consumido da cultura *fast food* da contemporaneidade). Esta obra de 2013 trata-se, portanto, de uma montagem nos moldes do *ready made*. Em um único quadro temos uma comunhão de duas culturas fortemente imperialistas: o cristianismo e o hambúrguer, ambos presentes em vários outros países no mundo.

Navas (2012, p. 65) parte da questão sobre o que trata a prática de remix, a qual responde da seguinte maneira: “Remix (atividade de coletar amostras de materiais pré-existentes para combiná-los em novas formas, de acordo com o gosto pessoal) é ubíqua na arte e na música; desempenha um papel vital na comunicação de massa, especialmente nas novas mídias”⁴⁹. Um ponto importante a ser ressaltado da citação é que, a partir do final dos anos de 1970 (popularização das novas mídias eletrônicas), o remix é um tipo de apropriação que toma forma desde o conceito de desvio (*détournement*), herdado da década anterior. Com as mídias digitais, em 1990, os artistas buscaram nesta tradição as estratégias de intervenção estética, incluindo distintas formas de interatividade e participação do público (KWASTEK, 2010; DANIELS, 2010). Por esse mesmo viés, Weinrichter (2009, p. 12), também descreve o papel da apropriação no cinema experimental: “refere-se a filmes compostos principalmente por fragmentos de filmagens de outros, que são apropriadas e apresentadas em um novo arranjo”⁵⁰. Com isso, podemos ter uma perspectiva inicial de onde o remix se encaixa: numa história da arte que tem como base a apropriação de materiais pré-existentes em uma sociedade. Dentro desta perspectiva a apropriação pode ser devidamente descrita como um ato de pegar um objeto aleatório e torná-lo “seu” a partir de modificações nesse objeto

49 Tradução nossa a partir do original: “*Remix (the activity of taking samples from pre-existing materials to combine them into new forms according to personal taste) is ubiquitous in art and music; it plays a vital role in mass communication, especially in new media*”. << voltar <<

50 Tradução nossa a partir do original: “*se refiere a las películas formadas mayoritariamente por fragmentos de metraje ajeno, que se apropia y se presenta en una nueva disposición*”. << voltar <<

(NAVAS et al., 2018). Tais modificações, quando remixadas, adotam diferentes estratégias (herdadas de artistas da modernidade e da pós-modernidade), adaptando-se de forma crítica para as novas mídias da contemporaneidade. Isto é, o remix é uma prática cultural ampla que opera via apropriação de elementos dessa cultura e que está presente em diversas expressões sociais como na arte e na comunicação. Quer dizer, o remix para além de uma tradição da arte moderna – ao conservar procedimentos de artistas surrealistas e dadaístas, ou dos *ready mades* de Duchamp há um século -, possui sua ligação mais forte com artistas da pós-modernidade como os letristas, os situacionistas e a *pop art* que, desde os anos 1950, através da colagem apropriaram-se de materiais icônicos de uma cultura consumista norte americana. Vale mencionarmos, ainda, no âmbito da transdisciplinaridade, movimentos como o Concretismo no Brasil à década de 1950 e Oulipo, na França, na década seguinte que influenciaram retomadas no início do século XXI – como *Unoriginal Genius* e *Uncreative Writing*, entre outros (SZAFIR, 2015) – que se mesclam às lógicas da apropriação de fragmentos seguindo os princípios da montagem como verificado por Walter Benjamin (postumamente compilado no volume *Passagens*, 2007), por exemplo. Enquanto na arte moderna se via uma necessidade de mudança em oposição ao naturalismo devido ao surgimento da fotografia, no pós-modernismo, com a *pop art*, a questão era utilizar os procedimentos de apropriação dentro da lógica fragmentada de uma sociedade pós-guerra que busca, antes de qualquer coisa, formar consumidores (HARVEY, 2014).

No âmbito dos estudos da imagem em movimento, os pioneiros forneceram vastas formulações teóricas e técnicas que mais tarde foram usadas por VJs (*visual jockeys* – montadores no tempo real – performance ao vivo) e outros artistas que mantinham, e ainda mantêm, o remix enquanto prática atrelada aos “gestos de montagem” (SZAFIR, 2015). Assim, lembramos a chamada “montagem vertical” (EISENSTEIN, 2002) que é amplamente recuperada também nos contextos eletrônico e digital por artistas a partir de sobreposições em um mesmo plano – “montagem espacial”

(MANOVICH, 2001). Essa articulação, quando aliada às propostas dos *Kinoks* – onde a principal atividade era a montagem das imagens contidas em um banco de dados para a criação de uma obra – nos levam àquilo que Szafir (2010) denominou de retórica audiovisual: “[a] montagem como uma linguagem de diálogo (...) [isto é] autoconsciência e participação efetiva do espectador” (SZAFIR, 2015, p. 154), que busca através de imagens apropriadas extrair o máximo de “verdade naqueles 24 quadros por segundo” – como apontado em *O Pequeno Soldado (Le petit soldat, 1963)*, de Jean-Luc Godard. No início, o cinema soviético de vanguarda experimentou, também, práticas de montagem via apropriação com os pioneiros trabalhos de Esther Schub (BRANDÃO et al., 2015) como pode ser visto no *compilation film A Queda da Dinastia Romanov (1927)*. O vídeo remix, em sintonia com essas tendências – do cinema de vanguarda no início do século XX ao cinema experimental na pós-modernidade –, herdou parte desses procedimentos que por sua vez estavam em consonância com a videoarte (SZAFIR, 2018a).

Walter Benjamin havia percebido em 1935 que defender o cinema enquanto arte significava uma radical politização da arte em defesa daquilo que o fascismo e o imperialismo queriam extinguir: o pensamento crítico. Um dos artistas que radicalizou tanto quanto possível essa noção foi Guy Debord (1931 – 1994) que percebeu o agravamento da alienação através das imagens e para ir de encontro a esta sociedade espetacular foi feito o manual *Um guia prático para o desvio (détournement)*, em 1956:

É, evidentemente, necessário ir além do mero escândalo. Já que a oposição à noção burguesa de arte e gênio artístico se tornou há muito um sapato velho, o bigode que Duchamp pintou na Mona Lisa não é mais interessante do que a própria Mona Lisa sem bigode. (DEBORD; WOLMAN, 1956, p. 01).

O *détournement*, no cinema, consiste na apropriação de imagens espetaculares como as de telejornais, propagandas, filmes etc., onde o artista, de acordo com sua estética, faz um desvio da imagem para que ela

combata o espetáculo, impactando o espectador e mostrando o que há por trás dos artifícios espetaculares. Esse método é a base tanto de seu livro quanto o filme homônimo de 1973 que, na ocasião, desviou imagens da mais nova mídia:

Para mim, é circunstancial que Debord estivesse falando de televisão – a nova mídia em rede à época – do que propriamente de cinema. Muitas das imagens em seus três filmes da década de 70 aludem, conforme já foi dito anteriormente aqui, à imagens de circuitos televisivos; o contexto debordiano é atestado junto a diversas publicações a respeito da inauguração da televisão e sua proliferação midiática – e tecnológica – ao redor do mundo. (SZAFIR, 2008, p. 3).

Portanto, é a partir de uma montagem ao estilo russo (Schub, Eisenstein e Vertov) que o filme busca trazer o espectador de volta à vida (DEBORD, 2018) e fazer perceber a alienação a qual está submetido pelo fetichismo de espetáculos como o do camundongo Mickey (BENJAMIN, 1994) que cria um vínculo entre imagens e objetos de consumo. É possível enxergar no trabalho de Debord uma expansão da função estética daquilo que, cinquenta anos antes, Benjamin havia apontado e com isso reorganizar toda uma tradição para transmitir ao espectador um alerta sobre a sociedade espetacular. Por esse motivo, Debord se tornou uma das principais referências do maio de 1968: seu livro *A Sociedade do Espetáculo*, de 1967, foi capaz de penetrar o consciente do homem unidimensional e tornar possível vislumbrar uma sociedade qualitativamente diferente.

A compreensão da reprodutibilidade técnica na arte, como trabalhada por Benjamin (sobre a fotografia e o cinema – em particular a montagem), auxilia-nos a perceber, frente ao cenário onde os artistas buscam trabalhar com as novas mídias: criação de interfaces para visualizar essa grande massa de dados. Porém, essas interfaces, além de promover um outro nível de interação entre humanos e máquinas e humanos e humanos, são ferramentas de criações estéticas importantes dentro da *net art*, onde as formas

de visualização de um banco de dados é uma discussão fundamental (MANOVICH, 2001; 2020).

Se aprofundarmos um pouco mais sobre as formas via bancos de dados, podemos colocar em questão a narratividade: há possibilidade de narratividade no banco de dados? Tal foi esta uma das seminais questões entre as “novas mídias” e a montagem audiovisual:

Lev Manovich, em uma série de escritas tanto esclarecedoras quanto influentes – publicadas em diversos lugares como também neste volume –, concorda que as estruturas narrativas do final do século XIX e XX são uma forma ultrapassada. Ele propõe a substituição do gênero narrativo pelo gênero banco de dados ao defender este como um paradigma para a estrutura dos novos trabalhos midiáticos. Ele argumenta que a narrativa e o banco de dados são conceitos de pólos opostos, sendo a “narrativa” o termo “não-marcado” [não-excepcional] do par – i.e. o termo que obtém seu significado do outro. Sua denúncia sobre a narrativa ecoa um tema recorrente na prática e crítica da arte pós-moderna, embora seja claramente um monstro de difícil abate. Considero o critério de narrativa de Manovich bastante severa, então proponho que possa ser mais útil examinarmos as maneiras pelas quais a narrativa possa ser atualizada à luz do banco de dados. Ou seja, que as novas mídias abram uma oportunidade para repensarmos a noção de narrativa ao invés de excluí-la. (WEINBREN, 2019, p. 241).

O artista, ao tentar traçar um caminho pelas coleções de dados, por mais que tenha uma organização em sua disposição e na construção da interface, ele ainda tem as limitações inerentes ao banco de dados, um singelo caminho em meio ao grande volume de imagens, sons e vídeos (WEINBREN, 2019). Quando coloco *Echolocation* em uma perspectiva de análise, fica claro como a interface é uma forma de maquiagem a inteligência artificial que, a através de algumas ferramentas, é fundamental na composição estética desta instalação:

Embora os algoritmos tenham sido empregados na criação artística por artistas desde 1960, hoje a escala industrial da “inteligência artificial cultural” encontra-se embutida em dispositivos e usada por bilhões de pessoas. Em vez de ser um instrumento de uma única imaginação artística, a IA tornou-se um mecanismo para influenciar a imaginação de bilhões. Dados coletados e agregados sobre o comportamento cultural de multidões são usados para modelar o nosso “eu estético”, prevendo nossos futuros gostos e decisões estéticas – e potencialmente nos guiando para escolhas preferidas pela maioria. (MANOVICH, 2018, p. 04)⁵¹

Algoritmos são usados na arte desde os anos 1950-1960, mas só entrando nos anos 2000 com as redes sociais e serviços de *streamings*, que tornou-se possível colher informações em tempo real e de forma automatizada do que as pessoas postam nessas plataformas.

A operação de coletar os arquivos e exibi-los realizada pelo JavaScript é viabilizada através de uma interface: a *Application Programming Interface* ou simplesmente API é “[...] a ferramenta que torna os dados de um site digeríveis para um computador. Por meio dele, um computador pode visualizar e editar dados, assim como uma pessoa pode carregar páginas e enviar formulários” (COOKSEY, 2014, p. 5). Podemos ver uma API como uma outra camada de uma página na *web*, por exemplo: no Facebook podemos ver vários vídeos, imagens, postagens, mas há uma camada que não podemos ver – mas que está no servidor – e podemos acessar via linhas de código, criando uma ponte que nos permite requerer várias informações para que possamos editar, copiar e reutilizá-las em outros lugares, como faz Marc Lee em *Echolocation* (2018).

51 Tradução nossa a partir do original: “While algorithms have been employed in artistic creation by artists since the 1960s, today industrial scale “cultural AI” is built into devices and used by billions of people. Instead of being an instrument of a single artistic imagination, AI has become mechanism for influencing the imaginations of billions. Gathered and aggregated data about the cultural behavior of multitudes is used to model our “aesthetic self”, predicting our future aesthetic decisions and tastes – and potentially guiding us towards choices preferred by majority”.

<< voltar <<

O que Marc Lee faz é subverter essas ferramentas previamente construídas para moldar de alguma forma um público consumidor. Em vez de orientar criações estéticas ele cria a sua própria estética através de um *bot* que desvia variados elementos dessas redes sociais criando formas de visualizar o banco de dados que provoca o espectador a pensar criticamente sobre a capacidade do algoritmo de pegar imagens e textos de qualquer lugar do mundo e exibir numa instalação.

Essa forma com que Marc Lee trabalha com inteligência artificial nas mídias de massa nos leva novamente para o potencial político da reprodutibilidade técnica dentro das artes e sua possibilidade de transformação social. Para tratar desse assunto a partir do impacto da obra de arte no consciente do espectador temos Herbert Marcuse (2004; 2011; 2013). O pensador traz uma perspectiva revolucionária para a arte. Marcuse desaparece com os dogmas dos estetas marxistas, principalmente aqueles ligados ao regime stalinista, onde todas as formas de arte devem se curvar ao realismo soviético. A esse dogma Marcuse (2013, p. 66 – 67) responde: “A arte combate a reificação fazendo falar, cantar e talvez dançar o mundo petrificado”, ou seja, a arte também combate o realismo soviético, que pretendia, através das mesmas formas estéticas alienantes da Disney com o Mickey, simplesmente trocando o tema e colocando o trabalhador como elemento central de obras que poderiam facilmente estar em Hollywood, mas estavam em Moscou, criando uma alienação às avessas. Devemos entender a reificação, dentro desse cenário, como coisificação, isto é, o processo pelo qual o proletariado se transforma em coisa devido a fetichização e alienação, que se traduz na busca infindável do desejo pelo consumo reduzindo o indivíduo em consumidor. Mesmo que o proletariado não passe por um processo de reificação, passa por um processo de alienação quando os trabalhadores são representados como grandes heróis do exército vermelho, bem organizados, bem armados e limpos, mas na verdade estavam aos farrapos, com armas reutilizadas e em péssimas condições. O papel político do artista na arte, é instigar os consumidores a tornarem-se indivíduos novamente e compor obras que nos instiguem a

uma transformação social efetiva e não criar armadilhas que atrapalhem e coloquem o trabalhador em um estado de ilusão. Desse modo, podemos auferir a arte, que é capaz de penetrar no consciente das pessoas, o valor de catalisador:

A sociedade unidimensional – por meio dos confortos oferecidos pela tecnologia – está conseguindo integrar, cada vez mais, a classe trabalhadora ao modo de vida vigente. Para Marcuse, esse estado de coisas não é imutável, pelo contrário, ele pode ser alterado. A única força capaz de efetivar essa mudança é a classe trabalhadora, entretanto, ela está integrada demais para perceber e compreender a necessidade de uma transformação da realidade existente. Para fazer frente a essa aparente ausência de esperança de uma vida melhor, Marcuse mostra que há tendências na civilização estabelecida capazes de reativar a atitude radical dos trabalhadores, essas tendências o filósofo alemão denomina de “catalisadores”. (IVO, 2017, p. 110).

A sociedade unidimensional é a sociedade do homem unidimensional. Para entendermos melhor esta colocação trago um breve apontamento desse homem feito pelo autor:

O Homem Unidimensional oscilará a todo o momento entre duas hipóteses contraditórias: a) a de que a sociedade industrial avançada será capaz de impedir uma transformação qualitativa no futuro previsível; b) a de que existem forças e tendências que poderão vencer essa contenção e causar uma explosão social. (MARCUSE, 2011, p. 14).

Fica claro, então, que o homem unidimensional é aquele que desacredita na possibilidade de transformação na sociedade e, ao mesmo tempo, acredita que uma força apocalíptica irá surgir e levar ao processo de transformação. Essa contradição é a representação do pensamento petrificado no qual a arte – como catalisador – pode converter esse pensamento em um que perceba no mundo a necessidade urgente de transformação.

Traçamos um caminho essencial que passa por importantes discussões que nos ajudam a localizar *Echolocation* na história da arte e em estabelecer uma análise estético política desta obra multimídia. O objetivo dessas análises foram além de observarmos suas aparências – aquilo que enxergamos de imediato –, telas com imagens projetadas e sons, mas sim, investigarmos sua essência: a relação forma-conteúdo que compõe a interface do trabalho, ou seja, analisamos a montagem, a composição das obras e como o remix opera nessas obras e o potencial político de transformação social.

Conclusão

Na melhor das hipóteses, a obra de arte surge através da montagem. (Walter Benjamin)

Echolocation opera por meio de uma interface que busca na realidade – que se transforma a todo momento, discutir essas transformações na mesma velocidade em que ela se modifica, criando um constante conflito, uma constante retórica, cumprindo o que Eisenstein (2002b, p. 50) colocou como missão social da arte: “[...] é a tarefa da arte tornar manifestas as contradições do Ser. Formar visões justas despertando contradições na mente do espectador, e forjar conceitos intelectuais acurados a partir do choque dinâmico de paixões opostas”. Em *Echolocation*, comparativamente a *TV Bot*, temos uma interface mais simples, com a interação um pouco reduzida, mas que ao mesmo tempo é imersiva e leva a importantes questionamentos sobre a globalização.

Quando a obra resolve questionar a sociedade espetacular,- a sociedade mediada por imagens – utilizando-se do desvio, ela está atacando diretamente a base do capitalismo: a mercadoria. Em *A Sociedade do Espetáculo*, na primeira tese, temos um desvio do livro *O Capital*, de Karl Marx: “Toda a vida das sociedades nas quais reinam as modernas condições de produção se apresenta como uma imensa acumulação de espetáculos. Tudo

o que era vivido diretamente tornou-se uma representação” (DEBORD, 2018, p. 37). No livro de Marx (2017, p. 113) esse desvio aparece como: “A riqueza das sociedades onde reina o modo de produção capitalista aparece [*erscheint*] como uma ‘enorme coleção de mercadorias’”. Quando comparamos as citações percebemos que, quando Debord faz esse desvio não é somente uma mera referência à Marx, mas uma delimitação do espetáculo, das imagens como mercadorias que são, para literatura marxiana, as formas mais elementares do capital. O acúmulo de imagens e acúmulo de capital e os grandes bancos de dados que temos atualmente são os repositórios dessas mercadorias. Quando atacamos, desviando elementos desses bancos de dados e lhes auferindo novos significados, estamos atacando diretamente a sociedade capitalista. Navegadores *web*, APIs e redes sociais são ferramentas a serem apropriadas. As composições que os artistas operam esteticamente com tais tecnologias atuais são os planejamentos das estratégias de guerrilha contra a sociedade espetacular e unidimensional.

Se considerarmos que o artista, através da montagem, é capaz de reativar uma atitude radical a partir da tomada de consciência, então *Echolocation* é um catalisador capaz de fazer as pessoas repensarem como a cultura está cada vez mais homogênea graças ao imperialismo que empurra suas exigências culturais para gerar e manter os conservadores padrões de lucros que desmatam – acabam com ecossistemas inteiros para dar lugar a cidades, prédios e shoppings – e domesticam corpos se baseando pelo gênero, raça e classe (DAVIS, 2016).

Com a possibilidade de, a qualquer momento, podermos ver imagens produzidas em uma outra cultura em tempo real, Marc Lee, nos oferece uma tática de guerrilha que consegue penetrar no consciente petrificado das pessoas e mostrar a elas os efeitos da globalização e a necessidade por uma mudança radical.

A arte tem a capacidade de afetar as pessoas através de sua composição estética (SZAFIR, 2019), e as ferramentas disponíveis nas novas mídias de massa podem ampliar o impacto (afeto) social da arte – podendo atingir um número maior de pessoas.

Referências

- AGAMBEN, G. **O que é o contemporâneo? e outros ensaios**. Chapecó: Editora ARGOS, 2009.
- ANDRADE, O. **Oswald de Andrade Obras Completas VI: Do Pau-Brasil à Antropofagia e às Utopias**. Manifestos, teses de concursos e ensaios. Rio de Janeiro: Editora Civilização Brasileira, 1978.
- BENJAMIN, W. **Magia e Técnica, Arte e Política**. São Paulo: Brasiliense, 1994.
- BRANDÃO, A; LIRA, Ramayana (orgs.). **A Sobrevivência das Imagens**. Campinas: Papirus Editora, 2015.
- CARNEIRO PAIVA, J. W. (2020). Echolocation, Arte e Tecnologia: entrevista com Marc Lee. **Revista Vazantes**, 4(1), 175-184. < <https://doi.org/10.36517/vazpp-gartesufc2020.1.16> >
- COOKSEY, B. **An Introduction to APIs**. California: Zapier, 2014.
- DANIELS, D. **Strategies of Interactivity**. In: SOMMERER, Christa et al (orgs.). **The Art and Science of Interface and Interaction Design** (Vol. 1). Berlin: Springer-Verlag, 2010.
- DAVIS, A. **Mulheres, Raça e Classe**. São Paulo: Boitempo, 2016.
- DEBORD, G. **A Sociedade do Espetáculo**. São Paulo: Contraponto, 2018.
- DEBORD, G; WOLMAN, G. **Um guia prático para o desvio**. 1956. Disponível em: < <http://imagomundi.com.br/cultura/desvio.pdf> > Acesso em: 05/12/2018.
- DIDI-HUBERMAN, G. Páthos e Práxis (Eisenstein versus Barthes). In: **Revista Vazantes** v. 3, n. 2., pp. 219-236. 2019.
- EISENSTEIN, S. **O sentido do filme**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2002a. _____ . **A forma do filme**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2002b.
- FISCHER, E. **A Necessidade da Arte**. Rio de Janeiro: Editora Guanabara, 1987.
- FLUSSER, V. **Filosofia da Caixa Preta**. São Paulo: É Realizações Editora, 2018.
- IVO, R. Os catalisadores e suas formas de resistência e luta na teoria crítica de Herbert Marcuse. In: **Revista Diaphonía**, Paraná, v.3, n.1, 97 – 112. 2017. Disponível em <http://saber.unioeste.br/index.php/diaphonia/article/viewFile/17204/11434>

- KWASTEK, K. **Interactivity** – A Word in Process. In: SOMMERER, Christa et al (orgs.). *The Art and Science of Interface and Interaction Design* (Vol. 1). Berlin: Springer-Verlag, 2010.
- MANOVICH, L. **AI Aesthetics**. Moscou: Strelka Press, 2018.
- _____. **The Language of New Media**. Massachusetts, London: The MIT Press Cambridge, 2001.
- #ir!, C. & MANOVICH, L. (2020). Visualizing Vertov. **Revista Vazantes**, 4(1), 228-266. <<https://doi.org/10.36517/vazppgartesufc2020.1.24!>>.
- MARCUSE, H. **Eros e Civilização: uma interpretação filosófica do pensamento de Freud**. São Paulo: Zahar, 1975.
- _____. **Razão e revolução: Hegel e o advento da teoria social**. São Paulo: Paz e Terra, 2004.
- _____. **O homem unidimensional: sobre a ideologia da sociedade industrial avançada**. Lisboa: Letra Livre, 2011.
- _____. **A Dimensão Estética**. Lisboa: Edições 70, 2013.
- MARX, K. **O Capital: crítica da economia política: livro I: o processo de produção do capital**. São Paulo: Boitempo, 2017.
- NAVAS, E. **Remix Theory: The Aesthetics of Sampling**. Nova Iorque: Springer, 2012.
- NAVAS, E, *et al.* (orgs.). **Keywords in Remix Studies**. Nova Iorque: Taylor & Francis, 2018.
- SZAFIR, M. Da Retórica: Audiovisual e as Regulações das Paixões. IN: *Montagem Audiovisual: reflexões e experiências*. Socine: São Paulo, 2019. Disponível em: <<https://www.socine.org/wp-content/uploads/2019/10/Montagem-audiovisual-reflexo%CC%83es-eexperie%CC%82ncias-2019.pdf>>, acesso em 08 de outubro de 2019.
- _____. **Retóricas Audiovisuais em Rede: Debord para além de sua Distopia [breve análise de “A Sociedade do Espetáculo – o filme” (1973) frente às práticas audiovisuais detourned da contemporaneidade]**. 2008.
- _____. **Retóricas Audiovisuais (o filme tropa de elite na cultura em rede)**. 2010. 138f. Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação)

- Universidade Estadual de São Paulo, Escola de Comunicação e Arte, Programa de Pós-Graduação em Meios e Processos Audiovisuais, São Paulo, 2010.
- _____. Composição: Ensaio em 03 Movimentos. In: Dossiê: Sensações cinéticas: Palatnik e o movimento como tema nas artes visuais. **Revista OuvirOUver**, 14(2), 2018a, pp. 340-360. <<https://doi.org/10.14393/OUV23-v14n2a2018-7>>
- _____. **Montagens Audiovisuais Extra-Apropriação**: por uma pedagogia do filme-ensaio na cultura digital. In: BRANDÃO, Alessandra; LIRA, Ramayana (orgs.). *A Sobrevivência das Imagens*. Campinas: Papirus Editora, 2015.
- _____. Counter Clockwise (or Rotate Left). In: **Revista Rebeca**, 7(1), 2018b, pp. 320-335. <<https://doi.org/10.14393/OUV23-v14n2a2018-7>>
- SZAFIR, M; CARNEIRO PAIVA, J. W. Inteligência Artificial entre Morcegos e Golfinhos: A Arte da Montagem em TV BOT (2004-2020). In: **Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**, 43., 2020, Virtual. Anais Intercom, 2020. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/sis/eventos/2020/resumos/R15-2259-1.pdf>>, acesso em janeiro de 2020.
- WEINBREN, G. Ocean, Database, Recut. In: **Revista Vazantes** v. 3, n. 2., pp. 237-265. 2019.
- WEINRICHTER, A. **Metraje encontrado**: la apropiación en el cine documental y experimental. Navarra: Gobierno de Navarra, 2009.

■ TIMECODE

Silvia Hayashi (FAAP)

TIMECODE

Silvia HAYASHI⁵²

Resumo

Este é um texto sobre *timecode*, sincronização, fidelidade, números, siglas, eletricidade, cinema, som, coisas digitais, indexação, conversão, *control track*, pulsos, máquinas, padrões, sequências numéricas, comitês, patologias e deriva. Ao invés de se debruçar sobre cada um desses temas em particular, este texto se dedica a investigar os limiares nos quais estes assuntos coexistem de maneiras muitas vezes incógnitas.

O corpo que fala

Sincronizar é colocar dois ou mais elementos em interação perfeita em um único tempo. No cinema a sincronia estabelece uma relação precisa entre o som e a imagem que o produz. Dessincronia é um estado no qual dois ou mais elementos não ocorrem, ou acontecem, no mesmo tempo e velocidade. Ou um estado no qual duas coisas discordam ou não se igualam. Quando tratamos da falta de sincronia, a ilustração mais comum para entendê-la é a do som e da imagem desencontrados. Um corpo que fala antes ou

52. Silvia Hayashi é doutora em Meios e Processos Audiovisuais (Universidade de São Paulo - Escola de Comunicações e Artes). Foi bolsista da CAPES e pesquisadora visitante na York University (Toronto, Canadá). Trabalha como montadora. Foi professora temporária do Curso Superior do Audiovisual da ECA-USP. É professora de montagem do curso de Cinema da Fundação Armando Álvares Penteado. << voltar >>

depois da própria voz. A partir do cinema sonoro, aquilo que o olho pode ver no mundo natural é rendido sob a forma de imagem e som sincrônicos.

No cinema de uma única banda, a da imagem, a propulsão da câmera podia ser feita por qualquer energia que a movesse. A inserção de uma segunda banda, a sonora, cujo movimento devia acompanhar precisamente a imagem, mudou esse cenário. Mecanismos de corda e manivela tiveram que ser substituídos por outros mais estáveis e precisos, movidos continuamente à mesma velocidade. A eletricidade passa então a ser a energia motora do cinema sonoro. Nesse sentido, o cinema sonoro pode ser descrito como um cinema elétrico. A eletricidade garantiu ao cinema não apenas a sincronia entre imagens e sons, mas também a fidelidade entre o som original, o som gravado e o som finalmente reproduzido nas salas de exibição. Com o pulso elétrico e sua constância, a velocidade de gravação e exibição podem ser sempre iguais e, dessa maneira, as distorções⁵³ entre gravação e reprodução são praticamente eliminadas. O cinema elétrico, assim, reproduz fielmente não apenas o movimento, mas também o som que acompanha esse movimento.

Figura 1 – Lip Sync Battle



Fonte: The Tonight Show Starring Jimmy Fallon, Apr 28, 2014

53. Para que a reprodução de áudio seja realizada sem distorções, é necessário que as velocidades de gravação e reprodução aconteçam com uma diferença não superior a 5%. << voltar >>

No filme *O Cantor de Jazz*⁵⁴ (1927), o corpo que se move e canta na tela sintetiza a realização do ideal mimético do cinema. Com o decorrer de quase um século, o fascínio causado por um corpo que, na tela, se move e emite uma voz não parece de fato diminuir. A popularidade de um programa de televisão como a Batalha de Lip Sync⁵⁵, um show de variedades no qual atores e celebridades competem em duelos de dublagens de músicas populares, deixa à mostra o fascínio persistente causado pela reprodução da imagem e do som sincrônicos. E a exposição dos artifícios de produção do som sincrônico é também um dos atrativos que estão implícitos na popularidade da Batalha de Lip Sync.

Escolhendo um número

Projetar na tela a imagem de um corpo e sua voz trouxe ao cinema todo um novo conjunto de necessidades técnicas e padronizações. A velocidade estável proporcionada pelo pulso elétrico precisou ser padronizada. De nada adiantaria o desenvolvimento de equipamentos de gravação e reprodução com velocidade estável, se cada produtor ou exibidor escolhesse a sua própria velocidade ou o seu próprio padrão. A sincronia requer que todos os elementos envolvidos na cadeia de produção e exibição corram precisamente à mesma velocidade. A produção cinematográfica passa, então, a ser regulada por normas e números.

Vinte e quatro quadros por segundo. Esse é o *frame rate* do cinema sonoro e esse continua a ser o *frame rate* do cinema na data de escrita deste texto⁵⁶.

54. O filme *O cantor de Jazz* (1927), dirigido por Alan Crosland, inaugura o cinema sonoro. Neste filme, Al Jolson canta e tem falas sincrônicas. << voltar <<

55. *Lip Sync Battle* é um reality show derivado de um quadro do programa de televisão *Late Night Show With Jimmy Fallon*. Estreou no canal Spike TV em 2015 e atualmente é produzido pela Paramount Network. Neste programa televisivo, os participantes devem fazer movimentos labiais sincrônicos com a música e que resultem na impressão de estarem cantando as músicas tocadas no playback. << voltar <<

56. Fevereiro e março de 2020. Nesta data os cinemas projetam filmes no formato DCP (Digital Cinema Package) que tem velocidade de 24 fps ou 24 fotogramas por segundo. << voltar <<

A decisão por uma taxa de amostragem de 24⁵⁷ imagens a cada segundo foi a resultante da combinação de numerosos critérios técnicos e econômicos. O *frame rate* ideal seria aquele que garantisse a maior fidelidade possível da reprodução do movimento, e da reprodução da voz, fazendo o uso da menor quantidade possível de material sensível. O melhor resultado visual e sonoro de acordo com o menor uso de recursos a serem comprometidos. Assim, a melhor relação custo benefício⁵⁸ que contempla a aspiração de mimesis do cinema foi encontrada no número 24. Se o cinema, de acordo com uma fala de *Le Petit Soldat* (1960), de Jean-Luc Godard, é a verdade em 24 quadros por segundo, pode-se afirmar, de maneira menos inspirada ou sugestiva, que a taxa de amostragem padrão do cinema é a de 24 amostras por segundo.

Sincronizar o território

Com o surgimento do videotape⁵⁹, abre-se um novo e extenso capítulo da tecnologia de produção e exibição de imagens em movimento com som sincrônico. O videotape e a sua difusão através das redes de televisão trouxeram toda uma nova série de necessidades de controle de tempo, velocidade, contagem e sincronização. A necessidade de sincronização, que no cinema se limitava apenas ao som e à imagem produzidos por um conjunto de corpos em cena, expandiu-se para os limites dos territórios nacionais. Na programação exibida por uma rede de transmissão televisiva, entre atrações regionais e nacionais, tudo precisa acontecer de

57. O *frame rate* do cinema mudo não era padronizado e podia variar entre 16 e 18 fotogramas por segundo.

<< voltar <<

58. Decisões que afetam imediatamente as características da imagem cinematográfica desde o princípio foram tomadas a partir de critérios que levavam em consideração os impactos financeiros destas escolhas. Trata-se, afinal, de uma indústria. O termo "relação custo benefício" é um indicador que relaciona os benefícios de um projeto ou proposta, expressos em seus termos monetários, e os seus custos, também expressos em termos monetários.

<< voltar <<

59. Videotape é uma fita magnética usada para a gravação e armazenamento de vídeo, em geral com som. As primeiras demonstrações de gravação de videotape aconteceram no ano de 1951, em Los Angeles, Estados Unidos. O videotape foi desenvolvido nos Estados Unidos para que programas de televisão pudessem ser exibidos num mesmo horário nas costas Leste e Oeste do país. Devido à grande distância entre essas costas, existe uma diferença de zona horária significativa. Entre os dois extremos a diferença de horário chega a ser de 4 horas.

<< voltar <<

maneira sincrônica⁶⁰. Um novo conjunto de números entra em cena, os do *timecode*.

Figura 2 – SMPTE *Timecode*

Hours Minutes Seconds Frames
18:53:20:06

Fonte: *Frame.io Video Post Production Workflow Guide*

Timecode é uma sequência numérica de oito dígitos (hora, minuto, segundo e *frame*) que atribui uma identificação única para um *frame* de vídeo. Coincidindo com a contagem das horas de um dia, o *timecode* pode identificar unicamente cada um dos instantes de tempo⁶¹ de um dia ou da programação televisiva. O *timecode* pode ser o relógio mestre da produção audiovisual. As formas e usos do *timecode* são abrangentes e variadas: ele é uma ferramenta de contagem, sincronização, indexação, uma metadata⁶² (RATCLIF, 1993). O *timecode* pode ser gravado sob a forma de som, imagem, dados. Ele pode se esconder entre intervalos verticais de *frames* gravados em fitas de vídeo⁶³, ser gravado longitudinalmente nessas mesmas

60. Terminados os telejornais locais, temos o telejornal nacional seguido pela telenovela, um filme, outro telejornal, e assim por diante. Para o broadcast televisivo, a precisão entre tempo real e contagem é um pré-requisito incontornável para a coordenação precisa das diferentes programações locais e nacionais. << voltar <<

61. A contagem do *timecode*, assim como a das horas do dia, é de 24 horas. O menor valor do *timecode* é de 00:00:00:00 e o maior valor do *timecode* é de 23:59:59:29. << voltar <<

62. Metadata ou metadados ou metainformação são dados sobre outros dados. << voltar <<

63. VITC é o acrônimo de Vertical Interval Time Code e é um tipo de SMPTE *timecode* gravado em uma linha de sinal de vídeo. Essas linhas estão tipicamente localizadas nos intervalos verticais do sinal de vídeo. << voltar <<

fitas⁶⁴, ou ser visível como informação em painéis de equipamentos e *softwares* de edição.

As resoluções técnicas e padronizações do *timecode* são definidas pela SMPTE⁶⁵ – Society of Motion Pictures and Television Engineers. O *timecode* é um instrumento de alta precisão, atualmente quantificado com o número de uma parte por milhão. Numa nomenclatura mais precisa, o *timecode* do qual estamos tratando deve ser nomeado como SMPTE *Timecode*.

Não por mero acaso, o *timecode* e a concepção do *timecode* estão estreitamente ligados à corrente elétrica⁶⁶. Ele possui, portanto, frequências regionais⁶⁷ que decorrem da corrente elétrica de cada região geográfica, 50 ou 60 ciclos por segundo que se desdobram nas frequências de 25 e 30⁶⁸ *frames* por segundo. A chegada da cor na transmissão televisiva, na década de 1970, acarretou uma mudança de velocidade no padrão de transmissão da televisão no sistema NTSC (National Television System Committee). A velocidade de 30 *frames* por segundo foi diminuída em 0,1%. Os números, assim, começam a se proliferar: 25 fps, 30 fps, 29.97 fps. Surge aí um novo problema e, para ele, uma solução também problemática: nos territórios onde opera o NTSC, o tempo real e a contagem do *timecode* passam a ser não equivalentes. Nessa esteira são criados dois tipos de

64. Linear (ou Longitudinal) *Timecode* (LTC) é um sistema de *timecode* que é gravado sob a forma de sinal de áudio. Este áudio é normalmente gravado numa pista de áudio da fita de vídeo. << voltar <<

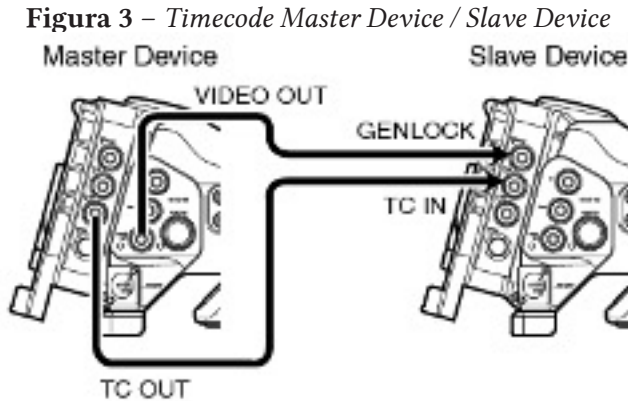
65. A SMPTE, fundada em 1916 como SMPE (Society of Motion Pictures Engineers), é uma associação profissional global de engenheiros, tecnólogos e executivos que trabalham na indústria de mídia e entretenimento. << voltar <<

66. O estabelecimento de um padrão para a transmissão do sinal da televisão foi baseado na relação direta entre a frequência da eletricidade que é fornecida para o consumo num determinado território e a cadência das linhas de vídeo que compõe uma imagem de vídeo. A imagem de vídeo standard analógica é composta por uma série de linhas horizontais. A relação entre *frame rate* e a frequência da corrente elétrica obedece ao padrão de um ciclo para o conjunto de linhas pares e um ciclo para o conjunto de linhas ímpares. << voltar <<

67. O *timecode* com frequência de 25 quadros por segundo é adotado em países com corrente elétrica com frequência de 50Hz. No continente Europeu se utiliza essa corrente elétrica e esse *frame rate*. << voltar <<

68. O *timecode* com frequência de 30 quadros por segundo é adotado em países com corrente elétrica com frequência de 60Hz. No Brasil, Estados Unidos e Japão se utiliza essa corrente elétrica e esse *frame rate*. << voltar <<

timecode: o *non drop*⁶⁹ *frame*, que mantém a não equivalência entre tempo e contagem, e o *drop frame*⁷⁰, que compensa essa defasagem de maneira semelhante à artimanha do ano bissexto, que a cada quatro anos corrige a discrepância entre a contagem e a duração dos anos.



Fonte: JVC GY-HM890 series / GY-HM850 series Mobile User Guide

Com o acúmulo de problemas remediados de maneira apenas parcial, podemos constatar que o *timecode* está sujeito a falhas, deformidades, quebras, derivas. Existe toda uma literatura técnica dedicada às patologias do *timecode*, ao fracasso naquilo que o *timecode* se propõe a realizar

69. O *timecode non drop frame* (NDF) é identificado através do uso de dois pontos na separação de todas as casas numéricas (exemplo: 01:02:03:04). Nesse tipo de *timecode* não existe o descarte da contagem dos *frames* de vídeo. Assim sendo, passa a existir uma discrepância entre o tempo real e a contagem, uma vez que a velocidade efetiva do vídeo NTSC colorido é de 29,97 fps e a velocidade de contagem do deste mesmo vídeo é de 30 fps. A discrepância entre a velocidade efetiva e a contagem é de 0,1%. Ao longo de uma hora, a diferença entre o tempo real e sua contagem é de 108 *frames*, o que é uma quantidade muito significativa se aplicada às necessidades de precisão do broadcast televisivo. << voltar >>

70. O *timecode drop frame* (DF) é identificado através do uso de ponto e vírgula na última casa numérica (exemplo: 01:02:03;04). Nesse tipo de *timecode* existe o descarte da contagem de *frames* de vídeo que compensam a discrepância entre o tempo real e a contagem, já que a velocidade efetiva do vídeo NTSC colorido é de 29,97 fps e a velocidade de contagem deste mesmo vídeo é de 30 fps. Para que esta compensação seja realizada, é descartada a contagem de dois *frames* a cada minuto, com exceção dos minutos múltiplos de 10. Dessa maneira, no *timecode drop frame* existe uma correspondência direta entre o tempo real e a contagem feita através do *timecode* DF. << voltar >>

na produção audiovisual: a sincronização de imagens e sons e a sincronização de diferentes equipamentos envolvidos em uma única produção⁷¹. Deriva é o nome que se dá à perda gradual de sincronia, um fenômeno que decorre da ineficiência do *master clock* em manter os *timecodes* de seus *slave clocks* consistentemente subordinados. Sejam elas de natureza tecnológica ou semântica, as terminologias que definem as patologias do *timecode* são tão surpreendentes quanto reveladoras de um projeto de padronização baseado no controle global de tecnologias e processos (PEMMARAJU, 2011).

As relações estreitas entre eletricidade e controle, tão caras ao *timecode*, são o tema daquela que é considerada uma das primeiras canções do synth-pop brasileiro, “Eletricidade”, de Kodiak Bachine, de 1982.

Eu quero ser controlado. Eu quero ser controlado. Eu quero ser programado.
Eu quero ser limitado. Eu quero ser comandado. Controle remoto por eletricidade. Eletri-letri-cidade. Eletri-letri-cidade. Eletri-letri-cidade. (BACHINE, 1982)

No ano seguinte, o vídeo homônimo realizado pelos Eletroagentes (Fritz Nagib, Kodiak Bachine e Jayme Rocco Junior) faz referência ao paradoxo entre apreciar controlar e ser controlado pela energia elétrica. Num ambiente profissional de produção audiovisual, espera-se que os equipamentos envolvidos numa determinada gravação desempenhem suas tarefas sem ocorrências patológicas que acarretem problemas de sincronia causados por falhas do *timecode*. A canção de Kodiak Bachine trata da eletricidade, mas, seguramente, poderia referir-se também ao *timecode* ou, ao menos, aos equipamentos que estão submetidos ao *master clock*, considerando a linha genealógica que os une.

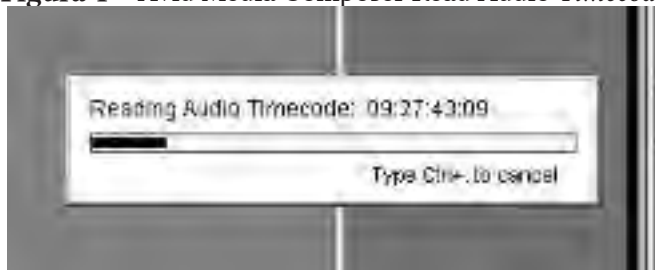
71. O *timecode* pode sincronizar uma série de equipamentos: câmeras, gravadores de áudio, *switchers*.

<< voltar <<

Metamorfose digital

Uma informação digital existe sob a forma binária. Trata-se de uma série de zeros e uns que expressam a presença ou a ausência de sinal. Para que uma informação gravada sob a forma digital seja gravada e depois reproduzida, é necessário codificar a informação e, depois, decodificar esta mesma informação. Tomando como exemplo a gravação digital de áudio, a onda sonora toca um microfone ligado a um gravador. Este gravador codifica este áudio e o transforma numa informação digital, uma sequência de zeros e uns. Para que o som gravado possa ser reproduzido, a informação digital precisa ser processada por um decodificador que a transforma novamente em onda sonora.

Figura 4 – Avid Media Composer Read Audio *Timecode*



Fonte: www.avid.com

Gravado digitalmente, o *timecode* possui uma capacidade de metamorfose que, por vezes, nos parece insólita. No caminho entre a informação binária e a sua decodificação, o *timecode* pode ser transformado, visto e utilizado sob a forma de imagem, som, texto, sequência numérica, metadata. Quando gravado sob a forma de áudio, o *timecode* se assemelha ao som produzido pelo canto de cigarras sintetizado eletronicamente. Esse *timecode* sob a forma de áudio pode ser capturado em *software*⁷² de edição de vídeo e convertido em metadata a ser utilizada para a sincronização de sons e imagens. Uma vez

72. O *Avid Media Composer* é um *software* de edição não-linear desenvolvido pela *Avid Technology*. O *Avid Media Composer* possui uma ferramenta denominada *Read Audio Timecode*, que permite que o *timecode* gravado sob a forma de áudio seja capturado, lido e convertido para a forma de metadata. Essa metadata pode

convertido o áudio *timecode* em *timecode* metadata, é possível até descartar o áudio original. Mesmo depois de descartado em sua forma original, o *timecode* metamorfoseado pode continuar a existir numa outra forma.

Encontros pontuais no tempo e no espaço

Na pós-produção audiovisual, o *timecode* é a ferramenta designada para a junção de elementos simultâneos que foram registrados separadamente. Pode-se, assim, especular que o *timecode* teria a propensão de unir diferentes registros espaciais em um único tempo. Ele é também uma ferramenta de indexação, é um símbolo que aponta para algo. Na forma de índice, o *timecode* agencia a recuperação e a gestão de arquivos e informações.

Apesar de invisível nas imagens que chegam às telas, o *timecode* está incrustado no imaginário da produção audiovisual. Não por acaso, o filme *Timecode* (2002), dirigido por Mike Figgis, narra uma história em tempo real na qual personagens transitam por uma tela dividida em quatro quadrantes sincronizados no tempo. Em *Timecode*, sincronia, tempo real e *timecode* são associados quase como os sinônimos que não são.

Figura 5 – *Timecode* (2000), dir. Mike Figgis



Fonte: www.imdb.com

ser usada para a sincronização de vídeo e áudio ou para a sincronização de diversas câmeras e gravadores de áudio.

<< voltar <<

Para concretizar o argumento do filme de que essas seções da tela estão se desdobrando em tempos sincrônicos, quatro janelas de *Timecode* são comandadas por um *master clock* calibrado, de modo a evitar as ambiguidades e conflitos entre os relógios de cada uma das janelas. A precisão da indicação do tempo em sistemas de segurança em circuitos fechados, uma imagem da qual o filme *Timecode* evidentemente se apropria, foi um problema resolvido por meio da submissão dos relógios – e, portanto, dos *timecodes* de cada uma das câmeras de um circuito fechado – ao relógio de um servidor⁷³ comum. De maneira semelhante, no final do século XIX, o problema da sincronização dos relógios afetou a circulação pontual de trens na malha viária europeia e dele decorre o estabelecimento da hora padrão nacional e das zonas horárias balizadas pelo Meridiano de Greenwich (SCHIVELBUSCH, 1986).

A ferrovia e o relógio são os elementos que provocam o encontro dos protagonistas de *Desencanto*⁷⁴ (1945), de David Lean: uma dona de casa e um médico casados se conhecem na plataforma de uma estação de trem, vivem uma relação platônica e se separam definitivamente na mesma estação do primeiro encontro. O relógio e a estação de trem são, para estes personagens, o vetor à sincronização que une, ao menos temporariamente, um par romântico absolutamente compatível. Usando o clichê dos filmes românticos, é possível ver que são feitos um para o outro. Na plataforma do trem de *Desencanto*, Laura Jesson e Alec Harvey se encontram à maneira do que descreve Felix Gonzalez-Torres (1988) na carta a Ross Laycock. Trata-se, de maneira semelhante, da conquista efêmera do destino pelo encontro em um certo lugar, numa certa hora.

Don't be afraid of the clocks, they are our time, time has been so generous to us. We imprinted time with the sweet taste of victory. We conquered fate by

73. Computadores ou outros dispositivos eletrônicos ligados a uma rede ou à internet podem ter seus relógios automaticamente ajustados de acordo com o relógio de referência (*time server*) que distribui essas informações aos computadores e dispositivos ligados a essa rede. << voltar <<

74. O título original de *Desencanto* é *Brief Encounter*, em tradução livre, *Breve Encontro*. << voltar <<

meeting at a certain TIME in a certain space. We are a product of the time, therefore we give credit where it is due: time. We are synchronized, now and forever. I love you. (Felix Gonzalez-Torres, Lovers, 1988)

Num desfecho melancólico, a sincronia dos encontros dos personagens de *Desencanto* é interrompida, e ambos voltam para a vida ao lado de seus cônjuges. O filme faz ver como a manutenção da sincronia é um feito desafiador, e se torna mais complexo quanto mais extensa é a duração colocada em jogo.

Figura 6 – *The Clock* (2010), Christian Marclay



Fonte: www.tate.org.uk

A precisão do SMPTE *timecode* é de uma parte por milhão⁷⁵ na contagem e na sincronização entre dispositivos de produção audiovisual e a hora padrão. E o encontro pontual entre a hora do dia e da hora em tela é o que podemos ver em *The Clock* (2010), de Christian Marclay, uma instalação audiovisual que nos mostra um vídeo de 24 horas, construído a partir de imagens de arquivo, e que corre em sincronia perfeita com o relógio.

75. Uma parte por milhão é a taxa de discrepância do SMPTE *timecode*.

The Clock é, por certo, uma obra tecnicamente monumental e também uma reflexão sobre a natureza essencialmente tecnológica da precisão do tempo audiovisual (KRAUSS, 2011).

Alta fidelidade

Em *Montage, mon beau souci*, texto publicado na revista *Cahiers du Cinéma* em dezembro de 1956, Jean-Luc Godard especula que, se a imagem é o olho do cinema, a montagem é o pulso ou a batida do coração cinematográfico (GODARD, 1956). Numa analogia, podemos dizer que o pulso cinematográfico, desde o advento do cinema sonoro, em 1933, palpita na frequência de 24 batimentos por segundo.

A substituição do celuloide pela mídia digital trouxe para a produção cinematográfica os problemas de frequência e contagem já há muito enfrentados pelo vídeo. O coração do audiovisual pós-celuloide pode bater a 25, 30, 29.97, 23.976, entre tantas outras frequências. Mas não apenas isso, outras questões de amostragem e contagem de tempo estão na atual pauta de discussão dos padrões técnicos da produção e exibição audiovisuais. No presente, a produção de filmes estereoscópicos está impondo a necessidade de adoção de uma nova frequência⁷⁶ de captura e exibição em salas de cinema. Os 24 quadros por segundo da imagem monoscópica não atendem mais às necessidades de fidelidade da estereoscopia ou mesmo dos filmes baseados em imagens geradas por computação gráfica. A decisão por um número específico passará inevitavelmente por demandas de engenharia de vídeo, qualidade da imagem e interesses econômicos dos agentes envolvidos em toda a cadeia de produção audiovisual. Um novo *frame rate* e um novo *timecode* em breve serão definidos, mudando o padrão criado em 1933 e, assim, a batida do coração audiovisual ganhará mais uma frequência padrão.

76. *Gemini Man* (2019), dirigido por Ang Lee, foi filmado em *High Frame Rate*, com a frequência de 120 fps. Existem rumores de que algumas sequências dos filmes da série *Avatar*, ainda em pós-produção, também serão capturadas em 120 fps. O filme *The Hobbit: An Unexpected Journey* (2012), dirigido por Peter Jackson, foi capturado com a frequência de 48 fps. << voltar <<

No texto *In Defense of the Poor Image*, Hito Steyerl (2012) trata da produção e circulação das imagens que são descritas como de baixa qualidade técnicas – imagens resultantes de cópias, com baixa resolução, deterioradas, comprimidas, ripadas, remixadas, copiadas, coladas e que circulam gratuitamente através de conexões de baixa velocidade. A imagem pobre troca a qualidade pela facilidade de acesso; ela é a quinta geração de uma imagem original e sua circulação desafia a lógica patrimonial e as leis de *copyright*. São as imagens que circulam em computadores e celulares e que, em sua precariedade, estão muito distantes da imagem altamente definida exibida nas telas dos cinemas. A imagem pobre não é produzida e difundida mirando uma monetização. No vídeo *How Not to Be Seen: A Fucking Didactic Educational.MOV File* (2013), Steyerl aponta que a “resolução determina visibilidade; tudo o que não é capturado pela resolução é invisível”. A agenda atual do cinema é a da alta resolução e, portanto, da alta visibilidade.

A trajetória das imagens cinematográficas se baseia, em grande medida, no fato de as imagens que podem ter valor de exibição serem aquelas de muita qualidade técnica, imagens ricas em detalhes e com definições precisas. São imagens de alta fidelidade. No projeto mimético da imagem cinematográfica, detalhes, alta resolução, alta fidelidade são características que agregam valor ao espetáculo cinematográfico. Som, cor, telas de grandes dimensões, estereoscopia são elementos de uma genealogia da imagem e do som cinematográficos que procuram construir na tela uma reprodução fiel do que podemos ver no mundo. No momento, esta fidelidade é embasada numa maior coleta de amostras a cada segundo, para a apreensão de uma quantidade maior de detalhes. O aumento do *frame rate* trará o surgimento de um novo *timecode* para a sua contagem. Comitês terão que se reunir a fim de definir um novo padrão técnico e novos números a partir da relação entre o custo adicional e o benefício agregado. Por trás das imagens e sons cinematográficos que tomamos como fiéis, existem mais fatores do que aqueles que os nossos olhos podem ver.

Referências

- BACHINE, K. **Eletricidade**. São Paulo: 1982. Disponível em: <https://mecanica.bandcamp.com/album/eletricidade>
- BISHOP, C. Digital Divide: Contemporary Art and the New Media, in **Artforum**, New York, Vol. 51. No. 1 Sep. 2012.
- COMPANY, D. **The Cinematic**. Cambridge: MIT Press, 2007.
- DESENCANTO. Direção de David Lean, 1945.
- GALLOWAY, A. **The Interface Effect**. Cambridge: Polity, 2012.
- GODARD, J.L. “Montage, mon beau souci”. **Cahiers du Cinema**, Paris, n.65, p. 30-31, dez. 1956.
- GROOM, A. (org) **Time**. Cambridge: MIT Press, 2013.
- HOW NOT TO BE SEEN: A FUCKING DIDACTIC EDUCATIONAL.MOV FILE. Vídeo de Hito Steyerl (2013), disponível em: <https://www.artforum.com/video/hito-steyerl-how-not-to-be-seen-a-fucking-didactic-educational-mov-file-2013-51651>
- JAMESON, F. **Postmodernism, or the Cultural Logic of Late Capitalism**. Durham: Duke University Press, 1991.
- KRAUSS, R. E. **Clock Time**. October, Cambridge, No. 136, Spring 2011, p. 213-217
- LE PETIT SOLDAT. Direção de Jean-Luc Godard, 1960.
- PEMMARAJU, G. “Misbehaving Clocks: A Primary Pathology of Timecode Troubles”, in <http://www.3quarksdaily.com/3quarksdaily/2011/05/misbehaving-clocks-a-primarypathology-of-timecode-troubles.html>
- RATCLIF, J. **Timecode a user’s guide**. New York: Focal Press, 1993.
- SCHIVELBUSCH, W. **The Railway Journey: The Industrialization of Time and Space in the 19th Century**: Berkley, University of California Press, 1986.
- STEYERL, H. **The Wretched of the Screen**. Berlin: Sternberg Press, 2012.
- TORRES, F.G. Lovers, 2018 (carta para Ross Laycock).
- THE CLOCK. Vídeo de Christian Marclay (2010)
- TIMECODE. Direção de Mike Figgis (2000)

APÊNDICE:

RESUMOS EXPANDIDOS APROVADOS EM 2019
E APRESENTADOS NO SEMINÁRIO TEMÁTICO
MONTAGEM AUDIOVISUAL DO
XXIII ENCONTRO DA SOCINE

Coordenação:

Elianne Ivo Barroso

Maria Dora Mourão

Milena Szafir

APÊNDICE:

RESUMOS EXPANDIDOS APROVADOS EM 2019
E APRESENTADOS NO SEMINÁRIO TEMÁTICO
MONTAGEM AUDIOVISUAL DO
XXIII ENCONTRO DA SOCINE

sessões do ST no encontro 2019:

#1 “*Variações da Montagem*”

- A montagem do cinema screenlife
- Animação eletrônica brasileira dos anos 1980: uma memória esvaecente
- O que a tela autoriza a dança: do cine-dança em direção ao Passinho

#2 “*Iniciações na Montagem*”

- Hiato 71: transições (in)visíveis na montagem de “Lawrence da Arábia”
- Fora de Quadro: Eisenstein e o Ideograma
- Hospital Universitário Clementino Fraga Fº: uma construção da memória

#3 “*Documentações de Montagem*”

- Montagem audiovisual entre o olhar e a imagem
- Montagem, documentário e política: uma proposta de método de análise
- A epifania dos arquivos abandonados e inacabados da Shoah

#4 “*Gesticulações na Montagem*”

- Timecodes e frame rates: uma trajetória do pulso cinematográfico
- O gesto ausente: sobre a mão e o macaco
- Estéticas da Montagem nas Artes Audiovisuais: Movimentos Centrípetos

#5 “Re-Montagens”

- A montagem para (re)construir, (re)encenar e (re)escrever a memória
- Memórias do futuro da Metrópolis – retomada-ensaística de Ridley Scott
- A Câmera Analítica e os rastros da história

#6 “Artes de Montagem”

- Remix: estéticas de montagem e práxis política
- Alinhar a Memória – A Escrita do Tempo em Elegia de uma Viagem
- Três narrativas mínimas de Brígida Baltar

resumos expandidos apresentados no ST (aprovados autores em ordem alfabética)

A montagem do cinema screenlife – *Alex Ferreira Damasceno e Ana Lucia Lobato de Azevedo*

https://associado.socine.org.br/anais/2019/18160/ana_lucia_lobato_de_azevedo/a_montagem_do_cinema_screenlife

A presente proposta tem como objetivo refletir acerca da montagem característica da tendência do cinema contemporâneo conhecida como Screenlife, um formato de filme em que a narrativa é ambientada totalmente em uma tela de computador. Analisaremos os filmes desse formato que obtiveram maior sucesso comercial – *Amizade desfeita* (dir. Levan Gabriadze, 2015) e *Buscando...* (dir. Aneesh Chaganty, 2018), – ambos realizados pela mesma produtora (Bazelevs), que tem a frente o diretor e produtor russo Timur Bekmambetov, o principal representante e defensor do screenlife.

Os realizadores ligados ao screenlife defendem que o formato pode operar qualquer gênero cinematográfico. Há, de todo modo, uma maior incidência de filmes ligados à investigação de conflitos cuja ocorrência e divulgação se dão nos ambientes da web, e se constituem em situações que expõem pessoas, levando-as a viver eventos violentos ou mesmo fatais. Desse modo, é na rede, esse enorme banco de dados, que se encontram e se difundem os fatos vivenciados, que acabam por se constituir nos caminhos investigativos e fornecer as provas para embasar a resolução dos conflitos. Desse modo, as tramas sempre se desenvolvem com personagens que operam a interface gráfica do usuário (GUI).

Embora o computador seja o espaço da diegese, o filme screenlife visa ser assistido nas condições padrão de exibição do dispositivo cinematográfico, o que o diferencia do cinema interativo. Temos, assim, uma forma narrativa que nasce de uma convergência muito particular das convenções do cinema e das novas mídias, do modo como postula Manovich (2000). A análise se concentrará no tipo de montagem que resulta dessa

convergência de códigos. Segundo Manovich, a montagem característica da GUI é de tipo espacial, em que são abertas diversas janelas, as quais tanto podem permanecer na tela uma ao lado da outra, ou uma sobre a outra, quanto serem abertas a qualquer momento, por permanecerem ativas. Essa modalidade se distingue da montagem cinematográfica que, em geral, segue a lógica temporal, da sequência de planos. Por outro lado, é importante apontar que alguns cineastas, como Greenway e Godard, se utilizaram da montagem espacial. Dubois também defende que a montagem cinematográfica se dá através de relações horizontais das imagens, mas ressalta que as experiências do vídeo trabalham com uma acumulação vertical (uma mixagem), de modo que a montagem passa a se dar no interior do quadro, como nos procedimentos de sobreimpressão, incrustação e janela. Nessa via, merece destaque o trabalho de Vertov, que se utilizou dos procedimentos de montagem, que se disseminaram com o vídeo, antes mesmo de seu advento.

No caso dos filmes que serão abordados, observa-se apenas o uso de janelas, a partir das quais somos levados tanto a espaços virtuais, como a lugares e situações que foram filmadas pelos usuários envolvidos na trama, e por eles trazidos à tela a partir de seus bancos de dados. Diferentemente do processo de mixagem do vídeo, que explora modos de associação mais livre e variados, guiados pelas próprias imagens (DUBOIS, 2004: 91), no screenlife, a ativação das diferentes janelas se dá a partir da trama, de uma lógica causal própria da montagem do cinema clássico, que leva a acionar uma determinada janela em busca do desvendamento e solução da situação vivenciada pelas personagens. Em *Amizade desfeita*, essa lógica causal clássica, todavia, não leva a uma montagem analítica do espaço da tela, o que resulta em uma composição apenas espacial, típica da GUI. Já em *Buscando...*, há uma efetiva mistura das composições espaciais e temporais, de modo que a montagem conduz o olhar do espectador pelo espaço da tela por meio de uma sucessão de planos que segue o princípio da continuidade. Nesse sentido, pretendemos relacionar a montagem do screenlife com a que se dá

em outros estilos, em particular o cinema clássico, investigando em que medida determinadas operações se realizam.

//

Alinhar a Memória – A Escrita do Tempo em Elegia de uma Viagem

– Ana Costa Ribeiro

https://associado.socine.org.br/anais/2019/18209/ana_costa_ribeiro/alinhar_a_memoria_a_escrita_do_tempo_em_elegia_de_uma_viagem

A função do ato de lembrar não é apenas o oposto de esquecer. Lembrar implica em alinhar. Alinhar a memória é alinhar fragmentos daquilo que se lembra em função de uma escrita do tempo. Quando enunciamos uma lembrança estamos fazendo nada mais do que alinhar, alinhar, colocar em linha uma série de fragmentos organizados no tempo e, portanto, numa narrativa. Não existe memória que não seja costurada, alinhavada, alinhada. A memória, portanto, depende de um narrador, de alguém disposto a fazer a costura, a alinhavar o tempo.

Quando acordamos de um sonho, por exemplo, nos esforçamos para lembrar de alguns fragmentos – imagens, sons, pessoas, situações em que nos encontrávamos enquanto estávamos dormindo. Fazemos um esforço então para recompor a narrativa e, assim, ao enunciar os acontecimentos do sonho, vamos construindo nossa memória. A memória coloca lado a lado os fragmentos do que se lembra, como contas num colar. E por mais caleidoscópica que seja a narrativa que se constrói, importa a ordem em que os fragmentos são posicionados.

Nesse contexto, poderíamos pensar então numa ideia de memória atual, isto é, numa memória que se atualiza no tempo presente. Trazer a memória para si, apropriar-se dela, escrevê-la e reescrevê-la incessantemente. A escrita – seja de um texto ou de um filme – possibilita que se inscreva a memória na atualidade. A memória não está dada, ela se recria continuamente, através da narrativa de quem a conta e de quem a escuta.

Alinhar a memória se configura então como uma forma de trabalhar com sua materialidade – o tempo. A montagem cinematográfica é um recurso privilegiado para se trabalhar com a memória. Não à toa, a dinâmica da montagem tem sido comparada às dinâmicas do sonho. Perceber o quanto a paisagem em que se vive interfere nos sonhos, lembranças, memórias, é algo que abre caminho para a construção de novas paisagens. Interessa perceber de que forma os sonhos fazem deslocamentos criando novas paisagens a partir das paisagens comuns.

Se a materialidade da memória é o tempo, sua escrita se dá sempre no espaço. É através do posicionamento das lembranças que construímos a memória. Essa relação pode ser verificada na anedota grega do poeta Simônides de Ceos. Segundo essa narrativa, em um banquete oferecido por um nobre, Scopas, Simônides teria entoado um poema em homenagem ao anfitrião, mas metade de seu texto teria homenageado os deuses gêmeos Castor e Pólux. Scopas disse então que pagaria somente a metade da soma combinada. Durante o banquete, entretanto, Simônides fora comunicado de que havia dois jovens querendo falar com ele do lado de fora. Simônides então se retirou do recinto e quando voltou ao salão, o teto havia desabado, matando todos os convidados presentes, que ficaram desfigurados tamanho o impacto da tragédia. Para ajudar os parentes a reconhecer os corpos, Simônides recorreu à arte da memória, identificando cada um deles pela posição em que se encontravam à mesa.

Ao alinhar a memória estamos posicionando nossas lembranças conforme nosso desejo de narrativa. A forma como cada um constrói suas memórias do passado implica na forma como irá conduzir suas memórias no futuro. Por isso, é importante estar sempre atento aos possíveis deslocamentos que se pode fazer entre passado, presente e futuro. Fazer deslizamentos entre essas camadas de tempo é algo que nos permite reinventar as memórias em suas múltiplas direções: a memória da memória, a memória do futuro, a memória do tempo presente. Esses deslocamentos, entretanto, terão sempre que enfrentar dificuldades – resistências e esquecimentos -, deslizando com atrito – barreiras, falhas e, sobretudo, repetições.

No filme *Elegia de uma Viagem*, de Alexander Sokurov, um homem narra uma viagem em forma de sonho. Ao atravessar a paisagem, vai alinhando suas lembranças. O trabalho pretende analisar o filme estabelecendo relações entre memória, sonho e montagem.

//

Montagem, documentário e política: uma proposta de método de análise – *Ana Rosa Marques*

https://associado.socine.org.br/anais/2019/18508/ana_rosa_marques/montagem_documentario_e_politica_uma_proposta_de_metodo_de_analise

Nosso objetivo é estabelecer princípios e um método que identifique e possibilite a observação do gesto político da montagem no documentário e a partir disso empreender uma breve análise de um filme. Se nosso foco principal é a montagem, nos parece importante não estabelecer uma separação estanque, apartada das outras etapas de realização fílmica, pois seu papel é justamente relacional, não apenas entre as imagens e sons, mas com os diversos elementos da cena e com o mundo. Assim, pretendemos relacionar a montagem às formas de abordagem e de *mise en scène* na proposição de uma partilha mais democrática entre realizador, personagens e espectador na construção dos sentidos e significados do filme.

Em um primeiro momento, confrontar a montagem com as formas que o cineasta escolhe para abordar determinada realidade é importante porque já nesta etapa se desenham uma série de escolhas enunciativas e políticas: qual o ânimo do cineasta ela expressa? Que relação procura estabelecer com os sujeitos filmados? Como essas formas divergem ou dialogam com as formações do mundo e de outras narrativas? Que espaço abrem para a heterogeneidade (de vozes, de presenças, de ação e pensamento) e o acaso?

Num segundo momento observaremos como a montagem se relaciona tanto com os aspectos que dão dimensão física à cena em seu aspecto plástico (cenários, iluminação, operações de câmera) quanto na ação desenvolvida

diante da câmera (a atuação dos personagens). Para autores como Fernão Ramos (2011) e Jean Louis Comolli (2008), o “ coração da mise en scène” pulsa especialmente na ação do corpo do sujeito filmado, no seu movimento, expressão e relação estabelecida com as diversas operações de cinematografia e os outros sujeitos da cena (demais personagens e o diretor). Assim é importante verificar como o outro filmado é escutado e influencia as formas da montagem (seus gestos, expressões, ritmo, pausas, fala, atitude). Como as relações desenvolvidas na cena vão orientar as escolhas em termos de seleção, organização e justaposição dos planos? Essas escolhas reiteram os lugares e papéis já dados a esses sujeitos no mundo ou questionam, tensionam?

A partir da discussão já empreendida por autores como Cézar Migliorin, Marie José Mondzain e Didi-Huberman destacaremos e definiremos alguns princípios que regem formas mais democráticas de escritura filmica: como o acaso, a heterogeneidade e o desajuste. Como a montagem se pauta por eles?

Ainda há um outro princípio a ser verificado para observar o gesto político da montagem. Para se constituir como um espaço de criação, a montagem precisa dar a ver algo que não estava imediatamente visível nas imagens que só surge com um trabalho de associações, aproximações e distâncias. Para Georges Didi-Huberman, distanciar paradoxalmente não é meramente afastar-se, mas aproximar-se para desvelar e fazer ver melhor o que há sob o caráter ilusório da imagem (DIDI-HUBERMAN,2008, p. 76). Como afirma o pesquisador André Brasil, é necessário criar uma forma crítica: “é preciso devolver ao mundo uma forma que não estava lá e que produza descontinuidade em relação aos seus desígnios (BRASIL, 2011).

//

O gesto ausente: sobre a mão e o macaco – *Andrea França Martins e Nicholas Andueza Sineiro*

https://associado.socine.org.br/anais/2019/18500/andrea_franca_martins/o_gesto_ausente_sobre_a_mao_e_o_macaco

Da tela preta nasce um clarão branco e um ruído rascante. Surge um enquadramento que se move da direita para a esquerda, acompanhando o caminhar de um macaquinho na direção de uma mão humana que parece aguardá-lo. A desaceleração da imagem nos faz sentir a transição de cada frame, a aparição de cada ranhura nos tons de cinza que formam a cena. O primata, enquadrado de corpo inteiro, traz uma postura de autoproteção. Na lateral esquerda da imagem, no destino do macaco, vemos a mão aberta. À medida em que o macaco avança, porém, a mão recua, e a distância entre os dois, como no paradoxo de Zenão, permanece inalterável. O som se torna agudo. Ao fundo, sobre o chão de terra árida, vemos a sombra de um corpo, cuja mão ali está. O macaco então acelera, ergue os braços, como se quisesse saltar na direção da mão. Mas a imagem engasga; e some. Não sabemos o que acontece ao primata...

Esse é o prólogo de *Natureza morta* (2005), de Susana de Sousa Dias, cujas imagens foram todas produzidas no período Salazarista, também conhecido como regime político do “Estado Novo” em Portugal (1933-1974). Apesar de ser um filme discutido e visitado no campo do cinema de arquivo, pouco se disse sobre esse início tão revelador da dinâmica do filme: o gesto que não se completa. A mão que se abre pode tanto acolher o macaco como abatê-lo. Há a insinuação do gesto que parece brotar na tela para formar uma esfinge, insinuando a brutal ambivalência das imagens produzidas pelo regime ditatorial de Antonio Salazar e igualmente das imagens retomadas.

A desaceleração do movimento, produzida na mesa de montagem, decompõe e mecaniza cada ser vivo num frame-a-frame – nos desfiles, nas colônias portuguesas da África, nas multidões urbanas que saúdam o ditador. Homens, mulheres, crianças e animais tornados autômatos, mas ainda assim animados para fins de exame, de diagnóstico e, no limite, de abstração. Ao cortar o continuum do movimento dos seres antes mesmo de sua completude, Dias retira dele suas motivações e finalidades, de modo a formular uma expropriação do gesto: o primata que se aproxima da mão, no prólogo; o fade in incompleto da bandeira portuguesa que logo volta à escuridão da tela; a mão de uma autoridade católica que se aproxima da

cabeça de uma criança. Para Dias, o estranhamento provocado por essas incertezas visuais ressaltariam “pontos de doença” nas imagens, elementos sintomáticos que avisam sobre algo de invisível que habita aquilo que assistimos (SOUSA DIAS, 2012). No filme, ultrapassar a dimensão meramente expressiva ou convencional do gesto é aproximar o espectador de sua dimensão sintomática ou, nos termos de Walter Benjamin, do “inconsciente ótico” do material retomado (1985, p.94). Material que, se reproduzido em sua velocidade nativa, tomaria apenas 12 minutos, ganha, no filme, uns 70 minutos.

Por que, junto a todas as indefinições operadas no material, se busca um gesto (da mão, do macaco) que não se completa? O que isso nos conta sobre a imagem em movimento decomposta, mecanizada, alongada no tempo, quase abstraída de suas configurações? Neste estudo pretendemos expandir a noção das “camadas de ausência” (FRANÇA e ANDUEZA, 2018), que habitam o cinema de arquivo (imagens desaparecidas, falta de informações históricas, invisibilizações feitas pela própria imagem), para abordar uma mise-en-scène de arquivo fundada na expropriação do gesto.

Assim, a ausência é entendida como elemento que não para de se modificar, que multiplica os sentidos e os tempos de uma imagem e que tem algo a dizer. A interrupção do gesto produz, nesse sentido, um gesto ausente, motivo visual reiterado e elementar à fantasmagoria de Natureza morta. Como propõe Jean Epstein, “na tela, a qualidade essencial do gesto é não terminar” (1974, p.66). A abstração que marca o gesto ausente é exatamente o que o torna muitos de uma só vez, multiplicando a forma de se experimentar os arquivos e os modos de pensar a memória e a cultura audiovisual.

//

Montagem entre o olhar e a imagem – *Elianne Ivo Barroso*

https://associado.socine.org.br/anais/2019/18608/elianne_ivo_barroso/montagem_audiovisual_entre_o_olhar_e_a_imagem

Jacques Aumont no breve ensaio ‘Montage “la seule invention du cinéma”’ (2015) recupera a importância histórica da articulação dos planos cinematográficos e aborda alguns aspectos da contemporaneidade que colocam em cheque uma estética que permitiu o florescimento da ficção, do documentário e da poesia no cinema. Para Aumont, este declínio da montagem cinematográfica está relacionado ao culto da imagem difundido pelo digital seja pela propagação de selfies nas redes sociais ou pela valorização da interatividade tanto em videogames como em narrativas audiovisuais não-lineares. Para o autor, “o cinema era antes de tudo uma história do olho: questões de ponto de vista, de perspectiva, de agenciamento cênico, ou seja, questões do olhar” (p.95). Nesta disputa entre olhar e imagem, interessa-nos saber como a bibliografia dos últimos dez anos sobre a montagem, em especial na França, enfrenta esta situação na qual pouco restou do rigor e da coerência do cinema de outrora e que agora prevalece uma grande liberdade em montar tudo o que foi registrado. Para este estudo, queremos analisar escritos de três autores entendendo como estas produções abordam a montagem e buscam trazer um conceito que ultrapasse a suspeita de Aumont. Ou seja, de que a montagem efetivamente sobreviveu ao tempo e pôde perdurar. Primeiramente trataremos do artigo de François Albera (2011) “The Case for an Epistemography of Montage. The Marey Moment” (ALBERA e TORTAJADA, 2010, pp. 59-78). O autor tenta distinguir o discurso técnico-estético sobre a montagem do discurso da crítica e dos estudos de cinema. O objetivo é delimitar campos de aplicação dos conceitos e regras de montagem identificando as transformações e variações dos mesmos.

Em segundo lugar, discutiremos o trabalho de Dominique Chateau, “L’invention du concept de montage: Lev Koulechov, théoricien du cinéma” (2013). Neste caso, a proposta é compreender como a prática da montagem se tornou um conceito fundamental para a teoria do cinema. Chateau recupera as ideias de Koulechov e atribui ao diretor soviético um lugar de destaque para a invenção do conceito de montagem. Por fim, iremos nos debruçar sobre o livro de Thérèse Faucon “Théorie du montage.

Enérgie, force et fluides” (2013). Influenciada pela proposta de pensar as ciências humanas a partir das ciências duras, a autora faz um paralelo entre a montagem e a noção de energia com o intuito de explicar a circulação e a força que une os planos audiovisuais. Da mesma forma que a energia é ‘irrepresentável’ o mesmo se diz da montagem audiovisual. Conhecemos apenas os efeitos de ambas. Faucon trabalha de forma original noções científicas com textos sobre cinema que vão de Dziga Vertov com o conceito de ‘intervalo’ até o de Jean Epstein que escreve sobre a ‘fotogenia’.

Preliminarmente concluímos que em comum os três autores buscam responder à pergunta fundadora sobre o tema: o que é a montagem? Albera e Chateau tentam desmembrar a confusão gerada entre prática e teoria de montagem para justificar atemporalidade e subjetividade do gesto. Para tanto o primeiro foca sua pesquisa nos trabalhos do fisiologista Jules Marey realizados ainda no pré-cinema. Já Chateau faz uma genealogia do termo montagem e vê nas experiências de Koulechov fortes indícios para a vinculação e o conflito entre o fazer e o pensar montagem. Mesmo se Faucon não trata diretamente desta oposição, ela parece interagir com o problema quando pensa em propor uma teoria que dê conta do princípio propulsor da montagem para além das suas funções estéticas, plásticas ou rítmicas. Mesmo se os três escritos não façam alusão ao pessimismo de Aumont sobre “os destinos da montagem”, eles tentam refletir sobre como é preciso se desvincular da prática ou de uma determinada periodização do cinema e vislumbrar uma teoria da montagem mais interessada em compreender o que se passa entre os elementos audiovisuais.

//

Três narrativas mínimas de Brígida Baltar – *Fernanda Bastos Braga Marques*

https://associado.socine.org.br/anais/2019/18334/fernanda_bastos_braga_marques/tres_narrativas_minimas_de_brigida_baltar

Brígida Baltar é uma artista plástica brasileira totalmente inserida no conceito de artevida. Ela tem o próprio corpo e a própria casa/ateliê como campos de experimentação e fontes de criação de sua obra, que inclui desenho, pintura, escultura, bordado, fotografia, cinema e vídeo. O trabalho da artista está quase sempre ligado aos processos, às experiências e aos afetos. Sendo assim, alguns de seus filmes são registros de performances, como *Abrigo e Torre* (ambos de 1996); outros são performances encenadas para a câmera, como *Maria Farinha Ghost Crab* (2004) e *Voar* (2011).

Este artigo propõe analisar três fotofilmes da artista, são eles: *Abrindo a janela* (1996), *Os 16 tijolos que moldei* (2008), *Os mergulhos de* (1999). Além da origem fotográfica de suas imagens, os três filmes tem em comum a curta duração e a narrativa mínima, construída pela montagem audiovisual que atribui duração e sequencialidade às imagens estáticas. Por outro lado, cada um tem uma característica técnica, o que, associado às possibilidades da montagem, gera resultados muito diferentes.

Abrindo a janela e *Os 16 tijolos que moldei* fazem parte da longa pesquisa realizada por Baltar sobre tijolos e pó de tijolos, desde 1992, na qual realizou trabalhos como os já citados *Torre e Abrigo*, *Paisagens Vermelhas* (2009), *Passagem Secreta* (2007) etc. No primeiro, a artista e seu filho abrem um buraco na parede da casa/ateliê, inventando uma nova janela. No segundo, ela mistura o pó de tijolo retirado da casa/ateliê ao barro do sertão brasileiro para fazer tijolos artesanais em uma olaria. Em *Os mergulhos de*, Baltar homenageia alguns colegas de uma residência artística da qual participou na Bahia fotografando seus mergulhos no mar. Ou seja, além das características formais já citadas, que reúnem os três filmes, podemos observar a marca do afeto cotidiano constante na obra da artista.

Os fotofilmes são um campo experimental por excelência, uma vez que têm como premissa a desconstrução de um modelo – o cinema clássico – e a investigação de suas possibilidades imagéticas e narrativas. Inicialmente, com o desenvolvimento dos campos fotográfico e cinematográfico, nas áreas técnica e comercial, os discursos e saberes construídos em seu entorno, principalmente a partir da segunda metade do século passado,

trataram mais de opô-los e separá-los por suas diferenças e de olhar para suas especificidades como meios, deixando um pouco de lado as interseções e diálogos. São discursos e saberes ligados a uma visão de mundo moderna, na qual tudo é separado e categorizado, em busca da pureza essencial de cada objeto, por isso mesmo as fronteiras e áreas de interseção não são consideradas. (LATOURE, 1994) Mas sempre há o desvio e o “entre”, e os fotofilmes habitam justamente essa fronteira entre a fotografia e o cinema – imagem fixa e imagem em movimento; interrupção e fluxo; matéria e luz – com a liberdade formal, que o rótulo de “experimental” lhes permite, alcançando resultados bem diversos.

//

Animação eletrônica brasileira dos anos 1980: uma memória esvaecente – *João Paulo Amaral Schlittler*

https://associado.socine.org.br/anais/2019/18388/joao_paulo_amaral_schlittler/animacao_eletronica_brasileira_dos_anos_1980_uma_memoria_esvaecente

A década de 1980 foi marcada por uma crise econômica que intensificou os danos a indústria cinematográfica brasileira – já desmantelada na década anterior durante o regime militar. Neste período a sobrevivência do mercado nacional de animação dependia em grande parte da produção de comerciais para agências de publicidade. A partir do final dos anos 1990 houve uma mudança dramática nesse cenário, evidenciada pelo crescimento da produção audiovisual independente no país. Esta transformação teve diversos motivos: democratização do acesso a ferramentas digitais, a expansão da TV por assinatura, leis de fomento à produção, entre outros. Muitos dos artistas envolvidos nesse renascimento da animação foram pioneiros na manipulação eletrônica de imagens atuando junto à produtoras independentes, que durante os anos 1980 e 1990 permitiram que artistas, videomakers, e animadores encontrassem um ambiente propício à

exploração das possibilidades criativas advindas da edição eletrônica e os primeiros softwares de computação gráfica introduzidos no país, realizando uma produção audiovisual experimental multidisciplinar inovadora.

Esta produção híbrida, fruto da montagem articulada “frame a frame” e da manipulação de imagens no ecrã, adota procedimentos como a sobreposição de vídeos através do recorte eletrônico (keying), o movimento auxiliado por efeitos digitais como o A.D.O. (Ampex Digital Optics) e a síntese eletrônica por processadores de imagem. É importante ressaltar que na gravação de vídeo analógica há uma degeneração da imagem, incrementada a cada nova camada sobreposta, limitando o número destas, fato que diferencia esta tecnologia da composição digital (digital compositing) que sucede o processo eletrônico. No período vemos a introdução da computação gráfica na televisão, possível, através de um processo lento de renderização quadro-a-quadro das animações que só podiam ser visualizadas após serem descarregadas em fitas de vídeo, marcando a dependência da síntese digital às mídias eletrônicas analógicas. Colagens como o “scratch video” e “video sampling” marcaram o início da cultura do remix, onde a micro-edição caracteriza uma linguagem própria adotada largamente em videocliques. Esta edição picotada infinitamente repercutida pela MTV e o uso desproposital de imagens que “voavam” de forma mirabolante nas aberturas da Rede Globo, re-apropriadas por pioneiros da animação digital no Brasil, evidenciam a aproximação da montagem à manipulação eletrônica de imagens,

Embora exista um extenso repertório de animação experimental produzido por artistas de mídia eletrônica atuantes nas intersecções entre artes plásticas e comerciais, a distribuição de filmes autorais nos anos 80 foi geralmente limitada a festivais de cinema e vídeo, atingindo uma audiência mais ampla apenas em 1990 com o lançamento da MTV no Brasil. Parte significativa dessa produção foi produzida exclusivamente em videoteipe. Infelizmente muitos vídeos foram perdidos, ou pior: apagados, uma “prática comum” na época, devido ao alto custo da mídia eletrônica no Brasil. No entanto, alguns exemplos foram preservados em coleções

particulares e arquivos de festivais, particularmente no acervo da Associação Cultural Videobrasil.

A pesquisa pretende resgatar uma produção que transita nas fronteiras da animação, motion-graphics, videoarte, videoclipe e do vídeo experimental, documentando a obra de artistas pioneiros que marcaram o início da produção audiovisual digital independente no Brasil nas últimas duas décadas do século XX. Tomando como ponto de partida vídeos exibidos no festival Videobrasil, realizei um levantamento de obras representativas deste recorte com o objetivo de investigar como sistemas de edição eletrônica e softwares de animação digital influenciaram a linguagem e processos de criação da produção audiovisual de vídeo-artistas e animadores como: Marina Abs, Paulo Barreto, Sandra Kogut, Alfredo Nagib, Alícia Nogueira e Eder Santos.

//

O que a tela autoriza a dança: do cine-dança em direção ao Passinho – *Luciana Ponso*

https://associado.socine.org.br/anais/2019/18330/luciana_ponso/o_que_a_tela_autoriza_a_danca_do_cine_danca_em_direcao_ao_passinho

Dançar o impossível é uma expressão usada por Lisa Kraus (2005) para designar o que raramente é possível ser visto no palco: coreógrafos, cineastas e artistas de mídia trabalhando com cinema e vídeo para desafiar a gravidade, criar mundos imaginários, multiplicar bailarinos, criar grafismos, acelerar e ralentar movimentos. Ao aproximar a relação corpo-câmera entre os primórdios do cinema, a videodança e as manifestações atuais de dança nas redes, estamos percebendo a potência do dançar o impossível para designar o que a tela autoriza a dança: “espaços impossíveis, trânsitos impossíveis entre espaços, a matéria escapa da sua física, o corpo de sua anatomia, o tempo confunde suas dimensões e sentidos”. (CALDAS, 2009, p. 28). Para além das representações banais do corpo na sociedade de

consumo ou na cultura de massas, atentar para a produção de uma dança surgida e espalhada na tela é também uma prática política.

As primeiras imagens da dança no cinema informam aspectos que perpassam a produção atual de videodança: a corporalidade como eixo, a composição pautada em preceitos coreográficos, o carácter interdisciplinar, a narrativa aberta. Quando Loie Fuller alia corpo à velocidade, luz, cor, e lança no espaço ondas cinéticas, causando efeitos capazes de alterar profundamente a percepção do corpo em movimento; ou quando Busby Berkeley coloca a câmera em lugares pouco tradicionais na filmagem de corpos dançantes criando imagens caleidoscópicas que jamais poderiam existir em uma cena convencional de teatro; ou ainda quando Fred Astaire usa a dança para mover as questões da própria trama, capaz de espalhar, irradiar e contaminar a narrativa após os gestos dançados, tudo isso nos informa que naquele momento a dança passou a experimentar novos espaços e tempos em sua associação com o cinema.

Maya Deren não tratava da dança de forma documental ou como uma simples dança filmada, mas sim como filme-dança. Mais do que uma aproximação, Deren amalgamou estas duas artes do movimento, criando uma interface que hoje é reconhecida como videodança. O conceito de vertical film form, a centralidade do corpo e a interdisciplinaridade são questões percebidas por Maya Deren e permanecem com aqueles que se propuseram pensar a relação corpo-câmera.

Práticas coreográficas estão dos dois lados da lente, câmeras portáteis estão na mão de bailarinos operadores, programas de edição de uso doméstico funcionam como padrão da indústria e assim, a rápida expansão do circuito de festivais especializados, fornecem um ready-made com alcance internacional (WHYTE, 2010). A prática alternativa e de vanguarda de Maya Deren envolvia o controle total das etapas de criação e difusão de seus filmes. Para Douglas Rosenberg (2012, p.317) o que está funcionando no trabalho de Deren e no cerne da dança na tela é o que se pode chamar de “rematerialização do corpo” por meio das técnicas do cinema, isto é,

uma reconstrução literal do corpo que dança criando um corpo impossível, sem as restrições da gravidade e do tempo.

Para Caldas (2012), o cinema sempre teve efeitos sobre a dança, o vídeo os prolonga e a imagem digital os extrema. A partir dos processos da cibercultura, vamos entender o que se passa com a relação corpo/câmera capaz de fazer surgir uma linguagem de dança sem precedentes, como o Passinho, onde os agentes das técnicas e métodos estão, não somente, mas sobretudo conectados pelo espaço das redes, mais especificamente, no espaço da tela, no que Pierre Levy chama de inteligência coletiva, um dos principais motores da cibercultura.

A presença da dança na tela desde o surgimento do cinema, atravessando todo o século XX e adentrando o século XXI de forma ostensiva, pode constituir-se como parte da história, das teorias e das práticas das duas artes, fazendo alterar os dois campos em um caminho sem volta no que diz respeito a corpo, composição, tempo e espaço.

//

A montagem para (re)construir, (re)encenar e (re)escrever a memória – Luzileide Silva

https://associado.socine.org.br/anais/2019/18044/luzileide_silva/a_montagem_para_re_construir_re_encenar_e_re_escrever_a_memoria

Essa análise procura observar através dos aspectos processuais da montagem como as camadas de imagens-sons são empregadas para estruturar ideias de passado, que são sugerida por meio de memórias. Normalmente, quando o cinema trata de fatos históricos reencena-os a partir da memória histórica, ou seja, da narrativa dominante; dando a entender que o passado é um fato consumado e, muitas vezes, não permitindo que sejam observadas lacunas e vazios existentes nas representações históricas. Porém, o domínio documental se apoia, comumente, na história oral para construir sua narrativa, trazendo à tona fatos que se chocam e contestam a memória

histórica e as versões oficializadas de passado, assim, levantando novos questionamentos que permitem uma revisão histórica.

De acordo com Thompson (1992) a história oral pode contribuir para preservação da história de um povo, pois permite a evidenciar fatos coletivos, os quais muitas vezes são negligenciados pela história oficial. No entanto, também é preciso entender que a história oral se constitui da memória, que é uma construção psíquica e intelectual, que se baseia em fragmentos do passado. As memórias individuais e coletivas vivem num permanente embate pela coexistência e também pelo status de se constituírem como memória histórica, pois é a memória histórica que tem no registro escrito, sonoro ou visual um meio fundamental de preservação e através da comunicação é perpassada para outras gerações (HALBWA-CHS, 1990). No entanto, a memória coletiva não é somente uma conquista, mas também um instrumento e um objeto de poder. São essas memórias que contribuem, de determinada forma, para que o passado, seus conceitos e verdades, não desapareçam. Isso ocorre pelo fato das memórias serem transmitidas através de diversos tipos de comunicação que influenciam a forma como a sociedade se estrutura. Mas é preciso atentar que todo e qualquer tipo de memória pode ser imprecisa e imperfeita, assim, tornando impossível a reconstrução do passado em sua totalidade (LE GOF, 2013).

Em alguns documentários contemporâneos, o passado tem sido reapresentado a partir de memórias individuais. Porém fica a cargo da montagem estruturar as memórias para recriar ideias e fatos do passado. Os materiais de arquivo, os sons, os recursos gráficos e as imagens diretas do mundo se misturam com a memória não apenas para demonstrar o mundo, mas também para elaborar reflexões sobre ele, assim, sendo possível criar novas memórias coletivas. É a partir dessas construções que buscamos compreender como a montagem utiliza elementos imagéticos e sonoros para representar ou reconstruir memórias. Para isso observaremos os documentários *Você Conhece La Conga?* (2007), de Sérgio Borges, *Caixa D'água Qui Lombo é esse?* (2012), de Everlane Moraes e Super

Frente – Super 8 (2016), de Moema Pascoini, os quais buscam, de forma diferenciada, (re)construir, (re)encenar e (re)escrever o passado a partir das memórias de seus entrevistados.

//

A epifania dos arquivos abandonados e inacabados da Shoah – *Marcia Antabi*

https://associado.socine.org.br/anais/2019/18027/marcia_antabi/a_epifania_dos_arquivos_abandonados_e_inacabados_da_shoah

Em junho de 2011, Georges Didi-Huberman fez uma visita ao museu de Auschwitz-Birkenau, na Polônia. Trouxe consigo três cascas de bétulas, algumas fotografias e indagações sobre a potência das imagens e a memória da Shoah. As bétulas (Birken) são as árvores que deram o nome ao maior campo de extermínio em massa do Terceiro Reich. O crítico e historiador da arte, neto de judeus poloneses executados naquele Lager, coletou três pedaços de casca de bétula, “três lascas de tempo. Meu próprio tempo em lascas: um pedaço de memória, essa coisa não escrita que tento ler, um pedaço de presente, aqui, sob meu olhos [...]” (DIDI-HUBERMAN, 2017, p. 10). Diante dos restos, ele provoca uma questão primordial: “Eu morto, o que pensará meu filho quando topa com esses resíduos?”

Os fragmentos de bétulas atravessaram o caminho do filósofo enquanto rastros de sinais aleatórios que o acaso deixou sem inscrição prévia; são vestígios sem intenção de transmissão ou de significação; não foram criados – como o são outros signos culturais – e sim, deixados ou esquecidos (GAGNEBIN, 2002). Nesse sentido, Didi-Huberman coleta para pensar o contexto histórico e político – a memória. O que restará das fotos que tiramos? O que resistirá de nosso arquivo? Serão imagens em risco de tornarem-se eternamente invisíveis?

Em “Arquivologia: Walter Benjamin e as práticas do filme de arquivo”, Catherine Russell (2018), argumenta que muitos filmes de arquivo

permanecem sob risco de desaparecimento em decorrência da falta de recursos, negligência ou deterioração. Para a teórica do cinema, a arquivologia como prática criativa experimental utiliza sistematicamente o armazenamento e o acesso ao material como gesto de escavação. Através de restos de filmes encontrados, pedaços reassociados revisitam e reaccessam, constroem uma nova memória cultural e deslocam a memória oficial. A arquivologia é, portanto, uma prática da retomada do passado.

As imagens dos arquivos de filmes esquecidos filmados durante a Shoah (nos períodos de 1942 e 1945), como rastros do acaso, atravessam o eixo da pesquisa em andamento. De acordo com Didi-Huberman (2012) nunca a imagem – e o arquivo desde o momento em que se multiplica – se impôs com tanta força em nosso universo estético, técnico, cotidiano, político, histórico. Em “A arqueologia do saber”, Foucault já fazia, em 1969, uma crítica do documento, indagando não apenas sobre o que eles queriam dizer, mas se eles diziam a verdade, se eram sinceros ou falsificados, autênticos ou alterados. O filósofo constatou que o que era tratado como linguagem de uma voz agora era reduzido ao silêncio e que o recurso para interpretar uma historicidade não-linear era perceber o arquivo como representação de uma “fronteira do tempo” (RUSSELL, 2018, p. 12, tradução nossa).

Com isso, é possível pontuar algumas questões, tendo como base um dos documentos mais significativos do pensamento crítico de Walter Benjamin. A partir das teses do filósofo, “Sobre o conceito da História” (1940), atravessamos um momento em que as imagens do passado despertam centelhas de esperança em uma história descontínua e repleta de agoras. Tanto para Didi-Huberman como para Russell, Walter Benjamin é um fio condutor no sentido de nos debruçarmos: o que sobrevém quando o valor e a ética da realidade de imagens tão lancinantes passam a ser colocados em dúvida? Como olhar para essas imagens repletas de lacunas? As imagens dos arquivos de filmes considerados aqui impressionam. Didi-Huberman (2011) focaliza que, “nós queremos fechar nossos olhos, mas os mantemos arregalados” (p. 102, tradução nossa).

//

Estéticas da Montagem nas Artes Audiovisuais: Movimentos Centrípetos – *Milena Szafir*

https://associado.socine.org.br/anais/2019/18595/milena_szafir/esteticas_da_montagem_nas_artes_audiovisuais_movimentos_centripetos

Nesse início do século XXI urge a pauta pela conservação – tanto ecológico-ambiental quanto daquilo que foi criado pelas capacidades humanas (em plural). Não apenas a conservação de um passado comumente requerido, mas buscamos também o entendimento do que significa a preservação da (nossa) memória recente de um hoje cada vez mais ausente, que nos escapa ao cair da noite ou ao iniciar de cada dia.

Tomando por base de como o saber (o discurso) é construído na civilização, devemos compreender como a memória não é objetiva e, portanto, se transforma entre a subjetividade individual, afetiva e coletiva. Ao se transformar – tornando-se, ao mesmo tempo, efêmera e perene –, a memória passa a ser um ente vivo dentre nós.

No âmbito da montagem, nessa virada de século vislumbramos – internacionalmente – o papel da mulher nas artes cinematográficas; e.g. Esther Schub (contemporânea e conterrânea de Dziga Vertov e Sergei Eisenstein). O mergulho nesses gestos (i)memoriais da montagem e de suas montadoras requer, por exemplo, discussões estéticas – “como usar, recriar e ressignificar imagens de arquivo?” – e, no caso de pedagogias nas estéticas da memória do século 21, acarretam já as demandas pontuais entre princípios metodológicos desde distintas (i)materialidades áudio/visuais: entre o analógico, eletrônico e o digital.

Gostaria de debater, nessa minha apresentação de final da segunda década do século XXI, os distintos caminhos estéticos da montagem audiovisual em obras de arte calcadas em diferentes dispositivos. Em comum, tais procedimentos de montagem – e as formas a esses atreladas – baseiam-se nas lógicas do banco de dados: arquivos a serem reacessados e

retrabalhados constantemente (entre a retórica mnemônica, a biblioteca computacional e as sobrepostas camadas da trucagem).

Por se tratar de debates transdisciplinares, tentarei responder a uma questão pontual – talvez bastante técnico-política-cultural – a que tenho sido bombardeada incessantemente nos últimos anos: “para além dessas experimentações pedagógicas, onde você já publicou sobre?” Dessa maneira, nos debruçaremos a tentar registrar algumas de nossas explanações periodicamente compartilhadas e seus autores referentes:

1. o conceito de “banco-de-dados” nas estéticas das artes audiovisuais;
2. os modus operandi e as estéticas da montagem – entre intervalos e ritmos;
3. metodologias de ensino/aprendizagem na cultura audiovisual;
4. pedagogias do audiovisual na cultura digital;
5. poéticas do design em movimento (tipografias cinéticas, motion graphics e VFX);
6. espetáculo, vigilância e controle para além da ficção científica;
7. engramatizações – as estéticas da memória como manifestos no século 21.

Enfim: propomos debater a montagem como sendo o estado-da-arte das pesquisas em Artes em sua pluralidade de formas. Partiremos de nossa tese sobre algumas características estéticas da memória como banco de dados quando compreendidas através do âmbito da montagem na transdisciplinaridade artística. Para tanto, retornaremos a alguns pontos seminais à construção da imagem e do som na consistência da afecção – através de um heterogêneo corpus teórico, técnicas e estéticas – como estamos a percorrer entre a tese de doutorado – “Retóricas Audiovisuais 2.1: Ensino e Aprendizagem Compartilhada; Passado, Presente, Futuro ou Por uma Arqueologia-Cartografia da Montagem” (2011-2015), a dissertação de mestrado “Retóricas Audiovisuais e o filme Tropa de Elite na Cultura em Rede” (2010) e o trabalho de conclusão de curso na Faculdade de Arquitetura e Urbanismo “ComunicaCidade: a educação através da arte-comunicação – design gráfico, vídeo digital, vj’ing e game” (2003).

Apresentaremos um repertório estilístico do Renascimento que acreditamos constituir-se como embasamento às imagens em fulldome (experimentações em planetários) e/ou realidade virtual atrelados a sons interativos que se desenham desde lógicas entre a memória científica grega que recebemos como poética e retórica etc.

//

Hospital Universitário Clementino Fraga Fº: uma construção da memória – *Mili Bursztyn de Oliveira Santos e Arthur Ribeiro Frazão*

https://associado.socine.org.br/anais/2019/18422/mili_bursztyn_de_oliveira_santos/hospital_universitario_clementino_fraga_f_uma_construcao_da_memoria

Em 2015 o grupo Espaço Saúde, do Programa de Pós-graduação em Arquitetura – PROARQ/FAU/UFRJ, nos convidou a acompanhar e filmar entrevistas com médicos, professores e servidores que participaram ativamente da formulação do Hospital Universitário Clementino Fraga Filho (HUCFF) da UFRJ. Neste momento, a equipe do Espaço Saúde trabalhava no projeto do novo HUCFF e, para isso, buscava embasar a nova proposta na própria história da instituição, repensando o hospital enquanto unidade de saúde e ambiente acadêmico. As entrevistas forneciam detalhes sobre os processos de concepção, implementação e funcionamento do hospital, projetado por Jorge Moreira, arquiteto-chefe do Escritório Técnico da Universidade do Brasil (ETUB) e responsável pelo planejamento geral da cidade universitária da Ilha do Fundão, no Rio de Janeiro. As obras, iniciadas em 1950, foram paralisadas mais de uma vez por falta de recursos, até serem retomadas, em definitivo, em 1975. Em 1978, o hospital foi, finalmente, inaugurado, em plena ditadura militar. As entrevistas motivaram a realização de uma série de três documentários de 50 minutos cada. Na série, o prédio do HUCFF, marco da arquitetura moderna, é o prisma que dá a ver a relação do indivíduo com o espaço, e, a importância da universidade

pública e do movimento estudantil na luta pela saúde e educação. Daí em diante, a montagem foi o lugar para elaboração e construção da memória do hospital. A experiência da série nos possibilitou uma reflexão sobre a montagem enquanto exercício prático, mas também teórico, de organização e assimilação do passado.

No decorrer da montagem, incorporamos às 20 horas de entrevistas filmadas, imagens e documentos de origens e formatos heterogêneos, levantados nos acervos da própria UFRJ. No Núcleo de Pesquisa e Documentação (NPD) da FAU/UFRJ tivemos acesso às plantas, relatórios e fotografias de acompanhamento das obras do HUCFF, pertencentes à coleção do ETUB, que se constituíram como uma importante fonte de pesquisa. Grande parte das imagens encontradas continham pouca ou nenhuma informação sobre local e data das tomadas, o que nos exigiu um trabalho investigativo. Foi preciso buscar nos detalhes (GINZBURG, 1989) as pistas que permitissem estabelecer uma continuidade temporal entre as imagens. Os filmes sobre o HUCFF promovem um desarquivamento (LEANDRO, 2015) dos documentos do ETUB que, por meio desta operação, ganham novas camadas de sentido.

Nas fotografias acompanhamos a transformação na topografia da Ilha do Fundão: progressivamente, as praias e a vegetação natural desaparecem sob a areia de aterramento até toda a paisagem se converter em um grande e árido canteiro de obras. Examinadas separadamente, as imagens exibem detalhes da edificação do HUCFF. Porém, organizadas e tomadas em conjunto, elas dão a ver a própria passagem do tempo. A montagem é, de acordo com Didi-Huberman (2016), um gesto estético e ético capaz de um duplo movimento. Há, por um lado, o esforço em restaurar os eventos originários, por outro, o entendimento de que um olhar anacrônico compreende o passado como algo aberto, inacabado. Neste sentido, de uma perspectiva política, “não há força revolucionária sem remontagem dos lugares genealógicos, sem rupturas e reurdaduras dos laços de filiação, sem reexposições de toda a história anterior” (DIDI-HUBERMAN, 2016, p. 4). De uma perspectiva filosófica, as imagens do passado, ao serem montadas

e remontadas em uma obra audiovisual, estão constantemente migrando entre temporalidades. Portanto, do gesto político e filosófico que é o de montar imagens, emergem outros passados possíveis, sempre inacabados, nunca definitivos, implicados diretamente na passagem do tempo entre os momentos de tomada e retomada destas imagens.

//

Timecodes e frame rates: uma trajetória do pulso cinematográfico

– *Silvia Okumura Hayashi*

https://associado.socine.org.br/anais/2019/18523/silvia_okumura_hayashi/timecodes_e_frame_rates_uma_trajetoria_do_pulso_cinematografico

Timecode é uma sequência numérica de oito dígitos. Ele é o relógio mestre da produção audiovisual. As formas e usos do timecode podem ser abrangentes e variadas: ele é uma ferramenta de contagem, indexação, uma metadata (RATCLIF, 1993). O timecode pode ser gravado sob a forma de som, imagem, dados. Ele pode se esconder entre intervalos verticais de fitas de vídeo ou ser visualizado como um item de menu em softwares de edição não-linear. O timecode é também uma informação que pode ser obtida através do processamentos de uma gravação de áudio. As decisões técnicas e padronizações do timecode são definidas pela SMPTE – Society of Motion Pictures and Television Engineers. Trata-se de um instrumento de alta precisão, atualmente quantificada com o número de uma parte por milhão. Apesar de invisível nas imagens que chegam às telas, o timecode está incrustado na produção audiovisual. Não por coincidência, o filme *Timecode*, dirigido por Mike Figgis em 2000 narra uma história em tempo real na qual personagens transitam por uma tela dividida em quatro quadrantes sincronizados no tempo.

O timecode é um derivado do vídeo e da eletricidade. Ele possui portanto frequências regionais que decorrem da quantidade de ciclos da corrente elétrica em cada região geográfica. A chegada da cor na transmissão

televisiva acarretou uma mudança de velocidade no padrão de transmissão da televisão no sistema NTSC (*National Television System Comitee*). Os números assim começam a se proliferar: 25fps, 30fps, 29.97fps. Como todo aparato eletrônico, o timecode está sujeito a falhas, quebras, derivas. Existe toda uma literatura técnica dedicada às patologias do timecode, sejam elas de natureza tecnológica ou semântica, uma vez que a terminologia do timecode incluem termos tão surpreendentes ou reveladores quanto master e slave (PEMMARAJU, 2011).

O cinema em sua existência em celulóide passou ao largo das flutuações do timecode, mas não da eletricidade. No cinema sonoro, era de 16 a quantidade de frames registrada a cada segundo. Com a chegada do som, este número passa a 24 quadros por segundo, uma quantidade de amostras suficiente para reproduzir o movimento e o áudio com fidelidade. Em *Montage, mon beau souci*, texto publicado na revista Cahiers du Cinema em dezembro de 1956, Jean-Luc Godard especula que se a imagem o olho do cinema, a montagem é pulso ou a batida do coração cinematográfico (GODARD, 1956). O movimento na imagem cinematográfica se dá pela sucessão de quadros estáticos capturados na frequência de 24 amostras por segundo (DOANE, 2003). Numa analogia podemos dizer que o pulso cinematográfico, desde o advento do cinema sonoro em 1933, palpita na frequência de 24 batimentos por segundo.

A substituição do celulóide pela imagem digital trouxe para a produção cinematográfica todas as questões de frequência e contagem enfrentadas pelo vídeo. Timecodes, frame rates, eletricidade, números e mais números, uma precisão ímpar na contagem e na sincronização entre dispositivos de produção audiovisual e a hora padrão. Uma obra audiovisual como *The Clock* (2010), de Christian Marclay, uma instalação audiovisual que nos mostra um filme de 24 horas que corre em sincronia absoluta com o relógio é ao mesmo tempo uma obra tecnicamente monumental e uma reflexão sobre a natureza tecnológica do tempo cinematográfico (KRAUSS, 2011).

Com o surgimento da projeção estereoscópica o frame rate da produção audiovisual está prestes a adotar uma nova frequência. Os 24 quadros por segundo da imagem monoscópica não atendem mais às necessidades de fidelidade da estereoscopia. A decisão por um número específico passará inevitavelmente por questões de engenharia de vídeo, qualidade da imagem e interesses econômicos dos agentes envolvidos em toda a cadeia de produção audiovisual. Um novo frame rate e um novo *timecode* em breve serão definidos, mudando um padrão definido em 1933 e assim batida do coração cinematográfico ganhará uma nova frequência padrão.

//

Hiato 71: transições (in)visíveis na montagem de “Lawrence da Arábia” – *Vinícius Augusto Carvalho*

https://associado.socine.org.br/anais/2019/18172/vinicius_augusto_carvalho/hiato_71_transicoes_in_visiveis_na_montagem_de_lawrence_da_arabia

A montagem cinematográfica estrutura a narrativa. No processo de ordenação dos planos, um filme pode criar o próprio tempo a fim de se adequar a qualquer situação particular. O tempo pode ser comprimido ou expandido, acelerado ou retardado; permanecer no presente ou ir para o passado ou futuro; ou até mesmo ser congelado pelo período que se desejar. O bom uso do tempo pode agregar valor à história e neste cenário, uma característica fundamental é o ritmo, elemento que trabalha o aperfeiçoamento da continuidade com atenção às transições.

Dancyger (2007, p. 413) descreve o ritmo como a “parte dramática de um plano em relação ao outro” e destaca (2007, p. 416) que, em geral, “o ritmo de um filme parece ser uma questão individual e intuitiva”. Ao montador é atribuído este controle que permite apresentar a trama de modo que cada nova situação seja revelada no momento dramaticamente apropriado. Reisz e Millar (1978, p. 245) posicionam o ritmo como um “atributo

do tempo” e realçam que, além da escolha do instante oportuno para cada intervenção, a determinação do momento para revelar, omitir ou manter implícito um acontecimento em relação ao resto da sequência é de grande importância. O diretor belga Jacques Feyder escreveu que “o princípio do cinema é sugerir” (MARTIN, 2005 p. 95), e muitos estudiosos e profissionais da sétima arte concordam com a afirmação de que o fazer cinema comporta a arte de realizar elipses – aptidão que é expressa na concepção eficaz de hiatos temporais, vital na atividade do profissional de edição. Sendo assim, haveria uma técnica correta de se justapor segmentos com o intuito de se omitir parte da história? Existe uma transição mais adequada à concepção de uma elipse temporal?

Com um enredo que abrange 20 anos da vida do oficial inglês T. E. Lawrence (1888-1935) durante a campanha contra os turcos na Primeira Guerra Mundial, *Lawrence da Arábia* (1962) é um filme representativo da montagem elíptica. Premiado internacionalmente, inclusive como Melhor Montagem no Oscar de 1963, o longa contempla a meta de se investigar um exemplar contemporâneo ao arcabouço teórico-metodológico definido. A análise parte da definição de “hiato” apresentada em 1966 por Christian Metz; das relações entre espaço e tempo expostas por Noël Burch em 1968; e da nomenclatura dos processos de transição apontada por Marcel Martin em 1955. Recorre ainda às pesquisas de Salt (2009) sobre a utilização de efeitos de ligação, aos conceitos de Bordwell e Thompson (2010) sobre elipses e examina depoimentos de diretores e montadores.

Ao longo dos anos os cineastas criaram elipses nas suas histórias, destacando-as ao espectador por meio de diferentes estratégias: cortes; fades; fusões; wipes; intertítulos; símbolos visuais; movimentos rápidos de câmera; entre outras. Algumas teorias que abordam a montagem elíptica buscam moldar o uso de determinadas pontuações imagéticas quando cumprindo funções específicas dentro da diegese. Martin (2005, p. 110) indica que o “corte” deve ser empregado em uma transição sem valor, os fades “servem para marcar uma importante mudança de ação ou de lugar”, e a fusão teria a “função de retratar a mudança temporal”. Para Metz (2014,

p. 120) os cortes são “hiatos de câmera”, não diegéticos, e as fusões e os fades, estes sim, quando utilizados para unir sequências podem criar “hiato espaço-temporal com permanência de alguma relação transitiva profunda (fusão) e hiato espaço temporal seco (fade)”. Lawrence da Arábia apresenta um total de 12 hiatos “supersignificantes” – conceito de Metz (2014, p. 155) para “momentos pulados que tem influência na evolução dos acontecimentos narrados pelo filme”. Neles, o corte é o elemento mais utilizado, nove vezes, uma destas na famosa transição que justapôs o fogo ardente no palito de fósforo e a vastidão do deserto. A fusão foi aplicada duas vezes e o fade apenas uma, resultado que destoa das “orientações” quanto ao tipo de pontuação a ser usada na edição elíptica significativa.

//

Remix: estéticas de montagem e práxis política – *José Wilker Carneiro Paiva*

https://associado.socine.org.br/anais/2019/18411/jose_wilker_carneiro_paiva/remix_esteticas_de_montagem_e_praxis_politica

O remix no audiovisual é, desde sua origem, uma prática cultural que tem como base a montagem, isto é, a (re)organização de materiais de arquivos em bancos de dados e alteração de suas propriedades através de gestualidades operadas na mesa de montagem, a exemplo: paragem, repetição e, com a difusão do motion graphics, tratamento de cor, sobreposição por cor ou luminância, etc. Essa compreensão de remix se aproxima do que entendemos como filmes de arquivo. Yann Bevouis (2003), fala sobre esse cinema no âmbito experimental, a partir do found footage. Porém, a diferença basilar está além da materialidade fílmica, entre videoteca e banco de dados, está nas novas possibilidades de intervenção que o artista encontra e desenvolve nas novas tecnologias. Sendo assim, percebemos o remix fazendo parte dessa tradição, como sua avant-garde. Com isso, Eduardo Navas (2012), ao falar da história do remix, o coloca como uma

atividade onipresente na arte e na comunicação de massas, especialmente nas novas mídias. Dessa forma, abrimos precedentes para refletir sobre qualquer tema na mesa de montagem, em específico: política. A exemplo: Esther Schub, Dziga Vertov, Guy Debord, Chris Marker e, mais atualmente, Marc Lee e Mike Richison.

Walter Benjamin (1994), ao falar sobre as novas mídias, coloca que a montagem é imanente à obra de arte. Nesse momento o autor revela seu objetivo de colocar a montagem como práxis que busca reorganizar as imagens que, ao perderem suas auras e ganharem valor político, são acumuladas como capital ou espetáculo, assim como falava Guy Debord, na primeira tese de *A sociedade do espetáculo* (2018). Percebe-se, então, um vínculo entre imagem e objetos de consumo. Benjamin em uma de suas cartas para Adorno (2013) coloca que a montagem é a superação da dialética, é o passo adiante, com ela poderíamos refletir sobre qualquer elemento da sociedade, isto é, poderíamos justapor vários desses elementos, algo como uma constelação de imagens warburgiana, porém dialética. Essa imagem dialética benjaminiana está diretamente ligada à montagem e ao remix uma vez que ela é o resultado histórico do conflito entre o ocorrido e o agora, ou seja, a imagem como resultado desse conflito é a expressão maior do momento crítico.

Com o desenvolvimento da discussão até o momento podemos dizer que a práxis da montagem através do remix é uma reflexão sobre as imagens acumuladas enquanto capital, espetáculo. Três grandes autores que tratam da questão estético-política do acúmulo de capital, estão: Herbert Marcuse (2013) e David Harvey (2014) e Guy Debord (2018). Ambos os autores vão tratar da dominação ideológica do capital a partir das imagens. Enquanto Marcuse (2013) trata de uma arte que penetre na estrutura ideológica petrificada pela lógica de uma sociedade opressora, Harvey (2014), fala, a partir de Benjamin, sobre uma sociedade do marketing que, ao invés de penetrar o inconsciente, ela explora o consciente a partir da imaginação, de um *musée imaginaire*; e, por último, Debord (2018) que traz com grande força, que reverbera em nosso tempo, o desvio (*détournement*),

essa que é a prática de desviar imagens espetaculares contra o próprio espetáculo, ou seja, tirar o negativo do capital da imagem e potencializá-lo na mesa de montagem.

Partindo da articulação entre remix, montagem e suas implicações estético-políticas, pretendemos debater duas produções contemporâneas: Echolocation (2018), de Marc Lee e 16 Step Social (2015), de Mike Richison. A primeira traz um remix 5.0, isto é, uma montagem previamente programada, uma inteligência artificial, onde a partir da escolha de um local em um mapa digital dispara uma montagem com uma série de vídeos capturados da web e exibidos em multitelas. No segundo trabalho, o participante interage com uma mesa controladora que possui uma interface onde é possível baixar e editar imagens do instagram em tempo real. A crítica da sociedade capitalista passa pela mesa de montagem, pela forma fílmica (EISENSTEIN, 2002).