



MONTAGEM AUDIOVISUAL

reflexões e experiências

MILENA SZAFIR
ELIANNE IVO BARROSO
(organizadoras)

LABORES



MONTAGEM AUDIOVISUAL

reflexões e experiências

MILENA SZAFIR
ELIANNE IVO BARROSO
(organizadoras)

LABORES



MILENA SZAFIR
ELIANNE IVO BARROSO
(organizadoras)

**MONTAGEM AUDIOVISUAL
REFLEXOES E EXPERIÊNCIAS LIVRO#1.2018**

1ª edição

São Paulo
SOCINE
2019



**DIRETORIA
(GESTÃO 2017-2019)**

Presidente: Angela Freire Prysthon (UFPE)
Vice-presidente: Ramayana Lira de Sousa (UNISUL)
Secretário Acadêmico: Fernando Morais da Costa (UFF)
Tesoureiro: Cristian da Silva Borges (USP)
Secretário Administrativo: Sancler Ebert (UFSCar)

**CONSELHO
DELIBERATIVO
(GESTÃO 2017-2019)**

Adriana Mabel Fresquet (UFRJ)
Denise Tavares da Silva (UFF)
Eduardo Tulio Baggio (UNESPAR)
Erick Felinto (UERJ)
Jamer Guterres de Mello (UAM)
Karla Holanda (UFF)
Lisandro Nogueira (UFG)
Luíza Beatriz Amorim Melo Alvim (UFRJ/UNIRIO)
Marcel Vieira Barreto Silva (UFPB)
Mariana Baltar (UFF)
Milena Szafir (UFCE)
Osmar Gonçalves dos Reis Filho (UFCE)
Patrícia Moran Fernandes (USP)
Pedro Maciel Guimarães Junior (UNICAMP)
Sheila Schvarzman (UAM)

**REPRESENTANTES
DISCENTES**

Wendell Marcel Alves da Costa (UFRN)
Marcela D. de Oliveira Soalheiro Cruz (PUC-Rio)

**CONSELHO FISCAL
(GESTÃO 2017-2019)**

Hadija Chalupe da Silva (UFF)
Luiz Augusto Coimbra de Rezende Filho (UFRJ)
Suzana Reck Miranda (UFSCAR)

**COMITÊ CIENTÍFICO
(GESTÃO 2017-2019)**

Alessandra Brandão (UFSC)
Bernadette Lyra (UAM)
Cezar Migliorin (UFF)
Denize Araújo (UTP)
Luciana Correa de Araujo (UFSCar)
Maria Helena Costa (UFRN)

A SOCINE, assim como as organizadoras do livro, não se responsabilizam por opiniões, informações e/ou conceitos apresentados nos textos aqui publicados - i.e. o material disponibilizado é de total responsabilidade de seus autores (o conteúdo do texto foi respeitado; reservamo-nos somente no direito de fazer devidas alterações de forma nos artigos a fim de garantir a correção gramatical e as normas acadêmicas de publicação).

A presente publicação, em sua versão digital, é de livre circulação e gratuita:

<https://www.socine.org/publicacoes/livros/>

LIVRO#1.2018 MONTAGEM AUDIOVISUAL: REFLEXÕES E EXPERIÊNCIAS

Organização:

Elianne Ivo Barroso e Milena Szafir

Projeto gráfico, diagramação e capa:

Caroline Veras (Quintal Estúdio de Criação)

Revisão textual:

Mel Andrade

SOCINE – Sociedade Brasileira de Estudos de Cinema e Audiovisual

www.socine.org.br

Av. Prof. Lúcio Martins Rodrigues, 443 - São Paulo (SP) - Brasil

Prefixo Editorial: 63552

Número ISBN: 978-85-63552-30-3

Título: Montagem audiovisual: reflexões e experiências - livro#1.2018

Tipo de Suporte: E-book

Formato Ebook: PDF



Ficha Catalográfica elaborada por Morena Porto CRB 14/1516

M294

Montagem audiovisual: reflexões e experiências

Livro#1.2018 [recurso eletrônico] / organização Milena Szafir, Elianne Ivo Barroso ; projeto gráfico Caroline Veras ; revisão Mel Andrade. – 1. ed. – São Paulo: SOCINE, 2019.
230 p.

E-book: pdf

ISBN 978-85-63552-30-3

1. Cinema – Montagem. 2. Audiovisual. 3. Estética. 4. Arte. I. Szafir, Milena. II. Barroso, Elianne Ivo. III. Veras, Caroline. IV. Andrade, Mel.

CDD: 791.4301



ÍNDICE

A presente publicação é o resultado de um *work-in-progress* junto à incipiente rede de montagem audiovisual concretamente originada com a proposta de criação do *Seminário Temático Montagem Audiovisual: Reflexões e Experiências* na SOCINE em 2018.

APRESENTAÇÃO

Assim se deu o pontapé inicial a fim de estabelecermos tal encontro junto aos pesquisadores associados. Tendo por princípio ser uma iniciativa de mulheres junto à área de montagem audiovisual, em fevereiro daquele ano convidamos Dora Mourão para a coordenação conosco (i.e. professoras universitárias desde três distintas gerações). Dessa maneira, durante o *XXII Encontro da SOCINE* – realizado na *Universidade Federal de Goiás* (UFG) em Goiânia, entre os dias 23 e 26 de outubro de 2018 – aconteceu, pela primeira vez a nível acadêmico nacional, um ambiente específico para o debate da edição e montagem: um espaço para compartilhamento de realizações, pesquisas e diálogos sobre diferentes frentes audiovisuais onde os profissionais (montadores, *designers*, animadores, entre tantas outras “denominações”) têm no fazer *kinográfico* a sua forma de pensar ou o pensar no fazer da forma.

Ainda na urgência quanto às questões similares com relação ao ensino-aprendizagem da montagem audiovisual conforme tem sido adotada em nível

universitário, organizamos uma primeira publicação acadêmica referente em dossiê temático - *Pedagogias da Montagem* - junto à REBECA13 (2018; v.7, n.1). E, um ano depois (fevereiro de 2019), conseguimos trazer uma capacitação instrumental no *DaVinci Resolve v15* aos professores, alunos e técnicos das universidades brasileiras - protótipo de parceria entre UFF, UFCE, a empresa *Black Magic* e demais instituições educativas. Com o objetivo de melhor nos conhecermos, em setembro de 2019, durante o *XIV Fórum Brasileiro das Escolas de Cinema* (Forcine) - realizado na Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC) em Florianópolis - coorganizamos, junto ao professor Guilherme Carvalho da Rosa (UFPEL), um debate presencial sobre nossas práticas em sala-de-aula a fim de estabelecermos um espaço para trocas pedagógicas. A partir dessas empreitadas constituiu-se finalmente a rede docente em nossa especificidade seminal da área. Felizes com os encaminhamentos e potências que temos empreitado, permitam-nos reapresentarmos aqui nossas textualidades (resumos) da proposta desse jovem ST aprovado na SOCINE para os anos de 2018-2019:

A obra audiovisual tem nos procedimentos de montagem sua essência. Buscamos, portanto, cartografar professores, pesquisadores e/ou realizadores (cineastas, videomakers, animadores, designers etc) interessados em debater técnica, tecnologia e criatividade empregadas na montagem: seu processo e resultado estético nas diferentes expressões audiovisuais.

Da substituição por parada de ação à articulação espaço-temporal adicionam-se artifícios que estão além da horizontalidade do corte seco e das justaposições, como a verticalidade proposta pela fusão e sobreposição, pelas divisões de tela e grafismos, entre outros recursos de construção imagética e sonora.

Na complexidade da *techné* audiovisual, a edição/montagem encontra-se cada dia mais presente nas obras de arte. Ou seja, para além dos determinismos tecnológicos, interessa-nos essas potencialidades estéticas geradas pelas distintas gestualidades de montagem - videográfica, cinematográfica etc - desde suas origens aos dias atuais.

No cinema, a prática da montagem é tanto uma operação técnica como criativo-reflexiva. Walter Benjamin (2010), ao tratar das “novas mídias”, já havia formulado que tais obras de arte só existem através de intenções na montagem.

Farocki (1995) pergunta-nos: “O que se passa na mesa de edição? É comparável isso a um experimento científico?” (Blümlinger, 2004). Ou seja, a montagem

tem um duplo vínculo nos estudos audiovisuais, se diz respeito à prática, também é questão nas discussões teóricas. Não à toa o seu conceito é seminal para qualquer ensaísta ou pesquisador que venha a tratar do tema. Em permanência a pergunta gira em torno do que é a montagem. Trabalhos recentes retomam a mesma inquietação. Por exemplo, Chateau (2013) reconhece no trabalho de Koulechov uma verve teórico-metodológica que eleva a montagem da prática, do mero *cutting*, a um conceito e reside aí a indiscernibilidade da montagem. Albera (2010) busca traçar limites à montagem ancorados na *epistemé* do final do século XIX e início do XX, definindo as aplicações do conceito, as regras, variações e transformações, enquanto Pearlman (2013) critica o desenho da linguagem modelar eisensteiniana ao defender uma aproximação entre o ritmo audiovisual ao coreográfico.

Com a chegada do digital, a chamada “pós-produção” acentuou a importância dos procedimentos de montagem que passam a responder também pela finalização se ocupando, por exemplo, do tratamento de cor aos efeitos visuais [VFX] – cada vez mais frequentes no audiovisual –, do *motion graphics* e da edição sonora.

Nos aspectos formais da montagem, bastante conhecidos das teorias do cinema e largamente aplicados em distintas obras audiovisuais, encontramos desde o ritmo basilar na montagem (Eisenstein) às questões de construção espacial (Pudovkin) e temporal, entre a possibilidade de “esculpir o tempo” (Tarkovski) ou

através dos “intervalos (as passagens de um movimento para o outro), e nunca os próprios movimentos, constituem o material (elementos da arte do movimento)” (Vertov). Das experimentações de autores a observações de críticos ou teóricos ao longo dos anos, certos mecanismos são reconhecidos até hoje como bases da montagem: de atrações a conceitual (Eisenstein), paralela ou alternada (Griffith), intervalo (Vertov), montagem proibida (Bazin) ou à distância (Pelechian) etc.

Quais os impactos destas combinações, dessas formas fílmicas? Conceituação, história e elementos da montagem, eis o princípio estético nas composições da imagem e som (Faucon,2013; Braha,2011; Amiel,2010; Nova,2009; Barbosa,2005; Manovich,2001; Sánchez-Biosca,1996; Wees,1993; entre outros). Associações que instauram ora uma relação mimética ora ensaística, provocada pela cognição e memória, ou ainda sensível ou sensorial (mobilizada pelas afecções).

A montagem extrapola o dispositivo cinematográfico: primordial a todos os outros meios e processos de construção imagética e/ou sonora. Na TV, podemos citar inicialmente a contribuição de Machado (1988), para compreendermos que a origem da edição videográfica vem das práticas de transmissões ao vivo e, ainda, que a organização errática das imagens passa pela sobreposição de efeitos eletrônicos, originando um ritmo comumente atrelado ao gênero videoclipe.

Nas artes visuais e digitais – entre *soft cinema*, *found footage*, i-doc, vídeo-remix, *live cinema*, cinema de banco-de-dados e de exposição –, podemos citar autores (Michaud,2014; Manovich,2013; Treske,2013; Bellour,2012; Dubois,2012; Didi-Huberman,2012; Seaman,2009; Makela,2006; Basilico,2004; Youngblood,1970; entre outros) que apontam as gestualidades da montagem nas searas do cinema expandido, do filme-ensaio ou do vídeo interativo etc.

Almejamos que o seminário temático seja um espaço de compartilhamento e debate entre pesquisadores que têm como foco as potencialidades e a importância da montagem no(s) cinema(s). E que possamos, juntos, mergulhar nas complexas *technés* da edição/ montagem de imagens e sons entre o ontem, o hoje e o amanhã.

Na sessão especial de abertura projetamos o documentário ensaístico “Montadores @ BR: práxis, aesthesis e techné” (vídeo-montagem, a partir de materiais de arquivo, co-editado entre nós - com a participação de alguns de nossos orientandos - a fim de respondermos audiovisualmente juntas à questão “O que se passa na ilha-de-edição?”). Dessa maneira, em depoimentos, experientes montadores brasileiros compartilharam conosco suas trajetórias profissionais, formação e processos de trabalho naquele primeiro ano do Seminário Temático “Montagem Audiovisual: reflexões e experiências”. Com esse vídeo-montagem realizado de modo coletivo, especialmente

para o encontro de 2018, tínhamos no horizonte estabelecermos não apenas o início de uma empreitada colaborativa que acreditamos em urgência na área (“Projeto Montadores Brasileiros”) como um convite aos presentes.

Dentre os 14 pesquisadores participantes no ST em 2018 (além das coordenadoras), para a edição desse primeiro livro apresentamos a contribuição de 09 autores (assim como os textos das organizadoras). A ordenação dos capítulos na presente publicação faz jus às divisões estruturais das seis sessões nas quais cada três pesquisadores se encontravam e ali se apresentaram: (#1:) Rizoma e Edição Audiovisual; (#2:) Cartografias da Montagem Cinematográfica; (#3:) Estéticas nos Gestos de Montagem; (#4:) Ética nas Montagens Documentais; (#5:) Arranjos da Montagem via Arquivos; (#6:) Formas Fílmicas da Imagem-Montagem). Dessa forma, a seguir apresentamos uma pequena introdução de cada capítulo e, ao final desse livro, anexamos os resumos originais assim como breves biografias de cada autor (conforme submissões no ST entre abril e maio de 2018).

Alberto Greciano Merino (UFES), autor de **Montagem e pensamento nas imagens esféricas do real**, busca ajustar uma dramaturgia das formas de pensamento esférico via características da montagem criativo-reflexiva junto aos recursos tecnológicos e epistemológicos dos dispositivos em realidade virtual e suas características de imagens em 360 graus (VR360), propondo-se a uma análise

estética nas imagens esféricas e interativas do documentário expandido.

Guilherme Bento de Faria Lima (UFF/PUCRJ) assina o texto **Getty Images – montagem de filmes publicitários e a (i) materialidade monstruosa do digital**. O capítulo apresenta produtos de publicidade para adentrar aos debates sobre banco de dados, arquivos e repositórios audiovisuais - tanto institucionais quanto particulares - frente às novas tecnologias (focando-se em analisar materiais publicitários elaborados para a *Getty Images* desde processos utilitários e criativos com “imagens de arquivo” que parte de uma estética narrativa calcada na elaboração de “monstros”, pequenos “frankensteins”).

Vinicius Augusto Carvalho (ESPM) em **A queda na utilização de pontuações imagéticas nos longas-metragens vencedores do Óscar de Melhor Montagem** apresenta um mapeamento das transições realizadas nos 85 filmes ganhadores do *Oscar de Melhor Montagem* entre 1935 e 2019. O levantamento permitiu identificar as alterações no emprego dos efeitos visuais de pontuação ao longo desses períodos entre distintas tecnologias de montagem (pré e pós edição não linear digital), revelando tendências estéticas contextuais junto aos longas-metragens pesquisados quanto suas utilizações de *fades*, *fusões* e *wipes*.

Silvia Okumura Hayashi (USP) escreveu **Afogando em números: digitalização e a força de trabalho da montagem**. O capítulo apresenta como a digitalização

provocou mudanças no mundo do trabalho dos profissionais que fazem do audiovisual o seu ofício. Com desaparecimento do suporte físico do filme, parte do trabalho da montagem tornou-se atomizado e delegado às automatizações nos programas. Ou seja, a atuação do montador se encontra paradoxalmente num momento de precária instabilidade diante do potencial das recentes tecnologias de mecanização da montagem.

Francisco Sérgio Moreira, montador é de autoria de Elianne Ivo Barroso (UFF). A autora traça a trajetória profissional de Chico Moreira (1950-2016) como montador de diversos curtas e longas-metragens brasileiros buscando compreender o potencial criativo do seu trabalho e identificar um estilo próprio de montagem. Pretende-se também avaliar qual o papel da sua formação de montador no desempenho de suas outras atividades no audiovisual tais como pesquisador de imagem, preservador e sobretudo como restaurador de filmes.

Vanessa Cordeiro Marques (PUC RJ) participa desta publicação com **A montagem como escritura pedagógica no cinema de Miguel Gomes**. Trata-se de pensar uma pedagogia cinematográfica a partir das imagens, de acordo com determinadas combinações, aproximações e afastamentos, tomando a *montagem* como exercício de construção do pensamento - no sentido de Didi-Huberman - para além de uma etapa da produção fílmica.

Da Retórica: Audiovisual e as regulações das paixões (Milena Szafir). Aqui a autora

remixa seus originais ensaios - entre a teoria e a prática - a fim de debatermos a relação entre os gestos de montagem desde estéticas na composição, banco de dados online, design e *páthos*. Ao projetar pedagogias à potência da expressividade - entre ficção científica, contos fantásticos e o paradigma debordiano - retorna ao conceito de retórica audiovisual (forma simbólica desde figuras de linguagem) trazendo à luz seminais pesquisas artístico-filosóficas sobre os efeitos do som e da imagem em movimento na afecção da alma.

Luzileide Silva (UFS) investiga em **A montagem nos documentários sergipanos: (2005 – 2015)** como as imagens e os sons são empregados pela montagem nos documentários sergipanos premiados pelo *Festival Ibero Americano de Cinema – Curta-Se (2005 – 2015)*. A análise é traçada a partir do entendimento de que os documentários se constituem de elementos imagéticos e sonoros, assim como outros produtos audiovisuais, mas que se difere pela forma como os emprega, buscando rerepresentar o mundo.

Mili Bursztyn (UFF), em **Montagem e memória: a organização do álbum em No pasarán, álbum souvenir, de Henri-François Imbert**, discute as escolhas e os procedimentos adotados pelo cineasta que apresenta uma série de cartões postais que retratam o êxodo espanhol de 1939. Destacam-se peculiaridades de estilo autoral em seu método de trabalho. Por meio da análise da montagem, demonstra-se como Imbert enfrenta questões relativas à memória e à história. E, de um ponto

de vista formal, como o cineasta produz um efeito estético de álbum à luz de contemporâneos filósofos.

Diego Morais Vieira Franco (UFRJ) em **A encruzilhada do arquivo: cinema e história** analisa os filmes *Libertários* (1976), de Lauro Escorel Filho, e *A Luta Vive* (2017), do Coletivo Atos da Mooca, comparando-os como um díptico através do qual é problematizada a reutilização de imagens de arquivo pelo cinema brasileiro. Dessa maneira, reflete sobre o estatuto da imagem, quando utilizada dialeticamente para buscar um certo conhecimento sobre o passado, tensionando-a a partir da porosidade existente entre o modo documental e o ficcional - o cinema como dispositivo de fabulação de memórias históricas.

Fernanda Bastos Braga Marques (UFRJ) em **Desmontar para recontar** nos apresenta com uma decupagem e análise de *Je vous salue Sarajevo* (um curtíssimo filme de Jean-Luc Godard construído a partir de uma fotografia e discursos múltiplos em que tudo tem seu teor concentrado). Trata-se, desse modo, compreender Godard como um realizador atento ao seu tempo e que questiona a maneira como culturalmente a sociedade europeia lida com a morte, a guerra e o semelhante.

E, por fim, alguns agradecimentos àqueles, sem os quais, a presente publicação inexistiria. Agradecemos aos pesquisadores-autores pelas potentes contribuições nessa primeira publicação do *ST Montagem Audiovisual: Reflexões e Experiências*.

Pelos sempre atenciosos e presentes retornos quanto a todas as nossas dúvidas e necessidades, agradecemos a Sancler Ebert (secretário administrativo da SOCINE na Gestão 2017-2019). Somos gratas também à Caroline Veras por abraçar esse projeto editorial junto ao seu escritório de design *Quintal Estúdio de Criação* e à Mel Andrade pelas revisões nos capítulos de cada autor. Adiante pretendemos organizar outras ações que promovam novas parcerias colaborativas assim como contínuas publicações coletivas que atualizem as teorias e experiências de edição e montagem na América Latina.

Elianne Ivo Barroso e Milena Szafir
(organizadoras da coletânea)

publicitários
tecnologia
arquivo brasileiro formação
pontuação edição imagem
Gomes Festival
banco Imbert ficção CurtaSe
sergipano HenriFrançois
trabalho cinema filme-ensaio
Miguel VR
memória Godard álbum óscar
dados arquivo JeanLuc de
montador digital transição
filmes audiovisual conhecimento
pósprodução



MON TAGEM

E PENSAMENTOS NAS
IMAGENS ESFÉRICAS DO REAL

Alberto Greciano Merino

MON TAGEM

E PENSAMENTOS NAS IMAGENS ESFÉRICAS DO REAL

Alberto Greciano Merino

RESUMO

Na busca de uma dramaturgia ajustada aos recursos tecnológicos e epistemológicos do dispositivo de imagens esféricas e interativas (VR360) o uso criativo-reflexivo da montagem oferece possibilidades visuais e hápticas para experimentar o real como uma assimilação transformativa do conhecimento. Propõe-se uma análise estética da montagem no documentário expandido para apontar que a reformulação do campo midiático passa pela conversão das tecnologias da visão em instrumentos de pensamento-ação.

No espaço do saber se unifica o fôlego ativo dos implicados, mas não para conseguir uma fusão hipotética dos indivíduos, e sim para fazer subir juntas milhares de bolhas de sabão iridescentes, que são outros tantos universos provisórios, outros tantos mundos de significado compartilhado. (Pierre Levy)

Introdução

O presente trabalho visa a desenvolver uma reflexão crítica sobre a função que adquire a montagem na procura de uma dramaturgia que seja apropriada aos recursos tecnológicos e epistemológicos que as tecnologias da visão contemporânea oferecem através das imagens esféricas e imersivas. A partir dessa perspectiva, consideramos que a combinação de elementos que entram em cena no dispositivo de vídeo volumétrico (VR360) permitem incorporar uma

capacidade retórica à imagem que ativa movimentos de pensamento. Isto é, na plataforma VR360° as imagens se inscrevem numa ecologia visual de caráter multifocal que já não propõe um processo mecanicista de transmissão de informações, mas projeta um espaço de intercomunicação onde se produz uma assimilação transformativa do conhecimento. Na conjuntura desse dispositivo a montagem adquire novos atributos espaciais que estão marcados pela presença do usuário no ecossistema visual, abandonando assim a especificidade que definia sua função no paradigma cinematográfico como um articulador de imagens numa linha de tempo. Portanto, neste novo dispositivo o caráter gnosiológico da montagem passa por pensar as imagens como espaços metafóricos e conceituais, lugares habitáveis onde sua potência vai se deslocar da apreensão de um olhar para a realidade até a experiência do sujeito no real.

A fim de elucidar esse fenômeno, partimos da revisão histórica que Català (2010, 2017) realiza das estruturas do pensamento determinadas culturalmente para revelar um tipo de “ocularização da realidade” relacionada com o modelo mental da interface e com as formas de “pensamento esférico”. O intuito é discorrer sobre a natureza das imagens enquanto ecologias de interação, imagens-ambiente que além de representar o mundo configuram cenários dramáticos num processo que combina percepções, ações e simbolizações. Desse modo, através de uma “montagem espacial” (MANOVICH, 1999, 2002) que oferece ao usuário possibilidades visuais e hápticas, as imagens imersivas e interativas têm a capacidade de se configurar como ecossistemas nos quais a verdade se transforma em conhecimento reflexivo de uma subjetividade heterogênea, e a criação estética na epifania de um pensamento que combina o geral com o particular, o conceitual com a prática, o intangível com a história e a razão com a emoção.

Ao mesmo tempo, este trabalho propõe rastrear as formas de montagem audiovisual desenvolvidas pelo cinema documentário expandido, pois se entende que para pesquisar (questionar e pensar) o estatuto do real se estabelece a articulação de umas estruturas dramáticas que produzem uma competência epistêmica. Os documentaristas (ou cineastas do real), ao fazerem um uso criativo-reflexivo da operação técnica da montagem, estão apresentando um jogo de ideias que se coloca em funcionamento através do movimento especulativo que o usuário estabelece com as imagens. Essa potência que desenvolve o cinema do real ao assimilar a fenomenologia simbólica e dialética do pensamento, além de superar as limitações da representação naturalista, oferece perspectivas para constituir figurativamente a fluidez abstrata da realidade. Portanto, ao abordar as expansões decorrentes do cinema documentário, estuda-se a forma de uma hipercena híbrida (filme-ensaio, instalações, *Web-Doc*, VR360Doc) que ao organizar a visão de mundo e o sujeito através de uma dialética das imagens, apresente a relevância epistemológica que detém a montagem como uma forma simbólica do pensamento.

Finalmente é apresentada a possibilidade de entender essa articulação reflexiva da montagem nas imagens esféricas através da metáfora de uma imagem-som e de seu desenvolvimento rítmico de territorialização musical.

Ocularização da imagem no modelo mental da Interface

O surgimento do suporte digital nas tecnologias da comunicação favorece o desenvolvimento de uma nova camada no sistema de organizar nossa cultura e, em consequência, uma transformação em nossa forma de pensar. Para Català as imagens esféricas são um dos tipos avançados desse novo paradigma da Interface, que vem ocupar a posição hegemônica que em seu momento tiveram os modelos do teatro grego e a câmera escura. Ainda que os modos de exposição do conhecimento desses modelos configurem segmentos de nosso imaginário – pois através do contato com a pintura, o teatro ou o cinema continuam a reger uma boa parte das nossas formas de pensar e atuar –, o novo modelo mental da interface “vai se impondo progressivamente e nossa mente, aos poucos, vai se acomodando a outras maneiras de conceber a realidade” (CATALÀ, 2017, p. 279).

O teatro grego, segundo Català, constituiu a expressão do primeiro modelo mental de caráter antropológico e fundamenta os sucessivos. Esse modelo, ao separar os âmbitos da realidade do espectador e a ficção do espetáculo, implementou uma estrutura metodológica de ordem epistemológica nas atividades sociais correlativa à crucial excisão que o pensamento grego estabelece entre o sujeito e o objeto no ato de conhecimento. Ou seja, na cultura da antiga Grécia vai se formalizar uma estruturação mental que não é fruto de uma decisão política racional, mas que surge através de uma série de configurações sociais e filosóficas como reflexo de uma maneira de pensar o mundo. (2010, p. 120-130)

O Renascimento, por sua vez, preparou uma dramaturgia baseada num olhar abstrato e descorporizado, alegorizado pela metáfora da janela. A imagem, ao passar a ser ordenada conforme o modelo de configuração mental da perspectiva, situa os fenômenos como entidades separadas do sujeito. Ou seja, constitui-se como um dispositivo ilusório que atrai a mirada do observador até um território equivalente com a realidade mas que o mantém distanciado dela para não quebrar essa ilusão. Nesse processo de naturalização da visão as imagens multiplicaram seu poder de absorção e persuasão visual, mas ao deslocar as ideias e os símbolos para o fundo e o contexto da representação figurativa, perderam seu poder de abstração intelectual e ficaram desencantadas. No entanto, para além dos moldes conceituais que impõe culturalmente a forma linear da perspectiva espectral ainda se pode intuir nessas imagens uma flexibilidade e organicidade intelectual, pois a complexidade do real é impossível de se compreender a partir de um olhar ou concepção absoluta, já que existem distintas realidades que se correspondem com uma multidão de pontos de vista possíveis.

A câmara fotográfica vai trazer consigo um paradigma que evidencia a fenomenologia desse perspectivismo relativista, porque mesmo que ela possa atuar autonomamente, sempre vai constituir imagens “subjetivas” ligadas a um ponto de vista suscetível de ser ocupado pelo sujeito. Isto é, através da tecnologia as imagens fotográficas trazem o retorno da presença do corpo e da visão do autor materializados nos próprios aparatos, o que implica também uma tecnificação da subjetividade. Para entender melhor esse discernimento, onde a existência do sujeito individual é definida através de seu ponto de vista sobre o mundo, podemos recorrer à metafísica das substâncias simples que Leibniz resume em seu tratado sobre as mônadas: “toda

substância individual é como um mundo inteiro e como um espelho de todo o universo [...] assim, o universo está de alguma maneira multiplicado tantas vezes quanto substâncias haja” (CATALÀ, 2017, p. 237). Desta maneira, pode-se deduzir que em toda fotografia está contido o mundo inteiro, porque mesmo que o ponto de vista representado por cada uma delas seja subjetivo, também forma parte e sustenta o objetivo através do conjunto de subjetividades expressadas por todas as fotografias possíveis. Com isso, não se trata de negar a existência de uma realidade material, nem de supor que a soma de todas as fotografias possíveis seja equivalente ao mundo, mas sim entender que as imagens compartilham uma realidade fotográfica que não existe nem pode existir fora delas.

As imagens fotográficas inauguram o que Català denomina a “era da imagem-ocularizada” (CATALÀ, 2017, p. 238), porque já não se trata de uma nova maneira de olhar ou de ver, e sim de uma forma de representar o mundo através de uma ocularização da realidade. Esse modo de construção da realidade vai modificar todas as concepções artísticas e culturais. No entanto, essa forma de representação que funciona como modelo de mundo e que está crivada por uma subjetividade tecnificada que se materializa na própria imagem, alcança uma maior plenitude no paradigma da Interface. Pois se a técnica fotográfica inaugura uma nova era das relações entre a física e a metafísica, que continua com o cinema, a chegada das atuais imagens interativas e imersivas supõe uma plasmação tecnológica da fenomenologia das mônadas de Leibniz. Ou seja, se levamos em conta que nas plataformas esféricas da realidade virtual contemporânea a tecnologia e a realidade se encontram estreitamente conectadas, podemos inferir que é a própria realidade que se molda às características dessa subjetividade tecnificada. Portanto, as plataformas VR360 além de oferecerem novos objetos de consumo doméstico e formas diversas do espetáculo audiovisual, constroem arquiteturas da subjetividade e da perspectiva que, ao ativar o que Català denomina uma forma de pensamento esférico, “superam tanto o princípio de não contradição quanto a linearidade dialética, para se instalar em paisagens conceituais onde as distintas concepções se entrelaçam através de reflexões rítmicas servidas audiovisualmente” (CATALÀ, 2017, p. 278-279).

O dispositivo de comunicação VR360 abre portanto a possibilidade de um renovado horizonte para pensar a realidade. Nesse sentido é preciso situar o foco de análise da montagem nas possibilidades que oferece este dispositivo ao se converter num instrumento de “pensamento-ação” do sujeito. Ou seja, um dispositivo dotado de uma dramaturgia onde o sujeito do conhecimento possa estabelecer um processo emocional e reflexivo através de um diálogo prático com a realidade e com o próprio dispositivo.

Epistemologia da montagem espacial nas ecologias dramatúrgicas da imagem esférica

A montagem espacial é o processo chave na busca de uma narrativa dramatúrgica para a plataforma VR360, pois intercede nas dicotomias e contradições epistemológicas herdadas da história da imagem que Ehrenzweig (1977, p.82) identificou entre duas correntes artísticas: a dos “visualistas” (que trabalham com a necessidade de uma superfície coerente e de uma focalização

estável) e a dos “hápticos” (cuja ação produz grandes significados sem imagem em função do inconsciente). Segundo Catalá, essa superação das tendências contrapostas da história da representação que se efetua através das imagens esféricas está baseada numa combinação de três elementos: “o valor do gesto, essencial nas imagens abstratas; a importância da figuração para veicular ideias; e o valor primordial da cena, que concerne tanto às abstrações quanto às figurações” (CATALÀ, 2017, p. 251-252).

Nos espaços atmosféricos do dispositivo VR360, a experiência do usuário já não está marcada por uma prática ocular bidimensional à distância cuja temporalidade linear provoca uma suspensão regressiva do sujeito ao se identificar com a representação móvel do outro na superfície da tela. Nesses entornos se configura uma esfera particular ou “nicho ecológico” (*Umwelt*), segundo a noção desenvolvida por Uexküll (1957), onde o sujeito vai se conectando por osmose com os diversos aspectos do ambiente variável que encontra ao seu redor. O visitante desses ambientes vai modificar o próprio ecossistema ao interagir com os conceitos representados na imagem. Esses conceitos, segundo aponta Catalá, “têm a dupla virtude de não apenas serem interpretados mas também atuados através dessa interpretação” (2017, p. 283). Assim, ao compor e descompor a imagem numa contínua procura pelo significado do entorno visual, o sujeito do conhecimento passa a desenvolver uma reflexão com o corpo e com a mente através de uma montagem dinâmica e significativa.

A situação seletiva do sujeito no espaço relacional dessas imagens propicia consequentemente uma recomposição do seu ‘eu’, porque ao agir e interceder nessa capa virtual envolvente onde o mundo se manifesta simbólica ou alegoricamente, produz-se uma ação carregada de emotividade. As emoções, portanto, incrementam o fator sensação às funções de percepção (conhecimento) e ação (busca) como geradoras do mundo pessoal do usuário que interage com a imagem. Dessa forma, as emoções estéticas se convertem em formas ativadoras do processo reflexivo, dado que através da experiência sensorial que recebe o sujeito ao investigar a imagem se estabelece um processo dialético que combina cognição e ação.

A construção de sistemas afetivos é o tropo chave para o desenvolvimento de uma prática profunda em sistemas automáticos de Realidade Virtual. Nessa perspectiva, Adrian Miles (2014) utiliza o conceito *imagem-afeção* de Deleuze (2009) para apresentar as possibilidades de interação no cinema documentário como uma heurística produtiva. Assim, através do esquema tripartite percepção, afeto e ação, que o filósofo francês desenvolve sob o conceito imagem-movimento, Miles entende que a interação audiovisual oferecida nos entornos digitais produz ecologias afetivas. Certamente que a primeira grande estrutura que promove o cinematógrafo é o regime de afeção que o movimento imprimiu à imagem e, talvez, só agora (através das questões que suscita a configuração pós-moderna dos entornos VR360) estejamos em condições de entender em sua plenitude a profunda transcendência deste fato revolucionário. Mas na leitura da imagem-movimento que efetua Deleuze, a partir do esquema sensório motor de Bergson, entende-se que o tempo se expressa indiretamente como uma ilusão ou simulacro que surge nos intervalos dos fragmentos de movimento concatenados. Ele, recolhendo a divisão que Andre Bazin (1991) estabeleceu entre “os diretores que acreditavam na imagem ou os que confiavam

na realidade” (BAZIN, 1991, p. 67), considerava que o cinema era capaz de produzir um tipo de imagens genuinamente temporais, *imagem-tempo* (DELEUZE, 2013), que detectava com a aparição dos plano-sequência. No entanto, Català percebe que todos eles partem de uma concepção modernista ao acreditar na mimese perfeita, ou seja, “na possibilidade de estabelecer um tipo de representação transparente que permite captar as verdadeiras relações entre espaço e tempo” (CATALÀ, 2017, p. 301). Entende-se, portanto, que eles não inferiram como as imagens cinematográficas vieram anunciar uma ordem estética (e conseqüentemente ética e epistemológica) do espaço-tempo no campo da representação. Isto é, quando no cinema o espaço se transforma através do movimento mimético intrínseco às coisas do mundo, produz-se um fenômeno muito mais transcendental, a origem de uma forma particular espaço-temporal. Essa novidade traz como conseqüência um tipo de imagem conceituada que está permeada de emoções, uma vez que “o movimento implica um tipo de reflexão emocional da realidade através de suas imagens” (ibidem, p. 303). Assim, ponderando o argumento de Bazin que alavanca Deleuze, deduz-se que a montagem e o plano-sequência cinematográficos não seriam formas contrapostas já que os intervalos da edição não se contemplam como lacunas ao estarem preenchidos pela latência oculta no reverso das imagens.

Na plataforma das imagens esféricas conseguem-se desdobrar plenamente essas possibilidades que estavam impressas potencialmente nas imagens do cinematógrafo. Pois se na imagem projetada, quando vemos a forma externa materializada na tela, experimentamos a interna pensada ou intuída como efeito de montagem, no ambiente esférico virtual vemos o espaço do entorno e experimentamos os perfis externos que o contêm. De maneira que a submersão no espaço interior de uma imagem volumétrica supõe também experimentar os impulsos de sua exterioridade, porque quando o espaço contentor se materializa e se visualiza o faz através de uma forma que excede seus limites. Em outras palavras, as imagens desses entornos modelam simultaneamente o tempo e o espaço desenvolvendo o fluxo de um espaço-tempo visível. Essa operação de montagem espacial que os usuários dos ambientes VR360 desencadeiam por meio de seu particular ritmo mental e corporal provoca um processo de construção do território que se adapta a cada sujeito variando de forma e inclusive de conteúdo. Nesse desdobramento se produz uma espécie de inversão da esfera visual, pois seu interior se converte num exterior que ao invés de se confundir com a própria realidade confere a ela um significado ativo.

Os usuários, ao interagir no interior das plataformas VR360 através do corpo (movimento) e da visão (observação), exercitam uma operação de montagem (movimento-afeção) que já não remete a um procedimento sintético ou analítico, mas a um deslizamento fluido e efetivo que se fundamenta ao pôr em contato objetos (coisas) e pensamento (ideias). Nesses novos ambientes virtuais que catalisam a paisagem natural e pelos quais circulam corpos reais, propaga-se um modo de reflexão que é a projeção virtual de um pensamento ambiental. Diante dessa configuração é impossível demarcar a experiência estética nos limites do pensamento linear e unidimensional da montagem narrativa, porque os fenômenos já não acontecem apenas na frente do espectador e sim ao seu redor. Por isso, é necessário atender às possibilidades do que Català denomina “pensamento esférico” (2017, p. 329), pois estamos diante de imagens

aparentemente vazias de ação e intenção mas que geram uma concentração emotiva através da combinação e superposição de elementos presentes e passados, reais e imaginários.

Com isso, o que queremos apresentar é que as formas tecnológicas atuais produzem um tipo de imagem-ambiente cuja visualidade já não está relacionada com um conglomerado de signos para mimetizar a realidade, mas com um espaço expansivo onde o espectador está cercado de formas com as quais estabelece um processo de montagem reflexivo através de um diálogo prático com a realidade e com o próprio dispositivo. Essa ecologia visual com a qual o usuário se relaciona de uma forma íntima e individual não se limita portanto a uma esfera só, está mais próximo daquilo que Sloterdijk (2006) identifica como “aphrosfera”. Ou seja, um mundo poliesférico de caráter multifocal onde se estabelecem complexas inter-relações carentes de centro e em constante mobilidade expansiva.

Em suma, através da tensão com o espaço de interação simbólico e sob um regime de montagem complexo, essas múltiplas esferas por meio das quais os sujeitos se trasladam se convertem num nicho (*Umwelt* ou *Millieu*) provisório onde se modela o fluxo de um espaço-tempo visível que plasma uma relação particular com a realidade.

Dispositivos do real para uma apreensão reflexiva nos fluxos da realidade

As mudanças transcendentais da estética atual provêm principalmente de uma realidade que é fluida, evanescente e abstrata. A realidade contemporânea, ao estar mediada pelas tecnologias digitais audiovisuais, assume um novo paradigma (interface) no qual se desenvolve um processo de liquidificação onde o sólido se desvanece para mostrar em sua nova fluidez tensões que anteriormente permaneciam ocultas. A compreensão dessa nova realidade demanda uma transformação das formas do visível que se ajusta à fenomenologia do dispositivo VR360. No interior das imagens imersivas desse dispositivo os sujeitos estabelecem um processo espontâneo de interação com os objetos e conceitos representados que proporciona a possibilidade de compreender e transformar os fluxos da realidade.

Da mesma forma, na conjuntura desse mundo visual fluido onde a realidade está ocularizada, as formas expandidas do cinema documentário adquirem um reconhecimento extraordinário. Em outras palavras, o cinema documentário vai se constituir num instrumento essencial, no processo catalisador deste novo paradigma, não só pela intensa relação que sempre estabeleceu com a realidade, mas também pela capacidade que tem para se conectar com o imaginário fluido contemporâneo.

Ao se expandir no sistema estrutural, sociocultural e cognitivo da forma interface, o documentário vem multiplicando suas possibilidades estéticas e políticas nos espaços de imersão atmosférica e de interação em rede. Nessa condição, seu modo de exposição do conhecimento já não consiste em focalizar de uma forma vetorial a realidade para extrair conclusões sobre um aspecto determinado, e sim abre possibilidades reflexivas sobre a diversidade de condicionantes que albergam os fatos e sobre as ideias que se desenvolvem ao redor dessa variedade. Ou seja, nas ecologias visuais dos documentários VR360 não interessa representar a realidade; o que compete é investigar os fundamentos da realidade para expor seus matizes. Nesse sentido talvez

seja mais operativo falar de “cinema do real” do que de documentário, pois o propósito intrínseco desse dispositivo de imaginação e conhecimento não é produzir memória histórica através da gestão objetiva de documentos, e sim se configurar como uma ferramenta de vanguarda útil para indagar no real.

Finalmente, podemos dizer que o potencial cognitivo e epistemológico que detém a plataforma VR360 se manifesta plenamente quando sua configuração formal se desdobra para efetivar as relações que o universo simbólico das imagens estabelece com a realidade. Esse é o mote das verdadeiras capacidades das imagens esféricas, pois nelas o usuário se submerge numa cena realista onde passa a poder interagir com seus componentes, de maneira que se torna possível um contato privilegiado com determinados aspectos da realidade através de uma participação ativa com o realismo. Por isso, as expansões formais que adota o cinema do real através de sua encenação do realismo se apresentam como uma configuração apropriada para compreender esse novo paradigma, já que nelas se oferece uma forma de montagem fluida e complexa que nos habilita a compreender a complexidade dos fluxos da própria realidade contemporânea. Em outras palavras, a forma interface da comunicação contemporânea encontra na transcendência epistemológica do cinema do real uma ferramenta artística para compreender, explicar e transformar a própria fluidez da realidade.

O intento de conectar o documentário com as formas do imaginário para assimilar a fenomenologia simbólica e dialética do pensamento, tem um importante antecedente dentro do dispositivo cinematográfico no desempenho que o filme-ensaio desenvolve através do uso criativo-reflexivo da montagem. No ensaio, as relações de montagem não seguem uma operação de contiguidade metonímica, mas estabelecem um trajeto singular pela globalidade do assunto abordado mediante o que Amiel (2007) identifica como correspondências, isto é, uma colagem de ritmos e rimas, cruzamentos e constelações. O ensaio, portanto, ao utilizar esses recursos da montagem, traça um narrativa que preserva a fecundidade fluida do pensamento através de um procedimento que consiste em se deslizar por uma densidade temporal entrelaçando conceitos para compor uma ordem entre ideias e coisas. Assim, através da montagem, o filme-ensaio estabelece uma forma de representação que, além de refletir sobre as imagens expostas, vai estabelecer um conjunto de relações para provocar que dessas imagens brotem formas reflexivas. Godard, no capítulo 3A de suas “Histoire(s) du cinéma” (1998), define essa disposição de uma forma muito aguçada através do silogismo “pensamento que forma/forma que pensa”.

Català (2017) identifica que as instalações expositivas da arte contemporânea são outro protótipo emblemático dessa nova estética que traz a montagem reflexiva do espaço-tempo nas imagens esféricas da forma interface. Neste caso, a obra apresentada propõe um espaço metafórico que representa cenicamente conceitos relacionados com o tema que está sendo exibido. Ou seja, distribui-se pelo espaço uma série de elementos diversos – projetores, monitores, fotografias, documentos, objetos, etc. – através dos quais o espectador tem que efetuar um itinerário e estabelecer relações subjetivas. Essa fenomenologia cenográfica detectada na estética das instalações se identifica também no funcionamento dos web-documentários (*Web-Doc*). Neles se distribui pelo espaço virtual do hipertexto uma série de elementos através dos

quais o usuário tem que realizar um percurso (visual) que vai lhe impelir a estabelecer conexões (intelectuais). Na medida em que essas conexões vão incidir na determinação de suas sucessivas escolhas, a própria paisagem visual da tela vai se modificando. Assim, se nas instalações essa operação de montagem espacial se realiza por meio de um percurso físico, no *Web-Doc* o usuário se movimenta navegando pelo hipertexto através do olhar, mas em ambos casos surge uma montagem de ideias instigadas pelo contato com o espaço da representação que remete a estrutura polimórfica de um mapa mental. (CATALÀ, 2017, p. 271-272)

Na plataforma VR360, se superam as abordagens desses dispositivos porque o sujeito fica situado num nível superposto à imagem literal ou realista. Deste modo, as representações visuais passam a configurar um território no qual se origina uma forma relacional onde se desvanece a distância entre os sujeitos usuários e os objetos tecnológicos de intermediação. Isso, como já está apontado neste texto, não significa um retorno ao mais estrito realismo naturalista ou a culminação do ancestral projeto mimético da arte, mas sim um uso da interface onde a imagem precisa estar engajada num modo de realismo que, ao conter também o potencial rupturista da abstração, produza uma conversão do dispositivo num instrumento efetivo de *pensamento-ação* (CATALÀ, 2005, 2010). Por esse motivo, a utilização que se faz das imagens VR360 através do documentário é transcendental quando oferece a possibilidade de uma montagem háptica e visualista que situa o espectador num espaço de reflexão onde se pensa a imagem, pensa-se com a imagem e a imagem pensa.

Inventário estilístico das funções estéticas da montagem nas produções de documentários VR360

Uma boa parte das investigações realizadas no campo das novas formações visuais esféricas são de caráter pragmático e focadas num realismo estético que procura anular a distância entre o mundo real e o virtual: experimentos baseados na observação de fenômenos em situações específicas como *Virtual Beach*¹ (Acerting Art, 2016), *Aurora Borealis over Kashwitna Lake*² (Nature Relaxation Films, 2016), *Piloto 360 Movistar Yamaha*³ (Movistar España, 2015) ou *Nomads: Sea Gypsies, Maasai e Herders*⁴ (Felix & Paul Studios, 2016).

Estas propostas partem do princípio ontológico da imagem fotográfica introduzido por Bazin (1991) que prega a possibilidade de reproduzir o mundo real na continuidade física dos acontecimentos e na fluidez da ação espacial. Dessa forma, o dispositivo VR360 aportaria os requisitos técnicos e estéticos para cumprir o sonho almejado pelo crítico e teórico francês ao alcançar o ponto culminante de um “cinema total” (BAZIN, 1991, p. 27) onde a “montagem é interdita” (BAZIN, 1991, p. 54). Porém, através desse pragmatismo realista o que está se revelando é uma forma simbólica na qual, parafraseando a Couchot, o sujeito está aparelhado (*le sujet appareillé*) porque como aponta Machado “passa a funcionar sob um modo indefinido, impessoal e anônimo cuja experiência de subjetividade não deriva de uma vontade, de um desejo, de uma iniciativa de um sujeito *real*, mas dos automatismos do dispositivo técnico” (MACHADO, 2007, p. 138).

Nesses trabalhos, portanto, faz-se um uso muito restrito dos recursos de montagem

que dispõe o dispositivo VR360° porque o usuário está limitado a utilizar o aparato sem tomar verdadeira consciência do mesmo. Desta forma, o sujeito da experiência não estabelece um processo reflexivo com as imagens, pelo contrário: os elementos do dispositivo são os que fazem demandas ao operador, tornando-o um instrumento de sua razão técnica.

Por outro lado, muitas das incipientes produções de documentário realizadas em VR360 nos permitem observar as contrariedades derivadas de aplicar os recursos epistemológicos e metodológicos da montagem vinculados aos parâmetros do cinema. Esse procedimento supõe ficar no limiar da metáfora que propõem as imagens desse dispositivo, pois o atributo que define o design da montagem está orientado por um discurso narrativo que subestima o potencial dramático inerente a suas propriedades retóricas. São exemplos dessa proposta obras como *As it is*⁵ (360Labs, 2015), *Rio de Lama*⁶ (Tadeu Jungle, 2016), *Lions 360*⁷ (National Geographic, 2017), *My Africa*⁸ (Conservation international, 2018) e *Cloud over Sidra*⁹ (Gabo Arora e Chris Milk, 2015).

Nestes casos, ainda que os ambientes visualizados possam ser alterados e redistribuídos pelo usuário, os processos narrativos de codificação e montagem estão definidos a priori segundo a lógica do paradigma cinematográfico. Em outras palavras, para manter a continuidade do argumento a montagem evidencia as marcas de uma estratégia que se atribui a um sujeito narrador interno à diegese e, com isso, dilui-se a possibilidade que essas tecnologias oferecem de criar um ambiente verdadeiramente imersivo, onde a montagem espacial estabeleça um diálogo recursivo entre o programa de geração automática de situações e as ações exercidas por esse receptor ativo.

O arraigo de uma montagem narrativa que busca uma certa verdade impede que o sujeito da interação efetue uma prospecção participativa e conseqüentemente a possibilidade de explorar o atributo complexo que detém as imagens imersivas. Porque como aponta Machado (2007, p. 144), embora seja na programação desse dispositivo onde se estabelecem as regras e condições para que aconteçam os eventos permitidos no universo diegético, a tomada de decisões que configuram as intrigas singulares dessa experiência deverão ser produzidas e efetivadas pelo interator que dialoga com o programa.

A procura estilística na plataforma VR360 passa por destilar formas expressivas capazes de revelar um modo de pensamento-ação no sujeito que interage com a obra, mas também por efetuar uma montagem espacial que adapte os fundamentos da encenação e dramatização que aquilatam os distintos meios relacionados a este dispositivo. A partir dessa perspectiva encontramos propostas que se destacam, como *Clouds*¹⁰ (Jonathan Minard e James George, 2014), *Drawing room*¹¹ (Jan Rothuizen e Sara Kolster, 2015), *Notes on blindness*¹² (Arnaud Colinart e Amaury La Burthe, 2016), *La vampira del Raval*¹³ (Jimena Tormo, 2016) e *Zero Days VR*¹⁴ (Elie Zananiri e Yasmin Elayat, 2017).

Todos esses projetos trazem propostas que situam o espectador num espaço de reflexão hermenêutica no qual a imagem e o pensamento se entrelaçam. Ou melhor, essas obras coincidem ao operar com a realidade a partir de uma perspectiva excêntrica, na qual o usuário da interação se situa num plano psicofísico que estimula uma transformação na sua própria maneira

de pensar o mundo. De maneira que, parafraseando Didi Huberman, a aplicação das propriedades estéticas que se efetua nesses trabalhos consegue ensamblar uma “forma visual do saber ou forma docta do ver” (DIDI-HUBERMAN, 2010, p.15).

Nesses projetos, o documentário se expande para o Real através da ação reflexiva de um gesto que combina o movimento corporal com o mental e apela às emoções para convertê-lo num entorno imaginário onde se vivencia uma experiência onírica. O realismo sensorial e melodramático se converte no componente principal desses cenários inteligentes onde os personagens, temas e argumentos aparecem de forma circunstancial e fantasmagórica. Assim, através de uma associação anacrônica como a que Warburg utiliza no seu “Atlas Mnemosine” (2010), essas obras procuram uma dimensão espectral onde as imagens detêm a energia rítmica da pulsão emotiva (*Pathosformel*) que recompõe sensivelmente o que sobrevive (*Nachleben*).

Em suma, a experiência espectral e anímica que geram essas propostas cenográficas revela que o caráter alegórico é inerente às imagens quando se estabelecem relações de montagem a partir do próprio território visual. Dessa forma, a montagem encontra uma via apropriada para explorar o potencial do dispositivo VR360 quando situa as imagens em um umbral de interseção onde se dilui o real, o simbólico e o imaginário.

A imagem-som e sua melodia rítmica na montagem polifônica dos territórios

A atividade hermenêutica e a reflexão epistemológica que se plasma nos entornos das imagens imersivas e interativas do dispositivo VR360 tem relação com o processo político de territorialização e desterritorialização imaginária dos corpos e coletivos da enunciação social que Deleuze e Guattari (1992) conceituam como filosofia “geopolítica”. Isto é, através de sua operabilidade consciente os documentários VR360 têm a capacidade de desenvolver um ato cogitativo capaz de provocar um amplo impacto na compreensão de uma política ontológica do espaço. Nesses ecossistemas da visão se procede a uma criação de mundo que pode servir para apurar um processo de construção do território onde o político não seja tanto uma ação social direta sobre o espaço, e sim o resultado de uma ação desenvolvida de acordo com os parâmetros do espaço social da realidade.

A configuração que adotam esses dispositivos, portanto, situa os usuários ante a possibilidade de exercer uma operação de montagem material e simbólica onde a interpretação intelectual do espaço é política, não apenas por estarem pautados pelos elementos representados mas também pela relação que se estabelece entre eles e a atmosfera que os contém. Em suma, a experiência estética nas imagens esféricas não está baseada em estruturas da realidade sobre as quais a verdade se sustenta através de uma representação que luta pelo exercício do poder, e sim em arquiteturas que ao instigar o desempenho de um modo de pensamento esférico oferecem a possibilidade de afrontar a complexidade dos elementos que compõem a realidade política e social.

Com isso não se pretende defender que as tecnologias VR360 tenham a capacidade de mudar diretamente as causas da realidade, mas sim que elas são ferramentas hermenêuticas

que além de dar resposta às demandas que adota a realidade política e social, permitem investigá-la. Para compreender a profundidade desse fenômeno dialógico, onde a montagem espacial se estabelece como catalizador de uma atividade múltipla que oferece ao usuário a possibilidade de apurar a formação básica que adota a realidade, talvez seja mais apropriado apontar o que Aston e Odorico (2018) definem como processo “polifônico”. Eles utilizam a acepção deste conceito, segundo a análise teórica aplicada na literatura por Bathkin (1984), para desvendar o processo de co-criação, co-reflexão e co-intervenção que se estabelece nos *i-docs*¹⁵. A ideia de polifonia define o método de inter-relação dialética que a montagem espacial propõe no VR360 para esclarecer aspectos da realidade fundamental, mas também ajuda a decifrar a multiplicidade complexa que detém as imagens técnicas a partir do próprio processo de reflexão estética que se estabelece neste dispositivo.

No que diz respeito a estabelecer uma possível definição da fenomenologia da montagem nas imagens esféricas através de metáforas musicais, Català (2017, p. 247) aponta que essa atuação polifônica por meio da qual o usuário interage e decifra os conceitos e significados representados se equipara ao exercício praticado pelo diretor de uma orquestra sinfônica, ao conseguir ‘puxar’ com seu movimento corporal e mental as famílias de instrumentos com os quais os músicos interpretam as composições. Català (ibid, p. 273) ainda destaca como Uexküll ilustra suas teorias do *millieu* ou nicho ecológico (*Umwelt*) através da música, ao entender que cada organismo com seu habitat obedece a uma determinada tonalidade ou inclusive a uma melodia. Também aponta como Deleuze e Guattari continuam nessa direção ao estabelecerem o conceito de territorialização: “a marcação de um território é dimensional, mas não é uma medida, é um ritmo. Conserva o caráter mais geral do ritmo, o de se inscrever em outro plano que o das ações” (apud CATALÀ, 2017, p. 274).

Levando em conta essas considerações, pode-se concluir que as imagens interativas e imersivas do dispositivo VR360 oferecem ao sujeito a possibilidade de articular de forma harmoniosa os diversos níveis desse nicho ecológico no qual está situado, a partir dos seus agenciamentos pessoais. Dessa maneira, o processo de territorialização e montagem nas imagens esféricas se desenvolve com a plasticidade de uma criação musical, uma vez que seu ato de criação implica extrair das relações com os diversos elementos do ambiente uma determinada melodia que equivale ao *Umwelt* particular. A composição dessa melodia musical, segundo indica Català (ibid, p. 247), teria mais a ver com a improvisação característica do jazz do que com a estruturação predeterminada de uma música sinfônica.

Em síntese, ao cobrirem tanto o campo da visão quanto a atmosfera ao redor do sujeito, as imagens esféricas se apresentam como sons visualizados porque sua fluidez é equivalente à de uma música que se cria por meio das ações rítmicas do usuário. Essa condição de uma imagem-som que, expansiva e envolvente, enche todo o espaço tridimensional oferecendo ao usuário a possibilidade de efetuar uma composição ou montagem de conceitos e significados para escrutar a realidade social e política é, portanto, a característica que define o dispositivo VR360 como uma das formas avançadas do paradigma da interface.

Conclusões

As tecnologias VR360 estão na busca de uma narrativa dramatúrgica que determine sua aplicação no âmbito da produção audiovisual. Nesse processo, é fundamental uma concepção da montagem que configure as imagens como ambientes de caráter metafórico onde se propicie uma ação reflexiva psico-corporal. Esse procedimento passa pela tecnificação da subjetividade do usuário da experiência e por transcender para uma realidade ocularizada que revele um modo de pensamento esférico. Em outras palavras, a composição do audiovisual imersivo em formato de vídeo 360 permite uma possibilidade de *mise-en-scène* esférica onde o sujeito da interação tem a possibilidade de assumir uma função subjetiva e emocional que transcenda a representação concreta de uma ideia sobre a realidade e ofereça a oportunidade de pensar sobre as múltiplas facetas do real.

As imagens esféricas precisam se configurar como uma determinada constelação relacional, heterogênea e complexa, de elementos co-determinantes, com ampla capacidade de afeição. Nesses ecossistemas dinâmicos, a força da montagem deve estar disseminada numa multiplicidade de pequenos processos de ação, através dos quais o sujeito da interação viva uma experiência transformadora e assuma a consciência de si mesmo como um modo suplementar de conhecimento.

As metodologias desenvolvidas nas expansões do cinema documentário configuram uma plataforma propícia para efetivar o potencial cognitivo e epistemológico dessas ecologias visuais – uma vez que as tendências especulativas que apresenta o cinema do real constituem uma forma de figuração abstrata, quase musical, que possibilita atender e ativar as qualidades fluidas do novo paradigma da interface.

- AMIEL, V. **Estética da montagem**. Lisboa: Texto e Grafia, 2007.
- ASTON, J. & ODORICO, S. The Poetics and Politics of Polyphony: Towards a Research Method for Interactive Documentary. In **Alphaville: Journal of Film and Screen Media**, Issue 15, Summer 2018, p. 63–93.
- BAKHTIN, M. **Problems of Dostoevsky's Poetics**. Milwaukee: University of Minnesota Press, 1984.
- BAZIN, A. **O cinema- ensaios**. São Paulo, Brasil: Editora brasiliense, 1991.
- CATALÀ, Josep Maria. **La imagen compleja**. Bellaterra (Barcelona): Servei de publicacions Universitat Autònoma de Barcelona, 2005.
- CATALÀ, Josep Maria. **La imagen interfaz**. Bilbao, España: Servicio Editorial de la Universidad del País Vasco, 2010.
- CATALÀ, Josep M. **Viaje al centro de las imágenes: Introducción al pensamiento esférico**. Santander, España: Shangrila Ediciones, 2017.
- DELEUZE, G. & GUATTARI, F. **O que é a filosofia?** Rio de Janeiro, Brasil: Coleção TRANS, 1992.
- DELEUZE, G. **A imagem-movimento Cinema 1**. Lisboa, Portugal: Assírio & Alvim, 2009.
- DELEUZE, G. **A Imagem-tempo (Cinema 2)**. São Paulo: Brasiliense, 2013.
- DIDI-HUBERMAN, G. **Atlas ¿Cómo llevar el mundo a cuestras?** Madrid: Museo Nacional ReinaSofía, 2010.
- EHRENZWEIG, A. **A ordem oculta da arte**. Rio de Janeiro, Brasil: Zahar Editores, 1977.
- MACHADO, A. **O sujeito na tela**. São Paulo, Brasil: Paulus, 2007.
- MANOVICH, L. **The language of new media**. Cambridge: MIT Press, 1999.
- MANOVICH, L. **Spatial Montage, Spatial Imaging, and the Archeology of Windows. A Responce to Marc Lafia**. Distribuído na lista ww.rhizome.org em setembro, 2002.
- MILES, A. Interactive Documentary and Affective Ecologies. In: Nash, K., Hight, C. & Summerhayes, C. (eds.), **New documentary ecologies: emerging platforms, practices and discourses**. Londres, Reino Unido: Palgrave Mcmillan, 2014.
- SLOTERDIJK, P. **Esferas III: Espumas. Esferología plural**. Madrid: Siruela, 2006.
- UEXKÜLL, J. A. **Stroll Through the Worlds of Animals and Men: A Picture Book of Invisible Worlds**. In C. H. Schiller, *Instinctive Behavior*. New York: International Universities Press, 1957.
- WARBURG, A. **Atlas Mnemosyne**. Madrid: Akal, 2010.



GET
TY

IMAGES E A (I)MATERIALIDADE
MONSTRUOSA DO DIGITAL

Guilherme Bento de Faria Lima

GET TY

IMAGES E A (I)MATERIALIDADE MONSTRUOSA DO DIGITAL

Guilherme Bento de Faria Lima

RESUMO

Softwares de edição funcionam a partir de uma lógica não-linear. Ou seja, o processo de criação não necessita respeitar uma cronologia. Desta forma, assim como as imagens em acervos digitais estão disponibilizadas como lista de itens sem uma ordenação prévia, como proposto por Manovich, os programas de edição reproduzem este padrão. Através de uma visualização em *thumbnails*, informações numéricas apresentadas como imagens são selecionadas para uma posterior organização narrativa digital.

De que maneira é possível pensar a materialidade do audiovisual? Pode parecer óbvio quando o suporte analisado é a película ou o filme impresso. Entretanto, de que forma deve-se observar as imagens digitais? Qual seria a materialidade específica do digital? Será possível considerar metadados como materialidade? Como observado no subcapítulo anterior há uma série de protocolos do banco de dados que devem ser levados em consideração e que contribuem na observação e na análise de especificidades do material digital.

Cabe destacar, entretanto, assim como Elizabeth Edwards em seu texto, *Photographs as objects of memory*, a materialidade do suporte. A antropóloga visual e histórica questiona a abordagem desenvolvida por alguns autores que, em sua opinião, falharam em considerar a materialidade da fotografia, entre eles o próprio Roland Barthes. Edwards inicia sua argumentação com uma citação do autor francês na qual ele descreve; “do autor francês na qual ele descreve; “A fotografia era muito antiga, as bordas estavam embotadas por terem sido coladas em um álbum, a impressão em sépia tinha esmaecido, e a foto conseguiu apenas mostrar duas crianças juntas...” (BARTHES apud EDWARDS, 2009; p. 331, tradução nossa)¹⁶. Ou seja, o desgaste do papel fotográfico que confere temporalidade e, simultaneamente, atesta a existência material da

coisa em si, o objeto que pode ser manuseado, tocado. No caso da imagem digital parece ser essencial observar o dispositivo que possibilita a visualização da mesma, o computador. O acesso à imagem digital está diretamente condicionada aos equipamentos eletrônicos e, no caso, do banco de dados, como a Getty Images, este acesso também depende da internet, uma vez que o website é o repositório de todo material audiovisual disponibilizado pela empresa para acessado pelos usuários.

Uma das estratégias observadas no campo da publicidade que merece destaque é a elaboração de “monstros” (rascunhos dos filmes publicitários construídos a partir da apropriação de imagens e neste trabalho pensado, essencialmente, com imagens digitais disponíveis online). Cabe pontuar que os “monstros” são considerados produtos remendados, retalhos de imagens. Como parte do processo de pré-produção uma das etapas é a construção do storyboard – sequência de desenhos, bastante semelhante às histórias em quadrinho. Neste sentido, a empresa norte-americana tornou-se uma das principais fontes de pesquisa e referência para pesquisa audiovisual. O número de colaboradores – profissionais da indústria midiática – que contribuem com o crescimento do acervo audiovisual da empresa, de acordo com Jonathan Klein, co-fundador e CEO da Getty Images, gira em torno de 250 mil pessoas¹⁷.

Estes “monstros”, normalmente, não são veiculados, na verdade são apresentados como uma estratégia de persuasão do cliente para realização do filme publicitário, mas permanecem nas sombras, sem serem revelados ao público. Este procedimento não foi desenvolvido a partir das imagens digitais, já no período analógico muitos publicitários utilizavam o VHS para elaboração dos “monstros”. Os filmes publicitários da Getty Images contrariam esta lógica de invisibilidade e convocam atenção e espectralidade, justamente, para o “Frankenstein”. Parece ser possível, inclusive, pensar uma publicidade de atração, como proposto cinematograficamente por Tom Gunning acerca do primeiro cinema.

Por mais inusitado que possa parecer, uma vez que estes trabalhos de cunho publicitário são pouco conhecidos pelo público e raramente mencionados em compêndios cinematográficos, a publicidade pode ser considerada como uma forma de aproximação entre os diretores do primeiro cinema. Os filmes do primeiro cinema de caráter publicitário não são tão populares quanto tantas outras obras dos principais representantes do período. Todavia, é possível encontrar alguns destes filmes. Tanto os irmãos Lumière, quanto Thomas Edison e, Georges Méliès tem obras de caráter publicitário.

O mais comum é pensar a partir de uma lógica capitalista, porém é importante não deixar de lado a noção de mostradores (mostrador) sublinhada por Tom Gunning. Os primeiros cineastas eram uma espécie de showman, a vinculação deles com a publicidade reforça dois aspectos; o primeiro a postura contemporânea, atenta aos acontecimentos e transformações culturais nas quais também estavam inseridos e, segundo, um posicionamento político de vanguarda marcado pela experimentação e pela coragem de propagar temas polêmicos e controversos.

Retomando a lógica dos “monstros”, cabe ainda, destacar e refletir sobre a maneira como as imagens são apresentadas e organizadas nos bancos de dados. Geralmente o pesquisador/colecionador digita uma palavra-chave, um conceito criativo ou um termo genérico, na sequência ele é direcionado para uma nova tela na qual inúmeras opções de imagens são arranjadas em thumbnails como, aparentemente, fotografias estáticas, entretanto, ao passar o cursor sob as

mesmas elas ganham movimento e, dependendo do modo de visualização algumas informações técnicas são apresentadas.



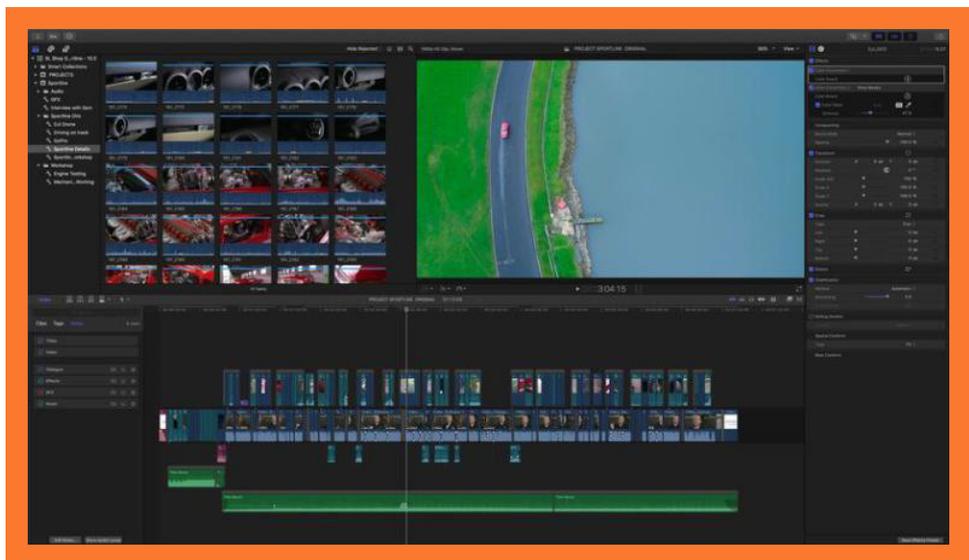
Print screen da Getty Images / print screen do POND5 – ambos com o termo friendship como parâmetro de busca

(...) thumbnails não são adequados para modos convencionais de exibição pictórica. E assim, eles vivem outro tipo de existência, que é governada pelo imediatismo, pluralidade e mobilidade. Mesmo que sejam imagens tecnicamente “paradas”, thumbnails se acumulam (em um ritmo mais veloz que a do instantâneo fotográfico) e depois se dispersam. Eles proliferam em fluxos. Em sua transmissão, thumbnails obedecem as condições do modelo: colunas e linhas prescritas por um aplicativo de software que regula a exibição. Na primeira observação, esta organização de imagens é esquemática, taxonômica. No entanto, thumbnails não são tão estáveis, ou seja, imóveis, como a grade sugere, pois elas se acumulam em moblogs e plataformas semelhantes de gerenciamento de imagens (por exemplo, Flickr), sendo que o mais recente empurra os outros postados anteriormente pela tela ao longo de suas categorias e arquivos regulamentados. Há uma temporalidade expressiva - um ritmo e uma cadência - para seu aparecimento e movimento em cronologia reversa através e para baixo da superfície da tela. Os espectadores desses arranjos irão notar padrões na serialidade pontuada dos thumbnails, uma pulsação constante ou staccato de postagem de imagens ou seus murmúrios alongados, constituindo a visualidade de uma galeria de fotos. (COOLEY, 2009; p. 522 – tradução nossa).¹⁸

É importante lembrar que, apesar de não serem inicialmente considerados adequados aos modelos convencionais de visualização, parece existir uma tentativa de padronização deste arranjo pictórico. Não apenas os bancos de imagens apresentam suas imagens desta maneira, mas os próprios softwares de edição possibilitam ao usuário selecionar um modelo de organização do conteúdo bruto através de thumbnails. Ou seja, miniaturas dos vídeos que funcionam

como uma galeria de fotografias que visam facilitar a busca e a visualização do editor. “Significativamente, as imagens baixadas geradas por webcams não são mais chamadas de um arquivo (um termo que pertence à memória baseada em papel), mas sim de uma galeria (um termo do mundo visual)”. (ERNST, 2013, p.120 – tradução nossa)¹⁹. Proposta interessante para pensar novas práticas de organização e agrupamento de imagens que é coerente com a lógica de edição não-linear, uma vez que múltiplas imagens podem ser visualizadas simultaneamente, ao invés de ser obrigatório clicar em um ícone de cada vez, para então visualizar uma imagem por vez. Além disso, muitas das vezes, basta passar o cursor do mouse sobre o thumbnail para que a imagem que parecia estática adquira movimento. Desta forma, é fundamental sublinhar a transformação do processo de edição/montagem. Se, anteriormente, havia o contato com a película na moviola, na edição não-linear há necessidade de conhecimentos técnicos; formatos de arquivos, extensão de vídeos, estratégias de conversão e compressão, entre outros. Enfim, parece haver uma linguagem compartilhada em diferentes suportes e etapas do processo de criação audiovisual no qual o thumbnail é um elemento constante e, ao mesmo tempo, móvel. Sua dupla mobilidade pode ser observada através da lógica inversa da medusa, ou seja, olhar fixamente produz movimentação no fotograma que parecia congelado e, simultaneamente, através do próprio mecanismo de organização do “material bruto”, uma vez que cada thumbnail acrescentado provoca uma reorganização do espaço de visualização, logo uma realocação ou novo arranjo do banco de dados (uma espécie de organismo vivo em constante fluxo de crescimento, fungos digitais em contínua proliferação).

Cabe aqui destacar uma metodologia de pesquisa aplicada por Lev Manovich em visualização de grande quantidade de imagens, através da qual o autor, juntamente com outros pesquisadores do Cultural Analytics Lab²⁰, constroem espécies de mapas ou gráficos que possibilitam compreender informações do conjunto de imagens como um todo. Através da media visualization cada um dos projetos desenvolvidos visa aprimorar estratégias para observar vastas coleções de imagens em busca de novas estratégias de olhar, como por exemplo; um milhão de páginas de manga²¹, capas da revista Times²², a coleção de fotografias do MoMA²³ ou até mesmo bilhões de fotografias compartilhadas no *Instagram*²⁴.



Layout da interface do software Final Cut Pro X

A premissa defendida no laboratório de pesquisa é não reduzir a imagem digital em números, mas sim traduzir um grupo de imagens em uma nova imagem que seja capaz de revelar padrões. A criação de novas representações visuais a partir de objetos visuais presentes em uma coleção. Manovich defende que é necessário uma premissa de olhar para se aproximar das grandes coleções de imagem; ““(…) ao invés de explorar uma coleção de mídia sem nenhuma expectativa ou hipótese preconcebida - apenas para ‘ver o que está lá’ - um pesquisador tem que postular ‘o que estava lá’, isto é, quais são os tipos de informações importantes que valem a pena.” (2011; p. 3-4 – tradução nossa)²⁵. De certa maneira, parece coadunar-se com a proposta defendida por Didi-Huberman.



Criação do autor para visualização do filme publicitário da Getty Images “100 years in Footage in 100 second²⁶”

No arranjo aqui proposto, composto pelo primeiro frame de todas as imagens utilizadas ao longo do filme publicitário, é possível observar uma predominância significativa de imagens com enquadramento em *close-up*, como uma possível tentativa de proporcionar a visualização mais próxima de eventos específicos da história mundial. Ao mesmo tempo, deixando de fora do quadro inúmeras informações e episódios que – por menores ou menos emblemáticos que possam ter sido de acordo com os parâmetros de seleção adotados para construção do filme publicitário citado – também fizeram parte da formação do mundo e do século XX. Importante também observar a opção pela predominância de imagens em preto e branco, mesmo

na vigência do período colorido, como uma possível estratégia estética de conferir maior legitimidade para o discurso articulado, isto é, como uma escolha consciente de atribuir valores históricos e atestados de documento às imagens selecionadas dentro do banco de dados audiovisual.

Neste outro arranjo, também elaborado a partir do primeiro frame do filme publicitário e em diálogo com a proposta metodológica defendida por Manovich, é possível identificar outras características bastante significativas do filme publicitário; ritmo de edição/montagem e cor. É possível observar através deste arranjo que há uma opção por uma pontuação escura a cada seis imagens apresentadas, como uma espécie de finalização de sentença e início de novo parágrafo. Sentenças audiovisuais



organizadas para concatenar o fluxo de ideias apresentadas. A imagem utilizada como elemento de pontuação é sempre de um raio, uma descarga elétrica que parece funcionar como um eletrochoque visual, um alerta acerca de emergências que ocorrem em todos os lugares do planeta. O título do filme corrobora a mensagem transmitida; imagens para contar as histórias que importam, isto é, imagens disponíveis para serem submetidas à hierarquia textual, imagens que servem como cobertura da redação publicitária. Imagens passivas que podem assumir múltiplas interpretações dependendo da maneira como serão apresentadas. A predominância da cor azulada nas imagens contribui para esta interpretação; *“Azul pode ser um lago tranquilo ou um cobertor macio de tristeza. É quieto e distante. Ano após ano, nossas investigações de cores mostram que, em um ambiente azul, as pessoas se tornam passivas e introspectivas. É uma cor para pensar, mas não para agir.”* (BELLANTONI, 2005; p. 82 – tradução nossa)²⁷. Outra leitura possível, considerando a predominância do tom azulado, seria produzir uma introspecção no espectador acerca de problemas sociais que afligem o planeta e outros seres humanos, como uma tentativa de gerar empatia e, através dos impulsos elétricos, causar uma propulsão, um choque – *“A associação de ideias do espectador é interrompida imediatamente, com a mudança da imagem. Nisso se baseia o efeito de choque provocado pelo cinema, que, como qualquer outro choque, precisa ser interceptado por uma atenção aguda.”* (BENJAMIN, 1985; 192) – capaz de remover o espectador da passividade e, conseqüente, envolvimento com causas sócio-políticas apresentadas a partir de uma lógica específica de publicidade social, amplamente desenvolvida nos trabalhos realizados pelo LACCOPS (Laboratório de Pesquisa em Comunicação Comunitária e Publicidade Social)²⁸.

As informações técnicas mencionadas anteriormente, tais como, por exemplo; a resolução da imagem (quantidade de pixel), a quantidade de frames por segundo (número de quadros em cada segundo de vídeo) e sua duração (tempo), também podem ser consideradas como indícios da materialidade da imagem digital. Características que apontam para o instante de tomada da imagem, para ajustes de regulagem do dispositivo de captação. Outra informação relevante que também é disponibilizada e que funciona como um indicativo da materialidade do digital é

seu tamanho. Isto é, o espaço necessário para armazenamento do conteúdo no disco rígido do computador. Por último, mas não menos relevante acerca da materialidade da imagem digital disponibilizada no banco de dados, seu valor comercial. O custo, embutido no valor final, para liberação dos direitos de uso de uma determinada imagem. Ou seja, metadados – informações que são inseparáveis de cada uma das imagens. Cada um destes elementos revelam, mostram aspectos específicos da imagem digital.

Cabe, desta maneira, recuperar a dimensão literária mencionada anteriormente na introdução. Segundo o dicionário, mostrar significa: exibir; fazer ver; expor aos olhos; demonstrar; tornar explícito, visível; revelar; apontar; assinalar ou indicar. Todos estes sentidos parecem ser bem explícitos dentro do campo da publicidade. O sentido que, talvez, não seja tão evidente é relacionado à origem etimológica do termo. Mostrar, em latim, vem de *monstrare*. Por sua vez, este termo possui a mesma raiz de *monstro* ou *mostrum* que apresenta o sentido de prodígio que anuncia ou informa a vontade dos deuses, objeto ou ser de caráter sobrenatural, monstro, coisa espantosa, maravilha. Gostaria, assim, de propor uma aproximação entre este sentido etimológico e algumas das etapas do processo criativo da construção de filmes publicitários, sobretudo, após o advento da edição não-linear e, principalmente, das imagens digitais disponíveis em bancos de imagens.

No livro *Frankenstein*, de Mary Shelley, o protagonista suíço viaja para estudar em uma universidade alemã. Em Ingolstadt ele inicia sua obstinada trajetória pela criação de um ser vivo. “Depois de incríveis dias e noites de trabalho e fadiga, obtive êxito ao descobrir a causa da geração de vida, mais que isso, tornei-me capaz de animar matéria sem vida”. (SHELLEY, 2017, p.68). Uma empreitada semelhante parece ser desenvolvida pelo publicitário ao visualizar imagens digitais em thumbnails na esperança de dar vida ao briefing entregue pelo cliente. Diante da imensidão de imagens desordenadas o criativo procura pelas informações necessárias para costurar sua narrativa e animar imagens que isoladas não transmitem a mensagem que almeja comunicar. Vasculha imagens digitais, garimpa os thumbnails com a expectativa de encontrar os elementos necessários para desenvolver o arco dramático de sua narrativa. Percorre o olhar por imagens higienizadas na expectativa de encontrar ou ser capaz de identificar lampejos, isto é, conteúdo audiovisual capaz de ser ressuscitado.

No filme publicitário, *From love to bingo*²⁹, a redatora Sophie Schoenburg³⁰ e o diretor de arte Marcos Kotlhar trabalharam durante seis meses pesquisando fotografias do acervo da Getty Images para produzir uma história com sentido e que promovesse a empresa como um celeiro de possibilidades. Após visualizar mais de 5 mil fotografias a edição proposta remete às animações em stop motion e ao primeiro cinema, pois o filme está estruturado em 15 frames por segundo, cada fotografia tem duração de apenas dois frames. Assemelha-se ao colecionador descrito por Benjamin “(...) o que me move é dar-vos uma ideia da relação de um colecionador com as peças da sua coleção, uma perspectiva da atividade de colecionar, mais do que de uma coleção.” (2017, p. 89). Cabe ressaltar, trechos da entrevista da publicitária, nos quais ela menciona outras tentativas que não foram adiante e que são mostradas a partir de uma lógica de *making of* dentro do Programa Reclame, mas que não chegaram ao conhecimento do público. Os “monstros” que permaneceram ocultos, inacabados, escondidos nas sombras, nas entranhas dos discos rígidos do computador do diretor de arte. Neste sentido, o gesto contínuo

de visualizar imagens tornou-se essencial no processo de realização do próprio filme. A busca pelo material norteou a própria criação.

Ainda que as minúcias dos órgãos representassem um grande obstáculo à pressa, resolvi, contrário à minha primeira intenção, criar um ente de estatura gigantesca; ou seja, com aproximadamente dois metros e meio de altura e proporcionalmente grande. Depois de tomar essa decisão e *passados alguns meses colecionando e arrumando os materiais*, iniciei a empreitada. (SHELLEY, 2017; 69)

Foi criada uma trilha sonora exclusiva para este trabalho que começa com uma indicação do clique do mouse pesquisando ou selecionando imagens e segue como uma espécie de fio condutor, não apenas do ritmo, mas sobretudo das emoções sugestionadas. Outra estratégia interessante que merece destaque era a possibilidade de pausar o vídeo e clicar em uma das imagens e ser redirecionado para o site da *Getty Images* e adquiri-la prontamente. Nos próprios comentários do vídeo é interessante observar as interações de pessoas indicando fotografias específicas a serem observadas, pois como uma estratégia de comunicação os criativos inseriram algumas imagens bastante inusitadas, como: uma mulher beijando uma esfinge (#17), uma outra beijando um cachorro (#19), uma família onde todos os integrantes estão com máscara de animal (#380), uma outra família composta por pessoas fantasiadas de super-heróis (#392), uma imagem com homens indianos pelados (#411), entre outras. “A criação é feita de células e mais células. As peças do inventário se aproximam cá e lá, um evento maquiado por luzes, na qual se desencadeia um acontecimento humano. [...] Mesmo o menor dos detalhes só nasce depois de dores terríveis.” (KRACAUER, 2009; p. 310). A descrição do teórico alemão parece condensar de maneira simbólica e poética as múltiplas etapas de realização, além de dialogar com citações anteriores. O monstro, afinal, só ganhará vida após “dores terríveis”, especialmente, do realizador ou cientista (no caso de *Frankenstein*).

Nenhuma destas imagens isoladas conseguiria transmitir a mensagem proposta no final de pouco mais de um minuto de vídeo. “[...] para um colecionador a aquisição de um livro antigo significa o seu renascimento.” (BENJAMIN, 2017; 91). Ao contemplar as imagens reunidas na *Getty Images* é possível, em um primeiro momento, ficar com a sensação de estar diante apenas de imagens estereotipadas, clichês estéticos sem potência de produzir reflexão. O renascimento indicado por Benjamin parece fazer sentido ao observar a aplicação da imagem em um outro contexto, em um novo arranjo. A imagem, assim, adquire nova vida, nova existência. Ao lado das demais a imagem assume novas leituras, isto é, como um dos elementos necessários para compreensão e completude da coleção a imagem possui potência ainda maior. O publicitário diante do banco de imagens precisa agir da mesma maneira que o profeta – aquele que informa ou anuncia a vontade de Deus – Ezequiel diante do vale de ossos secos:

E porei nervos sobre vós e farei crescer carne sobre vós, e sobre vós estenderei pele, e porei em vós o espírito, e vivereis, e sabereis que eu sou o Senhor. Então profetizei como se me deu ordem. E houve um ruído, enquanto eu profetizava; e eis que se fez um rebuliço, e os ossos se achegaram, cada osso ao seu osso. (Ezequiel 37:6,7).

Parece ser um posicionamento semelhante que é desempenhado pelo realizador cinematográfico: “O velho e o novo, cópias e originais estão amontoados numa massa confusa,

como ossadas numa catacumba. Apenas o mestre dos apetrechos sabe das regras”. (KRACAUER, 2009; 304). Uma espécie de capital cultural que precisa ser colocado em prática para que haja uma ordenação de sentido diante de um vasto material desorganizado ou emaranhado sem vida. Artefatos armazenados em um local escuro e sem visibilidade que precisam ser iluminados da maneira correta para que possam comunicar. Da mesma forma como um realizador que opta por trabalhar com imagens de arquivo ou *found footage*, a pesquisa, a busca, a relação com a materialidade e com as condições do próprio local de armazenamento das imagens torna-se parte essencial do processo de criação.

Em outro filme publicitário realizado pela mesma dupla de criativos da AlmapBBDO, *85 seconds*³¹, o material bruto passa a ser o vídeo, a “coisa espantosa” apresenta o encontro, o desencontro e o reencontro de um casal. Um novo desafio e com uma nova organização espacial, a divisão da tela. A exploração do espaço físico, da materialidade da própria janela de exibição. Imagens que parecem romper com as bordas do quadro, imagens que extrapolam seus limites e são trasladadas para outra dimensão, mas que ao mesmo tempo permanecem num fluxo contínuo de raciocínio através da estrutura narrativa construída e, também, intensificada pela trilha sonora que pontua e sublinha momentos-chaves da narrativa. Na entrevista concedida ao Programa Reclame (indicada na nota de rodapé #43), Sophie Schoenburg declara que seu dupla adquiriu uma cadeira nova para realizar este trabalho. “Meu entusiasmo, no entanto, era provado pela *aflição*, e mais parecia *alguém condenado à escravidão nas minas ou qualquer outro negócio insalubre* do que um artista ocupado de sua tarefa favorita.” (SHELLEY, 2017; 73). A criação do monstro, assim, pode ser marcada por um árduo sentimento de aprisionamento. O processo criativo marcado pelas longas horas de imersão no material bruto que geram, inclusive, consequências físicas que podem ser comparadas com o aprisionamento ou trabalho contínuo como proposto por Jonathan Crary (2014) como uma das marcas do capitalismo 24/7. No caso do publicitário que se debruça diante do banco de dados, um controle digital, uma escravidão ao capital. A obsessão por imagens digitais mergulhado em um caos de pensamentos em busca de uma ordenação. “Toda paixão está próxima do caos, mas a de colecionar confina com o das recordações.” (BENJAMIN, 2017; 90). Este caos de memória parece evidente nas explicações de Schoenburg ao lembrar o processo criativo dos dois trabalhos premiados realizado para *Getty Images*. Como afirma Kracauer acerca do processo de realização cinematográfica: “[...] do enorme caos brota um pequeno todo.” (2009; p. 310)

O aparente caos do banco de dados que simula uma organização através de parâmetros de seleção, através de palavras-chaves que aproximam conceitos e expressões. As informações precisas são metadados que acompanham as imagens, permanece a tensão dialética entre ordem e desordem, entre encontrar e perder, entre procurar e escapar. Algumas imagens parecem desaparecer diante da enorme quantidade de possibilidades. Outras, em contrapartida, estão sempre disponíveis em qualquer busca que seja realizada, talvez o algoritmo utilizado possa esclarecer tal procedimento de mostrar e esconder, revelar e ocultar, iluminar e escurecer, lembrar e esquecer.

Peço-vos apenas que me acompanhem nesta desordem de caixotes abertos, no ar cheio de pó de madeira, no chão cheio de papéis rasgados, sob as pilhas de livros que acabaram de ver de novo a luz do dia depois de dois anos de escuridão, para partilharem um pouco

comigo o estado de espírito, nada elegíaco, antes tenso, que eles despertam num autêntico colecionador. (BENJAMIN, 2017; p. 89)

Os dois filmes publicitários parecem realizar este convite proposto por Benjamin. Uma convocação para vasculhar o emaranhado de conteúdo digital disponível. O despertar de um colecionador que almeja escarafunchar imagens organizadas, não em prateleiras, mas em *thumbnails*. Um desordem de algoritmos repletos de códigos binários e de uma linguagem de programação que permanece escondida do usuário. É necessário, assim, problematizar a própria linguagem do computador. A programação composta por uma lógica matemática baseada em algoritmos e que permanece, também, escondida do usuário pode ser interpretada como mais um dos elementos adornados para passar despercebido e corroborar controle (como apresentado no subcapítulo anterior).

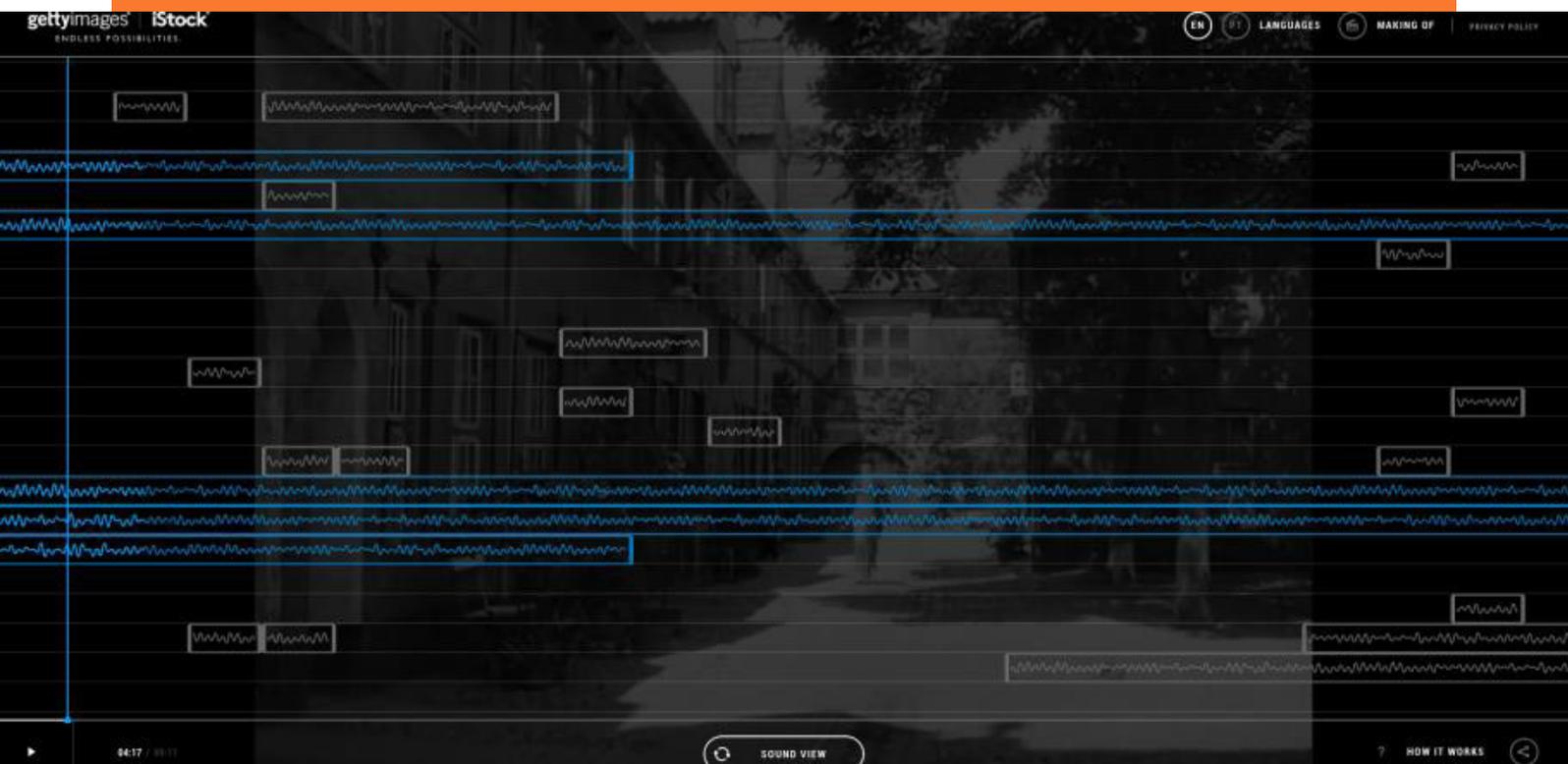
As linguagens de computador exibem muitas das qualidades que definem as linguagens naturais. Como as linguagens naturais, elas têm sua própria sintaxe e gramática sofisticadas. Como as línguas naturais, elas existem em comunidades e culturas específicas, unindo uma comunidade através de um significado e valor compartilhado. (GALLOWAY, 2004; xxiv – tradução nossa)³².

De certa forma, a linguagem digital pode ser considerada como monstruosa, na medida em que permanece escondida, de difícil acesso e compreensão pelo “usuário comum” que tem acesso apenas à interface hermeticamente planejada e apresentada de forma harmoniosa e agradável, tanto sob o aspecto de visualização, quanto de acessibilidade. Para o bom funcionamento do sistema é fundamental que a monstruosidade seja cada vez mais intuitiva e *user friendly*.

Neste sentido, a aparência de vida que o monstro parece carecer é adornada através da montagem, da justaposição das pedrinhas, dos *thumbnails*. Em outro trabalho desenvolvido pela AlmapBBDO para *Getty Images*, referente ao filme mudo, *Nosferatu – A Symphony of Horror* (1922), o monstro é o próprio protagonista. O filme do diretor alemão, Friedrich Wilhelm Murnau, é uma adaptação não autorizada da obra *Drácula*, de Bram Stoker. O filme é considerado como um marco do cinema expressionista alemão através de vários elementos, mas sobretudo, por causa da fotografia caracterizada por uma luz dura e sombras bastante acentuadas. Conde Orlok, o monstro desta narrativa, é o vampiro que reside em seu castelo na Transilvânia. Curioso, entretanto, pensar que um filme mudo tenha utilizado como subtítulo, uma sinfonia do horror. A trilha sonora original, composta pelo músico Hans Erdmann, foi elaborada para ser tocada ao vivo durante as exibições do filme³³. Infelizmente, parte significativa das partituras foram perdidas, apenas um trabalho de 40 minutos intitulado *Fantastisch-romantische Suite* (1926) permanece disponível³⁴.

O enfoque desta ação publicitária, entretanto, não reside na pesquisa de imagens, mas em uma extensa exploração do acervo de áudio da *Getty Images*. De certa forma, é possível pensar nos ruídos emitidos pelo monstro, afinal na lógica dos próprios filmes do gênero do terror, o presságio da presença do monstro, geralmente, produz efeitos ainda mais assustadores do que a revelação da imagem do monstro em si. Sendo assim, o elemento sonoro ganha destaque e materialidade neste elaborado desenho sonoro publicitário. Cristiano Pinheiro,

desenhista de som, foi um dos responsáveis pela pesquisa e construção de uma trilha sonora composta apenas com arquivos de som disponibilizados no site da empresa. Na página criada para ação³⁵ um dos maiores destaques é a possibilidade de visualização das ondas sonoras. A exibição do filme torna-se apenas pretexto para a navegação interativa e, essencialmente, exploratória. O *layout* desenvolvido visa remeter aos programas de edição de som com suas múltiplas pistas possibilitando, assim, um trabalho de desenho de som e mixagem muito mais sofisticados.



Tela de visualização do filme *Nosferatu* com a presença de cada um dos arquivos de áudio utilizados na ação publicitária desenvolvida pela AlmapBBDO

Através deste layout espacial é possível, inclusive, clicar sobre o ícone e ser automaticamente redirecionado dentro do próprio site para ouvir isoladamente apenas aquele som selecionado. Soma-se a isso a possibilidade de efetuar o download do mesmo e armazenar o arquivo localmente. Além disso, outra área do site bastante interessante e elucidativa acerca do processo criativo, é a logo em formato de claquete que direciona para o making of, na qual é possível ter acesso a quatro breves vídeos nos quais Cristiano Pinheiro apresenta detalhes do processo de criação. “Basta observar como um colecionador manipula os objetos na sua vitrine. Mal lhes pega, sente-se logo inspirado para olhar através deles para a distância de onde vêm.” (BENJAMIN, 2017; 90). Observar Cristiano explicando especificidades da trilha sonora construída permite compreender ainda melhor o trabalho de pesquisa desenvolvido e sua vocação como colecionador de áudios. Assim como as duas outras ações anteriormente analisadas, este trabalho de sonorização também foi extremamente premiado³⁶. Ou seja, outro elemento de materialidade que também poderia ser considerado são os prêmios conquistados posteriormente em eventos relacionados ao campo da publicidade. “Os senhores deste mundo testemunham uma carência

gratificante de sentido histórico, sua impiedade não conhece obstáculos. Edificam culturas e as destroem em seguida conforme a necessidade. [...] a mais orgulhosa criação é erigida para a demolição. (KRACAUER, 2009; 305). Não há, neste sentido, uma preocupação em produzir memória, apenas ruínas. Imagens digitais que escorrem pela tela; “Apesar de vermos uma parte, o vídeo na tela, a próxima parte já está carregada em segundo plano - um acoplamento de armazenamento e transferência em tempo real, uma inundação da World Wide Web pelo próprio arquivo.” (ERNST, 2013, p.119 – tradução nossa)” (ERNST, 2013, p.119)³⁷. Imagens digitais enfileiradas aguardo pelo momento de serem disponibilizadas, visualizadas e descartadas.

Siegfried Kracauer em sua descrição do mundo de calicó descreve os bastidores da cidade cenográfica da UFA (maior indústria cinematográfica alemã até 1945) e suas impressões acerca dos materiais e das técnicas utilizados na construção cinematográfica evidenciam fragilidades que são maquiadas, monstruosidades que são escondidas, “[...] os colossos são refutados; seus pés são de argila, as partes superiores não são mais do que aparência sem substância da qual são armados.” (KRACAUER, 2009; 306). Revela entranhas da produção cinematográfica que servem, também, para refletir acerca da construção dos monstros e dos filme publicitários da *Getty Images*.

A quarta ação observada neste artigo é uma das mais recentes desenvolvida pela AlmapBBDO para Getty Images. Ao que tudo indica o formato proposto na ação anterior funcionou muito bem e a agência reapresenta a ideia aplicando a utilização e apresentação do conteúdo audiovisual da marca. Trata-se de uma nova experiência sensorial³⁸ na qual é possível empreender uma arqueologia relacionada ao dia 08/03/1971. Cabe destacar que, mais uma vez, todo material audiovisual, tanto vídeos, quanto fotografias, utilizados fazem parte do acervo da empresa anunciante.

Desta vez, foi criado um curta-metragem de 2’40” sobre a “luta do século” entre Muhammad Ali e Joe Frazier³⁹. Ou seja, a aproximação entre publicidade e cinema documentalé ainda mais tênue nesta ação. Apenas rever imagens daquele episódio já seria uma experiência incrível após quase quarenta anos e tantas mudanças nos espetáculos de lutas. Todavia, a proposta apresentada vai além e solicita a participação do internauta; a qualquer momento desejado basta pressionar a tecla 8 do teclado. “As forças de evocação da trucagem se desenvolveram principalmente no domínio do sobrenatural.” (KRACAUER, 2009; 307). A dimensão sobrenatural do artifício construído digitalmente é a possibilidade conferida ao usuário de interferir na estrutura narrativa e selecionar seu próprio método de visualização, logo, uma espécie de monstruosidade que precisa ser acionada para, então, ser revelada.

As imagens “têm o seu destino de acordo com a capacidade do espectador”⁴⁰. Neste caso específico, a curiosidade e o desejo de conhecer fatos correlacionados com a luta principal. A imagem depende da relação que estabelece com as outras imagens, sua perspectiva lacunar é evidenciada e explorada na edição. É simples compreender isso ao observar as experiências de montagem de Kuleshov, os tipos de montagem propostos por Eisenstein e, até mesmo, da observação dos closes dramáticos de Griffith. Através de uma observação atenta é possível constatar que algumas imagens se repetem em diferentes filmes, porém em contextos distintos. Assim, é possível constatar a potência da imagem e, principalmente, da reapropriação.

Nesta ação publicitária, entretanto, ao clicar na tecla 8 ocorre uma espécie de intervalo,

uma paragem na narrativa principal e uma história paralela relacionada com a principal é apresentada. No total são nove estruturas narrativas (a principal e outras oito) que parecem funcionar harmonicamente em uma relação rizomática. No emaranhado de ligações estabelece-se um fluxo cada vez mais frenético de informações que pode ser representado através do diagrama de um rizoma. “Um rizoma pode ser rompido, quebrado em um lugar qualquer, e também retoma segundo uma ou outra de suas linhas e segundo outras linhas.” (DELEUZE e GUATTARI, 1995; 17). Logo, seria possível pensar através de uma estética similar ao *jump cut*, na qual o fluxo narrativo é quebrado, mas concomitantemente retomado. Ou ainda, *breaks* comerciais – pequenas estruturas autônomas que funcionam como módulos intermediários entre a programação. É importante efetuar uma ressalta e não deixar de lado, entretanto, a premissa da não-linearidade como mais uma das principais características das novas tecnologias.

Mesmo que o internauta opte por assistir o conteúdo principal de maneira ininterrupta, no término do filme ele é automaticamente redirecionado para uma nova tela na qual ele tem a oportunidade de selecionar um dos oito thumbnails existentes. Seis destes vídeos extras estão organizados em torno de personalidades, os outros dois revelam outros aspectos da luta que não foram contemplados na narrativa principal. Ou seja, a maioria gira em torno de um coadjuvante que também esteve presente no Madison Square Garden naquela data. São histórias inusitadas, como por exemplo; Frank Sinatra registrando a luta como fotógrafo credenciado da Times, ou mesmo Frank Lucas, um dos principais gângsteres de Nova Iorque naquela data e seu extravagante casaco de chinchila⁴¹.

De certa forma é possível afirmar que a AlmapBBDO, através de suas ações publicitárias para a *Getty Images* busca, entre outras coisas, estimular o surgimento e a proliferação de colecionadores de imagens.



Tela final da ação publicitária *Endless stories* com os thumbnails que direcionam para as histórias secundárias

Os colecionadores são pessoas com instinto tático; a sua experiência diz-lhes que, ao tomarem de assalto uma cidade, o menor alfarrabista pode ser um forte, a papelaria mais fora de mão, uma posição-chave. Quantas cidades não se abriram para mim nas caminhadas que fiz em busca de livros! (BENJAMIN, 2017; 92- 93).

Portanto, é justamente através da escavação de imagens digitais disponíveis online que o banco de conteúdo audiovisual da *Getty Images* pode se revelar como uma fonte significativa para o processo criativo, pode ser uma potente ferramenta para mostrar aspectos ainda ocultos ou coisas monstruosas.

Os interesses políticos não acompanham as transformações sociais por mais violentas que sejam. Um posto de vigília bolchevique transforma-se em uma pacífica estação de trem sueca, que é posteriormente transformada num picadeiro e que hoje é utilizado para armazenar lâmpadas. Não se pode prever o fim. As leis das metamorfoses são impetráveis. O que acontece com os objetos: depois de adquirir o brilho do gesso, são jogados fora. (KRACAUER, 2009; 306)

Os *thumbnails* são reorganizados, as imagens digitais substituídas, os códigos de programação atualizados, as demandas do mercado são voláteis. Assim como os interesses do capital que, geralmente, permanecem ocultados. Os objetivos comerciais e financeiros da *Getty Images* não são abertamente declarados, é necessário ler nas entrelinhas, observar as letras minúsculas do contrato. Pode parecer, em uma primeira análise que o principal interesse da empresa seja vender e/ou licenciar o maior número de imagens possível. Entretanto, Jonathan Klein, durante a entrevista anteriormente citada, ao comentar sobre o futuro da *Getty Images*, além de mencionar possíveis crescimentos em mercados com potencial de expansão, sublinha o valor inestimável dos dados armazenados pela empresa, especialmente para o mercado publicitário. “There are some people in the company who think that our data business will bigger than our picture license business someday.” (KLEIN, em entrevista disponível no *YouTube*, citada anteriormente)⁴². Neste sentido, é importante considerar a preciosidade das informações acumuladas e mapeadas nos gráficos sociais produzidos a partir do acesso, da busca e dos downloads do conteúdo audiovisual disponibilizado. É necessário, assim, olhar as metamorfoses com um microscópio e, caso seja preciso, efetuar procedimentos de imaginação em relação ao desenvolvimento tecnológico e possíveis utilizações de conteúdo audiovisual disponível online.

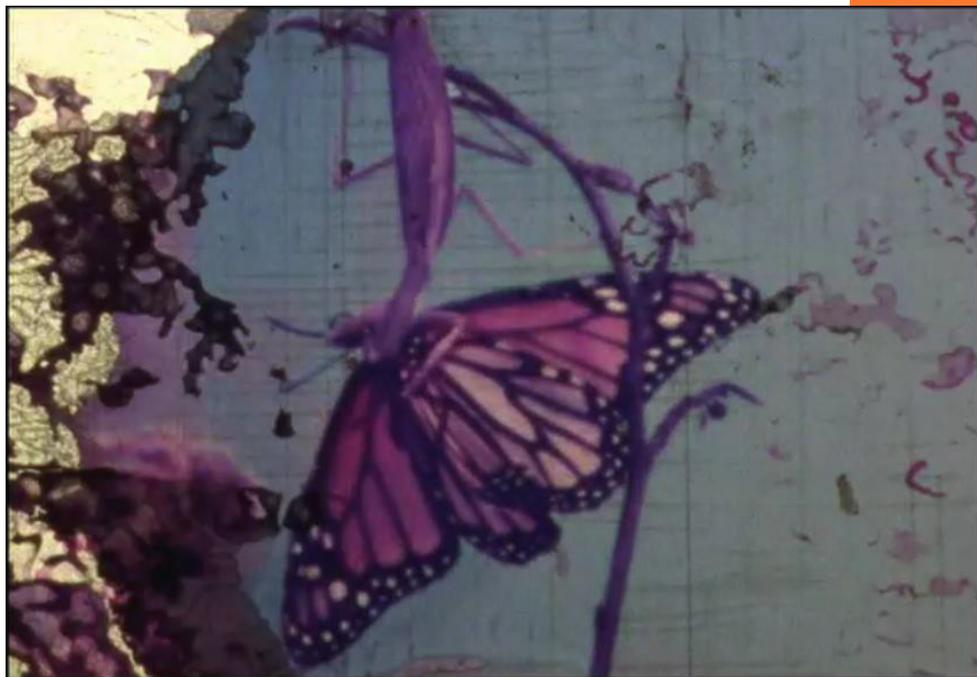
Sendo assim, tendo como referência a noção de *monstro* e a lógica da *metamorfose*, gostaria de propor a perspectiva de uma imagem-borboleta a partir da lógica do próprio ciclo de vida do inseto aplicada na apropriação do conteúdo audiovisual digital. No sentido biológico apresentado no dicionário, metamorfose significa: “Transformação pela qual passam alguns animais que, no decorrer do seu processo de desenvolvimento, resulta numa forma e numa estrutura completamente diferentes das iniciais.”⁴³ A lagarta que se metamorfoseia em borboleta, o monstro que se transforma em uma nova estrutura completamente diferente da inicial, uma película com marcas de deterioração de incêndio ressignificada como um elemento de destaque em um filme de *found footage*, ou objeto de arte.



Ciclo de vida de borboleta – estágios da metamorfose⁴⁴

A lagarta pode ser pensada como um monstro. Sua aparência enrugada e viscosa que não atrai atenção. Sua mobilidade lenta, arrastada e sem leveza. A lagarta permanece no solo sem convocar visibilidade para si, precisa se alimentar bastante de folhas para acumular energia para seu próximo estágio de existência. Está lá e busca integrar-se com a natureza, é mais um dos elementos, como uma das inúmeras imagens disponíveis em um bando de dados. Em contraste com a borboleta que é bela, vistosa e atrai muita visibilidade. A presença da borboleta altera a paisagem e sua função não é mais de estar na natureza, mas de produzir alterações através, por exemplo, de sua função de polinização das flores. A borboleta voa, tem maior liberdade e alcança lugares inimagináveis pela lagarta, além de se alimentar de néctar (que segundo a mitologia grega era considerada a bebida dos deuses e tinha a propriedade de eternizar a vida).

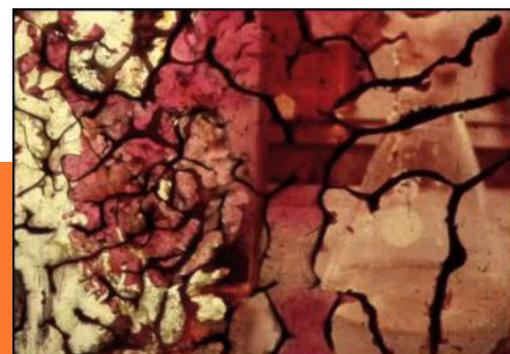
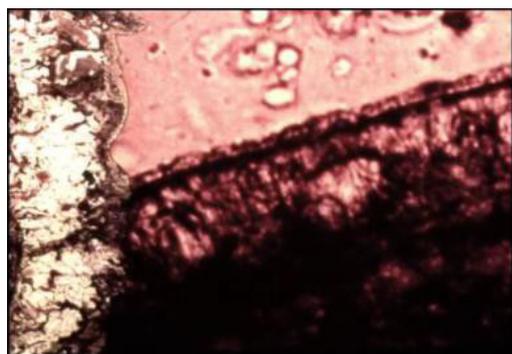
Dentro do casulo, tecido pela própria lagarta, ocorre o processo de “metamorfose do monstro”. A lagarta se liquefaz e, dentro do casulo, transforma-se em um líquido proteico. Todas as proteínas que formavam o corpo e o DNA da lagarta se decompõem e se transformam em peptídicos (biomoléculas formadas pela ligação de dois ou mais aminoácidos). Alguns processos químicos e biológicos ocorrem e este material líquido se reorganiza e forma novas proteínas e novo DNA. Começa, assim, a formação de uma nova estrutura que quando atinge a maturidade desvencilha-se do casulo para assumir uma nova existência, isto é, torna-se um novo ser, agora metamorfoseado, com características completamente diferentes do primeiro. Neste sentido, não há nada em comum entre lagarta e borboleta, sequer o DNA. Cabe ainda ressaltar que uma lagarta pode se tornar borboleta, mas uma borboleta jamais irá se transformar em lagarta. Logo, uma imagem-borboleta, que tenha sido um dia uma imagem-lagarta, passou por processos de transformação que lhe conferem novas características e atribuições, sua essência passou por uma metamorfose.



Frame selecionado do filme *Spark of Being* (2010), de Bill Morrison – 28'14"

Bill Morrison, artista e cineasta norte-americano que trabalha, essencialmente, com material *found footage*, realizou um filme intitulado, *Spark of Being* (2010), que é inspirado no livro *Frankenstein*, de Mary Shelley. A imagem acima mostra uma das inúmeras cenas utilizadas para representar o processo de aprendizagem da criatura. No livro de Mary Shelley há diferentes passagens que ilustram e enaltecem elementos naturais, muitas destas descritas como impressões do monstro no contato com a natureza. Morrison explora a materialidade da película como uma espécie de filtro, como um elemento que proporciona uma contemplação poética do material. Neste trecho específico o realizador parece conferir particularidades para o ponto de vista da criatura e sua relação com que o cerca, sua capacidade de apreender a partir de experiências vividas. A proposta estética de intervenção na película é uma das opções marcantes adotada pelo norte-americano que podem ser lidas como uma imagem-borboleta. Cabe, também, pensar que a visualização do filme em DVD produz o entendimento de uma transformação de suportes, uma digitalização que não deve ser deixada de lado.

As cenas são muitas, parecem as pedrinhas de um mosaico. Em vez de deixar o mundo neste estado quebradiço, são reintegradas no mundo. As coisas são retidas de seu contexto e são reintroduzidas, seu isolamento é suprimido, suas caretas aplainadas. Destes túmulos que não são para se levar a sério, despertam para a aparência da vida. (KRAUCAUER, 2009; 310)



Frames selecionados do filme *Spark of Being* (2010), de Bill Morrison – 12'50" / 14'42" / 14'52"

A aparência de vida apresentada por Morrison, em *Spark of Being*, é impregnada pelas marcas reminiscentes no material fílmico. As rasuras, os riscos, as raspagens funcionam como pulsão de vida, como latência energética impregnada de sentido. O trabalho com as cores em diálogo com a trilha sonora, composta por Dave Douglas, são dois outros elementos que merecem destaque e que influenciam na espectralidade destas imagens. Os fotogramas acima selecionados fazem parte da sequência denominada, *A Promising Student (Um estudante promissor)*, e visam apresentar o desempenho ilustre de *Victor Frankenstein* em sua trajetória acadêmica, principalmente, no trabalho desenvolvido dentro do laboratório. Isto é, visam apresentar o desenvolvimento da habilidade de produzir metamorfose, transformar morte em vida. Imagem-lagarta em Imagem-borboleta.



Frames selecionados do filme *Solaris* (1972), de Andrei Tarkovski – 1:39'10" / 1:49'40" / 2:14'18"

- BENJAMIN, Walter. **Obras Escolhidas vol.I.** São Paulo, SP: Brasiliense, 1985.
- BENJAMIN, Walter. **Imagens do pensamento – Sobre o haxixe e outras drogas.** Belo Horizonte, MG: Autêntica, 2017.
- BERGER, John. **Para entender uma fotografia.** São Paulo: Companhia das Letras, 2017.
- COOLEY, Heidi Rae. Thumbnails. IN: CANDLIN, Fiona; GUINS, Raiford (ed.). **The Object Reader.** 1.ed. London and New York: Routledge, 2009.
- DANCYGER, Ken. **Técnicas de Edição para Cinema e Vídeo: história, teoria e prática.** Rio de Janeiro, RJ: Elsevier, 2003.
- DELEUZE, Gilles e GUATTARI, Félix. **Mil platôs – capitalismo e esquizofrenia, vol.1.** São Paulo, SP: Editora 34, 1995.
- DIDI-HUBERMAN, Georges. **Sobrevivência dos vaga-lumes.** Belo Horizonte: UFMG. 2011.
- DIDI-HUBERMAN, Georges. **A imagem sobrevivente: História da arte e tempo dos fantasmas segundo Aby Warburg.** Rio de Janeiro: Contraponto, 2013.
- DIDI-HUBERMAN, Georges. **Cascas.** São Paulo, SP: Editora 34, 2017.
- EDWARDS, Elizabeth. Photographs as objects of memory. IN: CANDLIN, Fiona; GUINS, Raiford (ed.). **The Object Reader.** 1.ed. London and New York: Routledge, 2009.
- ERNST, Wolfgang. **Digital Memory and the archive.** Minneapolis: University of Minnesota Press, 2013. Found Footage Magazine – issue#1 – October 2015.
- GALLOWAY, Alexander. Pixel. IN: CANDLIN, Fiona; GUINS, Raiford (ed.). **The Object Reader.** 1.ed. London and New York: Routledge, 2009.
- GALLOWAY, Alexander. **Protocol: how control exists after decentralization.** 1.ed. London: MIT Press Cambridge, 2004.
- GUNNING, Tom. “**The Cinema of Attractions: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde**”. Wide Angle, v. 8, n. 3-4, outono, 1986.
- GUNNING, Tom. “**“Primitive” Cinema: A Frame-up? Or the Trick’s on Us**”. Cinema Journal, v. 28, n. 2, winter, 1989.
- KRACAUER, Siegfried. **O ornamento da massa.** São Paulo: Cosac & Naify, 2009.
- MANOVICH, Lev. **The Language of New Media.** The MIT Press Cambridge, Massachusetts, London, 2001.
- MANOVICH, Lev. **Media Visualization: Visual Techniques for Exploring Large Media Collections,** 2011. Disponível em: <http://manovich.net/index.php/projects/media-visualization-visual-techniques-for-exploring-large-media-collections>. Acessado em: 27 ago. 2018.
- MANOVICH, Lev. **Metadata, Mon Amour.** 2002. <http://manovich.net/index.php/projects/metadata-mon-amour>. Acessado em: 06 abr. 2018.
- MANOVICH, Lev. O Banco de Dados. **Revista ECO-Pós.** v.18, n.1, 2015.
- MCLUHAN, Marshal. **Os meios de comunicação como extensão do homem.** São Paulo: Cultrix, 2007.
- MURCH, Walter. **Num piscar de olhos: a edição de filmes sob a ótica de um mestre.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2004.
- PEARLMAN, Karen. **Cutting Rhythms – Shaping the film edit.** Burlington, MA: Focal Press, 2013.
- REISZ, Karel & MILLAR, Gavin. **A Técnica da Montagem Cinematográfica.** Rio de Janeiro, RJ: Ed. Civilização Brasileira, 1978.
- SHELLEY, Mary. **Frankenstein.** Rio de Janeiro: DarkSide Books, 2017.

A QUEDA

NA UTILIZAÇÃO DE PONTUAÇÕES
IMAGÉTICAS NOS LONGAS-METRAGENS
VENCEDORES DO ÓSCAR DE MELHOR
MONTAGEM

Vinícius Augusto Carvalho

A QUEDA

NA UTILIZAÇÃO DE PONTUAÇÕES IMAGÉTICAS NOS LONGAS-METRAGENS VENCEDORES DO ÓSCAR DE MELHOR MONTAGEM

Vinicius Augusto Carvalho

RESUMO

A pesquisa apresenta o mapeamento dos efeitos visuais de transição (*fade, fusão, wipe*) realizado nos 84 filmes vencedores do Oscar de Melhor Montagem (1935-2018). O objetivo foi investigar as pontuações visíveis nas narrativas fílmicas e analisar possíveis relações com inovações tecnológicas. O levantamento permitiu identificar a evolução histórica no emprego das transições nos períodos pré e pós edição não-linear, revelando a tendência de queda no uso de pontuações no conjunto pesquisado.

O cinema nasceu como uma nova forma de entretenimento, consequência da revolução industrial e do desenvolvimento dos centros urbanos. Surgiu em uma época de constantes evoluções tecnológicas e a inserção das máquinas produtoras de imagens e histórias ao longo do tempo não apenas transformaram a prática artística como também provocaram alterações no modo de pensar a arte audiovisual. Com o cinema surge um espectador ávido por novidades na velocidade da sua nova realidade. O filme “A Chegada do Trem na Estação”, de 1895, dos irmãos Lumière, assim como qualquer outro filme da época, tinha apenas uma bobina, terminada a exibição daquele rolo, acabava-se o filme. Não havia montagem, ao menos não do ponto de vista técnico-mecânico-operacional, inserção de cortes ou quaisquer efeitos de transição. Era um único carretel de película que registrava um enquadramento fixo, ou seja, um único plano. Mas não tardou para que os primeiros cineastas, sentissem a necessidade de cortar as partes indesejáveis e de manipular os registros que tinham em mãos.

A noção de montagem no cinema surge no filme “Demolição de um Muro”, de 1896, também dos irmãos Lumière (CINEFRANCE, 2018). Nesta produção observa-se um muro ser

demolido e, após alguns segundos de tela preta, o muro se reconstrói. Apesar de manter o mesmo plano, eles criam uma lógica por meio do efeito, fazendo com que, pela montagem das duas imagens, se estabeleça uma continuidade visual. Durante a projeção, a plateia pode rir fascinada com o efeito de demolição e de reconstrução de um muro caindo e magicamente se reconstituindo. Duas décadas depois, em 1917, a moviola surgiu e foi utilizada durante toda uma geração para montar os filmes feitos em película. No que tange aos efeitos visuais, muitos deles criados por George Méliès como veremos mais adiante, a montagem do material em moviolas era quase definitiva, se houvesse o desejo de acrescentar efeitos visuais no filme, por exemplo, exigia-se um trabalho posterior em laboratório (SÁNCHEZ, 1992). E, neste caso, em meio à evolução técnica, os desenvolvedores buscavam alternativas a este processo caro, que nem sempre atendia aos prazos estabelecidos nos cronogramas das produções.

Tecnologia na montagem

Em 1945, ao completar meio século, a indústria cinematográfica era reconhecida como estratégica e vivia um momento de apogeu. No período Pós-Segunda Guerra Mundial, os avanços da eletrônica permitiram consolidar o projeto da televisão e sua implantação como nova mídia. Contudo, no nascimento da televisão, responsável pela queda nas receitas de bilheteria que determinariam a primeira grande crise do cinema, a película cinematográfica permanecia como o único suporte capaz de registrar imagens e sons sincronizados.

Um avanço notável foi a invenção da impressora ótica (*optical printer* para os americanos) ou truca (para os europeus, em virtude do termo *trucagem*), um dispositivo com a finalidade de “retrofotografar” uma imagem em um novo pedaço de filme. O equipamento era composto de um ou mais projetores de filme mecanicamente conectados a uma câmera de cinema. É como se esta câmera estivesse apontada para um projetor captando a imagem da película positiva que estava sendo projetada. Podia-se registrar a cena com diferentes lentes, colocar filtros e máscaras no caminho da projeção para se obter os efeitos desejados, assim como misturar duas ou mais projeções.

A impressora ótica fabricada pela empresa Oxberry, que ganharia um Óscar de Tecnologia anos depois, em 1986, utilizava quatro projetores e as imagens dos projetores eram compostas e filmadas quadro a quadro para produzir efeitos visuais. O aparelho permitia aos diretores de cinema tornar possível a realização de *fades*, fusões, *wipes*, câmera lenta (*slow motion*), aceleração (*fast motion*), efeitos de zoom, reversão do movimento, congelamentos de imagem, sobreposições, etc. (FIELDING, 2013).

Os primeiros equipamentos de videoteipe surgiram em 1955, fabricados pela empresa norte-americana Ampex, mas seria preciso quase uma década para que fossem efetivamente incorporados como ferramentas de produção (SILVA, 2009). Assim, no começo dos anos 1970, tem início a edição em fitas de vídeo, feita em ilhas de edição analógicas e lineares. Desenvolve-se uma nova estrutura, que substitui carretéis e roldanas por botões e circuitos eletromecânicos, com a multiplicação dos meios de captação da imagem, as mídias. Mantém-se a operação de forma mecânica, porém modificada em alguns de seus comandos e acentuam-se as particularidades de formato: semelhante a adaptabilidade da moviola às variadas bitolas, a edição linear faz uso de diferentes tipos de mídia (U-matic, VHS e Betacam) que não só demandavam conhecimentos

específicos, mas também máquinas exclusivas para cada suporte. Concomitantemente e em consequência da crescente diversidade tecnológica, a edição, no cinema, experimenta uma ampliação de possibilidades narrativas.

O filme, com seu veio mais fino, tem uma profundidade e uma nitidez que projetam o realismo. Por outro lado, o vídeo possui uma uniformidade e uma tendência a dessaturar cores, resultando em uma qualidade em tom pastel que projeta o artifício. Os realizadores às vezes optam pelo vídeo por ser mais barato que o filme. (DANCYGER, 2007, p. 284)

As primeiras experiências com equipamentos de edição não linear foram realizadas a partir de 1971, em dispositivos com o tamanho e peso de máquinas de lavar roupa e a custos muito elevados. Muitos realizadores participaram efetivamente do processo: George Lucas, Oliver Stone, James Cameron, Steven Soderbergh, Carroll Ballard, Bernardo Betolucci, Francis Ford Coppola, realizando experiências de edição com diferentes sistemas eletrônicos. Algumas empresas tentaram usar videocassetes acoplados à processadores computacionais, o que também resultou em equipamentos lentos e pesados. Entretanto, a ideia da edição não linear não seria descartada, haveria de se aguardar o desenvolvimento do poder computacional e da capacidade de armazenamento.

Nos anos 1980, por exemplo, o “EditDroid” elaborado pela empresa de George Lucas tentou usar *laserdiscs* (disco ótico de armazenamento de áudio e vídeo) como mídia para armazenar o material, mas não funcionou muito bem e a empresa fechou em 1987. Francis Ford Coppola não criou um equipamento comercializável, mas defende a utilização da edição digital desde meados da década de 1970 até hoje. O interesse dos realizadores sempre esteve voltado mais para o aumento da velocidade e para a multiplicação das opções de criação do que para a redução de custos (MURCH, 2004). Em 1989 foi lançado o Avid 1 – um computador Macintosh com software de edição não linear e possibilidade de armazenamento do material no disco rígido do próprio equipamento; entretanto, o armazenamento ainda era limitado e a edição se restringia a comerciais e videoclipes curtos.

O desenvolvimento da eletrônica, das telecomunicações e da informática serviu à implantação de grandes avanços nas etapas de pós-produção fílmica. No final do século XX, até os dias de hoje os cientistas de computador, programadores e matemáticos promoveram e ainda promovem a revolução digital que está aproximando cada vez mais o cinema e a televisão, especificamente na questão da montagem, na qual fazem convergir cada vez mais os processos de construção de produtos audiovisuais. Observava-se o início da utilização de sistemas computadorizados de edição não linear em substituição as ilhas de edição lineares, no ambiente do vídeo, e as mesas mecânicas de montagem no campo do cinema.

É válido destacar que cada sistema de edição pode ser ilustrado com base em alguns critérios, dos quais três podem ser apresentados como principais: operacional (mecânico ou eletrônico); suporte de armazenamento (analógico ou digital) e acesso às mídias (aleatório ou linear). A tabela a seguir busca sintetizar estas variáveis:

Tabela 1: Sistemas de edição

		Operação		Armazenamento		Acesso	
Máquina	Década	Mecânica	Eletrônica	Analógico	Digital	Linear	Aleatório
Moviola	20	X		X			X
Impressora ótica / Truca	30	X		X		X	
Edição Linear	70		X	X		X	
Edição não-linear	90		X		X		X

Fonte: elaborado pelo autor com base em Murch (2004) e Zettl (2011).

A partir dos anos 1990, com os computadores entrando em cena, a edição se consolida como processo eletrônico. Surgia uma alternativa para o processo de montagem, algo com muitas semelhanças ao método fílmico, distante do processo linear televisivo. Um sistema que foi chamado de edição não linear e consistia em um modo não destrutivo, que permitia que uma tomada fosse colocada em qualquer posição desejada dentro de uma sequência sem destruir o que porventura tivesse sido montado anteriormente. Era uma característica, portanto, que possibilitava ao montador fazer alterações em algum trecho sem perturbar o resto do conjunto.

Logo, a edição não linear é uma edição digital, realizada por meio de softwares e precisa fundamentalmente de duas coisas: computadores “poderosos” e espaço em disco (interno, ou externo) para armazenamento. A digitalização do processo de edição era inevitável, mas ainda no início da década de 1990, não era óbvio quando isso aconteceria.

No cinema, o ano de 1995 foi um divisor de águas para a edição de filmes. Foi o último ano em que o número de filmes montados mecanicamente se igualou ao daqueles editados digitalmente. Em todos os anos subsequentes, a quantidade de filmes editados em sistemas digitais cresceu, enquanto a montagem mecânica foi proporcionalmente diminuindo. (MURCH, 2004, p. 9)

A substituição da película acontecia à medida que a qualidade da imagem digital e dos dispositivos de captura evoluíam. Muitos filmes em película passaram a ser digitalizados para passarem pelo processo de edição e depois “impressos” novamente em película. Até 1996, nenhum filme com montagem digital havia vencido um prêmio de melhor edição, mas em 1997 o editor Walter Murch quebrou esta escrita ao levar o Óscar de Melhor Montagem pelo longa-metragem “O Paciente Inglês” (1996) do diretor Anthony Minghella. Murch (2004) considera aquele ano um ponto de virada no percurso da edição não linear no cinema, pois desde 1996 todos os vencedores do prêmio de edição concedido pela Academia foram editados digitalmente, com a exceção do ganhador de 1999 que foi “O Resgate do Soldado Ryan” (1998) dirigido por Steven Spielberg e montado por Michael Kahn (IMDB, 2018).

Do filme cinescópico passando pelas volumosas fitas magnéticas até chegar nos equipamentos de edição não linear, a montagem digital em computadores promoveu um salto tecnológico significativo. Na pós-produção digital, é possível que o montador consolide em seu trabalho a edição de som, a edição de imagem, a mixagem sonora, a correção de cor, os efeitos sonoros, os efeitos especiais, os efeitos visuais. Este grau de consolidação do produto,

provavelmente não é sensato para uma pessoa apenas assumir, mas a questão é que a revolução digital torna isso possível.

Ademais, um software de edição não linear como, por exemplo, o Avid Media Composer, Symphony, Final Cut, DaVinci Resolve ou Adobe Premiere, não importa quão sofisticado seja, não pode tomar a decisão criativa de onde cortar e por quê. A cadência da narrativa, o ritmo das sequências ou a ênfase dramática são escolhas criativas tomadas pelo montador, ou pelo montador juntamente com o diretor ou produtor. A velocidade da edição computadorizada permitirá, talvez, que a decisão criativa chegue mais rapidamente do que na antiga tecnologia de montagem, mas não determinará as escolhas criativas.

Efeitos Visuais na montagem

A comédia norte-americana *O Preço da Glória*, de Raoul Walsh, produzida em 1926, foi o primeiro filme mudo com trilha sonora incorporada e também o primeiro a exibir nos créditos o termo “*mechanical effects*”. Brosnan (1974) define que os efeitos mecânicos são uma continuação dos efeitos de cena, ou seja, a intenção do diretor era complementar as ilusões criadas no cenário com técnicas de pós-produção aplicadas diretamente na película. Entretanto, o uso dos efeitos visuais, ainda que não creditados desta forma, acontece antes mesmo da virada do século XIX para o século XX (BROSNAN, 1974).

Alguns dos processos de montagem nasceram nos estúdios do ilusionista francês e um dos precursores do cinema George Méliès. Ele trouxe para esta nova linguagem diversos recursos visuais como a paragem da câmera, o *stop-motion*, a sobreposição de imagens, as transições por clareamento ou escurecimento (*fade-in, fade-out*), a manipulação gráfica da imagem e a utilização de ilusões de ótica (BORDWELL; THOMPSON, 2002). Desde então surgiram inúmeras denominações para este conjunto de interferências na narrativa fílmica, com o qual começaram a se acostumar os espectadores da época. Mitchell (2004) fez um resgate dos diversos termos utilizados na produção audiovisual para referir-se a tais elementos:

Efeitos visuais é um termo relativamente novo e descreve o que antes era mais apropriadamente chamado de “efeitos fotográficos especiais”. Quando as “impressoras óticas” começaram a ser usadas com maior frequência na produção cinematográfica, o termo “efeitos óticos” foi adotado por um curto período de tempo; então, nos primeiros dias da televisão quando o sinal era enviado ao vivo, usou-se a nomenclatura “eletrônico”; com o uso da pós-produção de vídeo o termo adotado foi “vídeo”; mais tarde com a invasão dos computadores, “efeitos digitais”. Durante este período de grandes mudanças o termo “efeitos visuais especiais” e depois simplesmente “efeitos visuais” foi cada vez mais usado para descrever o que um dia foi chamado de “efeitos fotográficos”. No entanto, este termo já não era mais apropriado visto que frequentemente a produção de efeitos desta natureza não dependia de câmeras fotográficas. (MITCHELL, 2004, p. 8, tradução do autor)

A combinação das palavras efeitos, visuais, digitais e especiais podem causar confusão no leitor leigo em cinematografia, e por conta disso é importante destacar a diferença que existe, basicamente, entre efeitos visuais e efeitos especiais. “Efeitos especiais” são criados quando técnicas de produção audiovisual não convencionais são utilizadas. Isso quer dizer que elas podem ser mais complexas, consumir mais tempo ou envolver técnicas “especiais” como no caso de serem feitas mudanças físicas em qualquer elemento do processo de captação de imagem. Atear fogo ao plano que está no fundo ou na frente do objeto, preencher o set com fumaça ou

água ou ainda erguer a câmera a uma altura excepcional. Estas são todas técnicas físicas e são normalmente chamadas de efeitos “especiais” ou “físicos”. Qualquer pessoa que fique ao lado da câmera ou dentro do set de filmagens pode perceber e identificar estes efeitos facilmente (MITCHELL, 2004).

Os Efeitos Visuais definidos por Katz (1998) são técnicas artificiais de composição para imprimir ilusões em um filme e ao apontar estas ilusões, Katz demonstra que as imagens captadas por uma câmera podem ser manipuladas. Hoje, é comum que haja, nos softwares de edição não linear, ferramentas capazes de “imprimir” este ilusionismo em obras cinematográficas, seja atuando em um plano exclusivamente ou na junção de duas tomadas. Este estudo retrata elementos que fazem parte do conjunto chamado de “efeitos de transição” (*transiton effects*), que tem como função pontuar (*film punctuation*) uma narrativa fílmica. Ao contrário do corte – invisível, que não ocupa tempo de tela – como recurso de transição entre planos justapostos, os efeitos visuais de transição (*fade*, fusão, *wipe*) são necessariamente visíveis, e sua duração na tela e frequência na narrativa podem, inclusive, ser contabilizada.

Os efeitos visuais de transição, ou pontuações, são recursos de composição que permitem conferir estilo e que podem atuar como elementos narrativos capazes de indicar, por exemplo, passagem de tempo e espaço, mudança de assunto, alteração de ritmo, entre outras motivações, dentro de uma narrativa cinematográfica.

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. Num filme, as transições têm como objetivo assegurar a fluidez da narrativa e evitar as ligações erradas (*falsos raccords*). (MARTIN, 2005, p. 109)

Para constituir as articulações de um enredo, o cinema pode recorrer a ligações ou transições, tanto visuais quanto sonoras, que podem ser comparadas à pontuação na linguagem escrita. Ao estabelecer uma analogia com a escrita, a linguagem audiovisual pode ser descrita como uma articulação de sequências, cenas, planos, tomadas e a lógica de compreensibilidade pode ser transposta. Alguns autores estabelecem correlações concretas. Para Monaco (2000, p. 225) “se há uma vírgula no filme em meio aos efeitos de transição, é a fusão”, e esta pontuação serve para vários propósitos.

Com o advento da edição não linear digital, uma gama de componentes técnicos e artísticos surgiu, e o editor passou a ter mais facilidade no processo de inserção de efeitos visuais de transição (pontuações imagéticas) durante a montagem: o profissional pode testar infinitamente as opções que deseja, sem que se altere fisicamente a integridade do material bruto, ao contrário do que acontecia com a película de um filme. Os *softwares* de montagem trazem agilidade, facilidade e uma oferta maior de elementos de transição que podem ser inseridos em uma obra. Além de simplificarem a operação, as novas tecnologias podem influenciar a concepção de novas linguagens e, conseqüentemente, a transmissão de novas mensagens, posto que a utilização de pontuações nas narrativas está a um clique de distância.

Para Cutting, Brunick, Delong (2011) as pontuações mudam o tempo, o lugar, o ritmo ou o humor da narrativa. O *fade* é um efeito visual de transição que possui a característica de fazer com que a imagem surja ou desapareça gradualmente. 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). Com frequência, é utilizado para sinalizar elipses temporais, um salto para a frente no tempo, ou ainda *flashbacks*. O *fade out* também é usado como indutor de tristeza ou para proporcionar espaço de respiração para o espectador após uma cena dramática (CHANDLER, 2009). Outro registro de utilização do *fade*, neste caso o *crossfade*, com uma duração visivelmente maior, tem a intenção de segmentar seções de um filme, bem como os capítulos em um livro ou atos em uma peça.

Um *fade* expressa uma pausa mais pronunciada na continuidade: rompe o fluxo narrativo e isola a ação precedente da ação que vem a seguir. Quando esta é a intenção, *fades* muitas vezes podem ser eficazes. Alguns cineastas, por outro lado, afirmam que os *fades* não devem ser usados em absoluto, sob o argumento de que uma tela preta é algo sem sentido para mostrar a um público. Não faz sentido tomar partido nessa questão. Tudo o que precisa ser dito é que um *fade*, quando usado corretamente, às vezes pode produzir uma pausa necessária para a reflexão e dar ao público um momento para absorver um clímax dramático. (REISZ; MILLAR, 2005, p. 246, tradução do autor)

A fusão ou dissolvência é, tradicionalmente, um elemento da narrativa audiovisual na qual uma tomada desaparece enquanto outra aparece. A primeira imagem é substituída pela segunda de forma que, por um breve período de tempo, as duas imagens podem ser vistas sobrepostas.

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. [...] a fusão é a “máquina do tempo” do cineasta, transportando o espectador instantaneamente para o passado ou para o futuro e para onde quiser. Em um uso mais sofisticado, a dissolvência ajuda muito na manipulação de ritmo e humor. (DMYTRYK, 1984, p. 83, tradução do autor)

O primeiro uso deste efeito visual de transição em um filme data de 1899 e foi aplicado por George Méliès no filme “Cinderela” (1899). George Méliès foi um cineasta que viveu na França e tinha o próprio teatro onde performava seus truques. O ilusionista, como era conhecido, era também um mecânico e sabia atuar, ilustrar, fotografar e desenhar cenários. Méliès foi o primeiro a contar histórias no cinema; ele reconheceu as infinitas possibilidades de manipulação do tempo e do espaço no processo de “edição” dos filmes ainda expostos dentro da câmera. Desta maneira surgiu a primeira fusão que se tem registro. Durante a captação de “Cinderela”, Méliès parou de gravar em um determinado momento, voltou alguns segundos o rolo de filme na câmera e expôs novamente a película na tomada seguinte. Não havia continuidade de ação nas fusões de Méliès até 1904 quando usou a técnica para transformar um personagem em lobisomem no filme “O Rei da Maquiagem” (1904). George Méliès criou diferentes truques visuais como o *fade-in*, *fade-out*, *stop-motion*, sobreposição de imagens e foi o filme “Viagem à Lua” de 1902, que fez Méliès alcançar o reconhecimento mundial (COOK, 2004).

Edwin Porter e outros se utilizaram das invenções de Méliès, para trabalhar a transição entre os planos e a fusão se mostrava adequada para suavizar cortes, enfatizar uma mudança de lugar ou sugerir uma passagem de tempo. Outro recurso estilístico também utilizado para

criar elipses espaço-temporais nos filmes foi o *wipe* - um elemento capaz de realizar a mudança gradual de uma imagem por outra. A substituição de uma primeira imagem para uma segunda poderia ser por meio de uma margem simples, uma linha horizontal, vertical, diagonal ou ainda por formas e figuras, como um círculo, um coração, uma estrela ou ainda semelhante a uma virada de página (THOMPSON; BOWEN, 2009; LOBRUTTO, 2012; EDGAR-HUNT, 2013).

O primeiro *wipe* do qual se tem registro data de 1901 e é visto no curta-metragem britânico de seis minutos “Scrooge, or, Marley`s Ghost”, dirigido por Walter R. Booth e produzido por Robert Paul. O efeito visual de transição aplicado por Paul tinha a intenção de simular a cortina de um teatro sendo solta do teto ao chão por meio de uma linha horizontal negra com suavização nas bordas de cima para baixo. Os *wipes* empregados por Paul no curta-metragem variavam de tamanho e de orientação.

Mitry (1990) define que o efeito *wipe* que esteve em alta nas décadas de 1930 e 1940, é usado tipicamente para indicar mudança para uma nova cena e raramente indica uma mudança para um novo tempo. Zettl (2011) contudo, questiona o que ele pode representar na tela em relação ao sentido e ao nível de interferência na narrativa visual: “efeitos de *wipe* são considerados agressivos porque se mostram de maneira especialmente visível na tela”. (ZETTL, 2011, p. 393). Balázs (1970) vai além e lamenta o uso deste recurso visual como pontuação fílmica: ele sugere que os *wipes* são um sinal de “impotência” por parte do diretor e uma “bárbara demonstração de preguiça” do montador, “ao contrário do espírito da arte cinematográfica.” (BALÁZS, 1970, p.143).

Independente da opinião de cada autor, é fato que o *wipe* exerce função de pontuação na linguagem cinematográfica. Portanto, para além da evolução tecnológica e da definição conceitual dos efeitos analisados, esta pesquisa investigou o impacto que a revolução tecnológica dos anos 1990, com a entrada dos computadores no processo de pós-produção – especificamente na parte da montagem –, teve no uso das pontuações. A hipótese recaiu sobre um possível aumento no uso de efeitos visuais de transição em longas-metragens como consequência da introdução da edição não linear digital na indústria cinematográfica. A facilidade da inserção de pontuações em uma narrativa orientou o questionamento central: a introdução da edição não linear digital no processo de construção de uma obra cinematográfica acarretaria um maior (ou menor) uso de efeitos visuais de transição? Ou seja, passou-se a pontuar mais (ou menos) a obra audiovisual em virtude da simplificação do processo de emprego desses elementos?

O escopo do estudo foi formado a partir de três efeitos visuais de transição: *fade*, fusão e *wipe* – herança da edição analógica (SALT, 2009), que perduram com a eclosão da era digital e que figuram, antecipando resultados, como as três pontuações mais atuantes na amostra desta investigação. Os elementos imagéticos (os sonoros, também relevantes para a construção da narrativa, não foram objetos deste artigo) que podem contribuir com a estética fílmica são definidos como visíveis e invisíveis. O corte é um recurso de transição “instantâneo entre planos” (DANCYGER, 2007, p. 502) e, na maioria das vezes, quase imperceptível para o espectador médio – por isso também chamado invisível. “Ele não ocupa o tempo de tela” (ZETTL, 2011, p. 392). Murch (2004) explica que qualquer outro tipo de efeito visual de transição é visualmente detectável e temporalmente contabilizado. É possível dizer que uma fusão, *fade* ou *wipe* durou 10, 20 *frames* ou ainda 1 ou 2 segundos na tela.

Análises e resultados

Carey (1974) analisou o uso de transições em 45 filmes de Hollywood da década de 1920 até a década de 1960. O estudo realizado por Carey revelou o crescimento dos cortes tomando o lugar dos efeitos visuais de transição entre cenas em detrimento de *fades* e *wipes* naquele período. Em estudo publicado em 2011, Cutting, Brunick e DeLong (2011) destacaram que entre 1935 e 1955 os filmes tinham em média 670 planos, enquanto que entre 1970 e 2005 a média subiu para 1.400. Na investigação realizada com 150 filmes, eles identificaram que quase 97% das transições dos filmes da amostra eram cortes, contabilizaram 170.000 pontuações invisíveis e apenas 5.400 eram o que eles chamaram de “não cortes”. Ou seja, segundo Cutting, Brunick e DeLong (2011), com o passar dos anos a aplicação de efeitos imagéticos de transição diminuiu enquanto a quantidade de planos aumentou, de modo que o uso do corte ganhou ainda mais espaço nas narrativas fílmicas ao longo dos anos. Para esta pesquisa, o *corpus* foi formado pelos 85 longas-metragens vencedores do Óscar de Melhor Montagem desde a instituição desta categoria na premiação, em 1935. O primeiro Óscar (Academy Awards) aconteceu em 1929 e em 91 cerimônias (até 2019), a estatueta de melhor montagem foi entregue 85 vezes.

A análise de um longa-metragem implica referências concretas ao objeto – por exemplo, a transcrição exata dos instantes nos quais as pontuações são percebidas. Além dos aparatos tradicionais utilizados para a análise de um filme (reprodutor de mídia e televisão, por exemplo), para os casos de dúvida quanto a natureza do efeito ou em transições muito rápidas, utilizou-se o software de edição Adobe Premiere. Ele facilitou a inspeção quadro a quadro, de maneira que, neste modelo de apontamento, fosse possível inspecionar o tipo de efeito e o momento exato em que ele surge (hora:minuto:segundo).

Dados referentes aos 85 filmes pesquisados

ANO	TÍTULO	DURAÇÃO	FADE	FUSÃO	WIPE	TOTAL DE PONTUAÇÕES
1935	Esquimó	1:54	18	91	0	109
1936	Sonho de uma Noite de Verão	2:23	5	24	0	29
1937	Adversidade	2:20	21	37	36	94
1938	Horizonte Perdido	2:12	16	84	11	111
1939	As Aventuras de Robin Hood	1:42	11	36	0	47
1940	E o Vento Levou	3:53	16	111	0	136
1941	Legião de Heróis	2:00	11	25	29	65
1942	Sargento York	2:14	17	21	68	106
1943	Ídolo. Amante e Herói	2:08	20	71	3	126
1944	Águias Americanas	2:04	5	18	33	56
1945	Wilson	2:34	22	132	0	154
1946	A Mocidade é Assim Mesmo	2:03	2	78	0	80
1947	Os Melhores Anos de Nossas Vidas	2:52	10	71	0	81
1948	Corbo e Alma	1:44	4	93	0	97
1949	Cidade Nua	1:36	4	64	0	68
1950	O Invencível	1:39	9	96	0	105
1951	As Minas do Rei Salomão	1:43	4	72	0	76
1952	Um Lugar ao Sol	2:02	6	140	10	156
1953	Matar ou Morrer	1:25	2	0	0	2
1954	A um Passo da Eternidade	1:58	8	51	0	59
1955	Sindicato de Ladrões	1:48	7	15	0	22
1956	Férias de Amor	1:55	3	21	0	24

ANO	TÍTULO	DURAÇÃO	FADE	FUSÃO	WIPE	TOTAL DE PONTUAÇÕES
1957	A Volta ao Mundo em 80 Dias	2:55	17	77	0	94
1958	A Ponte do Rio Kwai	2:41	5	53	0	58
1959	Gigi	1:55	2	56	0	58
1960	Ben-Hur	3:32	5	62	0	67
1961	Se Meu Apartamento Falasse	2:05	9	18	0	27
1962	Amor. Sublime Amor	2:32	3	10	1	14
1963	Lawrence da Arábia	3:46	4	56	0	60
1964	A Conquista do Oeste	2:44	7	98	0	105
1965	Marv Poppins	2:19	2	30	0	32
1966	A Novica Rebelde	2:54	4	22	0	26
1967	Grand Prix	2:56	3	9	1	13
1968	No Calor da Noite	1:50	1	1	0	2
1969	Bullitt	1:54	0	2	0	2
1970	Z	2:01	1	2	0	3
1971	Patton - Rebelde ou Herói?	2:51	5	0	0	5
1972	Operação Franca	1:43	2	0	0	2
1973	Cabaret	2:04	3	20	0	23
1974	Golbe de Mestre	2:09	9	3	47	59
1975	Inferno na Torre	2:45	2	1	0	3
1976	Tubarão	2:04	2	9	0	11
1977	Rocky	1:59	2	8	0	10
1978	Star Wars - Guerra nas Estrelas	2:04	2	2	31	35
1979	O Franco Atirador	2:56	2	0	0	2
1980	O Show Deve Continuar	2:03	23	7	0	30
1981	Touro Indomável	2:04	0	0	0	0
1982	Os Cacadores da Arca Perdida	1:55	1	13	0	14
1983	Gandhi	3:11	5	29	0	34
1984	Os Eleitos - Onde o Futuro Começa	3:13	3	6	0	9
1985	Os Gritos do Silêncio	2:22	3	28	0	31
1986	A Testemunha	1:52	2	3	0	5
1987	Platoon	1:59	4	9	0	13
1988	O Último Imperador	2:43	0	1	0	1
1989	Uma Cilada Para Roger Rabbit	1:44	1	0	0	1
1990	Nascido em 4 de Julho	2:24	9	9	0	18
1991	Dança com Lobos	3:00	3	13	0	16
1935	Esquimó	1:54	18	91	0	109
1936	Sonho de uma Noite de Verão	2:23	5	24	0	29
1937	Adversidade	2:20	21	37	36	94
1938	Horizonte Perdido	2:12	16	84	11	111
1992	JFK - A Pergunta que Não Quer Calar	3:26	8	2	0	10
1993	Os Imperdoáveis	2:11	2	4	0	6
1994	A Lista de Schindler	3:15	0	9	0	9
1995	Forrest Gump	2:22	1	1	0	2
1996	Apollo 13 - Do Desastre ao Triunfo	2:19	5	9	0	14
1997	O Paciente Inglês	2:42	6	18	0	24
1998	Titanic	3:14	7	39	0	46
1999	O Resgate do Soldado Ryan	2:49	2	2	0	4
2000	Matrix	2:16	8	10	0	18
2001	Traffic: Ninguém Sai Limbo	2:27	2	46	0	48

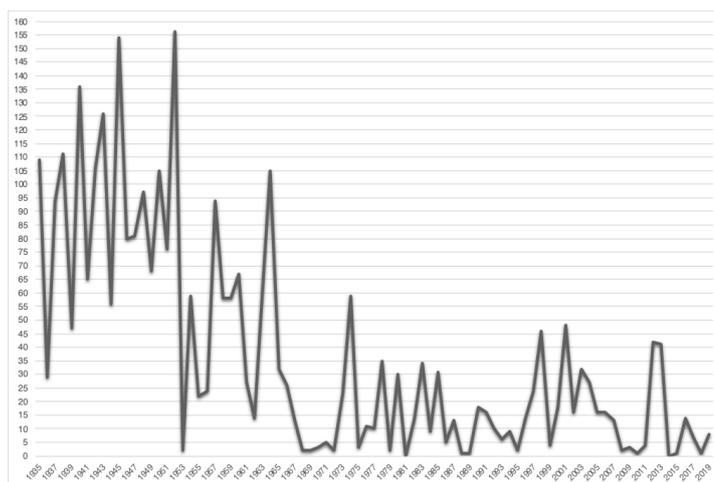
Dados referentes aos 85 filmes pesquisados

ANO	TÍTULO	DURAÇÃO	FADE	FUSÃO	WIPE	TOTAL DE PONTUAÇÕES
2002	Falcão Negro em Perigo	2:24	13	3	0	16
2003	Chicago	1:54	5	20	7	32
2004	O Senhor dos Anéis: O Retorno do Rei	3:21	17	10	0	27
2005	O Aviador	2:50	4	12	0	16
2006	Crash: No Limite	1:52	12	4	0	16
2007	Os Infiltrados	2:31	4	7	2	13
2008	O Ultimato Bourne	1:55	2	0	0	2
2009	Ouem Ouer Ser um Milionário	2:00	1	1	1	3
2010	Guerra ao Terror	2:11	1	0	0	1
2011	A Rede Social	2:00	4	0	0	4
2012	Os Homens Oue Não Amavam as Mulheres	2:38	20	22	0	42
2013	Argo	2:00	13	28	0	41
2014	Gravidade	1:30	0	0	0	0
2015	Whiplash	1:47	1	0	0	1
2016	Mad Max – Estrada da Fúria	2:00	12	2	0	14
2017	Até o Último Homem	2:19	5	2	0	7
2018	Dunkirk	1:46	1	0	0	1
2019	Bohemian Rhapsody	2:14	3	4	1	8

Fonte: elaborado pelo autor (2019).

A partir das informações coletadas foram estabelecidas relações entre os efeitos de transição e os filmes no decorrer dos anos. Nos 85 vencedores investigados, foram detectadas 3.111 pontuações visíveis entre *fade*s, *fusões* e *wipes*. A fusão foi o elemento mais utilizado nesta seleção de longas-metragens, foram 2.295 dissolvências encontradas na amostra, um percentual de mais de 73% do total de transições visíveis detectadas. O segundo na lista foi o *fade*, com 535 registros e o *wipe* aparecendo 281 vezes ficou em terceiro no período que compreende os anos de 1935 a 2019. O gráfico gerado a partir dos números consistiu em uma série temporal que apresenta pontos diferentes no tempo, comumente em intervalos iguais (TRIOLA, 2008), e mostra a evolução histórica no uso das pontuações nos vencedores de Melhor Montagem ao longo do tempo. É possível perceber que houve, de forma geral, uma diminuição no uso dos efeitos visuais de transição com o passar dos anos – e esse decréscimo é ainda mais evidente a partir das décadas de 1960 e 1970.

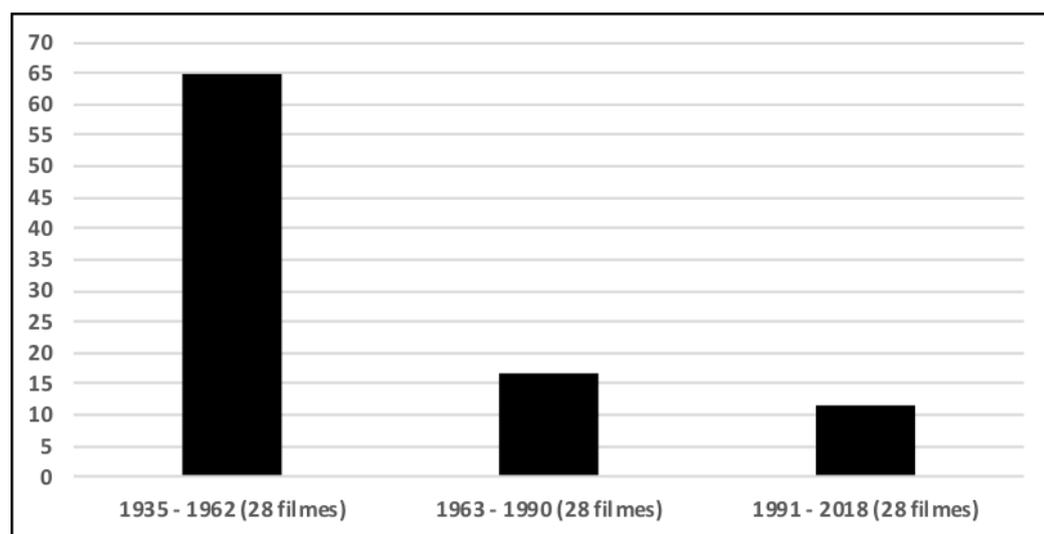
Gráfico 1 – Transições (*fade*, *fusão* e *wipe*) nos ganhadores do Óscar de Melhor Montagem desde 1935



Fonte: elaborado pelo autor (2019).

Vale lembrar que a hipótese deste estudo se centrou em um possível aumento no uso de efeitos visuais de transição em filmes a partir da introdução da edição não linear digital na década de 1990. De forma que, mesmo o gráfico 1 sendo bastante elucidativo, se optou por medir a média aritmética de pontuações nos períodos chamados de “antes” e “depois” da edição digital. A média aritmética resulta da divisão entre a soma das pontuações de um determinado intervalo pela quantidade de filmes deste mesmo intervalo.

Gráfico 2 - Média de pontuações em três períodos de tempo



Fonte:
elaborado pelo autor (2019).

O gráfico 2 mostra que o período que compreende a edição digital (1991 – 2018) é o ciclo com o menor número de pontuações em média. O último ano, 2019, foi deixado de lado neste cálculo com o intuito de realizar a conta tendo nos períodos a mesma quantidade de longas-metragens. Nesta investigação, pode-se averiguar que a introdução de uma nova tecnologia de edição nos anos 1990, a edição não linear digital, não conferiu impacto significativo no uso dos efeitos visuais de transição na amostra analisada. A tendência de queda na utilização destes elementos de montagem que vem figurando desde as décadas de 1950 e 1960 se manteve, com pequenas oscilações, até os dias de hoje. Ou seja, a introdução de softwares de edição digital fílmica facilitou o emprego das pontuações em produções audiovisuais, mas isso não refletiu, pelo menos até agora, em um aumento na utilização de efeitos visuais de transição. Assim sendo, concluiu-se que a edição não linear digital não representou um fator de aumento no uso das pontuações. Os dados e os cálculos mostraram esta tendência de queda na utilização das transições visíveis nos longas-metragens analisados.

Considerações e encaminhamentos

Apesar de refutada a hipótese desta dissertação, vale destacar que no Gráfico 01 percebe-se uma diminuição abrupta na utilização de transições visíveis a partir da década de 1950. Esta queda chamou a atenção e motivou uma nova tentativa de se encontrar alguma questão tecnológica que fosse capaz de explicar a redução encontrada. Na busca por marcos tecnológicos que pudessem ter relação direta com a evolução histórica do uso das pontuações, destaca-

-se a afirmação de Salt (2009) sobre um dos avanços da tecnologia que poderia ter impactado significativamente a aplicação de efeitos visuais de transição em filmes:

A introdução da impressora ótica automática Acme-Dunn em 1943 permitiu apenas que a exposição de uma série de quadros fosse realizada automaticamente a partir de instruções colocadas em fita perfurada. Este aumento de eficiência poderia ter tido um resultado visível em um aumento no número de efeitos visuais usados nos filmes. (SALT, 2009, p. 261, tradução do autor)

A impressora ótica automática foi uma evolução da impressora ótica manual, de modo que não pode ser classificada como uma nova tecnologia de pós-produção ao contrário da introdução dos equipamentos de edição não linear da década de 1990, por exemplo, que tiveram um impacto ímpar no processo de montagem. Entretanto, este aumento na frequência de aplicação de efeitos, sugerido por Salt (2009), não ocorreu entre os filmes que compuseram o *corpus* desta pesquisa; ao contrário, o que se identificou foi uma queda abrupta da utilização das transições no período subsequente a 1943.

A edição, essa forma de colar imagens umas às outras, de aproximar espaços heterogêneos e justapor tempos distantes, que não coloca aos olhares e à consciência qualquer obstáculo, pode-se dizer que é um modo de representação tão complexo quanto surpreendente. Mais do que à primeira vista parece, a montagem teve de se impor pouco a pouco, forçar os hábitos de espectadores, recorrer a convenções cada vez mais elaboradas. Basta constatar a facilidade com que telespectadores aceitam hoje uma louca sucessão de imagens, de sobreposições, de ritmos, inimagináveis há um século. Ao efetuar uma análise da evolução que existe no uso das pontuações é possível perceber que as técnicas podem estar ligadas a um contexto cultural.

Muitas vezes se disse que o século XX é o século da imagem, mas eu creio que seria mais justo dizer que é o século das associações de imagens. A banda desenhada, o cinema e a televisão impuseram um olhar fragmentado sobre o mundo, uma representação que apela às rupturas tanto quanto à continuidade, e às associações tanto quanto à unidade. É desta cultura contemporânea, desta posição eminentemente moderna, que vem a montagem – e através dela, o cinema. (AMIEL, 2011, p. 7)

Um dos aspectos mais importantes do trabalho de um montador está na forma como este relaciona o tempo aparente com o tempo real. Cada filme é, à sua maneira, uma condensação temporal e o editor dispõe de muitos meios técnicos a que pode recorrer para alcançar o objetivo de fluidez e ritmo sem perder a continuidade de tempo ou de espaço. A contribuição de um editor para um filme vai além de fazer com que fluidez e ritmo pareçam corretos, pode ser o momento de expor habilidades, imprimir assinatura, mesmo que o “parecer certo” seja uma consequência dos ritmos do mundo – uma consciência que pode, inclusive, ser treinada e desenvolvida.

A utilização de pontuações é um dos possíveis métodos de se alcançar ritmo e fluidez em uma narrativa e ao se observar, empiricamente, o uso de efeitos visuais de transição nas produções imagéticas, percebe-se que, fora do entendimento de um modelo definido, a inserção das pontuações visíveis, possivelmente em excesso, indiscriminada e sem critério na narrativa pode gerar prejuízos de entendimento, tanto da linguagem, do discurso, quanto da comunicação visual percebida. Diante disso, pode-se dizer que há certa ingenuidade quando se sugere que o fato de o corte ser a pontuação mais utilizada dentre todas é mero acaso, pois o caráter invisível desta transição favorece o ritmo orgânico da obra fílmica.

Estudos futuros podem investigar possíveis relações entre a utilização dos efeitos visuais de transição e as diferentes linguagens cinematográficas da época, a *Novelle Vague* – um movimento artístico do cinema francês da década de 1960 – trouxe características que contrapunham o estilo de cinema feito nos Estados Unidos, principalmente pelo uso do *Jump Cut*. Este recurso de montagem ganhou destaque na década de 1950, quando cineastas europeus passaram a utilizá-lo em filmes chamados “de arte”. O *Jump Cut* consiste num corte abrupto na ação, uma quebra na continuidade e é capaz de criar uma transição espaço temporal de um personagem visto em um lugar para o mesmo personagem em outro lugar tempos depois, é um corte descontínuo e o impacto desta transição para o telespectador depende do quanto de informação e de preparação lhe foi fornecido antes do corte (LOBRUTTO, 2012). Além de utilizar este elemento de montagem na construção dos filmes, diretores da época como Jean Luc Godard, por exemplo, buscavam naturalizar o corte descontínuo e torná-lo cada vez mais suave aos olhos dos telespectadores. Um interesse pelo modo *Jump Cut* de transição cresceria nos Estados Unidos, ainda na década de 1960, e alguns diretores aceitaram o desafio de fazer filmes com o corte descontínuo como única forma de pontuação (SALT, 2009).

Outros pontos a serem questionados, por exemplo, seriam as diferentes correntes de pensamento narrativo que viriam a influenciar o cinema, como a Naturalista na qual prevaleceria a naturalização dos elementos da linguagem cinematográfica, de modo que todos eles deveriam se tornar imperceptíveis para o espectador, o que aumentaria o efeito de realidade produzido pela obra fílmica e com isso resultar na diminuição, ou até mesmo eliminação, do uso de efeitos visuais de transição. Uma outra teoria talvez poderia surgir dos impactos que os avanços tecnológicos e de linguagem da televisão tiveram no modo de se editar longas-metragens. E ainda, as possíveis relações existentes entre novos recursos de edição como o *Freeze Frame* (congelamento de quadro), por exemplo, na busca por explicações para a diminuição drástica no uso de pontuações a partir da década de 1960.

Nessa perspectiva, investigar outras amostras fílmicas e ir em busca de explicações sobre o sentido que pode haver por trás da aplicação de pontuações visíveis, muitas vezes inerentes a qualquer construção imagética, bem como tentar estabelecer o significado das mesmas é campo de estudo promissor. Assim, esse estudo almeja contribuir para trabalhos futuros que estejam relacionados com as investigações sobre a linguagem estética, estilística, poética e de produção de sentido que possam existir em cada um dos efeitos visuais de transição observados, como peças de construção de narrativas audiovisuais.

- AMIEL, Vincent. **Estética da montagem**. Rio de Janeiro: Edições Texto & Grafia, 2011.
- BALAZS, Bela. **Theory of the film: Character and growth of a new art**. Nova Iorque, EUA: Dover Publications, 1970
- BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. **Film Art: an introduction**. Nova Iorque, EUA: McGraw Hill, 2002.
- BROSNAN, John. **Movie Magic**. Nova Iorque, EUA: St. Martin's Press, 1974
- CAREY, J. Temporal and spatial transitions in American fiction films. **Studies in the Anthropology of Visual Communication**, 1, 45-50, 1974.
- CINEFRANCE. **O Site do Serviço Audiovisual da Embaixada da França no Brasil**. Disponível em: <cinetrance.com.br>. Acesso em: 11 set. 2018.
- COOK, David A. **A history of narrative film**. Nova Iorque, EUA: W. W. Norton & Co., 2004.
- CUTTING, J. E.; BRUNICK, K. L.; DELONG, J. E. The changing poetics of the dissolve in Hollywood film. **Empirical Studies of the Arts**, Cornell University, Nova Iorque, EUA, 2011. Vol. 29(2) 149-169.
- DANCYGER, K. **Técnicas de edição para cinema e vídeo**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2007.
- DMYTRYK, Edward. **On film editing**. Boston, EUA: Focal Press, 1984.
- EDGAR-HUNT, R. **A linguagem do cinema**. Porto Alegre: Bookman, 2013.
- FIELDING, Raymond. **The technique of special effects cinematography**. Burlington, EUA: Focal Press, 2013
- IMDB. **Internet Movie Database, IMDb**. Disponível em: <imdb.com>. Acesso em: 2018.
- LOBRUTTO, V. **The art of motion picture editing**. Nova Iorque, EUA: Allworth Press, 2012.
- MARTIN, Marcel. **A Linguagem cinematográfica**. São Paulo: Brasiliense, 2005.
- MITCHELL, A.J. **Visual effects for film and television**. Oxford, Inglaterra: Focal Press, 2004.
- MONACO, J. **How to read a film**. Nova Iorque, EUA: Oxford University Press, 2000.
- MURCH, W. **Num piscar de olhos: a edição de filmes sob a ótica de um mestre**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2004.
- REISZ, Karel; MILLAR, Gavin. **A técnica da montagem cinematográfica**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1978.
- SALT, B. **Film Style & Technology, History & Analysis**. Londres, Inglaterra: Starword, 2009.
- SÁNCHEZ, Rafael C. **Montaje cinematográfico: arte de movimiento**. Cidade do México, México: Universidade Nacional Autônoma de México, 1992.
- SILVA, João Guilherme Barone Reis e. **Comunicação e indústria audiovisual na década de 90**. Porto Alegre: Sulina, 2009.
- THOMPSON, Roy; BOWEN, Christopher J. **Grammar of the edit**. Burlington, MA, EUA: Elsevier. 2009.
- TRIOLA, M. F. **Introdução à estatística**. Rio de Janeiro: LTC, 2008.
- WIPE. In: **The Columbia Film Language Glossary**. Nova Iorque, EUA: Columbia University. Disponível em: <filmglossary.ccnmtl.columbia.edu/term/wipe>. Acesso em: 10 set. 2017.
- ZETTL, H. – **Manual de produção de televisão**. São Paulo: Cengage Learning, 2011.



AFO GANDO

EM NÚMEROS: DIGITALIZAÇÃO
E A FORÇA DE TRABALHO
DA MONTAGEM

Silvia Okumura Hayashi

AFO GANDO

EM NÚMEROS: DIGITALIZAÇÃO E A FORÇA DE TRABALHO DA MONTAGEM

Silvia Hayashi

RESUMO

A digitalização provocou mudanças no mundo do trabalho dos profissionais que fazem do audiovisual o seu ofício. Com desaparecimento do suporte físico do filme, parte do trabalho da montagem pode agora ser atomizado e delegado para o comando de *softwares*. Se protagonismo da montagem no audiovisual digital se mostra cada vez mais evidente, a atuação do montador se encontra paradoxalmente num momento de instabilidade diante do potencial das recentes tecnologias de automação da montagem.

Em 1995, ano do centenário do cinematógrafo dos irmãos Lumière, Harun Farocki produziu uma videoinstalação com título homônimo ao do filme inaugural dos Lumière. Em *Workers Leaving the Factory*, diferentes imagens de trabalhadores deixando seus locais de trabalho foram exibidas simultaneamente em monitores de vídeo. As relações entre o cinema e a produção industrial foram desde o princípio muito estreitas. Num rápido exemplo, os irmãos Lumière e também Thomas Edison eram proprietários de indústrias.

No jargão aplicado à montagem as origens industriais do cinema são numerosas. A linha de montagem industrial é denominada *assembly line*. Um *first assembly* é o termo que identifica a primeira montagem de um filme. No imaginário popular, a indústria cinematográfica muitas vezes é descrita pelo como a fábrica dos sonhos (*dream factory*). Apesar do possível glamour que rodeia o produto audiovisual, como nos lembra Doug Aitken, a fábrica dos sonhos é apenas mais uma fábrica. (AITKEN, 2006, p. 52). O corte é o procedimento fundamental da montagem cinematográfica. Ele é a ação que separa e une as imagens de um filme. Mas, além das noções de separação e justaposição de imagens, o corte, como aponta Hito Steyerl, também implica

nas ideias de redução, de enxugamento e de otimização. Estas são ideias que se encontram no cerne do pensamento industrial (STEYERL, 2012, p. 177).

A completa digitalização dos processos de produção audiovisual segue a lógica de eficiência e otimização desta origem industrial do cinema. A adoção de suportes de gravação e ferramentas digitais em substituição ao celuloide representa, a princípio, maior rapidez e menores custos para a elaboração de produtos audiovisuais. No que diz respeito à montagem, esta maior eficiência é confrontada por uma abundância até então inédita na quantidade de material registrado. Se o corte é a ação fundamental da montagem, devemos lembrar que o corte que acontece na montagem é sempre antecedido por um outro que acontece no instante da filmagem. Com o uso de câmeras digitais o ato de se cortar se torna cada vez menos frequente e a quantidade de imagens registradas cada vez mais abundante. E, diante da possibilidade de compor imagens na pós-produção, uma imagem registrada na filmagem com frequência, é um fragmento de uma futura imagem a ser fundida a partir de outras imagens. A pós-produção audiovisual digital é definida assim por um conjunto de operações muito mais complexas do que aquelas da pós-produção em celuloide.

Tom Gunning, numa recente investigação etimológica do termo digital, salienta a imediata associação entre digital e a palavra dedo, “*digit*” na língua inglesa (GUNNING, 2015)⁴⁶. Se a origem do termo digital não pode ser separada da mão humana, a tecnologia digital de produção de imagens é a cada dia mais independente das mãos e dos olhos humanos. No âmbito da produção profissional do audiovisual, com o uso de equipamentos digitais, as operações físicas de se cortar e colar pedaços de celuloide foram repostas pela manipulação de imagens e sons através de instruções operadas por softwares (MANOVICH, 2013) nos quais pode se cortar e se modificar numerosas vezes uma imagem digital sem alterá-la fisicamente como o que ocorria com um pedaço de filme.

Tecnologia, Montagem e Algoritmo

A tecnologia pode ser definida como uma série de métodos, processos e técnicas usados na produção de um serviço, um produto ou empregada na pesquisa científica. Uma tecnologia pode ser incorporada em máquinas, computadores e dispositivos que podem ser operados por indivíduos que não possuem conhecimento detalhado dos seus fundamentos. Tecnologias podem ser invenções que solucionam problemas específicos em processos e produtos, ou que criam novos processos ou produtos. Ela é uma forma de conhecimento que pode ser aplicada industrialmente para a produção dos mais diversos objetos e serviços. Em *The Question Concerning Technology* (1954), Martin Heidegger observa que a palavra tecnologia deriva de *techné*, um termo que na Grécia antiga designava “arte”, “habilidade” ou “ofício”. Os gregos antigos não faziam distinção entre o que denominamos como ciência e arte, estabelecendo uma relação porosa entre estas duas práticas (HUBERMAN, 2013, p. 174).

A montagem é uma tecnologia aplicada na construção de filmes. Através da montagem, sons e imagens se transformam naquilo que reconhecemos como filmes, programas televisivos e afins, em produtos audiovisuais. A montagem pode ser descrita também como uma tecnologia de formatação. Transformar imagens e sons em um produto audiovisual reconhecível é um pro-

cesso que transforma, que formata uma matéria prima bruta (as imagens e sons) em um produto culturalmente reconhecível.

Recentemente, o termo “algoritmo” era utilizado apenas por cientistas da computação e por matemáticos. Algoritmos são instruções passo a passo, abstratas e simbólicas, normalmente escritas em código ou sob a forma de fluxogramas. Um algoritmo é uma sequência finita de instruções bem definidas e não ambíguas designadas para a resolução de um problema, ou execução de uma tarefa. O algoritmo pode ser comparado com uma receita culinária, embora os algoritmos sejam de forma geral mais complexos. Um algoritmo não é necessariamente operado através de um computador. Ele é a descrição dos passos para a realização de uma tarefa que pode ser feita por um computador, por um autômato ou por uma pessoa. O algoritmo da troca de uma lâmpada poderia ser expresso das seguintes maneiras:

Início

Verificar se o interruptor está desligado;
 Procurar uma lâmpada nova;
 Pegar uma escada;
 Levar a escada até o local;
 Posicionar a escada;
 Subir os degraus;
 Parar na altura apropriada;
 Retirar a lâmpada queimada;
 Colocar a lâmpada nova;
 Descer da escada;
 Acionar o interruptor;
 Se a lâmpada não acender, então:
 Retirar a lâmpada queimada;
 Colocar outra lâmpada nova;
 Senão;
 Tarefa terminada;
 Jogar a lâmpada queimada no lixo;
 Guardar a escada;

Fim

A transformação de sons e imagens em produtos audiovisuais pode ser vista como um processo realizado passo a passo para a solução de um problema. A partir desta abordagem, é possível comparar a operação de montagem a um algoritmo. No abismo que distingue um banco de imagens e sons de uma peça audiovisual que identificamos como um filme de longa-metragem, o processo de montagem pode ser descrito como a realização, passo a passo, de uma sequência de ações:

Início

Assistir as imagens e sons disponíveis;

Selecionar imagens e sons que serão usadas no filme;

Ordenar as imagens e sons selecionados;

Assistir a sequência ordenada de sons e imagens;

Se a sequência ordenada de sons e imagens não corresponder ao filme pretendido então:

Assistir as imagens e sons disponíveis;

Selecionar imagens e sons que serão usadas no filme;

Ordenar as imagens e sons selecionados;

Assistir a sequência ordenada de sons e imagens;

Senão;

Tarefa terminada;

Encaminhar a sequência ordenada de sons e imagens para a pós-produção;

Fim

Naturalmente, esta é uma maneira muito simplificada e objetiva de se descrever a montagem de filmes, um processo caracterizado por um alto grau de subjetividade. Montar filmes e trocar lâmpadas não são tarefas comparáveis, em absoluto. No entanto, se examinarmos as ações concretas da montagem de filmes e os passos necessários para se empreender este expediente, a analogia com um algoritmo é admissível. Alan Turing, um dos inventores do computador, descreveu o algoritmo como um conjunto de instruções que alimenta uma máquina para a solução de um problema. Resumidamente, um algoritmo descreve como um computador deve executar uma tarefa. Os algoritmos são expressos sob a forma de um programa ou um software que aceita um *input* e produz um *output*. Quando utilizamos um software, lidamos com algoritmos. *Adobe Photoshop, Final Cut Pro, Avid, Adobe After Effects* são softwares constituídos por milhares de algoritmos que podem ser ativados pelo usuário para a edição de imagens (RØS-SAAK, 2011, p. 189-190).

A atuação de algoritmos marca significativas diferenças entre as imagens analógica e digital. Em *The Virtual Life of Film*, D.N. Rodowick aponta que, enquanto a imagem analógica apresenta um processo contínuo entre *inputs* e *outputs* (o celuloide registra uma imagem que é revelada, possivelmente cortada, e copiada em outro celuloide ou papel), a imagem digital apresenta uma descontinuidade fundamental entre *inputs* e *outputs*. Uma imagem digital é uma informação que pode ser visualizada através de um processamento realizado por um algoritmo, o que implica em manipulações e alterações neste percurso entre os dados e a imagem (RODOWICK, 2007, p. 30). Quando vemos uma imagem fotográfica analógica, vemos uma imagem sob a forma de uma impressão física, seja num negativo original ou numa cópia. A imagem digital é uma visualização produzida por um algoritmo a partir de um banco de dados, ela é uma interpretação, um *output*.

Os algoritmos, hoje, atuam como uma espécie de camada ou como uma espécie de *engine*, um *motor*, que propulsiona a realização de tarefas tão variadas e complexas quanto o cálculo de rotas, transmissão de vídeo e áudio, modelagem de objetos tridimensionais, entre inúmeras

aplicações. Os algoritmos lidam com a solução de problemas que envolvem uma grande quantidade de *inputs*, ou de informações a serem processadas. Eles são programados para tratar com **eficiência** um número gigantesco de dados, o que é algo crítico num contexto de profusão de informações. Uma outra característica dos algoritmos é **scalability**, ou **escalabilidade**, a capacidade de lidar com diferentes quantidades de inputs de maneira eficiente. Uma terceira característica dos algoritmos é a capacidade de realização de tarefas de **estruturação de dados (data structure)**, de ordenar, classificar, escolher (**sort**) e combinar (**match**) informações.

A montagem de filmes se aproxima de um algoritmo nestes três quesitos. Há a necessidade de processar com eficiência um grande volume de dados já que a quantidade de imagens e sons disponíveis para se fazer um filme é muitíssimo maior do que as imagens e sons utilizados de fato no filme. Os procedimentos de montagem devem funcionar igualmente para filmes que tenham as mais variadas quantidades de informações. A montagem deve ordenar e combinar os dados (imagens e sons) e estruturá-los segundo determinados parâmetros.

Eficiência: a montagem e a fragmentação

A **fragmentação** é um recurso chave da produção audiovisual. O registro das imagens em movimento é um processo de natureza fragmentária no qual a captura e reprodução de uma sequência de imagens estáticas produz a ilusão de movimento. Os fotogramas, ou os frames, são os fragmentos unitários e visíveis a olho nu do audiovisual. Linhas, pixels, grãos de sais de prata podem compor estes frames e fotogramas que podem assim ser fragmentados em unidades ainda menores. Além do suporte físico de gravação, existem muitas outras instâncias nas quais a fragmentação pode ser aferida: um audiovisual é composto por planos, por cenas, por sequências. Imagem e som são fragmentos independentes. O universo diegético de um filme é composto por inúmeros fragmentos: personagens, espaços, acontecimentos. A fragmentação é um recurso que permite que uma peça audiovisual seja montada a partir de outras peças já existentes. Ela também permite que uma determinada cena seja construída a partir da junção de diferentes tomadas que contém o que consideramos como as melhores performances, seja de atores ou do registro de imagem.

Os exemplos podem ser enumerados indefinidamente e nos induzem a comparar a fragmentação com a própria montagem. Aqui, uma distinção é fundamental: a fragmentação, por si só, não equivale à montagem. Ela é um recurso do qual a montagem faz uso. Este uso está de tal forma entranhado nas ações de montagem que, eventualmente, pode-se confundir-los. Mas montagem e fragmentação não são sinônimos. Tomando como exemplo os filmes que podem ser identificados como *blockbusters*, encontramos uma produção que contempla gêneros e enredos variados. No ano de 2014, as cinco maiores receitas de bilheteria foram conquistadas pelos seguintes títulos: *Guardiões da Galáxia*, *Jogos Vorazes: Mockingjay Parte 1*, *Capitão América – Soldado do Inverno*, *The Lego Movie* e *Transformers: The Age of Extinction*. Muitas semelhanças podem ser apontadas nestes filmes. O gênero de ação, os enredos situados num universo fantástico, super-heróis (seja em *live action* ou animação, com origem em quadrinhos, literatura ou brinquedos) e o uso de um estilo de montagem semelhante, caracterizada por uma extrema fragmentação. Em cada um destes filmes, uma imagem, ou um plano, permanece na tela por um instante de tempo curto. Há uma alta frequência dos cortes que nos conduzem a novas imagens.

Trata-se de um estilo típico dos filmes de ação e dos *blockbusters* que procuram, também através da fragmentação, nos estimular a cada pequeno instante, como uma atração de parque de diversões que nos entretêm incessantemente.

A combinação de diferentes fragmentos de sons e imagens proporciona ainda uma multiplicidade sensorial de estímulos. A música e os efeitos sonoros possuem uma importância possivelmente maior do que a da imagem na criação dos universos fantásticos dos *blockbusters*. O áudio atua como uma espécie de esteroide da imagem, criando um universo diegético muito mais rico, complexo, imersivo e fragmentário do que aquele que podemos ver. As cenas de batalhas são exemplos ilustrativos desta prevalência do som sobre a imagem. Os conflitos entre as naves espaciais de vilões e heróis em *Star Wars* ou entre exércitos inimigos em filmes como *Senhor dos Anéis*, *Tróia* ou *300* são espetaculares fundamentalmente devido à riqueza do áudio. A construção do universo sonoro deste tipo de sequência é igualmente fragmentária. As imagens que duram segundos ou frações de segundos são acompanhadas por uma trilha sonora construída a partir de centenas de pistas de som. Diálogos, ambientes, *foley*, efeitos e música atuam simultaneamente e envolvem o espectador em um universo no qual a riqueza de estímulos é irresistível. A fragmentação opera de duas maneiras na montagem audiovisual. Ela é um método estrutural que possibilita uma grande eficiência de produção e, também, é um recurso de estilo que permite a criação de filmes com diferentes dinâmicas de construção do tempo e do espaço diegético.

A cena da *Cavalgada das Valquírias* de *Apocalypse Now* (dir. Francis Ford Coppola, 1979) é um exemplo canônico e pioneiro do uso de centenas de pistas de áudio para a construção de um universo sonoro vertiginoso. Esta mesma cena, construída apenas com música, certamente não teria a mesma complexidade que a tornou um ícone cinematográfico. A masterização do áudio de *Apocalypse Now* em seis canais de áudio, o então nascente *Dolby 5.1*.⁴⁷ que se tornaria logo se tornaria o formato padrão da indústria, foi uma decisão coerente diante da complexidade e fragmentação da banda sonora do filme. Uma masterização em *stereo*, com apenas dois canais (esquerda e direita) acarretaria em uma diminuição drástica da dinâmica do áudio. Distribuí-lo em seis canais (esquerda, direita, centro esquerda, centro direita e *subwoofer*) proporcionou uma ampliação física dos espaços a serem ocupados pelo áudio. A experiência sonora de *Apocalypse Now* e dos filmes da série *Star Wars* definiu padrões de construção sonora fortemente ancorados na construção a partir de múltiplos fragmentos. Ouvir este tipo de áudio, tanto quanto assistir um enredo, é um elemento de forte atração para o público.

A experiência oferecida ao espectador pelos dispositivos de exibição de áudio coloca muitas vezes o som à frente da imagem na criação de experiências imersivas. Até o recente advento das projeções estereoscópicas, com dois canais de imagem que se fundem para a formação de uma única imagem com largura, altura e profundidade, a tecnologia de exibição comercial de imagens cinematográficas se limitou a um único canal. O som estereofônico, em dois canais, passou a ser utilizado nos anos 1930. Os seis canais da exibição em 5.1. tornaram-se o padrão de exibição a partir dos anos 1990 e sistemas polifônicos como o *Dolby Atmos*⁴⁸, no qual uma sala de cinema pode ser equipada com até 128 caixas de som são indicadores de que a fragmentação é um recurso chave não apenas na produção, mas também na exibição audiovisual. Num contexto de saturação de oferta de produtos audiovisuais, a experiência proporcionada por

estes dispositivos múltiplos, seja no som ou na projeção estereoscópica, busca atrair o público para o consumo de uma experiência que pode ser usufruída apenas na sala de cinema.

Escalabilidade: a montagem e as dimensões

A montagem é um processo que gere dimensões de espaço e tempo para a criação de filmes. As coordenadas cartesianas definem três dimensões, ou três eixos: x, y, z. Quando usadas para descrever um objeto tridimensional, podemos apontar neste objeto uma dimensão de largura (x), altura (y) e profundidade (z). Um objeto plano se resume à duas dimensões, a largura (x) e a altura (y). O tempo pode ser descrito como uma quarta dimensão⁴⁹. O espaço de exibição do cinema, definido pelo corpo físico da tela, é um objeto plano, bidimensional. Através da montagem, o espaço cinematográfico é construído a partir do registro de espaços tridimensionais ou de uma produção gráfica. As imagens que compõe uma peça audiovisual possuem também uma dimensão temporal, uma duração, um *frame-rate*, uma referência cronológica. O tempo está de muitas maneiras incrustado na imagem e no som de uma peça ou fragmento audiovisual.

Através da montagem imagens e sons, ou tempos e espaços, são articulados segundo um conjunto de critérios de modo a construir produtos audiovisuais. A montagem é uma operação que pode lidar de maneira efetiva e eficiente com diferentes quantidades e tipos de imagens e sons (**inputs**). Ela pode igualmente gerar produtos finais (**outputs**) com as mais diferentes dimensões, seja de duração ou de dimensões espaciais. Neste sentido, a escalabilidade é uma característica intrínseca da montagem. Isto não significa, em absoluto, que a montagem é um processo absolutamente controlado no qual a inserção dos *inputs* acarreta na produção automática de *outputs*. A escalabilidade se traduz numa capacidade da montagem em tornar essa operação possível. Ou seja, é através dos procedimentos de montagem que os *inputs* podem ser transformados nos *outputs*.

A eficácia da montagem em lidar com as mais diversas quantidades de *inputs* para a produção de um número crescente de *outputs* tem sido provada ao longo da história do audiovisual. Estabelecendo uma comparação, há cerca de três séculos, o número 1000 representava uma quantia muito grande. Hoje este mesmo número 1000 representa uma quantia razoavelmente pequena, os números com os quais lidamos são cada vez maiores. Esta mesma progressão no volume de informações a serem processadas pode ser aplicado à montagem audiovisual. Estas quantidades crescentes de dados com as quais a montagem lida se manifesta de diferentes maneiras.

Os primeiros filmes da história do cinema eram curtos, eles podiam se resumir à um plano ou à duração de um rolo de celuloide, cerca de 10 minutos. Hoje produtos audiovisuais podem ter durações gigantescas. Um filme de longa metragem pode durar cerca de 120 minutos. Algumas séries de televisão são produzidas ao longo de anos. Se levarmos em conta que uma temporada é composta por 13 episódios de cerca de 45 minutos, ao longo de um ano são produzidos aproximadamente 585 minutos. Assim, séries de grande sucesso como *Sopranos* (6 temporadas), *Mad Men* (7 temporadas), *Lost* (6 temporadas) resultam na produção de milhares de minutos. As sete temporadas de *Mad Men* resultam em aproximadamente 4.095 minutos, o que corresponde a aproximadamente de 34 filmes de longa-metragem de 120 minutos. No cinema, a saga de *Harry Potter* foi narrada em oito filmes de longa-metragem caracterizados por durações maiores

do que a média dos filmes deste formato. Os episódios da série duram, respectivamente: (1) 152 minutos, (2) 161 minutos, (3) 142 minutos, (4) 157 minutos, (5) 138 minutos, (6) 153 minutos, (7) 146 minutos e (8) 130 minutos, totalizando 1.179 minutos.

A transformação de pedaços de tempo e de espaço (BURCH, 2015:24), ou imagens e sons, em um produto audiovisual é uma operação que a montagem é capaz de executar, independentemente da quantidade de *inputs* envolvidos ou da extensão dos *outputs* a serem produzidos. As questões subjetivas quanto às qualidades do *output* ou às comparações entre as potencialidades dos *inputs* e os resultados obtidos no *output* são válidas e pertinentes. No entanto não restam dúvidas quanto à eficácia da montagem em realizar esta operação em qualquer escala.

Estruturação de dados, reconhecimento e criação de padrões

Identificar padrões, criar padrões e criar estruturas são ações fundamentais da montagem. A execução das tarefas de ordenação e combinação (***sort and match***) que os algoritmos operam com tanta eficiência, se aplica a muitas das questões envolvidas na montagem dos mais diversos produtos audiovisuais. Seja num filme ficcional, num documentário, num videoclipe ou num filme experimental, a montagem é um processo de seleção e combinação de um banco de imagens e sons, segundo um conjunto de critérios. Usando como exemplo uma peça ficcional, ***sort*** ou ordenar, classificar, escolher, é uma ação praticada a cada decisão de montagem. A definição da ordem dos planos de uma cena, a escolha dos diferentes *takes* segundo a performance dos atores, composição, movimento da câmera, a dinâmica interna do quadro são operações de ordenação e classificação realizadas com o intuito de produzir uma peça audiovisual única.

Os cortes que separam e unem cada um dos planos são definidos segundo critérios de ***match***, de combinação. Este critério pode se, por exemplo, o da invisibilidade entre as emendas, característica dos filmes que se alinham à tradição da continuidade estabelecida pelo cinema clássico, na qual o eixo de 180 graus, a continuidade entre as ações dos atores e a variação mínima de 30 graus entre as posições de câmera de planos consecutivos são regras a serem obedecidas na combinação de planos ou, ao que, contemporaneamente, David Bordwell definiu como *enhanced continuity* (BORDWELL, 2006, p. 57-61). A montagem em *faux raccord* ou a montagem intelectual de Eisenstein se orientam a partir de outros critérios na combinação de planos.

Metadatas: ver imagens, ver informações

A identificação de padrões é um recurso presente em muitos dispositivos utilizados na captura ou edição de imagens e sons. O reconhecimento de rostos (*face recognition*) que estabelece relações entre faces e nomes está presente em um grande número de câmeras fotográficas destinadas ao uso amador. Câmeras fotográficas de celulares e álbuns de fotografias compartilhados em sites de mídia social também oferecem este recurso aos usuários. Aplicativos de reconhecimento de áudio comparam desenhos de onda de um determinado som com os desenhos de onda de bancos de dados e podem, a partir da comparação de padrões de ondas sonoras, identificar músicas que tocam em um ambiente. Cada som gravado produz um desenho de onda muito específico, que pode ser comparado a uma impressão digital. Estas ondas sonoras comparáveis a impressões digitais acústicas são identificadas e sincronizadas com seus

pares, à semelhança do que ocorre com as músicas identificadas a partir de bancos de dados de desenhos de ondas sonoras⁵⁰. Este mesmo princípio de identificação de padrões em ondas sonoras é utilizado em softwares de edição de vídeo para a sincronização de imagens e sons.

As *metadatas*, ou informações que descrevem outras informações, são recursos utilizados na montagem e pós-produção anteriormente ao advento dos dispositivos digitais. A claquete que identifica uma cena, anotações que relacionam rolos de filme com o dia no quais estes foram gravados, a pietagem de um rolo de filme ou a numeração de borda impressa no celulóide são exemplos de *metadatas*. Os dispositivos digitais de produção e pós-produção de imagens são capazes de produzir e gerenciar metadatas de maneira muito eficiente e complexa. Data, hora, *timecode*, localização geográfica, identificação do dispositivo de gravação, numeração de *reel*, ISO⁵¹, abertura de diafragma, tipo de lente utilizada, temperatura de cor, estes são apenas alguns exemplos de metadatas que podem ser gravadas e anexadas a uma imagem registrada por uma câmera digital. Este banco de informações será útil em diversos processos de pós-produção.

A catalogação e organização de material para a montagem de filmes de ficção e documentários pode ser otimizada e automatizada através de ferramentas de autoanálise de conteúdos oferecidos em softwares de edição não-linear. A análise de conteúdos não se restringe apenas às *metadatas* provenientes dos dispositivos de gravação. Outras metadatas são produzidas a partir da análise das imagens. Num exemplo concreto, no software *Final Cut Pro X* o recurso denominado como *Content Auto-Anaysis* examina cada vídeo de um projeto e produz as seguintes informações referentes a este vídeo (recursos semelhantes podem ser encontrados em outros softwares de edição de imagens e sons).

- Tipo de mídia (vídeo, áudio ou áudio e vídeo), frame size, frame rate, codec
- Reconhecimento facial de uma ou muitas pessoas em quadro
- Reconhecimento de enquadramentos. O software detecta se uma determinada imagem é um primeiro plano, um plano médio ou um plano geral
- Automatização de balanço de cor a partir de uma imagem de referência

As *metadatas* coletadas através do *Content Auto-Analysis* são reunidas em coleções criadas automaticamente e denominadas como *Smart Collections*. Ilustrando esta funcionalidade, todas as cenas nas quais um determinado personagem ou entrevistado aparecem podem ser agrupadas automaticamente. A procura por uma imagem de um determinado lugar pode ser feita através de uma busca textual não muito diferente daquela que se faz num *search engine* como o Google. Não é necessário se ver a imagem de uma cena para saber se esta é um plano aberto ou fechado. O reconhecimento de padrões nas imagens e sons que é tão necessário à ordenação e combinação de imagens de um filme ficcional pode, ao menos nos quesitos mais mecânicos deste trabalho, ser em muito automatizada por estes recursos de análise de imagens e sons.

Em *Num piscar de olhos*, Walter Murch compara as experiências de se procurar por uma imagem em uma Moviola e num equipamento de edição digital. Na Moviola, as imagens capturadas durante o processo de filmagem são armazenadas em grandes rolos. A procura por um *take* específico implica no ato de se assistir ao rolo até se encontrar a tomada desejada. Ao final de

uma sessão de trabalho ou para se montar um outro trecho do filme era necessário se rebobinar o rolo de filme montado. Esta forma de navegação linear decorrente da montagem em celuloide proporcionava ao montador um contato visual com o material de um filme que em muito difere do mesmo trabalho realizado em uma ilha de edição computadorizada. No ato de ver e rever rolos de filme para se procurar um determinado plano, Murch relata a descoberta de imagens mais interessantes ou mais adequadas a solucionar uma determinada questão de montagem. Ele sintetiza a descrição desta experiência ao concluir que não somos suficientemente articulados para expressar o que estamos procurando, mas que, ao vermos uma determinada imagem, sabemos instintivamente que ela é a resposta para uma determinada questão de montagem.

Com uso de um banco de metadados que compilam as mais variadas informações relativas a uma imagem, procurar por um determinado *take*, ou mesmo por um trecho de uma entrevista, não implica necessariamente no ato de assistir as imagens brutas. Com um simples comando de busca ou se olhando para listas de arquivos e suas metadatas é possível se encontrar com muita rapidez e eficiência qualquer material. Para que isto aconteça é necessário um sólido trabalho de indexação de metadatas mas, uma vez feito este trabalho, os procedimentos de busca de imagens tornam-se razoavelmente independentes da visualização destas imagens. Os ganhos de tempo e o aumento de eficiência decorrentes do uso de metadatas combinadas com ferramentas de busca é considerável. Uma determinada imagem pode ser encontrada e acessada em segundos. Este mesmo procedimento realizado num registro em celuloide levaria alguns minutos. Os minutos poupados a cada procura por um plano, ao longo de semanas ou meses de trabalho podem se traduzir em custos menores de produção e no cumprimento de prazos.

O revés decorrente do uso destas ferramentas de catalogação e busca é o menor contato e conhecimento das imagens, como Murch tão precisamente aponta. Não olhar para as imagens e ver o que elas oferecem pode acarretar na montagem de peças audiovisuais com um grande grau de automatismo. Selecionar e combinar imagens e sons segundo eixos espaciais, variações de enquadramento, fidelidade a um roteiro e a uma curva dramática cronometrada pode muitas vezes resultar em peças audiovisuais robóticas. As instruções não ambíguas a serem seguidas passo a passo que definem as normas de combinação de sons e imagens, se não confrontadas com aquilo que as imagens oferecem de mais vivaz, pode resultar em produto frio e inanimado que deixa transparecer a natureza mecânica de sua produção.

A automação da montagem e a força da pós-produção audiovisual

Diante do surgimento de ferramentas de automação da montagem audiovisual, a montagem teria se tornado assim um ato menos decisivo? Jacques Aumont, num texto recente, questiona se a montagem como um ato de criação se desvanece entre as infinitas possibilidades de combinação que podem ser testadas em um software de edição (AUMONT, 2014). Uma análise daquilo que compreendemos como montagem parece balizar um exame dessa questão. Se considerarmos a montagem como a ação que gera o produto audiovisual, a montagem é hoje ainda mais central e decisiva. O uso de instruções para se montar digitalmente um produto audiovisual não se limita à edição linear das imagens e sons, ele se estende por todo o processo de pós-produção. Efeitos de composição, criação de cenários e personagens, colorização e gráficos são alguns exemplos de trabalhos de pós-produção digital cuja operação é feita através da geração

de instruções. A montagem de todas as instruções elaboradas em cada etapa da pós-produção resulta no produto audiovisual final.

A desmaterialização dos procedimentos de montagem decorrentes do uso de ferramentas digitais alinhado com a possibilidade de se transmitir informações em redes de alta velocidade possibilitou uma desagregação extrema dos procedimentos necessários à confecção de um produto audiovisual. Neste cenário, a própria existência física de uma “fábrica” audiovisual, é colocada em cheque e substituída por um servidor de dados de acesso global. Edição, efeitos, colorização, música, animações e efeitos gráficos podem ser realizados simultaneamente sobre o mesmo material gravado (a base de dados do filme) e as instruções produzidas por cada um destes setores da cadeia de pós-produção são enviadas para a confecção do produto final. Numa visualização deste *workflow*, a imagem da *timeline* é substituída por *nodes*.

Aproveitando benefícios fiscais e de câmbio, o processo de pós-produção audiovisual digital pode ser dividido em tarefas isoladas, denominadas *atomized tasks*, a serem distribuídas para empresas e indivíduos espalhados ao redor do mundo. Tarefas podem ser realizadas por trabalhadores que produzem a partir das próprias residências, e uma grande cadeia de terceirizações e subcontratações é corrente nesta forma de produção audiovisual. Este tipo de operação é particularmente frequente na realização de animações. A dispersão da força de trabalho faz com que a imensa necessidade de trabalho manual necessária para a produção de animações digitais pareça efêmera e invisível (MCCULLOUGH, 2007, p. 256) e são frequentes os depoimentos de animadores que, sob a condição do anonimato, descrevem as condições de trabalho como críticas (MCCULLOUGH, 2007, p. 257). Assim como o leilão às avessas implementado pelas cidades interessadas em receber filmagens, a definição da contratação da força de trabalho para a produção de animações passa pelos critérios da variação cambial e da regulação das leis trabalhistas em diferentes territórios. Montadores de imagens e sons, em suas diversas especialidades (montadores, editores de som, animadores, criadores de efeitos visuais, etc) se deparam com um contexto de precarização apontado por Hans Bang Larsen (LARSEN, 2011) no qual o trabalho de pós-produção audiovisual tem se transformado numa commodity sujeita às regras globais de circulação de mercadorias e serviços. Como aponta Patricia Zimmerman, outsourcing, ou terceirização de serviços são práticas corriqueiras no mercado audiovisual digital (ZIMMERMANN; HUDSON, 2015).

Em *Software Takes Command*, Lev Manovich descreve um processo de trabalho realizado em um software de edição digital da seguinte maneira:

Workflow = Select a tool
 Choose its parameters
 Apply it
 Repeat this sequence until the job is done

(MANOVICH, 2013, p.223)

A ideia que está implicada neste processo de trabalho descrito por Manovich encontra um paralelo no *slogan* difundido pela *Kodak* em 1888 para anunciar as câmeras fotográficas

destinadas ao consumidor doméstico: “*You Press the Button, We Do the Rest*”. Com o advento da tecnologia digital, os botões se espalharam por todas as etapas da produção e pós-produção audiovisual. As implicações das ações dos dois sujeitos presentes no *slogan* da *Kodak*, você e nós, e o controle decorrente das atribuições de cada uma das partes impacta diretamente a força de trabalho da pós-produção audiovisual.

Habilidades profissionais que há poucos anos exigiam profissionais com anos de experiência e equipamentos complexos e de alto custo hoje podem ser substituídos por itens de menu de *softwares*. Alguns exemplos que podem ser citados são o uso de *LUTs* para colorização de imagens, de filtros de equalização de áudio e *templates* para vídeo-grafismo.

No que tange especificamente à montagem, citamos aqui um exemplo. Um aplicativo *online* e para uso em *smartphones*, o *Magisto*, produz pequenos filmes a partir do *upload* de vídeos e fotografias. O usuário pode escolher uma música, adicionar um título, escolher um estilo de edição. Os vídeos produzidos através do *Magisto* nos assombram por não se parecerem em nada com *slide shows* com música. Os resultados se parecem muito com vídeos editados por humanos e exibidos em broadcast. No *Magisto*, algoritmos detectam emoções em rostos, tipos de enquadramentos, estabilizam tremores de câmera e descartam trechos considerados inutilizáveis. O áudio é analisado e classificado. Estruturas narrativas são construídas e a edição dos vídeos intenciona uma potencialização das emoções contidas no material bruto.

Numa última especulação, o desenvolvimento de uma ferramenta como o *Magisto* para a edição profissional de produtos audiovisuais não é de todo improvável. Esta ferramenta, se bem programada, poderia realizar o trabalho daquele que Edward Dmytryck descreve como o editor mecânico e conformar imagens e sons para assim produzir um filme montado. Peter Greenaway, autor do filme que dá título a esta apresentação há tempos se dedica a anunciar o fim do cinema como o conhecemos. Aqui tomamos emprestados as palavras de Greenaway e as aplicamos à força de trabalho da pós-produção audiovisual como a conhecemos. “*Software Takes Command*”, título do livro de Lev Manovich, parece descrever um futuro não muito distante no qual o montador audiovisual parece ter uma atuação incerta e no qual a sua sobrevivência numa enxurrada de dígitos binários permanece uma incógnita.

- AITKEN, D. **Broken Screen: 26 conversations with Doug Aitken Expanding the Image Breaking the Narrative**. New York: D.A.P., 2006.
- AUMONT, J. **Montage**. Montreal: Kino-Agora, 2014.
- BORDWELL, D. **The Way Hollywood Tells It: Story and Style in Hollywood Movies**. Berkley: University of California Press, 2006
- BURCH, N. **Práxis do Cinema**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2015.
- CUBITT, S. **Finite Media: Environmental Implications of Digital Technologies**. Durham and London: Duke University Press, 2017.
- DMYTRYCK, E. **On Film Editing: An Introduction to the Art of Film Construction**. New York: Focal Press, 1984.
- ELSAESSER, T. **Film History as Media Archeology: Tracking Digital Cinema**. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2018.
- FORD, H. **My Life and Work**. New York: Doubleday, 1922.
- GUNNING, T. **Cinema of Digits: The Elusive Touch, The Evasive Grasp, Open Gesture**. Canada: York University, 2015.
- HEIDEGGER, M. **In The Question Concerning Technology and Other Essays**. New York: Harper Collins, 2013.
- HUBERMAN, G.D. **A imagem sobrevivente - História da arte e tempo dos fantasmas segundo Aby Warburg**. Rio de Janeiro, Contraponto, 2013.
- HUDSON, D. and ZIMMERMAN, P. **Thinking Through Digital Media: Transnational Environments and Locative Places**. New York: Palgrave MacMillan, 2015.
- LARSEN, L. B. "Zombies of Immaterial Labor: The Modern Monster and the Death of Death". **Are You Working Too Much? Post-Fordism, Precarity and the Labor of Art**. Berlin: Sternberg Press, 2011.
- MCCULLOUGH, J. "The Dialectics of Canadian Film Labour: Technology, Globalization, Nation". In **Fluid Screens, Expanded Cinema (Digital Futures)**. Toronto: University of Toronto Press, 2007.
- MANOVICH, L. **Software Takes Command**. London: Bloomsbury, 2013.
- RODOWICK, D.N. **The Virtual Life of Film**. Cambridge: Harvard University Press, 2007.
- ROSAAK, E. **Between Stillness and Motion: Film, Photography, Algorithms**. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2011.
- STEYERL, H. **The Wretched of the Screen**. Berlin: Sternberg Press, 2012.
- ZIMMERMAN, P. R. E HUDSON, D. **Thinking Through Digital Media: Transnational Environments and Locative Media**. New York: Palgrave McMillian, 2015.



FRAN
CISCO

SÉRGIO MOREIRA,
MONTADOR

Elianne Ivo Barroso

FRAN CISCO

SÉRGIO MOREIRA,
MONTADOR

Elianne Ivo Barroso

RESUMO

Traçar a trajetória profissional de Francisco Sérgio Moreira (1950-2016) como montador de diversos curtas e longas metragens brasileiros buscando compreender o potencial criativo do seu trabalho e se há um estilo próprio de montagem. Pretende-se também avaliar qual o papel da sua formação de montador no desempenho de suas outras atividades no audiovisual tais como pesquisador de imagem, preservador e sobretudo como restaurador de filmes.

A história do cinema brasileiro é, muitas vezes, contada a partir do ponto de vista da realização fílmica. O “autorismo francês” dos anos 1950-1960 realçou sobremaneira o papel do diretor de filmes em detrimento do caráter colaborativo da produção audiovisual – onde, sabemos, muitas pessoas contribuem técnica e artisticamente para o fazer cinematográfico. Stam (2003) revisa esta postura no caso da crítica e da teoria, lembrando a natureza coletiva da produção cinematográfica (p. 109). Talvez por esta razão muitos técnicos se tornam invisíveis e disfarçam o lado criativo e decisivo de suas funções.⁵² Neste sentido, destaca-se o trabalho de Schettino (2007), que recuperou a memória de vários profissionais do cinema brasileiro dos anos 1950, apontando para a fragilidade das condições de produção no país - e, de certa maneira, demonstrou a originalidade e persistência dos técnicos locais. Assim, é importante estudar o perfil de montadores e/ou outros técnicos, com o intuito de perceber suas características e verificar se há um processo de criação que prevalece nos filmes que escolheram trabalhar.

O objetivo deste estudo é compreender a trajetória de Francisco Sérgio de Magalhães Moreira (1950-2016), mais conhecido como Chico Moreira, enquanto montador de alguns filmes brasileiros, e buscar correlações de estilo entre os títulos por ele editados, bem como sua atuação na preservação no Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro (1979-1999) e na restauração de filmes na Labo Cine do Brasil a partir do ano 2000 até o fechamento do laboratório, em 2015.

Início de carreira

Chico Moreira foi da primeira turma de profissionais de cinema no Brasil com formação universitária na área. Diferente da maioria de seus contemporâneos, Chico não se formou apenas na prática. Ele iniciou seus estudos no início dos anos 1970 e, depois de tentar seguir a formação em Direito e Química, decidiu fazer o curso de Cinema na Universidade Federal Fluminense (UFF). Além de frequentador assíduo de cinemas na juventude, Chico tinha enorme interesse em fotografia *still* e desde muito jovem aprendeu a fotografar e a revelar filmes. Na UFF, fez sua primeira incursão no *set* de filmagem na equipe de fotografia do curta-metragem *Universidade Fluminense*⁵³, de 1976, por ocasião da comemoração dos 15 anos da instituição. O filme, rodado em 35mm, teve a direção do professor Sérgio Santeiro e contou com a participação de diversos alunos e outros mestres do curso. Concomitantemente à faculdade, Chico trabalhou como fotógrafo *still* e como câmera de TV. Mas foi na Embrafilme que começou a se dedicar realmente à montagem. Ele próprio afirmou isso aos 7'08" da entrevista a João Pedro Dias e Luiza Campos, em 2013, para o Centro de Pesquisa e Documentação de História Contemporânea do Brasil (CPDOC) da Fundação Getúlio Vargas⁵⁴:

(...) fui trabalhar na Embrafilme, que, na época, tinha um negócio chamado setor de Rádio e Televisão, SRTV. E... existiam dois programas nesse Setor de Rádio e Televisão: um chamado *Coisas nossas* e o outro chamado *Cinemateca*. Aí eu comecei a trabalhar como assistente de direção da Cinemateca. Eu conhecia do Exército a *moviola* [quando prestou serviço militar e trabalhou no Serviço Cinefotográfico da corporação no Rio de Janeiro], mas, em teoria. Na prática eu não conhecia, entendeu? Então, ali na Embrafilme, eu comecei. Um dos caras me disse: "A gente vai fazer uns programas sobre curta-metragem". Aí ele falou: "Você quer montar as *cabeças* [as aberturas dos programas, como se diz em jornalismo]?" Aí, eu disse: "mas eu nunca fiz isso", aí ele: "não, mas é esse negócio mais ou menos como eu te ensinei". Eu ficava lá até tarde, quebrava a cabeça, fiz muita besteira, mas consegui fazer a coisa, e ali eu comecei a me interessar por montagem.

Assim como Chico Moreira, outros profissionais foram iniciados dentro deste ambiente da SRTV, como o fotógrafo Walter Carvalho (entrevista para a Revista Filme Cultura nº 49), Tizuka Yamazaki e Aida Marques. É importante dizer que, entre 1976 a 1980, o SRTV produziu aproximadamente 500 gravações com reportagens sobre a atividade cinematográfica no país. O material era filmado em 16mm, cor, e depois de editado era veiculado nos programas *Coisas nossas* e *Cinemateca*, concebidos por Gustavo Dahl e exibidos pela TVE-RJ. Foi ali que Moreira conheceu Silvio Tendler. Os dois juntos realizaram alguns documentários - os mais conhecidos foram *Os Anos JK - Uma trajetória política* (1980) e *Jango* (1984). Além dos dois longas-metragens, Chico Moreira assinou a montagem de outros trabalhos de Tendler, como *O mundo mágico dos Trapalhões* (1981) e *Castro Alves, retrato de um poeta* (1998).

Material de arquivo e a narrativa histórica: *Os anos JK e Jango*

Artur Aufran, no ensaio *A montagem no cinema brasileiro*, de (2000), considera que, nas décadas de 1970 e 1980, o documentário perdeu o tom expositivo, abrindo espaço para o surgimento dos "filmes de montagem", que se caracterizavam pelo uso de material de arquivo e entre-

vistas. “São filmes que buscam recontar a história do país a partir do acervo audiovisual produzido no passado e ainda conservado” (p. 16). Além de Chico Moreira, por conta de *Os anos JK*⁵⁵ e *Jango*⁵⁶, Autran cita o trabalho de outros montadores, como Eduardo Escorel (*Cabra marcado para morrer*, de Eduardo Coutinho, 1984), Luiz Carlos Saldanha (*Getúlio Vargas*, de Ana Carolina, 1974) e Manfredo Caldas (*Brasília segundo Feldman*, de Vladimir Carvalho, 1979).⁵⁷

Como Chico Moreira explicou em citação mais acima, a prática com material no SRTV lhe deu o gosto pela montagem. As *cabeças* ou aberturas dos programas uniam a narração *off* com trechos de filmes. Ele tinha então os predicados para participar desta safra de “filmes de montagem” apontada por Autran, mas também era gabaritado a fazer a pesquisa de imagem⁵⁸ e som de documentários. A Caliban, produtora de Silvio Tendler e do próprio Chico Moreira (ele saiu da sociedade em final dos anos 1980), reuniu um considerável acervo de imagens 16 e 35mm que conta a história do Brasil dos anos 1950 a 1970⁵⁹. Tanto *Anos JK* como *Jango* são filmes de montagem cujas estruturas narrativas se caracterizam principalmente pelo uso de materiais de arquivo (cinejornais sonorizados ou não, fotos, manchetes de jornais, sonora de rádios etc.), além de depoimentos filmados. Os textos da narração foram escritos por Claudio Bojunga (*Anos JK*) e Mauricio Azedo (*Jango*), ambos jornalistas. As vozes escolhidas para a locução foram de atores Othon Bastos, para *JK*, e José Wilker, no caso de *Jango*.

No caso de *JK*, tratava-se em menor escala de contar a biografia do ex-presidente cujos direitos foram cassados pelos militares nos anos 1960, dando ênfase ao passado recente à realização do filme de Tendler. Era a oportunidade de falar de uma história democrática interrompida pela ditadura militar, e se propunha a refletir sobre os novos rumos da abertura política.

Chama atenção a edição de som alternando a narração, os depoimentos, a locução dos cinejornais, as *sonoras* de rádio e uma variada seleção musical de época e original, demonstrando não apenas uma riqueza da montagem, mas também um uso rigoroso de material de arquivo. Chico Moreira assinava a assistência de direção, roteiro de montagem e montagem final (Gilberto Santeiro foi responsável pela pré-montagem do filme). Já no prólogo de *Os anos JK*, ouvimos um registro radiofônico da Assembleia Constituinte de 1946. É a edição de breves depoimentos de parlamentares, cujos nomes são sempre anunciados pelo locutor.

Na imagem, veem-se manchetes de jornal, o ano de 1946 se inscreve sobre as imagens, fotos estáticas da Assembleia apresentadas em *zoom* ou em panorâmica misturadas aos rápidos trechos filmados em plano geral da plenária. Escutamos, entre outros, os discursos dos políticos Gustavo Capanema e Luiz Carlos Prestes. Quando estes constituintes e outros falam, fotos de diferentes ângulos dos mesmos se repetem na tela, buscando uma correspondência sutil entre som e imagem, perceptível apenas a um olhar mais atento. Em pouco mais de dois minutos, a montagem sintetiza a promulgação da Constituição de 1946. Esta primeira sequência se encerra com a fala de Prestes sobre a imagem do presidente da República, Eurico Gaspar Dutra, assinando a carta constituinte. Por sobre esta última imagem, já é possível ouvir os primeiros acordes da *Canção do Expedicionário* anunciando o tema do bloco seguinte, sobre a participação do Brasil na Segunda Guerra Mundial. Aparecem imagens das manifestações pela paz, militares nos navios, e a voz de Othon Bastos dizendo: “A liquidação do Estado Novo foi con-

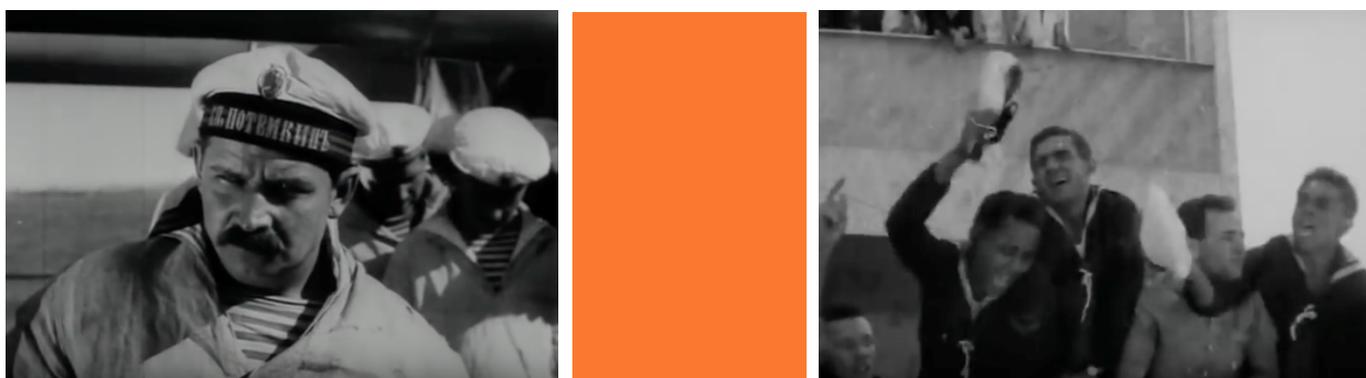
sequência direta da derrota nazifascista. Os militares brasileiros não podiam admitir o paradoxo de lutar pela democracia no exterior e, ao mesmo tempo, aceitar uma ditadura em casa” (2’45”).



Fotos dos políticos cujos discursos são anunciados pelo locutor e aparecem na tela sem legendas de identificação. À direita, Gaspar Dutra assinando a Carta Constituinte de 1946, encerrando a sequência de abertura de *Os anos JK*.

Tanto *Os anos JK* como *Jango*, de Tandler, adotam uma narrativa cronológica dos fatos políticos. Entretanto esse último ousou internamente com montagens paralelas, como aquela

da revolta dos marinheiros no Brasil de 1964 alternada com a sequência do navio de *Encouraçado Potemkin* (1925), de S. Eisenstein. A sequência começa com uma cartela do filme em russo e planos do interior do navio com os marinheiros gesticulando revoltados com o tratamento recebido. Adiante, a voz de José Wilker diz que os marinheiros brasileiros assistiram ao filme soviético e manifestaram sua insatisfação em reunião na associação dos marujos. Em seguida, a trilha sonora de *Potemkin* se torna mais evidente e o ritmo do filme se intensifica, alternando imagens da revolta de 1964 com planos do filme de Eisenstein, criando um paralelismo entre os dois momentos históricos. Para Chico, em entrevista para a autora e outros em 1999, “o desafio era o de você contar uma história a partir de cem horas de material e com dezenas de caminhos a tomar, escolher formas de narrar foi um grande aprendizado” (12’54”).



A alternância dos fragmentos do filme de Eisenstein, *O Encouraçado Potemkin*, e do registro documental da revolta dos marinheiros de 1964 no Brasil cria um fluxo visual em que o espectador nem sempre se dá conta da distância temporal e espacial entre as imagens.

Por conta da pesquisa em arquivos, Chico Moreira, pouco antes do lançamento de *Os anos JK* (o filme durou três anos para ser montado), foi convidado por Cosme Alves Neto a trabalhar na Cinemateca do MAM Rio, onde ficou por 20 anos, entre 1979 e 1999. Durante este período, visitou inúmeras instituições de guarda de acervo e chegou a fazer uma formação na *Staadlisches Filmarchiv*, na Alemanha Oriental, por dois anos (1981-1982), e depois na *University of California Los Angeles (UCLA)*, no *Film Archives*, nos Estados Unidos (1989-1990). Este convite foi fruto direto da atuação de Chico como montador.

Potencializando o uso do material de arquivo: *Rádio Auriverde e Yndio do Brazil*

No início dos anos 1990, começou a parceria entre Chico Moreira e o diretor Sylvio Back. O primeiro filme da dupla foi *Rádio Auriverde: a FEB na Itália* (1991). Tratou-se mais uma vez de um filme de arquivo - porém, *Rádio Auriverde* não contou com depoimentos nem narração. Os ex-combatentes ficaram receosos, segundo Chico em entrevista à autora e outros (1999), de dar uma versão diferente daquela oficial da FEB. Por isso, ele e o diretor recorreram a arquivos americanos e europeus com imagens da participação brasileira na guerra. O filme, polêmico na época do seu lançamento, trouxe, além das imagens do confronto bélico, trechos de números

musicais, e apresentou igualmente uma extensa pesquisa sonora. Além das músicas de sucesso com apresentações das estrelas de filmes nacionais, a montagem mesclou as narrações sarcásticas da rádio clandestina Auriverde (que criticava o envio de tropas brasileiras para a guerra e a atitude imperialista americana com a política de boa vizinhança), contrapondo-as aos áudios do Departamento de Imprensa e Propaganda (DIP) enaltecendo a presença brasileira na Itália.

Após 27 minutos de filme, vemos imagens em preto e branco de militares em Roma, onde aconteceu a campanha brasileira da FEB junto aos aliados americanos. Ouvimos a voz de um locutor oficial que fala do “rastros deixado pela violência germânica”. Em seguida, identificamos outra voz masculina que anuncia a Rádio Auriverde, “a rádio que fala a verdade”, e prossegue dizendo em tom jocoso que “a FEB só come e dorme” na Itália e que os pracinhas brasileiros estão desfrutando “do *american way of life*, dormindo em *sleepbags*, comendo *corn bean* e mascando chicletes”. A sequência de contradições entre as duas narrativas sobre a presença brasileira na guerra se sucedem, levando o espectador a fazer associações entre os planos, mas também em relação direta com os áudios, mixados de forma a acentuar uma ou outra fala ou música.



A seleção das imagens demonstra a qualidade da pesquisa, revelando pontos de vista inusitados da presença da FEB durante a Segunda Guerra.

Yndio do Brasil (1995), também de Sylvio Back, seguiu a mesma lógica *bricolage* de *Rádio Auriverde*. O filme traça um mosaico da representação de indígenas no cinema por meio de imagens de ficção, documentários, publicidade e cinejornais brasileiros e estrangeiros. A pesquisa de imagem também conta com a assinatura de Chico Moreira, que foi buscar junto com Back arquivos no exterior. Trata-se de uma colagem que revela o imaginário sobre os índios no Brasil. A montagem segue a mesma estrutura dos outros filmes de arquivo aqui analisados. Todos revelam um arguto senso de continuidade, mas também de pausas, pontuações e elipses pertinentes.

Por volta dos 24 minutos de filme, entram os créditos da RKO com o título *Jungle Head Hunters* (1951) - que, segundo o site IMDB⁶⁰, é um documentário colorido, cujas filmagens foram realizadas no Pará. A primeira imagem é de um estrangeiro branco usando chapéu, em plano próximo, sentado, remando, e a voz *over* informa em inglês (mas com legendas em português) que o homem vai encontrar os bororos. No plano seguinte, vemos um quadro mais aberto da canoa e o mesmo homem com outros dois nativos sem camisa, em pé, com remo nas mãos. A voz fala de uma viagem “longa e interminável”, e quando resolve “fazer uma pausa para o cigarro”, eis que é surpreendido pelos indígenas. Estes aparecem em uma clara encenação, desnudos e empunhando arco e flecha. O contraplano é o homem gesticulando, com um pedido de calma. “Ami-

gos, trago um presente”. A sequência dura cerca de três minutos. Vemos adiante a ida do homem branco à tribo, finalizada com uma festa “em homenagem” ao visitante branco. Corta então para um cinejornal brasileiro, em preto e branco, cujo discurso foge ao ideário romantizado do primeiro trecho. Trata-se de uma expedição ao Xingu da qual participa, segundo o locutor, o General Osvaldo Cordeiro de Farias, Ministro do Interior do governo militar de Castelo Branco (1964-1967). “Os índios são fortes, vivem da caça, da pesca e de uma agricultura rudimentar. Todavia já receberam alguns benefícios da civilização, como assistência médica, instrumentos de lavoura e até escolas. [...] É certo, porém, que as crianças índias não vão mais viver em um mundo de desolação. A catequese civilizada vai chegar até elas”. Nas imagens, avistamos o sertanista Orlando Villas-Bôas ciceroneando a delegação junto à tribo, como também algumas tomadas isoladas da vida dos indígenas. O que mais impressiona na montagem são os cortes cirúrgicos dos trechos fílmicos, as associações entre eles, assim como das imagens com os sons convocando o espectador a refletir sobre o que vê e o que escuta. Outros projetos de Back foram montados por Chico Moreira. Entre eles, estão *A babel da luz* (1992), *Zweig: a morte em cena* (1995) e *Lost Zweig* (2003).



As duas sequências apresentam visões opostas sobre os indígenas brasileiros. A do alto reproduz o olhar estrangeiro, simulando, inclusive, o encontro com os bororos em pleno rio - assim como em terra firme, em festa na tribo. A sequência abaixo é a expedição oficial em que o governo militar dos anos 1970 pretende homogeneizar as ideias de progresso e civilidade.

Experimentalismo e poeticidade do material de arquivo: À meia noite com Glauber Rocha e Hi-Fi

Ivan Cardoso foi outro diretor com quem Chico Moreira conviveu intensamente. O primeiro trabalho juntos foi um curta-metragem chamado *À meia noite com Glauber Rocha* (1997)⁶¹. Apesar de o título mencionar apenas o nome de Glauber Rocha, o curta mostra uma alucinante conversa entre o diretor baiano e o artista plástico Hélio Oiticica. O filme é, mais uma vez, uma colagem de imagens e sons de arquivo onde identificamos trechos de ficções, reconhecemos material documental ou do arquivo pessoal de Cardoso; em que vemos algumas personalidades (Caetano Veloso, por exemplo) da cena cultural dos anos 1970-80; além de animações gráficas (uma marca da obra de Cardoso). A montagem lembra os filmes experimentais dos anos 1920. A semelhança com os filmes de Tandler e Back se refere ao uso de material de arquivo. Porém, aqui a montagem promove, além da cognição para associar os fragmentos visuais e sonoros, a sensibilidade do espectador pela sinestesia trazida pelo ritmo frenético e lacunar das imagens e sons.

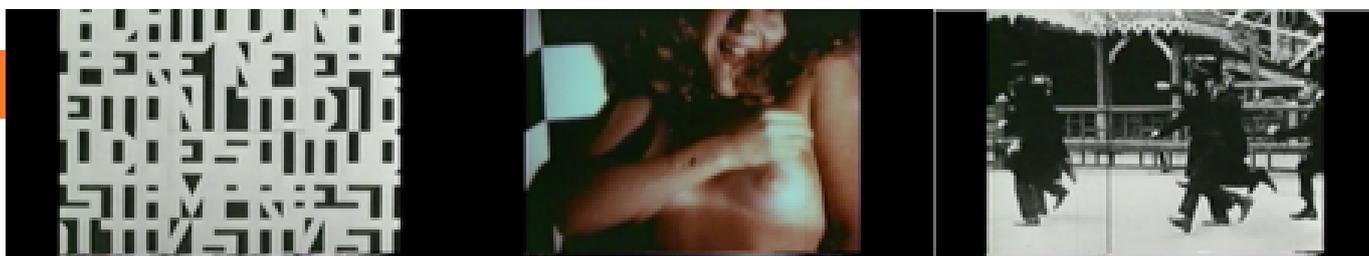


O som de atabaques traz ritmo para as imagens e uma sensação de transe na qual não sabemos se os tambores pertencem à selva de Tarzan ou ao ambiente das baianas em roda de macumba – ou, ainda, a um terceiro espaço, que é aquele do cinema, como insiste em dizer Glauber Rocha em off.

Ao 1'46" de *À meia noite com Glauber Rocha*, por exemplo, vemos homens negros batendo tambores. O som reproduz uma discreta cantiga de terreiro com atabaques que sugerem sincronizar com os tambores. A música prossegue sobre outras imagens em preto e branco em que avistamos macacos, um jacaré, em seguida Tarzan e animais em plano geral, correndo na selva. No momento em que a música se intensifica com um coro de vozes, na imagem, percebemos baianas numa roda de festa de candomblé. Reconhecemos a voz de Glauber, que diz: "O assunto é cinema (imagem do jacaré), cinema (Tarzan), cinema (baianas em roda)". Glauber repete: "O assunto é cinema (plano de um homem careca)". O som prossegue. Vemos ainda o detalhe

de um chocalho de uma baiana seguido por uma cartela com a inscrição “macumba”. O interessante é perceber a construção da montagem que aproxima espaços e tempos sabidamente distintos, como a selva africana de Tarzan e o Brasil das baianas - pois, como diz o próprio Glauber em *off*, “o assunto é cinema”, e nele estas aproximações são cabíveis. Os fragmentos da selva e do rito religioso parecem harmonizados pelo preto e branco ou pelo som contínuo dos atabaques e vozes. Esta contiguidade aparente é promovida por uma “geografia criativa” do cinema (PODOVKIN, s/d), porém questionada pela observação de Glauber onde a palavra “cinema” pontua as imagens de distintas procedências: o jacaré, Tarzan, baianas e homem calvo.

Outra colaboração com Ivan Cardoso foi a montagem de *Hi-Fi* (1999)⁶². Trata-se de um curta experimental em homenagem ao movimento concretista brasileiro, citando o poeta Augusto de Campos e o associando a uma profusão de imagens, músicas e animações gráficas. O ritmo é frenético, alternando grafismos e material de arquivo do próprio diretor, além de breves trechos de filmes. Há menção nos créditos finais a Man Ray, Marcel Duchamp e René Clair, em uma clara referência à primeira vanguarda do cinema nos anos 1920. Estas citações também se manifestam nos enquadramentos inusitados, podendo inclusive lembrar a “câmera-olho” de Dziga Vertov, as formas geométricas do *Ballet Mécanique* (1924) de Fernand Léger, ou o trabalho de “fotogenia” de Jean Epstein com efeitos de superimpressões e fusões das imagens. A trilha sonora utiliza uma eclética seleção musical, leituras de textos de poesia e efeitos sonoros.



Os materiais reunidos em *Hi-fi* apresentam naturezas distintas. Há a presença de grafismos e letras, em uma clara alusão ao concretismo; as imagens do arquivo pessoal de Ivan Cardoso; e trechos de filmes da vanguarda dos anos 1920 e clássicos do cinema.

Nos anos 2000, logo após *Hi-Fi*, Chico chegou a montar outros três filmes de Ivan Cardoso: *Heliorama* (2003), curta-metragem sobre Helio Oiticica; o longa-metragem *A marca do Terrir* (2005); e *Sarcófago macabro* (2005). *A marca do terrir* é mais uma colcha de retalhos com toques psicodélicos que, desta vez, reúne apenas as experiências do início da carreira de Ivan Cardoso, na qual ele fez uma série *Quotidianas Kodak* (1970). Naquela época, Cardoso costumava exibir seus filmes Super-8 na casa de amigos. Ele projetava o material montado artesanalmente e produzia as músicas em fitas cassete. *A marca do terrir*, além de reeditar o material agora ampliado para 35mm, traz entrevistas dos *habitués* das sessões, texto e voz de Décio Pignatari, além de depoimentos de atores e atrizes amadores que participavam destas filmagens. Trata-se de um retrato da geração da Zona Sul carioca ainda sob o efeito do *desbunde* provocado pelo conservadorismo e autoritarismo do regime militar.

Chico Moreira foi colaborador de outros cineastas, como Manfredo Caldas (*Nau Catari-*

meta, 1987), Marcos de Souza Mendes (*O vidreiro*, 1997), Antonio Moreno (*Oxumaré, serpente e arco-íris*, 1984), Márcio Câmara (*Rua da Escadinha, 162*, 2003), Marcus Vilar (*A canga*, 2001) e Werner Schünemann (*Me beija*, 1984). São diretores de diversas regiões do país: Moreno, do Rio de Janeiro; Mendes e Caldas, de Brasília; Câmara, do Ceará; Vilar, da Paraíba; e Schünemann, do Rio Grande do Sul. Estes nomes demonstram a versatilidade e a reputação do trabalho de Chico Moreira. Além dos documentários citados neste estudo, ele montou ficções, publicidade e institucionais. Acumulou a função de editor com o cargo de supervisor do arquivo de filmes do MAM Rio, e, posteriormente, se tornou responsável pela implantação e coordenação do setor de Recuperação de Matriz da Labo Cine, onde assinou a restauração de muitos filmes. Entre as obras restauradas estão *Alô, alô carnaval* (Adhemar de Barros, 1936), *Aviso aos navegantes* (Watson Macedo, 1950), *Tudo azul* (Moacyr Fenelon, 1951), *O homem que virou suco* (1979) e todos os filmes de Nelson Pereira dos Santos.

Conclusão

O objetivo deste estudo foi traçar a experiência profissional de Chico Moreira como montador. Primeiro, com o intuito de dar visibilidade ao seu trabalho na edição de filmes, especialmente na colaboração com três reconhecidos diretores brasileiros: buscou-se analisar a experiência de Chico de maneira transversal às obras dos três realizadores e destacar sua relevância como editor, apontando a recorrência dos gestos de montagem através do emprego de material de arquivo.

Em segundo lugar, quisemos identificar uma marca ou um estilo de montagem de Chico Moreira, com destaque não apenas para o arranjo e combinação de imagens e sons, mas observando a questão da pesquisa do material e como este conhecimento particular permitiu selecionar e organizar os elementos fílmicos de forma rigorosa. No caso de *Os anos JK* e *Jango*, a montagem buscou reconstruir a atmosfera democrática estabelecida nos 1950 e interrompida pelo golpe de 1964. É sabido que hoje, na era digital, se intensificou o uso de material de arquivo, principalmente no telejornalismo. Porém, se contextualizarmos o momento em que os filmes de Tandler foram feitos, a montagem não pareceu didática, e propôs o resgate de recursos visuais e sonoros poucos usados naquele momento, como fotos, sonoras de rádio, repertório musical e manchetes de jornais - material, aliás, que se encontrava disperso por diversos arquivos. Em *Rádio Auriverde* e *Yndio do Brasil*, esta qualidade da pesquisa de imagens e sons é reforçada, deixando de lado o uso de textos explicativos e apostando apenas nas conexões dos fragmentos. Já os filmes de Cardoso trazem aspectos novos, que são o experimentalismo e as inserções gráficas. Em todos eles, os cortes eram cirúrgicos e propositivos, apelando ora à memória, à cognição ou à emoção do espectador.

Ao dominar o processo de pesquisa, Chico adquiriu expertise na garimpagem de acervos e se tornou um defensor da preservação fílmica. Não à toa ele passou 20 anos à frente do setor de filmes da Cinemateca do MAM Rio, cuidando de parte da memória cinematográfica brasileira. Esta conscientização, junto com o perfil de montador e também de pesquisador, permitiram que ele adquirisse conhecimentos técnicos importantes do processamento fotoquímico.

Como montador, sempre foi presente na finalização dos filmes, buscando tratamento que atenuasse as diferenças dos materiais e uma continuidade de cor e de luz entre os fragmentos editados. No caso da pesquisa e da preservação, ao lidar com cópias ou negativos em estado delicado de conservação, ele entendeu a necessidade de métodos específicos e artesanais para recuperação de filmes. Esta habilidade adquirida não apenas pela montagem lhe permitiu recuperar inúmeros títulos, sendo o técnico que mais restaurou filmes durante os seus últimos 15 anos de vida (2000-2016).

BARROSO, E. Trajetória Chico Moreira. In: **Catálogo Cineop. 11ª Mostra de Cinema de Ouro Preto**. Cinema Patrimônio. Belo Horizonte: junho de 2016. 114-116 pp.

“Francisco Sérgio Moreira: Restauração de filmes, entre a paixão e o conhecimento” In: **Revista Mercosur Audiovisual** n. 1. Tema Patrimônio Audiovisual. 27-41 pp. RECAM, 2018.

BOISSON, N. **La sagesse de la monteuse de film**. Paris: Editions Béhar, 2005.

PONTES, Igor. Investigação e catalogação da coleção SRTV do acervo do Centro Técnico Audiovisual do Ministério da Cultura. In: **Revista Recine** n 10. 2013. pp. 150-158

PUDOVKIN, **Argumento e montagem**. SP: Iris, S/D.

PUPPO, E. (org.) **A montagem no cinema**. Catálogo. São Paulo: CCB, 2006

SCHETTINO, P. **Diálogos sobre a tecnologia do cinema brasileiro**. SP: Ateliê Editorial, 2007.

STAM, R. **Introdução à teoria do cinema**. Campinas: Papyrus, 2003.

Entrevistas

MOREIRA, Francisco Sérgio de Magalhães. Entrevista concedida a C. Migliorin, C. Lins e E. Barroso. 62 min.

MOREIRA, Francisco Sérgio de Magalhães. Entrevista concedida a João Pedro Diaz e Luiza Campos. 2013.

CARVALHO, Walter Carvalho. Depoimento sobre o CTAV. Filme Cultura nº 49. 2007. pp. 26-27.



A MON TAGEM

COMO ESCRITURA PEDAGÓGICA
NO CINEMA DE MIGUEL GOMES

Vanessa Cordeiro Marques

A MONTAGEM

COMO ESCRITURA PEDAGÓGICA NO CINEMA DE MIGUEL GOMES

Vanessa Marques

RESUMO

Essa proposta busca perceber, partindo do filme *O Desolado* – segundo volume da trilogia *As mil e uma noites* (Miguel Gomes, 2015) – como a obra lida com o processo de montagem para pensar as questões políticas de Portugal. Cabe aqui refletir, em que medida, através de elementos heterogêneos de montagem e um atravessamento entre a realidade e a ficção, o filme produz o dissenso (no sentido de Jacques Rancière) fazendo pensar as relações entre estética e política.

O método pelo qual o artista obriga o público a reconstruir o todo através das suas partes e a refletir, indo além daquilo que se foi dito explicitamente, é o único capaz de colocar o público em igualdade de condições com o artista no processo de percepção do filme. (Andrei Tarkovski)

Í números teóricos e artistas se debruçaram sobre o estudo e as práticas de imagem e montagem entre os séculos XX e XXI. Contudo, a reflexão sobre o tema vem ganhando um novo espaço no campo acadêmico a partir do filósofo e historiador da arte Georges Didi-Huberman. Para ele, a montagem se define como “uma exposição de anacronismos naquilo mesmo que ela procede como uma explosão da cronologia. A montagem talha as coisas habitualmente reunidas e conecta as coisas habitualmente separadas. Ela cria, portanto, um abalo e um movimento” (DIDI-HUBERMAN, 2016, p.6).

Nesse sentido, pensaremos as imagens como cadeias ou constelações tomando a *montagem* como uma prática pedagógica que permite uma infinidade de leituras. Para isso, realizaremos um método indutivo de análise dos filmes, partindo deles – de suas imagens e das suas operações de montagem – e buscando as pistas fornecidas por eles para produzir uma visão analítica. Apostaremos na construção de uma metodologia do pensamento a partir das imagens e não da teoria, executando a *montagem* como motor pedagógico de estudo.

Aproximaremos essa tentativa de análise como uma possibilidade prática de ensino, aproveitando o espaço reflexivo desse artigo como uma proposta pedagógica: partir das imagens e não da teoria, intencionando aguçar, com isso, a imaginação do aluno/espectador/leitor. Cabe aqui refletir, em que medida o universo fílmico é capaz de aguçar a imaginação e, com isso, a construção do pensamento do aluno/espectador tornando-o mais ativo no processo pedagógico.

Através desse viés nos debruçaremos sobre os filmes *O Inquieto* – o primeiro da trilogia *As Mil e Uma Noites* (2015) – e *Redemption* (2013) do diretor português Miguel Gomes, acreditando que esses filmes estão comprometidos com a ação pedagógica da montagem, na medida em que “a imagem pensa e faz pensar, e é nesse sentido que ela contém uma pedagogia intrínseca” (LEANDRO, 2001, p.31).

As Mil e Uma Noites e um labirinto inusitado

Iniciamos essa imersão cinematográfica pelo mar, partindo do primeiro volume – *O Inquieto* – da série *As Mil e Uma Noites*.

Homens observam do porto a chegada da embarcação e um deles acena em direção à câmera, enquanto ouvimos trabalhadores narrando suas primeiras experiências nos estaleiros navais de Viana do Castelo. Jornalistas noticiam a manifestação prevista pela continuação dos estaleiros.



Corta para o branco procurando o foco na imagem do diretor do filme. Ao fundo, a equipe aparece refletida no vidro espelhado da porta. Gomes narra a sua felicidade em realizar filmes e os seus momentos de angústia. Relata que está em Viana do Castelo porque lhe parece impossível fazer um filme naquele momento, em Portugal, sem falar no fim dos estaleiros – que deixará mais de seiscentos portugueses no desemprego – e no *exterminador* de vespas – que inventou uma arma para queimar ninhos e combater o avanço de uma praga asiática no mesmo local.

Em seguida, o diretor foge. Ouvimos a voz do realizador, enquanto a equipe sai à sua procura:

Sinto que estou no olho do furacão a ao mesmo tempo num beco sem saída. A nossa situação atual teve origem naquilo que hoje considero a ideia mais estúpida da minha vida. Pensei que podia fazer um bonito filme cheio de histórias maravilhosas e sedutoras. Ao mesmo tempo, pensei que o filme podia acompanhar durante um ano a atual e miserável situação de Portugal. Qualquer cavalgada percebe que com mais ou menos jeito se pode fazer um desses dois filmes, mas que é impossível fazer os dois ao mesmo tempo. Uma questão de bom senso. Não se consegue fazer um filme militante que logo esqueça a militância e se ponha a escapar da realidade. Isso é uma traição. Um descomprometimento. Um dandismo. Do mesmo modo, é uma estupidez sem nome querer contar histórias maravilhosas, fábulas intemporais agrilhoados ao transitório, à espuma dos dias, ao horizonte fechado do presente.

Na sequência, acompanhamos imagens e sons que se misturam: a manifestação contra o fim dos estaleiros, os relatos de Vitor – o exterminador de vespas –, os depoimentos dos que ficaram sem emprego por conta da arma de queimava ninhos e a equipe ocupando seu tempo, *órfãs* em busca do diretor.

Ainda estamos no prólogo do filme aos 25 minutos, quando o diretor e a equipe aparecem soterrados na areia sendo julgados pelos produtores do filme pela fuga do realizador. Gomes sugere contar-lhes uma bonita história para que eles não sejam executados.

Os relatos aparentemente documentais dos estaleiros e da praga de insetos misturam-se à *mise en scène* da equipe numa espécie de metalinguagem, tornando a exposição do processo de realização uma questão na narrativa fílmica. As imagens que simulam um *making of* dão ao espectador “a impressão de que ultrapassou o limiar da passividade, ou da mera contemplação, pelo conhecimento dos dispositivos que criam a ilusão” (FIGUEIREDO, 2011. p.11), já que há uma exposição da equipe e dos mecanismos cinematográficos, como a câmera de filmagem e o boom, por exemplo. No entanto, essas cenas não nos conduzem a uma percepção da realidade, pelo contrário, elas lançam a camada ficcional do filme, ao representar, por exemplo, a equipe em busca do diretor compartilhando o mesmo cenário dos trabalhadores que procuram os ninhos dos insetos. Operários – apicultores e cineastas –, ambos preocupados com seus postos de trabalho, ameaçados pela crise, que parece assolar também o cinema português.

As cenas dos bastidores atravessam o espaço-tempo das vespas criando uma nova camada no filme. Se antes era possível suspeitar que os relatos eram documentados, agora, desconfiados, não identificamos mais a verdade. Os integrantes da equipe tornam-se também atores de si mesmos, afastados de qualquer noção de pureza – seja ela própria da realidade ou da ficção.

Nesse sentido, evocamos Rancière para pensar através do regime estético das artes, em que a divisão entre realidade e ficção é suspensa e o que emerge é o encontro entre a verdade do acontecimento e a invenção ficcional: “Segundo a lógica própria do regime estético, essa forma/investigação abole a fronteira entre o encadeamento dos fatos ficcionais e dos acontecimentos reais” (RANCIÈRE, 2012, p. 140). Aqui, a imagem passa a ser ela mesma *acontecimento*, reescrevendo nos espaços sobre os quais ela se debruça – o que reforça o olhar para as operações de *montagem* realizadas pelo filme como gestos que são também produtores e não apenas representativos.

Assim, o diretor traceja, desde o início, sua relação com o filme, investindo em um atravessamento da realidade e da ficção, através da montagem, convocando o espectador a uma abertura para que ele possa articular os elementos do filme, realizando suas próprias conexões.

Começam os relatos do primeiro volume da trilogia, *O Inquieto*, na voz de Xerazade (Crista Alfaiate). As histórias e os personagens são os mais variados. A primeira delas descreve uma reunião entre membros da Troika⁶³ e representantes do governo português. Eles almoçam, enquanto discutem sobre os impostos que devem ser mantidos para que o país pague a dívida estrangeira. O único personagem que se revolta com as medidas é o sindicalista Luis (Adriano Luz), demonstrando preocupação com o povo português. Em seguida, eles fazem um passeio quando encontram um feiticeiro africano que lhes oferece “um remédio mágico” para deixarem seus “*pin-tos feitos como os adolescentes*” porque estão “*impotentes, apesar*” do poder adquirido⁶⁴.

O africano reaparece quebrando o feitiço depois de contar uma fábula sobre um coelho que quer *comer* toda a Europa. Um dos representantes da Troika retoma a sua decisão do aumento de quatro por cento nos juros e diz que será preciso submeter Portugal à uma grande política de austeridade cortando despesas públicas, e faz um alerta aos companheiros: “*vocês foram muito bobos no passado, mas agora podem vir a salvar Portugal, inclusive a Europa, da ruína*”.



Apesar do teor cômico nas cenas descritas, há um clima de melancolia em todo filme. Essa sensação pode ser percebida, nesse episódio, pela música instrumental⁶⁵ e pelos semblantes apáticos dos personagens no passeio depois do almoço, que é permeado por efeitos de *fu-são*, referentes a passagem de tempo de uma longa caminhada percorrida por eles, em silêncio.

A narração de Xerazade sobre os *mercadores e governantes* adiciona uma camada a mais ao sentimento de melancolia: “(...) ninguém se sentia especialmente feliz. Passeavam à melancolia. (...) Mas na maior do tempo, todos sem exceção apreciavam as vantagens da vida que levavam”.

A comicidade das cenas não deixa de conter a tristeza e a falta de esperanças da situação do país. A única saída encontrada por esses governantes foi a diminuição dos privilégios e o aumento dos impostos portugueses.

Saltamos para a última história do filme – *O Banho dos Magníficos* – em que o sindicalista e professor de natação Luis (Luz) – também representado no primeiro relato como um dos membros do governo – é agora o personagem principal. O sindicalista recebe trabalhadores desempregados no seu escritório relatando suas experiências. Um deles passa por uma depressão e diz que os remédios não funcionam pra ele.

Esqueçam os medicamentos. Não é os medicamentos que vão fazer nada. Eu é que tenho o meu organismo de tal maneira triste, revoltado, com ódio, com uma angústia tão grande, que não há medicamentos que vão me curar nada porque eu não estou com nenhuma doença.

A falta de esperanças é ainda mais presente na voz dos desempregados. Nesse sentido, nos aproximamos da ideia de Peter Pál Perbart ao pensar a figura do *esgotado* de Deleuze⁶⁶ – texto escrito depois da queda do Muro de Berlim – a partir da interpretação de François Zourabichvili sobre a dimensão política do livro⁶⁷. Para ele:

Em certo sentido, com o Muro desmoronou um modo de pensar o possível no domínio político. Foi varrido o possível *dado de antemão*, idealmente – as utopias, as ideologias, projetos de outro mundo. (...) O possível deixa de ficar confinado ao domínio da imaginação, ou do sonho, ou da idealidade tornando-se coextensivo à realidade na sua produtividade própria. O possível se alarga em direção a um campo – o campo de possíveis. Como abrir um campo de possíveis? Não serão os momentos de insurreição ou revolução precisamente aqueles que deixam entrever a fulguração de um campo de possíveis? Inverte-se assim a relação entre o acontecimento e o possível. Não é mais o possível que dá lugar ao acontecimento, mas o acontecimento que cria um possível – assim como a crise não era um resultado de um processo, mas o acontecimento a partir do qual um processo podia desencadear-se (PELBART, 2012, p.44).

Se é através dos personagens do filme que vemos acontecimentos *impossíveis* na escrita do real, seria também a partir deles que poderíamos supor alguma possibilidade de transformação, de crença no futuro através do próprio impossível. Luis (Luz) acredita que o banho de mar trará mais sorte para o próximo ano e reivindica ajuda financeira aos comerciantes:

Como de costume, precisamos da vossa ajuda para pagar as despesas. Estou convencido que o banho do dia um não representa um capricho de pândegos nem um ritual supérfluo. Representa a esperança que todos merecem ter para enfrentar as misérias de mais um ano que aí vem.

Nesse sentido, vemos no personagem do sindicalista uma esperança de melhoria, ou uma crença de que o ano que virá não “*será tão ruim quanto o que já passou*”. O cinema abre, dessa

maneira, o campo das possibilidades. Ele não seria, então, capaz de produzir utopias? Rancière acredita que:

o cinema é também um aparelho ideológico produtor de imagens que circulam na sociedade e nas quais esta reconhece o presente de seus tipos, o passado de sua lenda ou os futuros que imagina para si. [...] Mas o cinema é também utopia: aquela escrita do movimento que foi celebrada na década de 1920 como a grande sinfonia universal, a manifestação exemplar de uma energia que anima ao mesmo tempo a arte, o trabalho e a coletividade (RANCIÈRE, 2012. p.14).

Em outra situação do filme, o sindicalista cardíaco aparece numa consulta de hospital, que ocorre no interior de uma baleia – onde ele passa por polvos e peixes mortos – um lugar “*mais estranho do que ficção*”. Luis (Luz) pergunta a doutora se ela acha o *sítio normal* ou se ali existem “*condições para tratar os doentes?*” Essa mesma baleia aparece em outra imagem atolada na praia, interditando o banho de mar e, por isso, impossibilitando o evento dos *Magníficos*. Luis (Luz) reconhece o mamífero da sua visita à médica. Ao se aproximar da baleia, ela explode. Segundos depois, entendemos pela narração do sindicalista, que era apenas um *sonho bizarro*.



Se é na administração das vidas pelos poderes públicos (nesse caso, a Troika, o julgamento do galo e o hospital) que os filmes se inscrevem, nos aproximamos do pensamento de Michel Foucault para refletirmos sobre a *biopolítica*. Como forma de resistência, a arte seria uma maneira de se contrapor ao *biopoder*, que não atua do exterior, mas se exerce no corpo.

A vida, os direitos sobre ela, sobre o corpo, a felicidade, o ser vivo, se transformaram no foco das lutas políticas, das resistências: o que é reivindicado e serve de objetivo é a vida, entendida como as necessidades fundamentais, a essência concreta do homem, a realização de suas virtualidades, a plenitude do possível (FOUCAULT, 1988. p.158).

O sindicalista não recebe o dinheiro para bancar as despesas do fim do ano. Ainda assim, o banho no mar acontece na manhã seguinte ao *réveillon* – representados por fogos de artifício ao som de *Chaos Is My Life*⁶⁸. A letra da música descreve o caos da vida sem dinheiro, sem emprego e sem futuro⁶⁹. A partir de uma imagem aérea do mar, vemos as palavras *Bye Bye* escritas na areia. O *Banho dos Magníficos* ocorre em silêncio. Ouvimos apenas a dedicatória de Luis (Luz) para a doutora no fim da cena, lhe desejando um bom ano em 2014.

Acreditamos que há aqui construção de um movimento de resistência, de permanência, de que a vida continua, apesar de tudo. Essas manifestações são expostas no filme por uma estrutura estética fragmentada, por um anacronismo – o uso da história milenar, as imagens de outro espaço-tempo – e por uma descontinuidade narrativa, deixando aos espectadores o exercício de imaginar e de construir as suas próprias conexões, ou, como diria Mizoguchi⁷⁰: “eis os limites do que eu posso. O resto é com vocês”.

A trilogia *As Mil e Uma Noites* foi lançada em três volumes – *O Inquieto*, *O Desolado* e *O Encantado* – tomando como dispositivo narrativo o livro de contos orientais de mesmo nome⁷¹, partindo dele para recontar o momento histórico que os portugueses vivenciaram entre os anos de 2013 e 2014, marcados por uma política de austeridade⁷². Em consequência, a maior parte dos portugueses empobreceram.

Apesar de se inspirar em sua estrutura, o filme apresenta uma cartela textual, indicando que a obra não é uma adaptação do livro. Nesse sentido, o título sugere, ironicamente, uma pista falsa ao conteúdo fílmico, já que a película não se apropria dos contos em sua narrativa, incorporando a fábula livresca como instrumento cinematográfico de enfrentamento da situação vivenciada pelos portugueses. Assim, o filme opera, partindo do título, um processo de montagem ao resgatar o clássico árabe como motor ficcional de sua obra, deslocando a história secular para a atualidade – proposta presente também na construção fílmica.

Para a realização da obra, o cineasta contratou um grupo de jornalistas, cuja missão era acompanhar as notícias na imprensa ao longo de doze meses, propondo ao “comitê central” – formado pelo diretor, seu assistente, o montador e um roteirista – quais temas seriam investigados. Além disso, a equipe disponibilizou um e-mail, através do site do filme, convidando os internautas a compartilharem histórias que julgassem interessantes, no intuito de engajar o público no projeto.

A partir desse apanhado, as histórias reais eram ficcionalizadas e ilustradas no site servindo de base para o roteiro cinematográfico. Ao mesmo tempo em que algumas cenas eram gravadas, outras já estavam sendo montadas. Nesse sentido, Gomes assume a engrenagem narrativa dessa memória oriental como pretexto, ao inventar “uma metodologia de trabalho que

radicaliza as orientações *vertovianas*⁷³⁷⁴, borrando as fronteiras entre realidade e ficção através de elementos díspares de montagem.

Com isso, tomamos o método de trabalho utilizado por como ponto significativo nessa análise pedagógica, na medida em que ele é em si uma prática de montagem, e, por isso, uma forma de construção do pensamento. A atmosfera do filme surge da atualização diária dos relatos, da pesquisa de campo, cujo objetivo é captar o cotidiano de pessoas comuns, naquele ano, quando questões econômicas, políticas e sociais eram temas urgentes em Portugal.

Sem um roteiro estabelecido, a narrativa emerge na medida em que a pesquisa dos relatos se desenvolve. “No princípio era tudo uma folha em branco. Não havia nada. Era o vazio. Íamos filmando sem ter nenhum contraponto. Não havia nenhum outro material filmado. Tudo estava em aberto”⁷⁵.

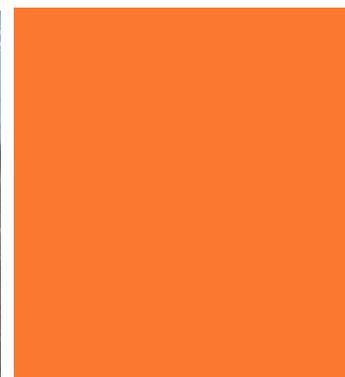
Essa abertura possibilitou um processo contínuo de modelagem estética, na medida em que todas as decisões eram tomadas a partir dessas conjunções e interferências relativas à pesquisa. A equipe do filme era colocada, dessa forma, em um processo constante de instabilidade e impermanência, já que a cada dia era possível se deparar com um fato novo, adicionar uma nova *peça* e se deslocar para um outro espaço, como na montagem de um quebra-cabeças à maneira do texto árabe clássico.

A redenção pela montagem

Um menino assiste ao nascimento de um bezerro, enquanto ouvimos batidas de tambor que atravessam a imagem de um elefante e segue até crianças caminhando em procissão para catequese. Na sequência, vemos a cavalgada de um rapaz por uma savana africana e uma senhora que amamenta o filho numa paisagem rural.

Ouvimos a voz de uma criança em *off*:

Querida mamã e querido papá, as febres voltaram. O tio mandou vir um médico de Vila Real com uns comprimidos. Eu não gostei dele. Era antipático e não me deu rebuçados como às vezes o papai dava aos meninos doentes da malária. A coisa boa foi não ter que ir à escola nos últimos dias, mas não se preocupem. Já combinei com uma colega para tirar os apontamentos das aulas que perdi. Tenho uma professora nova que veio de Lisboa. É hippie. Chama-se dona Minda.⁷⁶



Esse é o início da primeira carta de *Redemption*. A narração, ainda anônima para o espectador, apresenta um menino febril que vive distante dos pais, enquanto as imagens se misturam entre paisagens rurais e selvagens. Ao mesmo tempo em que as camadas imagéticas e sonoras podem confundir o espectador por sua relação alotrópica entre som (locução) e imagem (territórios distintos) –, elas nos fornecem pistas sobre remetente e destinatário, convocando o espectador a um estado de atenção desde a apresentação do filme.

Para a abordagem da primeira correspondência, Miguel Gomes incorpora imagens de filmes familiares amadores e de documentários coloniais africanos de António de Sousa – *Esplendor Selvagem* (1972) e *Panorama 01 - Malange* (1972) – e etnográficos portugueses *Falamos de Rio de Onor* (1974) de António Campos e *Máscaras* (1976) de Noémia Delgado, estabelecendo, através da *montagem*, uma relação espacial e temporal entre Portugal e África antes e depois da colonização lusitana e, ainda, o da crise europeia, contemporâneo à realização do filme.

No entanto, essas informações estão dispersas na estética da obra – imagens, sons, cartelas finais – construindo a associação geográfica-temporal a partir de uma força centrífuga, ao retirar as imagens do seu contexto original e redirecioná-las num outro sentido, dissociando imagem e som, embaralhando os espaços e os acontecimentos históricos, permitindo ao espectador criar suas próprias conexões.

Há um gesto de *montagem* no uso desses elementos que, combinados, produzem um imaginário português que não é nem o da colonização, nem o posterior a ela, e, nesse sentido, produz uma terceira imagem. Percebemos nessa operação a complexidade do “regime estético das artes” que não atribui um sentido único às formas artísticas, ao partilhar “temporalidades heterogêneas” (RANCIÈRE, 2005, p.37). O tempo e o espaço se confundem para criar outra lógica, a partir da combinação desses componentes no filme.

Assim, podemos pensar a montagem no processo artístico – e cinematográfico em particular – como uma forma de fruição do pensamento, emergindo, a partir de imagens e de suas operações estéticas, “aberturas” e uma cadeia de novas combinações imagéticas e sonoras.

A montagem só é válida quando não se apressa a concluir ou a enclausurar: quando abre e complexifica a nossa apreensão da História, e não quando a esquematiza abusivamente. Quando nos permite aceder às *singularidades* do tempo e, por conseguinte, à sua *multiplicidade* essencial. (DIDI-HUBERMAN, 2012, p.146)

Essa proposta é identificada no primeiro segmento por uma montagem tecnicamente uniforme, sem efeitos, privilegiando imagens coloridas e o corte seco. O fio condutor é a narração que atravessa o próximo relato, e que, nem por isso, permite uma suavidade entre os cortes.

No entanto, há uma complexidade no método de montagem presente no filme a partir da organização entre as imagens, permitindo identificar um tipo de edição cinematográfica intercalar, em que uma imagem somada a outra gera uma terceira ($1+1=3$)⁷⁷. A imagem resultante dessa operação é a imagem dialética (no sentido de Benjamin), construída no intervalo entre as duas primeiras. É a imagem que falta, que cabe ao espectador projetar, e “que lampeja no agora da cognoscibilidade”, surgindo do choque de temporalidades (BENJAMIN, 2009, p.515, fragmento [N 9, 7]). Não por uma síntese, mas pela adição de um novo significado.

Redemption é construído a partir de imagens de arquivo e da leitura de quatro cartas apresentando traços da intimidade de pessoas aparentemente anônimas. No decorrer das narrações, assistimos a uma pluralidade de imagens coloridas e em preto e branco de situações familiares, de rituais, de aglomeração de pessoas nas ruas, exposição da natureza e de animais domésticos e selvagens, demonstrando variações da vida pública e privada, relacionadas, supostamente, ao ambiente daqueles personagens. Ao final do filme, temos acesso à identidade dos autores das cartas e entendemos que se trata de uma obra ficcional.

Os textos lidos foram criados por Miguel Gomes e Mariana Ricardo – parceira do cineasta desde dezoito anos de idade –, revelando a “falsa” intimidade de Pedro Passos Coelho, Silvio Berlusconi, Nicolas Sarkozy e Angela Merkel, englobando assim quatro políticos importantes da Europa Ocidental – Portugal, Itália, França e Alemanha. Ainda que as correspondências tenham um aspecto íntimo e ficcional, as datas citadas estão relacionadas a acontecimentos públicos na vida dos retratados, acentuando a relação estabelecida entre a realidade e a ficção, uma característica marcante nos filmes do diretor.

O filme foi pensado durante o processo de realização do longa metragem *Tabu* (2012), quando Gomes ainda não sabia se poderia filmar em Moçambique, local escolhido para o romance dos personagens Aurora e Ventura, lançando o autor na busca pelo acervo de imagens pessoais para fabular o universo amoroso do casal como hipótese narrativa. Ao realizar a pesquisa de arquivo, o diretor relata que se sentiu “atraído pelas imagens de super 8. Têm qualquer coisa de fantasmagórico, de um cinema primitivo também”⁷⁸.

As imagens pesquisadas não foram utilizadas em *Tabu*, já que Gomes pôde gravar na África, mas serviram ao produto final do *Workshop* ministrado pelo diretor no centro de formação artística e audiovisual *Le Fresnoy – Studio National des Arts Contemporains* –, na França. Além de acompanhar os alunos na construção de um filme, os professores do curso são convidados a realizar também uma obra cinematográfica. *Redemption* foi o resultado desse convite, tendo, assim, um caráter pedagógico relevante na construção de um filme especificamente de montagem e por suas características elementares de recombinação de sons e imagens, aspecto fundamental dessa análise.

O episódio italiano abre com imagens em preto e branco dos cadáveres deteriorados de Mussolini e sua amante, em praça pública. Na sequência, em corte seco, assistimos ao término de uma peça de teatro: as cortinas se fechando, senhoras aplaudindo sorridentes.



Há um choque ocasionado no contraste entre as duas imagens. A primeira mostrando a morte e o linchamento. A segunda, o espetáculo. Esse choque é exatamente o método de montagem, indispensável na pedagogia godardiana, por exemplo, por associar imagens que não teriam afinidade direta, distanciando outras originalmente próximas. Godard acredita que a montagem é a originalidade do cinema, visto que “montando, quero dizer algo muito maior. Na edição, finalmente nos sentimos seguros. É o momento que me parece único no mundo” (GODARD, 1989, p.242). Para ele, a montagem é o gesto

de se colocar em ação de aproximação duas imagens e duas temporalidades (...) Sublinhar a fecundidade heurística e a exuberância potencial de toda montagem. É ver ali um movimento centrífugo de associações produtivas de ideias novas, de hipóteses, de fantasias imaginativas, mas também de saberes autênticos⁷⁹ (DIDI-HUBERMAN, 2015b, p.41).

Ela não busca resolver o conflito. Ela cria um novo tipo de conflito. É uma característica presente na montagem de *Redemption*, como na sequência em que a criança em *off* distingue “nós” dos “outros”. “Nós” representando o menino e a família portuguesa que viveu em Angola e que agora não é mais bem-vinda na ex-colônia, que são também os colonizadores civilizados, “pobres, feios e tristes”. Os “outros” são os revolucionários angolanos, os colonizados que almejam a independência do país, “aquela gente má”.⁸⁰

Há uma certa imprecisão proposital entre essas identidades estabelecidas pelo ponto de vista afetivo do menino que fala de Portugal com saudades da casa angolana e do tempo em que não existiam revoluções. Ao mesmo tempo, o filme coloca essas identidades em conflito ao utilizar na mesma passagem imagens de rituais tribais africanos e o folclore nortenho de Portugal, questionando o discurso de civilização do colonizador português.



A primeira imagem foi extraída do filme *Esplendor Selvagem* censurado em Portugal e em Angola por mostrar imagens da África tribal, rituais de iniciação, afrontando, assim, o discurso lusotropical. A outra imagem é de *Máscaras*, obra representativa do Novo Cinema português no documentário: o uso do cinema direto na prática da antropologia visual. O filme retrata a preparação e o desenrolar das festas tradicionais do chamado *Ciclo de Inverno* nas aldeias de Trás-os-Montes, num ritual em que intervêm os *caretos*, máscaras tradicionais do extremo nordeste de Portugal.

Ao reutilizar as imagens “censuradas” e etnográficas dentro de um novo contexto histórico, através de uma remontagem, o realizador atualiza o questionamento discursivo do paraíso tropical português, confirmando a ideia warburgiana de que uma imagem é constituinte de uma

memória viva e pulsante, podendo ter um sentido oposto se colocada em outra época⁸¹.

Essa dinâmica também é apresentada na obra a partir de um arranjo variável entre o aspecto íntimo e público dos personagens, em que o passado e o presente se cruzam, assinalando a proposta do autor em realizar “um filme sobre personagens e imagens anônimas que fosse caminhando em direção a uma dimensão pública”⁸². Essa transformação é ativada pela memória dos personagens através de um movimento de afastamento determinante e proposital do que se mostra, estabelecido pela natureza estética das imagens e por uma aparente desorganização das mesmas. Há um gesto de montagem que suspende nossa compreensão narrativa da história, nos restando a curiosidade e a possibilidade de fantasiar.

O filme termina com a noiva recordando a ópera *Parsifa*⁸³ de Wagner enquanto assistimos a uma sequência de imagens manchadas, descoloridas, com sobreposições como se tivessem sofrido uma deterioração do tempo. As imagens agora se tornam turvas, como por vezes é a memória que falha.



“Se eu fechar bem os meus olhos de uma forma que eu não possa ver nada, seria essa música que eu interromperia e faria tudo voltar ao normal?”⁸⁴

Mas essa perspectiva é criada através de uma rememoração não para construir uma versão alternativa do passado, mas para assinalar que só podemos acionar esse passado através de interpretações que dele construímos, ou ainda, que “outra história é possível a partir da escolha de um ponto de vista particular” (REVEL, 2010. p.435).

Nesse sentido, o filme apresenta imagens fragmentadas da memória num exercício de reconciliação entre a “pequena história” – a do sujeito anônimo e da vida privada – e a “grande história” – os acontecimentos históricos e políticos. O pai fictício – Nicolas Sarkozy – já não se lembra mais se tinha uma cor ou um animal favorito: “se tive no passado, os perdi, pois eu não me lembro”. Não existe aqui uma totalidade dos fatos e uma relação linear com os acontecimentos pertinentes ao historicismo porque a história universal “não tem qualquer armação teórica. Seu procedimento é aditivo. Ela utiliza a massa dos fatos, para com eles preencher o tempo homogêneo e vazio” (BENJAMIN, 1994. p.231). Ao contrário de *Redemption*, que realiza um princípio construtivo de montagem, incorporando o passado e o presente na mesma escritura. Há um universo “fora de campo” que só é possível elaborar pelas pistas que o filme fornece, como no exemplo abaixo.

A data da correspondência do primeiro segmento – janeiro de 1975 – antecede a democracia portuguesa e a independência de Angola – dando início a uma guerra civil na ex-colônia. Não me parece à toa que a carta fictícia tenha sido assinada pelo ex-ministro de Portugal, Pedro Passos Coelho, um dos executores do plano de austeridade durante a crise financeira no país. Diferente da maioria dos povos colonizados africanos que fugiram para a metrópole, o político passou a infância em Angola, onde o pai exercia medicina, permanecendo no país até as vésperas da Revolução dos Cravos⁸⁵. Houve ainda uma emigração em massa de portugueses para Angola durante o período de recessão, ao passo que parte da elite angolana comprou casas em Lisboa na mesma época. “Depois de cinco séculos de colonialismo, e de uma era em que milhares de angolanos fugiram para Portugal, os papéis se inverteram”⁸⁶.

Nesse sentido, percebemos os traços do contexto diaspórico entre os dois países a partir do agenciamento de elementos heterogêneos de montagem, como o cenário – paisagens de Portugal rural e África colonial – ; a locução do menino – nacionalidade portuguesa e o desejo de retorno à casa africana – ; o som ambiente – tambores africanos que atravessam o cenário português e vice-versa.

O imaginário português está presente no filme em consonância e contraste com o imaginário africano. Consonância a partir da estrutura fílmica que combina som e imagem, e contraste a partir do discurso narrativo que coloca os dois países em lados opostos na voz do menino (Portugal triste e agressivo em oposição à alegria nostálgica de viver em Angola).

A fabulação é um artifício mobilizador para o questionamento sobre o estatuto discursivo da “verdade” atribuído a parcelas específicas da sociedade. Gilles Deleuze é um teórico importante na abordagem dos processos de fabulação. Para o filósofo, indo além de Bergson, a função fabuladora não constitui apenas contornos estéticos, mas também éticos e políticos. Assim, o autor é capaz de ser um “agente coletivo” do povo mesmo estando distante dele, imerso em sua solidão, o que ainda mais o capacita. Essa fundamentação é ainda mais potente no cinema, por reunir “condições coletivas”, como descreve ele abaixo:

Resta ao autor a possibilidade de se dar “intercessores”, isto é, de tomar personagens reais e não “fictícias” por si próprias, de “criar lendas”, de fabular. O autor dá um passo no rumo de suas personagens, mas as personagens dão um passo rumo ao autor: duplo devir. A fabulação não é um mito impessoal, mas também não é ficção pessoal: é uma palavra em ato, um ato de fala pelo qual a personagem nunca para de atravessar a fronteira que separa seu assunto privado da política, e *produz, ela própria, enunciados coletivos* (DELEUZE, 1990, p.264).

Nesse caso, o diretor incorpora a fabulação como um gesto de invenção, questionando os limites entre real e ficção, o lugar onde começa um e termina o outro.

Se é a partir da estética do filme que podemos perceber esse atravessamento, a performance das vidas *vividas e imaginadas* é um elemento fundamental nesse caminho. No episódio italiano, um casal voa pelos céus de Milão montados num cabo de vassoura na cena clássica de *O Milagre de Milão* (1951) de Vittorio de Sica. Para André Brasil,

Ficcionalizar a errância de vidas ordinárias, seria menos torná-las “comunicáveis” sob este ou aquele modo de narrativa, do que nos colocar diante da demanda de reordenação do espaço sensível: como se a cena que pudesse abrigar os personagens ainda não existisse e precisasse deste encontro entre filme e real para se criar (BRASIL, 2011 pag.14).

As questões políticas seriam então construídas no filme a partir do ato de fabular, mas não se trata de concluir se o filme é ou não *político*, mas compreender que essa questão atravessa a leitura e ajuda a olhar para os gestos realizados pela obra e para suas propostas estéticas: que formas são capazes de desestabilizar o que está posto, de perturbar uma determinada cena, de estabelecer o *dissenso*⁸⁷ e de produzir novos ajustes para pensar a vida naquele momento da Europa? Pensando com Rancière, seria possível observar no cinema como são feitos certos arranjos entre os processos de *mostração* e *significação*, ou seja, olhar para esses ajustes como formas de organizar o mundo e inventá-los de modos distintos – em um embaralhamento entre a razão das ficções e a razão dos fatos empíricos.

Através do registro ficcional com base em documentos (imagens de arquivo), Gomes fabula, construindo possibilidades reflexivas sobre a História política da Europa, incluindo, ainda, a “falsificação” na escritura fílmica através do testemunho dos retratados políticos. Mas, nesse caso, o falso se torna um gerador de ruído necessário para a reflexão sobre a representação da realidade no filme, “seja para questionar sua pretensa objetividade e a veracidade que este supõe encerrar, seja para demonstrar ao espectador a facilidade com que se pode manipular a informação no audiovisual, seja ainda para propor uma utilização subversiva do documentário, criação de um imaginativo trabalho de ficção (MACHADO, 2011, p.12).

Aqui, o falso se torna a potência questionadora das formas sociais de divulgação e estabelecimentos das verdades. Essa dicotomia verdadeiro/falso está presente no episódio francês de forma relativamente direta através do *raccord* entre imagens de um avião de brinquedo e outro de verdade, dando uma sensação enganosa de continuidade.

Essa dicotomia também está presente no filme ao relacionar pessoas públicas influentes na Europa num momento delicado de crise política, econômica e social no continente permitindo que elas revelem um universo inventado, íntimo, desconhecido e culpado, a partir da apropriação de imagens relativas à violência do fascismo italiano e da colonização africana. Ou, ainda, referência ao embate entre o comunismo e o capitalismo a partir da imagem do Muro de Berlim no último relato.

As imagens permeiam também o discurso dos relatos: “aqui somos obrigados a viver num eterno tempo presente”⁸⁸. Que tempo é esse? É o tempo da redenção (Agamben), do tribunal de justiça. É a nossa capacidade de montagem, de dar uma outra chance à História. “Não existem nas vozes que escutamos ecos de vozes que emudeceram?” (BENJAMIN, 1994, p.223). *Redemption* carrega no título – redenção, em português – a essência do filme: oferecer uma possibilidade de retorno ao passado sem esquecer as vozes íntimas e desconhecidas dos sujeitos anônimos.

- ADELAAR, Samuel. “**Miguel Gomes’ Redemption and the Multiple Lives of the Moving Image.**” Disponível em www.academia.edu/17584669. Acesso em 22 de maio de 2017.
- AGAMBEN, Giorgio. **Profanações.** São Paulo: Boitempo, 2007.
- BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política.** Vol. 1. São Paulo: Brasiliense, 1994.
- BENJAMIN, Walter. **N – Teoria do conhecimento, teoria do progresso.** In: **Passagens.** Belo Horizonte. Ed. UFMG, 2009.
- BRASIL, André. **A performance: entre o vivido e o imaginado.** Trabalho apresentado ao Grupo de Trabalho Comunicação e Experiência Estética do XX Encontro da Compós, na Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, de 14 a 17 de junho de 2011.
- CÂMARA, Vasco. **Uma dimensão íntima, um trágico sopro europeu no novo filme de Miguel Gomes.** *Público*, 28 agosto 2013. Disponível em: <https://www.publico.pt/2013/08/28/jornal/uma-dimensao-intima-um-tragico-sopro-europeu-no-novo-filme-de-miguel-gomes-27006942>.
- DELEUZE, Gilles. **Cinema II: a imagem-tempo.** São Paulo: Brasiliense, 1990.
- DIDI-HUBERMAN, Georges. **Atlas ou a gaia ciência inquieta.** Lisboa: KKYM+EAUM, 2013.
- DIDI-HUBERMAN, Georges. **Imagens apesar de tudo.** Ed.1. Portugal: Ed. KKYM, 2012.
- DIDI-HUBERMAN, Georges. **Passés cités par LGJ: l’oeil de l’histoire 5.** Paris: Les éditions de minuit, 2015b.
- DELEUZE, Gilles. **Cinema II: a imagem-tempo.** São Paulo: Brasiliense, 1990.
- DELEUZE, Gilles. **Pourparlers.** Paris: Minuit, 2005.
- DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **O que é a filosofia.** Rio de Janeiro: Editora 34, 1992.
- FIGUEIREDO, Vera Lúcia Follain de. **Teatro das Sombras: a crítica das imagens técnicas e a nostalgia do mundo verdadeiro.** Trabalho apresentado ao Grupo de Trabalho Comunicação e Experiência Estética do XX Encontro da Compós, na Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, de 14 a 17 de junho de 2011.
- FOUCAULT, Michel. **História da Sexualidade: a vontade de saber.** Rio de Janeiro: Edições Graal, 1988.
- GODARD, Jean-Luc. **Le montage, la solitude et la liberté in Jean-Luc Godard par Jean-Luc Godard.** Tome 2: 1984-1998. Ed: Alain Bergala. Paris: Cahiers du Cinéma, 1998.
- GOMES, Miguel. **A ouvir os pássaros.** Entrevista realizada por Fabian Cantieri, Juliano Gomes e Pedro Henrique Ferreira. Rio de Janeiro: Revista Cinética, 2016. Disponível em: <http://revistacinetica.com.br/home/entrevista-com-miguel-gomes/>.
- LEANDRO, Anita. **Da imagem pedagógica à pedagogia da imagem.** Comunicação & Educação, v. 7, n. 21, 2007.
- MACHADO, Arlindo. **O quarto iconoclasmo e outros ensaios hereges.** Rio de Janeiro: Rios Ambiciosos, 2001.
- PELBART, Peter Pál. **O avesso do niilismo: cartografias do esgotamento.** São Paulo: Ed. N-1 Edições, 2013.
- PETRO, António. **Le film insomniaque de Miguel Gomes.** Revista Cahiers Du Cinema Revista de Cinema, nº711, 2015.
- PIGLIA, Ricardo. Uma proposta para o novo milênio. **Revista Margens/ Margenes**, n.2. Buenos Aires, 2001.
- RANCIÈRE, Jacques. **A partilha do sensível.** São Paulo: Editora 34, 2005.
- RANCIÈRE, Jacques. **As distâncias no cinema.** Rio de Janeiro: Ed. Contraponto, 2012.
- imagens.** Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.
- RANCIÈRE, Jacques. **O dissenso. In: A crise da razão.** Organizado por Adauto Novaes São Paulo: Companhia das Letras, 1996.
- REVEL, Jacques. Micro-história, macro-história: o que as variações de escala ajudam a pensar em um mundo globalizado. **Revista Brasileira de Educação**, v.15, n. 45 set/dez, 2010.
- TARKOVSKI, Andrei. **Esculpir o Tempo.** São Paulo: Ed. Martins Fontes, 2010.

RANCIÈRE, Jacques. **O destino das**



DA RETÓ RICA:

AUDIOVISUAL E AS

REGULAÇÕES DAS PAIXÕES

Milena Szafir

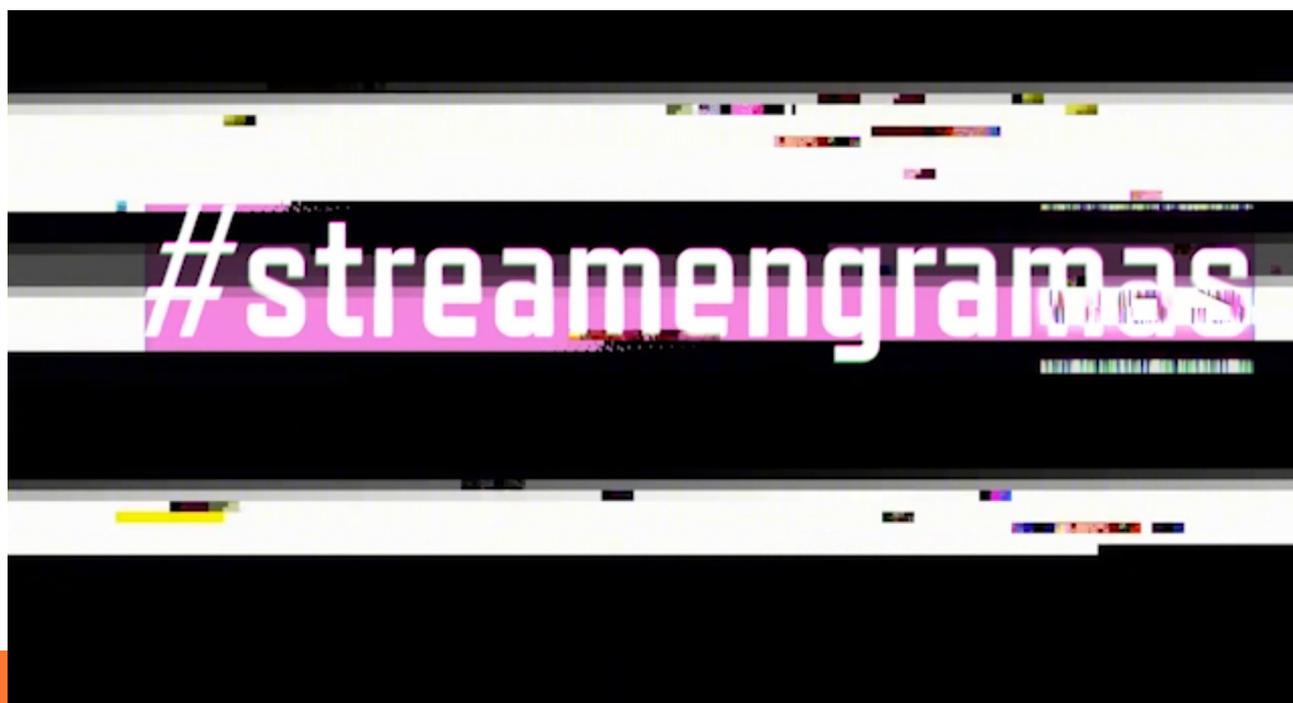
DA RETÓ RICA:

AUDIOVISUAL E AS REGULAÇÕES DAS PAIXÕES⁸⁹

Milena Szafir

RESUMO

Tal qual o choque na montagem eisensteiniana, a *páthos* é avessa ao *lógos*. *Aesthesis* nos fala sobre sensações, aquilo que a razão não consegue definir por completo (ou por complexo). Todo objeto de cultura testemunha uma barbárie: tela cinema, tv, computador, celular são como superfícies efêmeras onde engramatizam nossa memória. A retórica audiovisual, como linguagem simbólica, produz seus efeitos sobre o participante na afecção da alma via sons e imagens. Pedagogia da potência da expressividade.



Frame aos 02'27" no database visualizing essay video "Stream'engramas de uma revolução" (2014-2016)

Neste brevíssimo capítulo tentarei explicitar(-me) ou, minmamente, ampliar parte daquele meu “resumo expandido”⁹⁰ enviado à SOCINE 2018 como contribuição ao primeiro ano do seminário temático em montagem audiovisual. Como sabem, os primórdios do cinema – como linguagem – foram de intensas disputas dos realizadores modernos entre as buscas de uma pureza cinematográfica e a sua impura hibridrez *culturofágica*. Aquelas ideias dentre a vanguarda européia influenciaram não apenas professores e/ou artistas como também intelectuais da época voltados às historiografias da imagem. Nesse ínterim, meu arco dramático opera entre um heterogêneo (e complexo) grupo de personagens – Benjamin, Eisenstein, Kandinsky, Kracauer, Richter, Vertov e Warburg –, todos condizentes a estabelecerem uma correspondência à auto-consciência através de expressões elementares criando lógicas, fórmulas ou equações a uma retórica de linguagem universal. Ou seja, como uma continuidade orgânica às nossas buscas em alguns compartilhamentos prévios⁹¹ e partindo de uma série de citações (em que dou ênfase através de grifos em negrito), caminharemos aqui em três frentes: 1. sobre o título original; 2. sobre *páthos* e engramas e 3. testemunhos entre design, banco de dados, composição e montagem.

“**A memória** era subjetiva, **um brinquedo das emoções** (...) A história começou quando a memória definiu. (...) **a memória, longe de ser meramente um receptáculo passivo ou um sistema de armazenagem, um banco de imagens do passado, é, isto sim, uma força ativa, que molda**; que é dinâmica – **o que ela sintomaticamente planeja esquecer é tão importante quanto o que ela lembra...**” (SAMUEL apud SZAFIR, 2015b; p.209)

“está implícito um dos mais difíceis problemas **da construção de obras de arte**, que diz respeito à **parte mais excitante de nosso trabalho**, o *problema de retratar uma atitude em relação à coisa retratada*. (...) **Um dos meios mais eficazes de se retratar esta atitude é a composição**. (...) até que ponto a personificação desta atitude [digamos que a tristeza deva ser representada no cinema. Tristeza ‘em geral’ não existe. Tristeza é concreto] pode ser obtida através apenas dos meios de composição. Mesmo **um mestre da ‘atitude’ como Franz Kafka** reconheceu como crítico o ponto de vista físico (...) **da estrutura do comportamento emocional do homem**” (EISENSTEIN, 1990; p.137, grifos em itálico conforme no original)

1. Processo (ou ¿Pandora: Do Digital Aesthetics Dream of Mouldy Cloud?)

Entre jogos de lógica e de palavras (*quibble/ pun*) encontram-se as chaves de nossas patologias associativas ou o nosso estilo de raciocínio. *Processo*, em artes, é o termo que utilizamos no caminhar antes de quaisquer possíveis “resultados”⁹². Ainda assim, o substantivo *processo* refere-se também a um termo jurídico-legislativo⁹³. O artigo definido inicial jogava, ainda, tanto com a especificidade de um relato processual diário em ensino-aprendizagem (docência) quanto com o famoso romance de Franz Kafka (1925), atentando ao nosso patético cotidiano: “Está com um pouco de vertigem, não é? (...) Não se preocupe com esse mal-estar, não é nem um pouco raro aqui. (...) o ar fica praticamente irrespirável. (...) Mas a gente acaba se habituando perfeitamente à atmosfera deste lugar. (...) quase não sentirá mais essa opressão.”⁹⁴

Entre parênteses, jogos referenciais em interrogação: a filha de Zeus responderia a uma pergunta atualizada a partir do romance de PKD⁹⁵? Na profetização, todas as formas da vanguarda

modernista encontrariam-se “agora armazenadas nos bancos de memória computadorizados de nossa cultura para acesso instantâneo” (HUYSSSEN [1985] apud SZAFIR, 2018c, p.342). Assim, tal caixa – quando escancarada⁹⁶ – faria com que nós estivéssemos face-a-face com o eterno *páthos*? Ou tais engramas, que daí jorram, auferem o fluxo da memória em perpétuo esquecimento? Tentei introduzir algumas dessas provocações há alguns anos (período quando desenvolvemos o aplicativo para edição/ montagem online “The Memory Game Mashup”, 2011-2015⁹⁷).

Já “*Do Digital Aesthetics Dream of Mouldy Cloud?*” é uma indagação⁹⁸ frente aos processos com arquivos nas (in)visibilidades kafkanianas em freudiano mal estar às potencialidades artísticas entre uma arqueologia das mídias e uma obsolescência da memória no mofo da amnésia consentida. Mais precisamente uma pergunta aos donos da jarra: *Sonha a estética digital com nuvens mofadas?* Essa imagem em questão – na materialidade de sua concretude – corporificou-se na ironia do tempo, e me pareceu potente frente aos acontecimentos de 2016⁹⁹. Então, tomando por base o *database visualizing essay video* “Stream’engramas de uma revolução – corte#1” (2016), articulei tais questões transformando-as em um terceiro¹⁰⁰ curtíssimo texto reflexivo:

We used to talk and write about the remix video as a montage database format – a digital movement encoding language – which is born from the very understanding of preexisting dialogues (these topics of archiving onto the services of ‘cloud’ storage providers). In other words, when the ‘interactant’ appropriates image-sound fragments from other(s) and reworked them in order to generate a self-expressive reflection onto audiovisual language. We’d refered to this as the film essay in the digital culture. Regarding the video storage and distribution, new digital technologies have powered a profound impact on the found footage production methods. The increase on the several online audiovisual database capacity, combined with speed connection advances of such networks (and its relative low cost), became Internet a favorable enviroment to new codecs and platforms for streaming media as well as non-linear editing apps (eg. “The Memory Game Mashup” – my PhD prototype, 2011-2015): more and more “non-experts” can produce content and audiovisual material as subjectivity essays. Besides the screen, our books, academic degrees diplomas, printed posters, pictures (their photographic paper and film negatives), artworks etc have been constantly go mouldy. We all agree that the online database raises questions around access (public and privacy), appropriation, emerging spaces of memory or the huge energy consumption. Thus, I’d like to discuss what these engrams mean through an experimental audiovisual paper for the conference. In other words – based on heterogeneous bibliography (SZAFIR, 2015) –, do digital aesthetics dream of mouldy cloud?¹⁰¹

2. *Páthos* e engramas (entre engramatizar e engramatizações)

“O que Aristóteles chamou anamnesis, o ato consciente de lembrar, era um trabalho intelectual muitíssimo semelhante ao do historiador: **matéria de citação, imitação, empréstimo e assimilação.** A seu modo, era **uma forma de construir conhecimento.**” (SAMUEL apud SZAFIR, 2015b; p.209)

“Aristóteles analisou **as emoções sobretudo como efeitos da retórica** na medida em que esta visa **estimular determinadas atitudes** em relação àquilo que estiver sendo descrito, descrevendo-o **de maneira a causar as emoções desejadas.** Dessa forma, os retóricos precisam ter um bom domínio conceitual sobre as emoções (...) Trata-se de fazer com que o objeto descrito de determinada maneira suscite o tipo de atitude que seria a reação normal de uma pessoa diante do objeto original (...) **na Retórica Aristóteles elaborou as estruturas de um silogismo patético que deve levar a uma determinada**

espécie de emoção.” (DANTO, 2010; p.248)

“We do not intend to define pathos as such. We shall confine ourselves to studying the effect a work marked with pathos produces on the spectator. Pathos arouses deep emotions and enthusiasm. To achieve this, such a work must be built throughout on strong explosive action and constant qualitative changes. One and the same event may be incorporated in a work of art in different guises: in the form of a dispassionate statement or in that of a pathetic hymn. Here we are interested in the means of lifting an event to the heights of pathos. (...) composition, as we understand it, is the means of expressing the author’s attitude and influencing the spectators. That is why in this article we are less concerned with the nature of pathos of one or another event, for this depends on one’s social view-point. Nor shall we touch upon the nature of the author’s attitude to this event, for this, too, is determined by his social outlook. What we are interested in is the particular problem of what compositional means are employed to express this attitude within a work of pathos.” (EISENSTEIN, 2012; p.58)

Há todo um percurso na filosofia – entre a retórica e a poética – que atravessa a questão da *páthos*. Lembremos, ainda, que um *turn point* ocorreu no século XVIII, naqueles anos da *Aufklärung*, desde um foco dos estudos filosóficos em arte e estética – sobre o gosto, o prazer e a definição do sublime: “objetos terríveis [...] a produção da mais potente emoção” (BURKE apud SZAFIR, 2015b; p.38).

Inicialmente, portanto, busquei compreender o papel da montagem – *modus operandi* da forma – frente à afecção retornando à Baruch Spinoza (2008) e Carlo Ginzburg (1989; 2014) para além das teorias cinematográficas ou de recepção. Ao longo dessa intensa busca – *work in progress* – originou-se em mim a realização de um incessante e profundo mapeamento sobre a relação de um dos conceitos-chave de Aby Warburg (1929)¹⁰². *Pathosformeln*, publicado naqueles anos das vanguardísticas maquinarias germânico-soviéticas, parecia então dialogar com Kandinsky e a Escola Pública de Weimar (*Staatliches Bauhaus*¹⁰³) tanto quanto com Eisenstein e Vertov:

“É na região da comoção orgiástica de massas que se deve buscar o mecanismo formador, que martelou na memória as formas expressivas do estado de máxima comoção interior (tanto quanto esta se deixa expressar na linguagem [patética] gestual) com tal intensidade que esse engrama da experiência passional sobreviveu como herança armazenada na memória, determinando, na condição de modelo, o contorno do que a mão do artista cria [fórmula de páthos – dinâmica e canônica] (...) caso se compreenda a formação do estilo como um problema de intercâmbio de tais valores expressivos, então se impõe a exigência incontornável de investigar a dinâmica desse processo referida à técnica de seus meios de circulação. (...) Em virtude dessa função da memória, a linguagem dos gestos na forma de imagem, amiúde reforçada com legendas pela linguagem da palavra (que se dirige também ao ouvido), coage (...) a uma revivescência da comoção humana em toda a amplitude de sua polaridade trágica, da tolerância passiva ao triunfo ativo.” (WARBURG, 2015; p.367/372)

Há um século, ainda, Benjamin (1993) escrevera que “pensar não inclui apenas o movimento das ideias, mas também sua imobilização”. Ou seja, compreendermos que esse “tempo saturado de agoras” [a História], surge da ligação entre um passado submerso e o presente aparente:

Na perspectiva de Benjamin, a relação entre memória e história é problematizada mais diretamente, onde **o acontecimento histórico pode ser reconstruído a partir da noção**

de “pontos de concentração” que se constituem em “atualizações temporais”. [...] O passado não é a repetição de si mesmo e o presente está modificado pelo questionamento que dele fez o passado [no presente]. (...) Tal traço do acontecimento histórico permite pensar o passado, não como um estado do que já se deu, mas como algo que faz sentido num dar-se agora, num movimento de atualização, constituindo-se num campo de experiências possíveis para o pensamento e a interpretação. (SELLIGMAN-SILVA apud SZAFIR, 2015b; p.235)

Tendo em vista de que em 2018 encontrávamo-nos no tema *Maio de 1968* (sem esquecermos as ficções científicas lançadas também há 50 anos, “2001: A Space Odyssey” e “Do Androids Dream of Electric Sheep?”¹⁰⁴), pareceu a mim potente revermos juntos uma experimentação videográfica (“Stream’engramas de uma revolução, corte#1”¹⁰⁵) que elaborei em 2016 a partir da textualidade de minha tese em comunhão ao projet’ar audiovisual didático-metodológico em curso:

“o vídeo-ensaio é trabalhado através do ritmo que se confere na palavra, agora no pensar sobre os videogramas [...] ‘Não serei o poeta de um mundo caduco. Também não cantarei o mundo futuro’, diz a primeira estrofe (...) que ilustra planos gerais numa lentidão frame-a-frame como querendo retirar o movimento ‘mecânico’ do movimento implícito presente nos quadros. Durante esse início, as palavras são que ilustram as imagens, numa desobediência à ordem de desencantamento do mundo que estipula as imagens como magias ilustrativas do conhecimento.” (SZAFIR, 2015b; p.232)

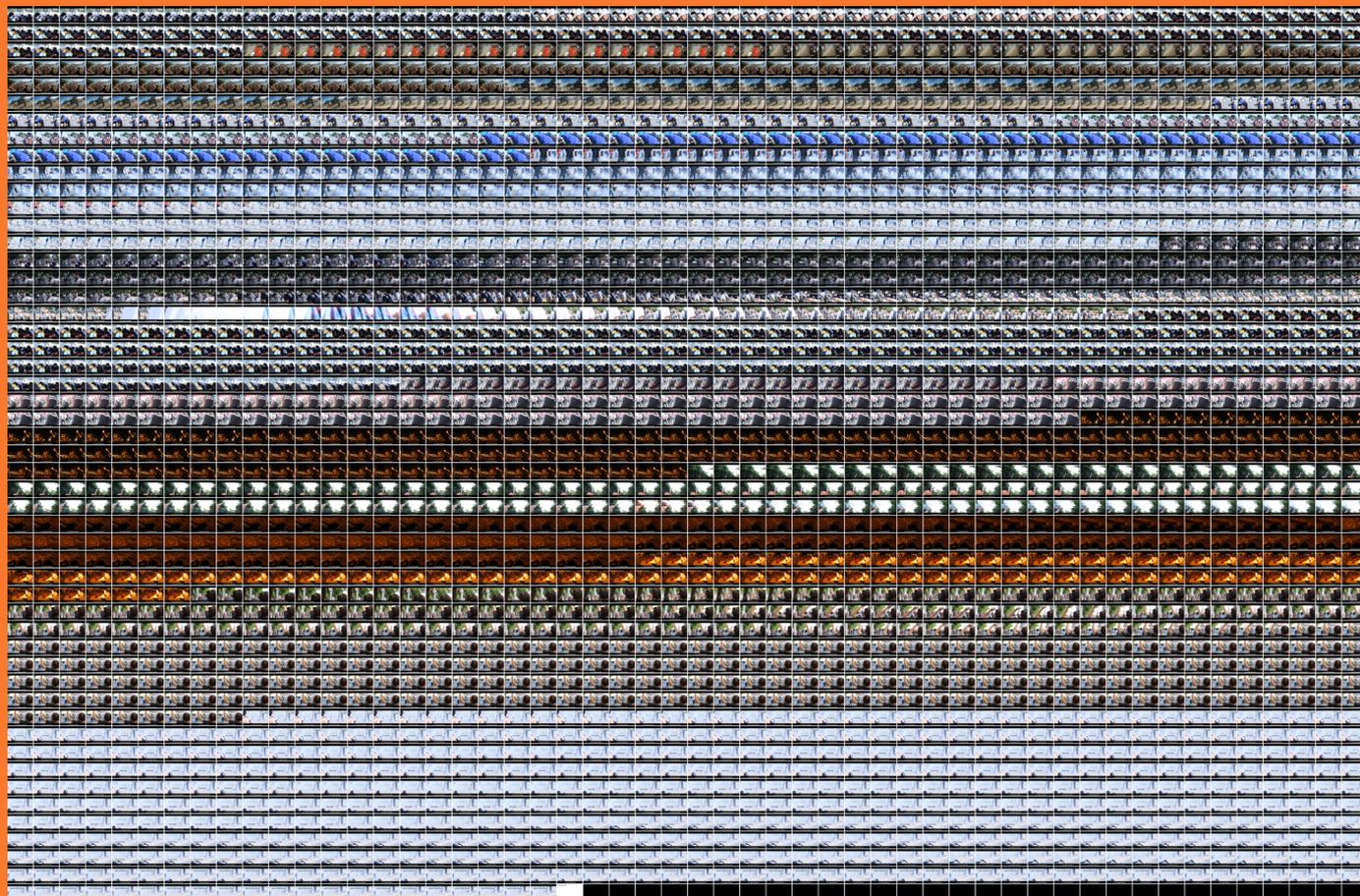


Imagem1 – Planificação frame-to-frame realizada pelo aplicativo ImageJ

Na “Imagem1” vemos a planificação *frame-to-frame* original desenvolvida junto ao aplicativo *ImageJ*. Esse diagrama-decupagem imagético, de 9615 pixels por 6370 pixels (16,1 Mb), foi gerado “automaticamente” a partir do vídeo digital *Vamos de mãos dadas* (G2/EX#3/2014.1¹⁰⁶). Em 2016, a partir dessa “engenharia reversa”, retornei à minha tese de doutorado. “Stream’engramas de uma revolução” originou-se, então, como uma experimentação projetando-se desde uma série de leituras de específicos trechos em “Retóricas Audiovisuais 2.1” (2011-2015). Tomando essa textualidade como fio-condutor, a “Imagem1” foi trabalhada entre diferentes gestos de composição: da sua natureza em suspensão às “máscaras de varredura”, aos movimentos horizontais ou verticais (pan/ tilt) entre close-ups da visualização em aproximações/ afastamentos (*zoom in/ zoom out*), recortes, decolorizações etc – como uma nova “montagem” da montagem original. A “Imagem1” aparece completa no quadro videográfico (i.e. de um ponto de vista “plano geral”¹⁰⁷) durante somente três¹⁰⁸ específicas passagens através de navegações *zoom out*: aos 00’52” (“magias ilustrativas do conhecimento”), aos 01’23” (“considero a enorme realidade”) e aos 02’15” (“transição entre atos”).

“[A riqueza do legado de Warburg pode ser resumido] na contraposição entre **o diagrama que condensa o sensacional deciframento** dos afrescos de *Schifanoia* e **as imagens justapostas, por contiguidade e dissonância**, nas tabelas de *Mnemosyne*. **Essa tensão tem raízes objetivas. A transmissão das *Pathosformeln* depende de contingências históricas**; as reações humanas a essas fórmulas, porém, estão sujeitas a circunstâncias completamente diferentes, em que os tempos mais ou menos **curtos da história se entrelaçam com os tempos bastante longos da evolução.**” (GINZBURG, 2014; p.11)

A criação de diagramas é também parte processual de inúmeros artistas, designers e realizadores audiovisuais tanto no estudo de análise através da visualização de seus trabalhos quanto como planejamento das composições e suas paletas de cores etc antes mesmo de executarem a obra em si. Lembremos que tanto Vertov quanto Eisenstein criaram diversos diagramas para planejar suas produções (estruturas às edições de seus filmes). Por exemplo, no texto “Montagem Vertical” (1940)¹⁰⁹, podemos acessar um diagrama de montagem (2002; p.119) desde uma sequência de seu filme “Alexander Nevsky” (1938). Eisenstein, ao longo de vários de seus ensaios textuais buscou defender a tese entre “o efeito páthos” (sic) e “as mídias artísticas” (sic) na medida em que ao decupar descritivamente seus filmes, a fim de analisá-los, buscava provar *como* por meio de composições as obras artísticas deveriam produzir o grau máximo das “saídas de si” no espectador através do “tipo patético de estrutura” (sic). Ou seja, a Eisenstein interessava como uma estrutura patética produz o efeito extático (de êx-tase), “o significado do páthos como [construído e] percebido na composição” (p.149) objetivando alcançar a mais potente “saída de si mesmo” no espectador e, para isso, “somos obrigados, na obra, a sugerir-lhe um ‘guia’ correspondente” a fim de que o espectador entre na condição desejada: “sair de si mesmo” não é ir para *nada*. (...) implica inevitavelmente uma transição a alguma outra coisa, a algo diferente em qualidade, a algo oposto ao que era (imobilidade – para movimento; silêncio – para barulho etc)”. Dessa forma, Eisenstein desenhava diagramas a lhe guiar no trabalho cinematográfico de montagem tendo em vista de que “o primeiro degrau é uma sequência de

possibilidades de composição”, entrelaçamentos do conflito ao choque. Manovich (2013) cita o filme experimental de Kubelka (“Arnulf Rainer”, 1960), onde através da forma “obra-instalação” transforma-se tema e conteúdo em sua própria visualização (diagrama).

“As modalidades de tal entrelaçamento remetem a um campo de pesquisa ainda largamente inexplorado. (...) **até que ponto a ambivalência das expressões de emoções extremas (...) depende do contexto histórico? (...) a retomada dos gestos** de uma iconografia antes pagã e depois cristã, **a serviço da iconografia revolucionária**, ilustra de modo exemplar as ambiguidades da secularização. (...) **Voltamos ao terror e a seus gestos: um tema que está no centro destes ensaios de iconografia política.** A noção de *Pathosformeln* ilumina as raízes antigas de imagens modernas e **a maneira como tais raízes foram reelaboradas.** Mas o instrumento analítico que nos foi legado por Warburg pode ser aplicado a fenômenos muito diferentes daqueles a que se destinava inicialmente.” (GINZBURG, 2014; p.11/12)

A montagem de “Stream’engramas de uma revolução”, portanto, foi realizada na mescla entre a metodologia às *Retóricas Audiovisuais* (2003-2015¹¹⁰) e a experimentação de *ImageJ* a fim de, à princípio, dar corpo pedagógico desde o relatado em *Visualizing Vertov*¹¹¹:

“As visualizações são organizadas em uma sequência iniciando-se desde uma vista aérea dos artefatos culturais (centenas de filmes do século XX) e gradativamente se move para mais e mais perto (...) Nós então damos *zoom in* nesses filmes, onde cada duração de plano é representada como uma barra (...). No próximo ‘nível de aproximação’ nós começamos a ver imagens (um frame representando cada plano). Finalmente nós damos *zoom in* em um único plano a fim de enxergarmos maiores detalhes”. (MANOVICH, 2013; tradução bolsistas *Projet’ares Audiovisuais* 2017¹¹²)

As composições ao início do primeiro ato são construídas inteiramente através desses sobrevãos na imagem gerada. Aos 40 segundos do vídeo-ensaio apresentado, enquanto leio o trecho “Durante esse início, as palavras são que ilustram as imagens, numa desobediência à ordem de desencantamento do mundo que estipula as imagens como magias ilustrativas do conhecimento” (com duração de cerca de 12 segundos), ocorre um primeiro *reverse* – desde *zoom out* operado na composição como um gesto de montagem. Através desse movimento cinematográfico de afastamento junto à imagem (originalmente estática), o diagrama/ planificação é apresentado em sua magnitude (vide *Imagem1*), buscando não apenas um diálogo referencial com “Powers of Ten”¹¹³ (casal Eames, 1977) mas principalmente apontando uma visão crítica de nossa época – que se debruça extasiada no fetiche, por exemplo, de como o *Google Earth* permite (desde seu enorme banco de dados) visualizar a Terra e aproximar-se em detalhes imagéticos das ruas em diferentes cidades (por esse viés, em 2011 decupei o videoclipe online “The Wilderness Downtown”¹¹⁴ a fim de descobrir a sua estrutura compositiva, sua potência de montagem como afecção; p. 324). “Stream’engramas de uma revolução” pode ser compreendido, portanto, partindo dessa perspectiva de uma decupagem analítica em nossa cultura visual sob bombardeamento em fluxo “com as visualizações apresentando distintos aspectos dos artefatos e seus diferentes níveis de detalhamento gerados em tempo real enquanto o usuário aproxima e se afasta nesse inteiriço arsenal de dados.” (op.cit.)

“O poema [de Drummond] segue – ‘Estou preso à vida e olho meus companheiros’ – agora a pontuar a narrativa visual através de planos mais fechados, onde vemos mais próximos os participantes das ruas, suas expressões, possíveis emoções que os movem dentro do quadro em um jogo de imagens que se recusa à progressão do movimento. A estrofe seguinte – ‘Estão taciturnos mas nutrem grandes esperanças. Entre eles, considero a enorme realidade’ – ganha uma sequência em movimento, ainda que em câmera lenta, com uma suspensão (interrupção) e sem qualquer repetição. A ação parece ser explosiva, mas um corte seco nos transporta a um rapaz de costas a correr em velocidade ‘normal’ afastando-se da câmera sem qualquer efeito videográfico. A corrida dura alguns segundos que nos trazem um novo fôlego. Num gesto do chute da bola em situação de *pênalti* do futebol, congela-se a imagem de nossa primeira personagem em movimento contínuo. O gesto congelado – do jovem manifestante que, ‘entre eles’, revigora então o movimento e chuta para um gol inexistente da ‘enorme realidade’ (*pênalti* cobrado?)...” (SZAFIR, 2015b; p. 232¹¹⁵)

“Stream’engramas de uma revolução” – um jogo sonoro das palavras *streaming* e *engramas* que toma por referência o debate de Flusser a Farocki (1990-1992)¹¹⁶ – operava, portanto, através dos gestos de montagem (gestualidades do fazer kinográfico) entre *database aesthetics* e o ritmo, suspensão e *glitch*, o choque e o intervalo, sublime e afecções, as fórmulas da paixão e o design em movimento a partir de uma proposta de decupagem (ferramenta auxiliar à análise fílmica) computadorizada em comunhão ao *data visualizing* de Manovich – sistemas de visualização de dados então para uma releitura das obras (e manifestos) dos realizadores soviéticos:

“Esse projeto apresenta análises da visualização dos filmes ‘O Décimo Primeiro Ano’ (1928) e ‘Um Homem Com Uma Câmera’ (1929) do famoso realizador russo Dziga Vertov. (...) **A visualização nos dá novas maneiras de estudar e ensinar cinema, assim como outra mídia visual baseada em tempo** como televisão, *motion graphics* etc (...) Nesse projeto eu exploro como técnicas de ‘visualização midiática’ que desenvolvemos podem nos ajudar a ver filmes de uma nova maneira, já complementando métodos e ferramentas bem desenvolvidos nos estudos de cinema e mídia. (...) A grande maioria da pesquisa nos estudos empíricos do cinema já explorou em detalhes uma dimensão quantitativa dos filmes: os planos em relação ao seu comprimento, duração. Esta é uma dimensão fácil de quantificar: alguém só tem que contar o número de quadros entre os limites da sequência em cena. A análise dos padrões de comprimento do plano em sequência também faz sentido porque Vertov, assim como muitos outros realizadores do século XX, criaram tabelas e diagramas para planejar a duração exata dos planos em seus filmes (...) **A sequência com o significado predeterminado e o efeito emocional** foi [assim] construída a partir desses elementos. (...) A escola de montagem russa privilegiava o plano como a unidade básica do cinema. No entanto, se olharmos para seus filmes **desconsiderando os textos teóricos e manifestos, vemos que a realidade nem sempre corresponde à teoria.**” (MANOVICH, 2013)

Lembramos que Eisenstein ([1939]1990, p.147) busca “definir os aspectos básicos de construção que uma composição patética deve possuir”. Vale ressaltar, ainda, que “patético” é frequentemente um termo mal compreendido (SZAFIR, [2016] 2018d¹¹⁷) e que, assim como Eisenstein, o empregamos (citamos) desde seu sentido original – sua raiz *páthos*: “[...] a característica decisiva da política não é o pensamento particular e sim, como certa vez disse Brecht, a arte de pensar dentro da cabeça dos outros”. (BENJAMIN [1932] apud SZAFIR, 2015b; p.210).

“A única repetição chega, como separando a obra entre-atos. [respiro] O “ato#2” inicia-se e, novamente através de congelamentos, testemunhamos agora [aquelas] novas sequências dos brasileiros “streamengramas de uma revolução” [eco “stream’egramas de uma revolução”]. Numa modéstia de superlativos verbais da experiência apaixonada, encontramos agora verbalizados os traços típicos da *Pathosformeln*: a ambivalência, os gestos de emoção, as intermediações culturais específicas que egramatizam a produção dos sentidos [em eco: que egramatizam a produção dos sentidos]” (op.cit.; p.232)

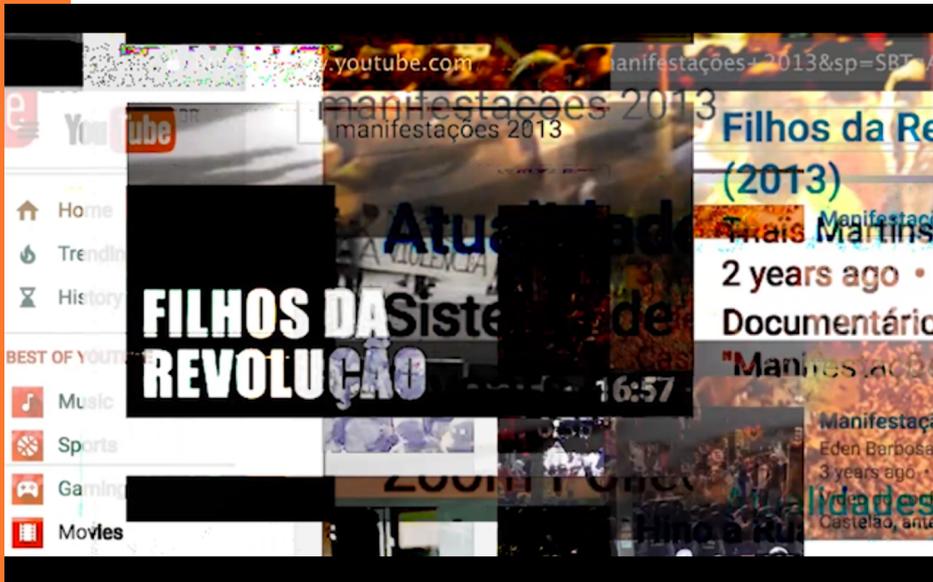
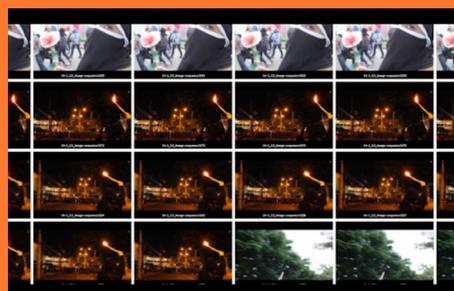


Imagem2 – frame aos 02'44” de “Stream’engramas de uma revolução” (2014-2016)

“tornam os instantâneos permanentes, acontecimentos como traços latentes na memória em que o tempo é uma metáfora da presença que interfere na realização (...) as visibilidades midiáticas da ‘fórmula das paixões’ (...) o punho cerrado como gesto de um mascarado que encara a câmera à luz do dia e o gesto da luz que se desenha empunhada pelo encapuçado na negra noite escura.” (op.cit.; p.234)



o punho cerrado como gesto de um mascarado que encara a câmera à luz do dia



e o gesto da luz que se desenha



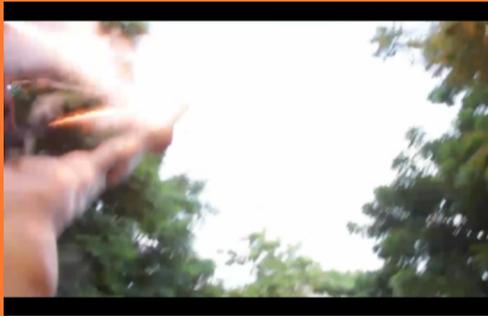
empunhada pelo encapuçado na negra noite escura.

Imagem3 – Diagrama à presente análise da montagem em “Stream’engramas de uma revolução” (2014-2016). Na linha superior apresento os três frames (03'00”, 03'03” e 03'08”; respectivamente) e sob cada um desses a leitura específica do trecho da tese (2011-2015). i.e. Zooms IN/OUT que caminham na imagem gerada pelo ImageJ frente à decupagem analítica dos EX#3/2014.1

“A sequência seguinte retorna o movimento contínuo (sem congelamento frame-a-frame): uma contra-plongê de um jovem sem camisa que, de costas para a câmera e com a cabeça coberta, dispara o rojão através do clarão das árvores dando continuidade ao anterior gesto de luz empunhado pelo prévio encapuçado. Belo o corpo que estende o braço num gesto solene de vitória em luta: *Pathosformeln* [eco: as visibilidades midiáticas dessas fórmulas das paixões].” (op.cit.; p.233)



a)
A sequência seguinte retorna o movimento contínuo (sem congelamento frame-a-frame)



b)
dispara o rojão através do clarão das árvores dando continuidade ao anterior gesto de luz empunhado pelo prévio encapuçado.



c)
Belo o corpo que estende o braço num gesto solene



d)
de vitória em luta: Pathosformeln



e)
as visibilidades midiáticas dessas fórmulas das paixões

Imagem4 – Diagrama resumido de “Stream’engramas de uma revolução” (2014-2016). Cinco frames (03’12”, 03’25”, 03’29”, 03’35” e 03’38”), junto a cada um vemos a leitura respectiva ao trecho, conforme decupagem analítica na tese (2015b).

Os diagramas “Imagem3” e “Imagem4” apresentam frames de como a imagem digital gerada no ImageJ – ou, precisamente, uma decupagem planejada e automatizada via algoritmos - nos coloca em contato com uma sequencialidade imagética para diferentes estudos visuais (planos, cortes, durações, composições, gestos e formas diversas) à maneira operacionalizada nos exercícios de decupagem analítica – conforme descrito em minha tese de doutorado ao longo do capítulo “Techné (Jogos e Desafios)”, de onde foram retirados os trechos em leitura (*voz off*) nesse experimento audiovisual ensaístico. Eu originalmente experienciei o trabalho dos alunos no ImageJ a fim de incluir tal maquinaria de visualização de dados como parte da pedagogia desde decupagens à compreensão de específicos gestos de montagem. Mas, ali, ao mergulhar nas imagens da visualização completa percebi que sua estrutura compositiva da forma dialogava também com aqueles padrões sob análise que se repetiam no banco de dados em montagem dos exercícios. Por exemplo, no vídeo automaticamente “diagramado” percebemos claramente as repetições dos planos de diferentes pessoas com o gesto do braço estendido para o alto (tal qual a interpretação que operei na tese desde o método warburgiano).

“Se as expressões das emoções, como sugeria Darwin desde o título de seu livro, se explicam pela evolução, torna-se desnecessária a busca das intermediações culturais específicas. Mas **são precisamente essas intermediações, comprovadas ou presumidas, que estavam no núcleo** da conferência de Hamburgo sobre ‘Dürer e o antigo’ (1905). Na introdução ao atlas Mnemosyne escrito quase à beira da morte (1929), porém, **Warburg falou em ‘enramas de uma experiência apaixonada [que] sobrevivem como patrimônio hereditário gravado na memória’.**” (GINZBURG apud SZAFIR, 2015b; p.65)

Na “Imagem4”, com exceção dos *frames* “b” e “e” (essa última uma composição *split screens* desde *frames* manipulados em semi-sobreposição), apresentam-se alguns dos *zooms in* ao longo da planificação realizada pelo *ImageJ* que, devido à proporção da aproximação, não vemos tão somente uma única sequência de planos e, então, estamos constantemente saltando dentre essas ao longo da linhas horizontais – característicos gestos de montagem no “Stream’enramas de uma revolução”. O *frame* “b” (disparo do rojão), por exemplo, aponta para trecho da sequência em que operamos com um excerto direto – a imagem em movimento está conforme se encontrava originalmente naquele exercício discente a uma escrita audiovisual (EX#3/2014.1). Nos *frames* “d” e “e”, encontram-se parte das composições experimentais através da aplicação de *motion graphics* (nesse design incluem-se *letterings* em movimento sobrepostos ora às imagens estáticas ora entre *zooms in/out* na planificação gerada pelo *ImageJ*). Tais cinetismos tipográficos retornam, se repetem, alternando-se na composição “apenas” as imagens sobre as quais os *letterings* operam em círculo reflexivo ao dialogarem, ainda, com a própria abertura da obra: “os gestos emocionais tal qual a tradição de ‘fórmulas emotivas [como] expressão dos impulsos elementares’ (...) [eco: como expressão dos impulsos elementares].” (SZAFIR, 2015b.; p.233)

“para explicar a estrutura mental de uma pessoa não basta conhecer o conteúdo de suas representações, é preciso descobrir a maneira como ela o representa. Entendo

por estilo esse modo de uma pessoa representar o que quer que ela represente. Se o homem é um sistema de representações, seu estilo é o estilo de suas representações. **O estilo de um homem é (...) ‘a fisionomia da alma’ (...) o gesto tinha de ser feito (...)** uma vez feito o gesto, não havia mais razão alguma de [re]fazê-lo. (...) **o gesto do artista como um ato filosófico. (...) o que toda obra de arte sempre fez: exteriorizar uma maneira de ver o mundo, expressar o interior de um período cultural, oferecendo-se como espelho para flagrar a consciência dos nossos reis.**” (DANTO, 2010, p.293)

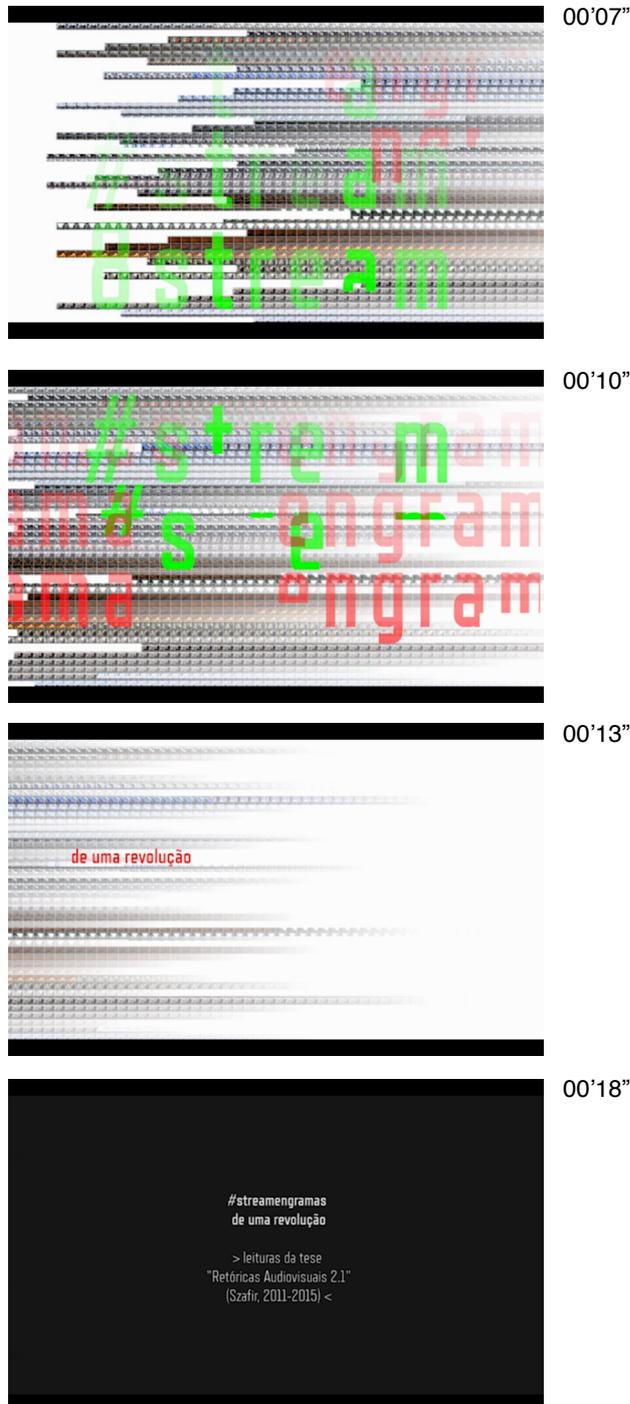


Imagem 5 – Frames presentes ao longo do opening title sequence desenhado ao “Stream’engramas de uma revolução” (2014-2016). A leitura, voz off, inicia-se aqui ao longo dos dez primeiros segundos (ver a primeira frase, início à citação referente). E, então, após oito segundos de silêncio a cartela estática aparece dentre uma transição “clássica” (fade) do branco ao negro.

Na “Imagem5” apresento alguns *frames* dos 21 segundos da vinheta de abertura que se inicia em fundo branco – 15 segundos de *motion design* acrescido de 06 segundos de uma cartela estática de fundo negro onde lemos em branco, com tipografia sem serifa: *#streamengramas de uma revolução > leituras da tese “Retóricas Audiovisuais 2.1” (Szafir, 2011-2015) <*. As linhas de movimento nessa montagem operam por referenciais de composição que valeria a pena, futuramente, nos debruçarmos de modo a diagramarmos também mais essa decupagem analítica (conforme trabalhamos sobre o *opening title sequence* da série televisiva *Black Mirror* entre 2017 e 2018¹¹⁸). No momento, no entanto, a “Imagem5” nos transporta para o final da obra: “Todo Remix – como potência estética das gestualidades de montagem – nasce warburgianamente entre o diagrama [*coded/uncoded*] e a justaposição entre a contiguidade e a dissonância.” (op.cit.; p.234)

“Testemunhamos a Web 2.0 na cultura digital de 2a onda como desenhando-se sob um jogo cibernético-romântico onde, de acordo ainda à Galloway (2006) co-existem as leis universais de trocas protocolares lógicas – *protocolological exchanges*; a atomização desordenada através de topologias complexas entre disseminação e agregação – vírus – que resultam como **incríveis forças de vitalidade ‘emergente’** (epidemia). **O efeito desejado pela encenação em rede é criar um excesso de memória.** Tal excesso passa **do individual ao coletivo, o sublime é de uma tal afecção que serve ao objetivo de controlar o sistema através da (auto-)geração de documentos-monumentos.** (...) qual é essa realidade estética emergencial? Uma emergência estética que surge entre a indexação e a busca, retrabalhadas constantemente nas materialidades tecnológicas do digital (...) **Tais gestualidades de impactos estéticos seriam, portanto, uma escrita através de dados** (...) Ou seja, temos o familiar conceito socrático (*Phaedrus*) de comunicação como **o processo de escrita diretamente na alma do outro.**” (SZAFIR, 2015b; p. 39)

Assim, arrisco a afirmar que os estudos em estética são base à teoria da recepção também nos estudos cinematográficos, porquanto o “efeito páthos” é mensurado “do ponto de vista de seu efeito sobre o espectador” (EISENSTEIN, 1990; p. 147). Em dois de seus complementares artigos, “Sobre a estrutura das coisas” e “Organic Unity and Pathos in the Composition of Potemkin” (ambos de 1939), Eisenstein segue os ditames da *Pathosformeln* de Warburg a fim de definir o “efeito páthos” a partir dos *feedbacks* do espectador quanto à forma fílmica proposta (composição imagética e decorrente montagem em movimento). Eisenstein aponta uma série de sintomáticos sinais – “sinais superficiais de comportamento externo de um espectador atraído pelo *pathos*” – como prova do poder dessa construção que, “patética”, tem por objetivo extasiar o espectador em diálogo, forçando-o “a sair de si mesmo” – “estados emocionais no limite da tensão” (GINZBURG apud SZAFIR, 2015b; p.309). Eisenstein dialoga, ainda, também com Kandinsky (1996; p. 31) para quem “*compreender* é educar o espectador, induzi-lo a compartilhar o ponto de vista do artista”, esse filho – assim como sua arte – do tempo presente vivido:

“Mas não é somente o eco e o espelho dessa época; possui, além disso, **uma força de despertar profética, capaz de uma vasta e penetrante irradiação.** (...) A alma humana, tocada em seu ponto mais sensível, responde. (...) o artista intervém. No lugar da natureza, é ele quem ordena e aciona (...) o que importa é *a eficácia.* (...) **depende de um contato eficaz com a alma humana.**” (KANDINSKY, 1996; p.69/80)

Portanto, Eisenstein (1990; p.148) utiliza-se tanto das pedagogias nas artes (e seus ofícios), que se espalhavam ao seu redor, quanto da formulação warburgiana identificando os significados dos sintomas retratados no texto: “êx-tase – literalmente, ‘ficando fora de si mesmo’, o que quer dizer ‘saindo de si mesmo’, ou ‘saindo de sua condição ordinária’. Todos os nossos sintomas seguem esta fórmula ao pé da letra”. Para o trabalho da *pathos* ou como uma estrutura patética deva afetar-nos, Eisenstein (2012) remete aos processos dialéticos da natureza conforme promulgado por Engels: “*a pathetic structure makes us relive acutely the moments of culmination and substantiation that are in the canon of all dialectical processes*”. Lembremos, ainda, que em decupagem descritiva e analítica de “Encouraçado Potemkin”, Eisenstein (1990; 2012) apresentara diagramas como estudos de composição e montagem visando defender como a estrutura dramática trágica era aplicada nas artes cinematográficas: “*we wish the spectator to experience a maximum emotional up-surge, to send him into ecstasy, we must offer him a suitable ‘formula’ which will eventually excite the desirable emotions in him*” (p.59). Na continuidade de suas relações em contexto com os estudos pictóricos em design e arte à época, Eisenstein (2012) afirma que podemos verificar que “cada parte individual do filme, assim como o filme como um todo [orgânico, organismo], e seus pontos ‘zero’ e de culminação são construídos estritamente conforme os princípios da seção áurea, i.e. proporcionalmente” (p. 58). Ora, o cineasta estava claramente em diálogo com as pedagogias da “linguagem visual” de sua época nas quais evidenciava-se o primordial interesse em pontos ‘zero’, conforme publicara Kandinsky (1923): “precisamos desde já distinguir o elemento básico de outros, ou seja, elementos sem os quais uma obra (...) não poderia sequer existir”.

Lembremos que as vanguardas, há um século, dialogavam através da máquina como perspectiva de mundo futuro (que nossas limitações biológicas jamais alcançariam). Comum a “obraznost”, “kino-olho”, “intervalos” ou “diagrama”, encontramos o design entre o substantivo (desenho) e o verbo (projetar) ou, em linguagem cinematográfica, montagem. Para além da reconhecida importância do construtivismo russo-soviético no design ou na cinematografia de vanguarda (ALBERA, 2002), venho propondo revisitarmos alguns pontos, aparentemente heterogêneos, dessa rede em que se trabalhavam reflexões sobre a composição imagética – de objetos artísticos – tendo por parâmetro seu estímulo visual. A partir do conceito de diagrama, por exemplo, sabemos que tais tramas intersectivas compõem serpentes-membranas: rastreiam e conectam dados através de infinitas permutações, gestualidades.

Em comum, os artistas há um século – em busca das potencialidades estéticas por uma “linguagem universal da visão, que pode ser definido como uma escrita autônoma livre das limitações culturais da escrita alfabética” (de Kandinsky, 1912, aos manifestos dos Kinoks, 1919/1929) – tratavam daquilo que denominamos como gestos de montagem: procedimentos composicionais-sensoriais, a fim de construir retóricas visuais sobre a situação local (KRACAUER apud SZAFIR, 2015b, p.288). Ou seja, faz-se ainda hoje urgente alfabetizarmos (ler e escrever) na forma (áudio)visual entre linguagem, história e cultura a fim de que possamos compreender todo o espectro desse campo mais amplo: “fazer jus à capacidade que a cultura tem de reescrever continuamente o significado da forma visual. A linguagem da visão não é

autoevidente nem autocontida. Ela opera num âmbito maior de valores sociais e linguísticos.” (LUPTON; MILLER, 2008, p.7)

Ainda nesse quebra-cabeças, desde cem anos atrás, sobre os desenvolvimentos das gramáticas às heterogênas ciências nas artes, encontramos no texto introdutório de *Atlas Mnemosyne* – pranchas diagramadas sempre em movimento, das gestualidades nas imagens sob análise à materialidade da forma via engramatizações (entre *Nachleben* e *Pathosformeln*) – uma orientação de Warburg sobre seu método compositivo em “intervalos”. Sabemos, pois, que ao longo de dez anos esse foi um dos conceitos-chave à montagem vertovniana – “Teoria dos Intervalos” (1919/1929).

“to reduce this multitude of ‘intervals’ (the movements between shots) to a simple visual equation, a visual formula expressing the basic theme of the film-object in the best way: such is **the most important and difficult task of the author-editor**. This theory known as **the ‘theory of intervals’** was put forward by kinoks in a variant of manifesto ‘We’ written in 1919. Kino-eye’s position on intervals is most clearly illustrated in our work on *The Eleventh Year* and particularly *The Man with a Movie Camera*. (...) ‘Film-Eye’ builds ‘film-things’ out of shots according to **the ‘theory of intervals’**. This theory is based on **the perceptual relationship of one shot composition to another**; on the transition and juxtaposition between **visual impulses**. This **connection between the shots based on ‘intervals’** is very complex, and consists of many interactions. (...) In addition to **the relationship between any two shots (intervals)** one must also consider the relationship of a single shot to all other shots; for, they all must be integrated into a **‘montage battle’**.” (VERTOV apud SZAFIR, 2019¹¹⁹)

Em “Aby Warburg e a ciência sem nome” (2009), Agamben alerta para essa “iconologia dos intervalos” (*Ikonologie des Zwischenraums*) – orientação do historiador da arte à sua pesquisa em montagem sobre a forma simbólica da memória social. No original em alemão (1929), *Zwischenraum*, pode ser encontrado traduzido em inglês tanto como *interval* quanto *in-between space* (LÜTTICKEN, 2005; JOHNSON, 2012, entre outros). Frente aos dispositivos ópticos-perceptivos à época, Benjamin (1993) – da reproduzibilidade técnica à crítica da “Nova Objetividade” – alertava a todos que “progresso” significa tempestade tecnológico-paradisíaca – “catástrofe única” da pretensa “cadeia de acontecimentos” (ruínas).

3. testemunhos entre design, banco de dados, composição e montagem audiovisual

“A primeira **tarefa do artista – a composição do quadro inteiro** – deve ser, neste caso, seu último objetivo” (KANDINSKY, 1996; p.78)

“Viver um momento histórico é o ponto culminante da *páthos*, do sentir-se parte do processo, do sentimento de si como parte do coletivo travando uma luta por um futuro brilhante. Isso é *páthos* na vida! E, dessa maneira, isso se reflete nas obras de arte patéticas. (...) A participação nestas bases – a **reflexão daquilo que é nossa consciência e sua área de atuação; toda nossa existência – **não pode deixar de nos elevar ao ponto máximo da sensação emocional – *páthos***.” (EISENSTEIN, 2012; p.61, tradução da autora)**

“Enquanto cresce a acumulação de noticiários (já não mais atuais) minuto-a-minuto,

coleções esquecidas ou escondidas do mais remoto passado estão sendo abertas por realizadores audiovisuais. **O ‘footage’ agora à nossa disposição é tão extenso e enriquece um estoque de suplementos ao futuro** que ninguém pode dizer ‘Estes são seus limites’. E alguém teria de ser extremamente tonto para dizer ‘Estes são os limites de seus usos’ – tanto em conteúdo quanto em método. Artistas que tenham trabalhado com estes materiais têm nos surpreendido frequentemente com **o que normalmente nos parece familiar-afetivo**, que devemos ter certeza que, tanto quanto os artistas continuem a trabalhar nesta forma, não haverá fim a estas novidades.” (LEYDA apud SZAFIR, 2015b; p.50)

“E assim, nos interrogamos se **as Retóricas Audiovisuais em rede implicam a um consumo entre o espetáculo e a vigilância ou ao discurso de verdade implícito numa estética de realidade?** A partir de uma perspectiva crítica, percebe-se claramente **um enfrentamento com ‘o banco de dados’ em rede**, onde o anseio por uma possível metodologia de criação organizativa desta **prática de remix/ mash up audiovisual online** apresenta-se uma ferramenta-aplicativo a ser desenvolvida. (...) As novas tecnologias digitais – de armazenamento e distribuição – têm produzido um profundo impacto nos modos de produção found-footage e filme-ensaio. **O crescimento da capacidade de diferentes bancos de dados audiovisuais online**, aliado ao avanço da velocidade de conexão das redes telemáticas e seu relativo baixo custo de acesso (...), tem feito da internet um espaço propício de pesquisa e atuação no tema a que nos concerne, em particular **vale a pena ressaltar o desenvolvimento e o acesso aos softwares de edição não-linear, assim como novos codecs e plataformas para streaming media (...)** Cada vez mais **‘não-especialistas’ produzem material audiovisual a partir da ideia de reapropriação e subjetividade ensaística.** (...) Ainda engatinhando em termos de uma construção online audiovisual (mesmo quatro anos após o boom do *YouTube* (...)), as plataformas videográficas representam excelência no armazenamento e distribuição de vídeos. **Poderíamos mesmo dizer que os jovens cada vez mais assistem menos televisão e cinema e mais “bancos de dados”.** Neste ponto temos que o vídeo online ainda representa mais um valor de troca (sharing) e espetatorialidade do que de participação em seus intrínsecos discursos (...). Se as Retóricas Audiovisuais do mestrado apresentaram-se como produções videográficas a um acompanhamento de ideias em círculo, como é tão comum à forma – e estética – do ‘filme-ensaio’, convidando o espectador a refletir conjuntamente, o ‘2.0’ no título deste artigo busca desta vez, enfim, que **o espectador transforme-se em usuário-participante, convidando-o a manipular os vídeos encontrados nas bibliotecas audiovisuais online** por si só e construir, assim, suas próprias produções found footage em uma ilha de edição pública e em rede (...). Neste conceito da prática audiovisual online como uma escrita, o estudo pretende mostrar que **para além de uma inovação tecnológica**, a produção videográfica, a partir do vídeo online, pode ser utilizada como **um importante recurso de retórica e expressividade**, tanto em termos de conteúdo quanto estéticos, também nos espaços de aprendizagem. A utilização desta ferramenta *online* visa estimular a pesquisa, incentivar não somente a participação em rede e o compartilhamento de experiências como desenvolver competências digitais e culturais.” (SZAFIR, [2010] 2011¹²⁰)

As citações acima sobre as metodologias didático-pedagógicas experienciadas e as paráfrases a seguir – para que não se configure em um auto-plágio – visam não apenas demonstrar um percurso de nossos desejos em pesquisa mas (e, talvez, principalmente) trazer à tona aquilo a que vamos nos esquecendo em nossos remotos tempos e caminhar: aquelas escritas faziam-se urgentes e pareciam atuais frente ao “cada vez maior e mais acessível exponencial banco-de-dados online” (sic) e, principalmente, frente às manifestações pelas ruas nas cidades do Brasil. Tais atualizações estiveram intimamente tele-presentes na geração da *Stimmung* desde distintas e diversas cidades também ao redor do mundo: “estados de espírito disfarçados sob formas naturais (...) o espectador encontra nelas um eco de sua alma. (...) No

entanto, o *Stimmung* da obra [quando arte] ainda pode aprofundar e sublimar a receptividade do espectador” (KANDINSKY, 1996; p.29). *Aesthesis* nos fala sobre sensações, aquilo que a razão não consegue definir por completo (ou por complexo). E, novamente, retornamos ao “futuro” de Phillip K. Dick¹²¹ – com Huxley e Bradbury¹²² –, onde os legalizados e tecnológicos reguladores da paixão apresentavam-se como um estado-da-arte entre corpos dóceis e questões biopolíticas ao design-montagem. O diálogo de abertura orientava-me, assim, a refletirmos sobre a *páthos* quando operacionalizada através de *mood organs* (SZAFIR, 2015b; p.005/057/340), dispositivos em sequência civilizatória e cultural:

[I:] **Keep your hand off my settings. (...) I don't want to be awake.**
 [R:] *If you set the surge up high enough, you'll be glad you're awake; that's the whole point. At setting C it overcomes the threshold barring consciousness, as it does for me.*
 [I:] **My schedule for today lists a six-hour self-accusatory depression**
 [R:] *What? Why did you schedule that? It defeated the whole purpose of the mood organ.*
 [I:] *At that moment (...) I had just dialed it [382 mood]. So although I heard the emptiness intellectually, I didn't feel it. My first reaction consisted of being grateful that we could afford a Penfield mood organ. But then I read how unhealthy it was, sensing the absence of life, not just in this building but everywhere, and not reacting - do you see? I guess you don't. But that used to be considered a sign of mental illness; they called it 'absence of appropriate affect.' So (...) I sat down at my mood organ and I experimented. And I finally found a setting for despair. (...) So I put it on my schedule for twice a month; I think that's a reasonable amount of time to feel hopeless about everything, about staying here on Earth after everybody who's small has emigrated, don't you think?*
 (...)
 [I:] *I program an automatic resetting for three hours later, A 481. Awareness of the manifold possibilities open to me in the future; new hope that -*
 [R:] *'I know 481,' he interrupted. He had dialed out the combination many times; he relied on it greatly. 'Listen, even with an automatic cutoff it's dangerous to undergo a depression, any kind. Forget what you've scheduled and I'll forget what I've scheduled; we'll dial a 104 together and both experience it, and then you stay in it while I reset mine for my usual businesslike attitude.'* (K.DICK, 1996; p.3-7)

“órgãos [organismos] ligados à memória. (...) o sensorial (das sensações aos sentidos), no ser humano, está intimamente ligado aos engramas da memória. Interessa-nos esse jogo filosófico e científico (físico-biológico) em vista de compreendermos nosso trabalho de ensino em montagem cinematográfica – alfabetização nas *Retóricas Audiovisuais* – a partir, então, desse exponencial banco-de-dados formado pela catarse política protagonizada pela *e-generation*”. (SZAFIR, 2015b; p.340)

Hoje, rastros. Como ficções científicas de uma memória perene através de realidades efêmeras: na nuvem é onde passado, presente e futuro encontram-se desde um arsenal de imagens e sons também das brasileiras “Jornadas de 2013”. Passados esses poucos anos, testemunhamos uma *nova* Era em que a apropriação dos mecanismos de produção da visualidade e sua expressão estética parece que se tornou corrompida ou amordaçada. Nesse final da segunda década do século XXI, frente ao ubíquo acesso aos meios digitais de realização e compartilhamentos instantâneos, qual o símbolo da linguagem audiovisual na atual geração? Ou, em que medida tal estética opera na “interpretação renovada das mensagens de massa como uma reintrodução da dimensão crítica na recepção passiva”?

Ainda que aqui eu não me estenda sobre tal desenvolvimento metodológico-processual – pois o publiquei em distintas comunicações e congressos acadêmicos entre 2011¹²³ e 2018¹²⁴ –, gostaria de lembrarmos algumas linhas. Os primeiros passos às *Retóricas Audiovisuais* eram, tal qual a compreensão de montagem dos Kinoks: buscar, selecionar, “backupear”¹²⁵, organizar e decupar descritivamente (iniciais planilhas em compartilhamento desde a criação de vertovnianos bancos de dados). Uma metodologia da montagem através de inventar(i)ações?

“A montagem é o **inventário de todos os dados documentais** que tenham alguma relação, direta ou não, com o tema tratado (...) **A partir dessa montagem – inventário via seleção e organização dos dados necessários** – o plano temático se cristaliza e se revela, ‘se monta’. (...) **Cálculo cifrado (...) Associação (...) dos trechos filmados do mesmo tipo. Permutação incessante desses fragmentos-imagens** até que todos eles estejam colocados em uma ordem rítmica na qual os encadeamentos de sentidos coincidam com os encadeamentos visuais. (...) **uma espécie de equação visual, uma espécie de fórmula visual.**” (VERTOV, 1983; p.263)

Passo seguinte a esse modelo – aquele método de projetar audiovisual do “filme-ensaio na cultura digital”¹²⁶ – é o diagramar (denominado “roteiro de edição”, por vezes “storyboard” e, na maioria dos casos, utilizado de forma simplista como instrumentalização cinematográfica). Utilizando-me das palavras de Eisenstein (1990), buscar o choque – provocar o efeito *páthos* – ao formular a estrutura patética através do conflito desde os elementos justapostos em composição:

“a representação dos fenômenos como eles são distribuídos *entre eles mesmos, porque cada um em relação ao outro parece uma transição de uma intensidade para outra, de uma ‘dimensão para outra’*. (...) Todos os elementos de composição determinantes encontrados em qualquer parte aparecem deste modo, com **uma fórmula extática fundamental**: o salto ‘para fora de si mesmo’ (...) e, principalmente, adquire o diapasão de um salto para oposição [conflito]. **Aqui está um outro segredo orgânico**: um movimento de imagem que salta de qualidade para qualidade (...) *uma fórmula de desenvolvimento* – um desenvolvimento que nos envolve em suas leis, não apenas como *uma unidade ‘vegetativa’ única, subordinada às leis evolucionistas da natureza*, mas nos torna, em vez disso, *uma unidade coletiva e social, que participa conscientemente de seu desenvolvimento*. Porque sabemos que este, exatamente este salto na interpretação dos fenômenos sociais, está presente nas revoluções, destinadas ao desenvolvimento social e ao movimento da sociedade.” (p.152; grifos em itálico conforme no original)

“Na elaboração da análise a que nos pretendemos de uma arte cinematográfica específica (em seu sentido etimológico) – e/ou tipicamente característica – **da Era a que denominamos como Pós-Remix**, vislumbramos **os efeitos das imagens em movimento desde as práticas de montagem através do foco retórico (discursivo-dialógico)** que se estabelece desde (e ao) enorme **(des)encontro do material existente no banco-de-dados** pelos quais comumente nos apropriamos na Internet. (...) origina-se através da ideia de “memórias afetivas” (ou *remarkable*) que atravessam em tempo real os fluxos midiáticos (...) Neste caminho eleito, tentaremos apontar **um leque de possibilidades (em termos estéticos) que podem (co-)existir sob o termo *clouding audiovisual aesthetics***¹²⁷, conceito que temos (também) nos debruçado a descrever como desafio a um viés analítico junto aos estudos de cinema em **suas especificidades de recepção e montagem** (...) desde distintos componentes em que as massas (como matriz) em seus ‘comportamentos habituais’ trazem o nascimento de novas formas desde sua (co-)participação numa qualidade tátil de receptividade, já que o cinema – o novo

meio à época – afetava o espectador na medida em que lhe despertava através do choque. Assim, **como hábito emergente – ‘em épocas de mudança histórica’ – que guia a recepção além óptica, extra-contemplação, que ‘sucede não tanto através da atenção, como através do hábito (...) [que] ocorre devido a uma observação natural [mais] do que a um esforço de atenção. (...) [auferindo tarefas que são apresentadas ao aparelho de percepção humana que] só são dominadas gradualmente, pelo hábito, após a aproximação da recepção tátil’**” (SZAFIR, 2013b¹²⁸)

Portanto, a metodologia às *Retóricas Audiovisuais* – projetada de 2003 a 2015 (e aplicada até 2018) – foi uma mescla entre tais métodos que seguiam os ditames filosóficos e artísticos de uma época através dos engramas nas materialidades à forma da imagem e seu movimento. Uma mescla entre tangenciais manifestações às especificidades dos processos de montagem. Por exemplo, Vertov e os Kinoks dialogavam claramente com as bases metodológicas e pedagógicas operacionalizadas no design soviético-germânico em contexto: cineastas e designers buscavam formular (formalizar, gramaticar) uma “linguagem universal” (SZAFIR, 2018b; 2019). A cristalização da *páthos* – efeito que se dá no encontro perceptivo do instante presente a fim de se tornar engrama (engramatizar/ engramatizações) – é trabalhada através da retórica (articulações imagético-sonoras com suas figuras de linguagem e seus efeitos de estilo) entre gestos de reminiscência e repetição (presente entre Kandinsky e Warburg). Aqui no Brasil, a análise sobre o efeito *páthos* – caracterizada como uma hipnose mântica – foi descrita, de certa maneira, por Mário de Andrade ao longo de sua pesquisa etnográfica há um século:

“Em nosso povo o processo da variação consiste, na repetição da melodia, em mudar-lhe dois ou três sons, ou, por causa das acentuações das palavras dos textos, em deslocar algum acento. (...) Na realidade a impressão que se tem é que **existe um tema, exclusivamente virtual, que é impossível por isso determinar com exatidão (...) deixa cantador e ouvinte numa indecisão pasmosa, completamente desnorteado e tonto:** porque esse é realmente o processo de tornar mais forte, mais eficaz, o poder hipnótico [...] **Ora eu insisto sobre essa qualidade hipnótica** procurada pela nossa música popular. **Nossa gente em numerosos gêneros e formas** de sua música (...) cocos, sambas, modas, cururus, etc **busca a embriaguez** sonora. (...) o homem brasileiro traz na boca a melodia dançada **que lhe entorpece** (...) É estupafaciente” (ANDRADE apud SZAFIR, 2015b; p.43)

Sabemos que a retórica relaciona-se entre o discurso e o diálogo, ou seja “diz respeito à relação entre a representação e o público” (esse somente compreende a forma simbólica se estiver contextualizado culturalmente às figuras de linguagem operadas). Estilo aponta a relação do artista com a sua forma própria de criar: “o artista [criador], além de representar o mundo, se exprime, melhor dizendo, exprime-se em suas relações com o conteúdo da representação”. Assim como Kandinsky (1996) – ao operacionalizar a questão da *essência* nas artes (e no artista) –, Danto (2010) trabalha filosoficamente (na busca por definir “obra de arte”) em compreender e defender o ponto de vista de que estilo “é um dom”, algo único de um ser sem a necessidade de uma mediação (conhecimento ou arte), enquanto “maneira” refere-se ao que se aprende:

“Ora, **quando falo em estilo estou pensando na relação que exclui a mediação do conhecimento** ou arte. (...) suspeito de que aí reside uma indicação sobre a **distinção**

entre o que é e o que não é arte. (...) É claro que não existe arte sem conhecimento, sem habilidade, sem treinamento. (...) o estilo é o próprio homem. (...) o estilo diz respeito às qualidades que pertencem à sua essência. Assim, há um contraste entre estilo e moda, a qual é por definição transitória e efêmera, e entre estilo e maneira, a qual é o que parece ser estilo mas na realidade se separa do homem em si por um hiato que o conhecimento ou a arte tem a função de estreitar.” (DANTO, 2010; p. 284-288)

Minha pesquisa permite então dar continuidade a uma reflexão que pode não ser nova, mas que por sua vez se insere, há minimamente dez anos – desde minha dissertação de mestrado, senão antes –, em uma vertente filosófica sobre estética (que buscara a verdade através das gestualidades, da forma, dos impactos dentre experiências sensoriais) em comunhão aos estudos cinematográficos e do design que, companheiros metodológicos, pensam a montagem e a composição como uma operação (ou recurso) capaz de causar rupturas ao provocar estranhamentos, a fim de colocar o semelhante (ou “o outro”) em *e-moção* desde minunciosas decupagens, diagramas e formulações com respeito às estruturas patéticas:

“Uma questão permanece: **Como o artista pode obter prática nessas fórmulas da composição?** (...) elas **não se encontram ao alcance desde um único pré-determinado esquema composicional**. A habilidade própria, seu dom original ou a solitária artesanaria não são suficientes. **A obra torna-se orgânica e eleva-se às alturas da *páthos* genuína somente quando** ideia, tema e conteúdo do trabalho **tornam-se um todo contínuo e orgânico com os sentimentos e as ideias junto à verdadeira alma do autor**. Então, e somente então, ocorrerá **uma organicidade genuína de uma obra, inserindo-a no círculo dos fenômenos social e natural como uma companheira** – um membro com direitos iguais, **como um fenômeno independente.**” (EISENSTEIN, 2012; p.61, tradução nossa)

“O termo estilo deriva etimologicamente do latim *stilus* – um instrumento pontiagudo usado para escrever. (...) Todavia, é como instrumento de representação que *stilus* nos interessa aqui, (...) onde deixa suas marcas. (...) **No ato de criação artística, creio eu, é difícil separar o estilo da substância, uma vez que eles emergem juntos num mesmo impulso.** (...) Para os chineses, a substância representacional é uma oportunidade de demonstrar bravura estilística” (DANTO, 2010; p.283)

“‘Stilus’ (do latim) era uma espécie de ponteiro com que os antigos escreviam em tabuinhas enceradas, já que não havia computador, imprensa, pena, tinta ou lápis. Assim, do nome de um objeto com que se grafavam símbolos, *on montage*, surgiu outra concepção: os *modus operandi* da escrita e suas formas (des)compassadas. Para nós, **a potencialidade de um ‘stilus’ está sempre no caminhar desse (m)unido à Estética**. A Estética, sucintamente, é **a ciência da experiência como ato de afecção tecno-conceitual**. A grande questão está em conseguir casarmos o ‘stilus’ com a Estética para que as gerações vindouras possam dispor, no sentido da cultura, de espírito criticista e sensório.” (SZAFIR, 2015c¹²⁹)

[Des]apropriada: par' além do tempo real – dispositivos audiovisuais & artesãos digitais em form'ação [sobrevivente em breve testemunho]¹³⁰

*“Caminante, son tus huellas
el camino y nada más;
Caminante, no hay camino,
se hace camino al andar.
Al andar se hace el camino,
y al volver la vista atrás
se ve la senda que nunca
se ha de volver a pisar.”*

(Antonio Machado)

Em iniciativa que contribui para aproximar o debate e a linguagem acadêmica da realização audiovisual, aceitei o convite para fazer a palestra de abertura no Seminário Temático “Cinema como arte, e vice-versa” através da exposição de portfólios¹³¹ do coletivo *mmnehcft* e do MANIFESTO21(pontoTV).

“O desejo diz: ‘Eu, eu não queria ser obrigado a entrar nessa ordem incerta do discurso; (...)’ E a instituição responde: ‘Tu não deves ter receio em começar; estamos aqui para te fazer ver que o discurso está na ordem das leis; que sempre vigiamos o seu aparecimento; que lhe concedemos um lugar, que o honra, mas que o desarma; e se ele tem algum poder, é de nós, e de nós apenas, que o recebe’. (...) Ora, esta vontade de verdade, tal como os outros sistemas de exclusão, apoia-se numa base institucional: ela é ao mesmo tempo reforçada e reconduzida por toda uma espessura de práticas (...) o indivíduo que começa a escrever um texto, no horizonte do qual gira uma obra possível, retoma à sua conta a função do autor: o que escreve e o que não escreve, o que desenha, mesmo a título de rascunho provisório, como esboço da obra, aquilo que ele deixa e que cai como as palavras do dia a dia, todo esse jogo de diferenças é prescrito pela função autor, tal como ele a recebe da sua época, ou tal como, por sua vez, a modifica. Pois ele pode muito bem perturbar a imagem tradicional que se tem do autor; é a partir de uma nova posição do autor que ele recortará, em tudo aquilo que ele teria podido dizer, em tudo aquilo que ele diz todos os dias, a todo o instante, o perfil ainda oscilante da sua obra.” (FOUCAULT, 1971)

Assim, como realizadora convidada, iniciei minha fala a partir da leitura do texto que segue abaixo e, após um *coffee-break*, comentei alguns vídeos ali exibidos¹³².

Falarei agora de experiências espaço-temporais já um pouco distantes de minha atual situação e, para além de uma aparente nostalgia, atentarei a examinar e questionar aqueles efêmeros tempos passados de efervescente atuação em que desenvolvemos os trabalhos [*work in progress*] que irei mostrar e comentar. Como nosso tempo é enxuto, tentei pontuar sobre o que gostaria de aqui colocar em discussão com vocês. Perdoem-me se falarei diversas vezes “eu”, em sentido singular de autoria, mas quero de saída ressaltar que boa parte destes trabalhos foram desenvolvidos, se não coletivamente (na perspectiva de um grupo em quantidade), minimamente em dupla – junto a Mariana Kadlec – durante a primeira década do século XXI. No caminhar de nosso percurso, participamos ativamente online de algumas listas brasileiras de discussão, contextos portanto de compartilhamento aberto de ideias e ideais, profundas complexidades

criativas em rede, gestos de atuação etc.

“Contra o espetáculo, a cultura situacionista realizada introduz a participação total. Contra a arte conservada, é uma organização do momento vivido diretamente. Contra a arte fragmentária, será uma prática global que conterà, de uma só vez, todos os elementos utilizados. Tenderá naturalmente para uma produção coletiva e, sem dúvida, anônima (na medida em que, ao não armazenar as obras como mercadorias, dita cultura não estará dominada pela necessidade de deixar marcas) ... Contra a arte unilateral, a cultura situacionista será uma arte do diálogo, da interação.” (Manifesto Situacionista, 1960)

Apresento enumerados itens, ainda que incompletos, com as questões à época em torno das quais desenvolvi tais trabalhos:

1. Sobre nossa criação em “dispositivos audiovisuais”;
2. Sobre o “mercado artístico e ativista”;
3. As bases – teorias diversas sobre controle e vigilância (com ênfase em Foucault), espetáculo e espaço público (com ênfase em Lefebvre, Benjamin e nos situacionistas, como Debord), dentre outros que [re]conhecemos no transcorrer de nosso percurso;
4. A estrutura – fórmula [espetáculo+vigilância=consumo] – base conceitual que desenvolvemos, o fio condutor, durante nossa *work in progress* “Performances Panoptizadas: The Surveillance Wireless Vjing Performances” [2003-2006];
5. [Referências] de montagens como as eisensteinianas, as vanguardas artísticas e cinematográficas dos surrealistas e a proposta de uma linguagem universal por Vertov (com a construção de um “banco-de-imagens/ dados”);
6. Sobre o remix e a prática da edição ao vivo – em tempo real –, o Vj’ing [artesanias eletrônico-analógicas e digitais];
7. As “Retóricas Audiovisuais” [a montagem como uma linguagem de diálogo à auto-consciência e participação efetiva do espectador];
8. O coletivo como marca, numa possibilidade de existência deste ‘exército invisível’;
9. WebTV *versus* TV digital: interatividade e democratização dos canais de manifestações públicas por mentes coletivas;
10. Telefonia móvel como potencial de transmissão de dados audiovisuais em tempo real e sua realidade como partícula de rastreamento [vigilância].

Ao perceber, nas últimas interlocuções sobre estes portfólios, que pouco ou nada volto a declarar publicamente sobre as “retóricas audiovisuais”, procurarei expô-las aqui através de como se configuravam em discursos [táticas, estratégias, métodos construtivos] para que haja uma melhor compreensão sobre aquilo que fazíamos efetivamente. Esclareço, desde já, que minha fala nesta palestra será a partir das palavras de um dos montadores do objeto em análise que apresentarei nesta tarde¹³³. Como na prática do remix, me utilizarei de suas palavras para além de qualquer plágio; pelo contrário, descobrir neste atual momento uma [entrevista de Marshall](#) e apropriar-me de suas palavras são – soam – a mim como um encontro entre realizadores que à época (2003) não se conheciam ou tampouco sabiam das existências uns dos outros. Ao traduzir suas palavras ao português, identifico perfeitamente similaridades ideológicas, criativas, artesanias-videográficas etc, possivelmente tendências de minha geração na virada do século XX para o XXI. Apresentar-me aqui através da reciclagem de seus dizeres configura-se, portanto, uma tentativa de visitar e descrever meu próprio trabalho como realizadora audiovisual para [re]pensar[-me] hoje desde estas “claras” redes “invisíveis”.

“[a contracultura midiática nasceu como] reação a uma certa utopia abstrata dos anos 60. (...) Trata-se de um instrumento de experimentação de novas modalidades de democracia, uma democracia que seja capaz não apenas de tolerar a expressão das singularidades sociais e individuais, mas também de encorajar sua expressão, de lhes dar a devida importância no campo social global. (...) [e será guiada pela] evolução das novas tecnologias. As rádios livres [hoje], amanhã as televisões livres, são apenas uma pequena parte do iceberg das revoluções midiáticas que as novas tecnologias da informática nos preparam. Amanhã, os bancos de dados e a cibernética colocarão em nossas mãos meios de expressão e de concertação por enquanto inimagináveis. Basta que estes meios não sejam sistematicamente recuperados [corroborados] pelos produtores de subjetividade capitalista, ou seja (...) os manipuladores de opinião, os detentores do *star system* político. Trata-se, em suma, de preparar a entrada dos movimentos de emancipação numa era pós-mídia, que acelerará a reapropriação coletiva não apenas dos meios de trabalho mas também dos meios de produção subjetivos.” (GUATTARI apud MACHADO, 1986)

Assim, quando comecei a experimentar a criação em vídeo, propunha “técnicas de edição audiovisual” como discursos – enunciados – construídos a partir de uma trilha sonora. Desenvolvia através de um processo de montagem que denominei, entre os anos 2000 e 2003, como “retóricas audiovisuais”. Essas experiências surgiram de minha prática com a ‘multimídia’ durante os anos 90 (referências, vivências e experimentações musicais). Nessa época além de estudar na FAU¹³⁴, trabalhar como *graphic designer*, fotógrafa e educadora [no ensino médio], eu também aventurava-me como *DJ* nas festas de amigos. Interessava-me profundamente a alquimia do som em ‘edição ao vivo’ frente ao batimento rítmico da música eletrônica mesclada a sambas, poesias declamadas, falas de filmes etc. Portanto, ‘cortar vídeos’ me parece que foi uma orgânica extensão desse processo [mixagem de design, fotografia, educação, música]. As imagens visuais, tecnicamente falando, viriam a ser neste *modus operandi* – em meu trabalho de comunicação e educação – apenas mais uma camada de significado [significação], mas não necessariamente a mais importante.

Como qualquer um que realmente se dedique à criação de uma “comunicação revolucionária” – que busque propor meios que têm como principal objetivo (objetivo central)

atentar à auto-consciência do público –, vislumbramos a vertente crítica desde estudos sobre a percepção humana [do ser-urbano]. Ou seja, você não pode simplesmente tentar produzir meios sócio-políticos relevantes e ignorar as vias de acesso da receptividade que são inatas ao seu público. Neste caminho, é fundamental compreendermos o papel do som, além da imagem, quando pensamos em formas audiovisuais como comunicação transformadora. Algo que eu aprendi, na prática de *Dj'ing*, é que há toda uma gama – uma série mesmo – de respostas e reações que podem ser provocadas ao arquitetarmos intencionalmente certas frequências sonoras a partir da justaposição de trilhas (vozes, *beats*, harmonia etc). A princípio o *DJ* pensa na forma (na maneira) como as frequências sonoras movem os corpos de seu público, pois muito da arte de *Dj'ing* é sobre construir uma narrativa com a música que deve ser abrangente e impactante o suficiente (minimamente) para que as pessoas nunca deixem a pista de dança (e, no meu caso, que ‘cantassem’ juntos os mantras especialmente construídos).

Ao aplicar esta prática [uma metodologia mesmo] aos vídeos – principalmente junto aos trabalhos do *mmnehcft* –, minha intenção sempre foi mesclar elementos da cultura musical eletrônica com a tradicionalmente, e evidente, estéril-enfadonha, transmissão de dados sócio-políticos. E não apenas em virtude dos meus próprios fetiches artísticos, mas tendo em vista de que os festivais de documentário ganhavam visibilidade – é possível dizer que nos anos 2000 houve um crescimento da relevância do gênero no Brasil e em outras partes do mundo, quando quantitativamente a produção aumentou e diversos ‘docs’ ganharam as telas e as salas de cinema –, mas a linguagem seguia através de formatos estritos e fechados, assim como toda a programação de notícias sobre o assunto, o que era realmente bastante alarmante.

Se os jovens não estão envolvidos na coleta [compilação] e comercialização dos dados que diretamente informam [delineiam] as suas percepções da/ na sociedade, o potencial para uma ampla tática de transformação [derrubada/ implosão¹³⁵] do sistema encontra-se ameaçada. E se os produtores de conteúdo ativista não almejam utilizar todos os meios à sua disposição para competir com o espetáculo de transmissão midiática dominante [*the mainstream broadcast spectacle*], então parece a mim que não há seriedade na busca de construir um verdadeiro movimento de contestação, de contra-informação mesmo. Minha abordagem era [e ainda hoje é] na concepção projetual – desde a edição [montagem] ao design gráfico aplicado [ou mesmo utilizações de *motion design*] –, focada numa construção da sinergia midiática conduzida pela narrativa musical. Porque é a isso que a geração mais jovem responde [a Nike sabe disso e a Coca-Cola sabe disso também]. E nós, portanto, não deveríamos ignorar toda a pesquisa e todo o tempo a que [estas grandes marcas] têm investido para atrair a atenção e comodizar a juventude através de suas campanhas, mas sim compreendermos esta linguagem [do espetáculo] para sermos capazes de reinventá-la aos nossos propósitos.

Partindo deste princípio, diversas vezes construí o som antes mesmo das imagens, deixando que a música guiasse o processo de edição do vídeo e assim se dava tal correspondência de criação audiovisual em meu trabalho. Talvez porque sou de uma geração formada – teleguiada – sob uma *underground* programação de videoclipes, preenchida ainda pela criação da (hoje já extinta) MTV, estamos falando no Brasil daquele início dos anos 90, ou ainda porque a concepção original

das “retóricas audiovisuais” era que estas existissem como uma nova forma de ‘aprimoramento’ da chamada ‘arte conceitual’ em comunhão ao universo musical-alternativo e ao pop-televisivo/imagético. Criávamos filmes [vídeos] políticos que fossem ritmados pelas batidas¹³⁶ [eletrônicas], pontuados por *spokenwords* pré-[ou *live*]-produzidos ou ainda impulsionados [conduzidos] por faixas de ambientação típica de uma cultura eletrônica musical, inicialmente mesclas de Hip-hop, RAP, Drum’n’bass, Techno, Progressive, Trance (...) e que enveredariam – à mesma época em restritas comunidades *clubbers* – a pegadas mescladas a Samba, Bossa, Tango etc.

Desde o início sabíamos que não era simplesmente o cortar do vídeo para colar *loops* depois sobre a música. A montagem era feita para uma pista sonora ‘própria’ e vice-versa: lembro-me mesmo de passar um monte de tempo em busca de faixas que evocassem a frequência da mensagem inerente ao vídeo que estávamos produzindo. E, em seguida, deixava a música guiar meus cortes, minhas técnicas projetuais desde a colocação do conteúdo à aplicação do design. Por exemplo, em um projeto muito básico, o enquadramento podia ser pensado como um *split-screen* ou pequenas telas dentro da moldura prevista ao dispositivo de exibição com a trilha a partir de trechos em MP3 de vários poemas ou orações de leituras-manifestos e, em seguida, criávamos *loops* para que fossem jogados por trás, produzidos especificamente para espelhar um determinado tom [ou afinação] de voz [*vocal pitch*] e o ritmo desta fala, deste discurso etc aliados a *flashes* [em sentido literal fotográfico] de textos em branco sobre as imagens para criar um efeito hipnótico junto à música, moldar assim a forma – caminho – de como eu queria abordar a narrativa junto a determinada espectadorialidade.

Nossas principais fontes de inspiração encontravam-se na propaganda governamental e na contra-cultura dos anos 20 aos anos 60. Filmes experimentais, videoarte, vídeo-instalações [exposições vivenciadas], documentários, televisão, artes gráficas e o mundo dos computadores [*videogames*, *motion graphics*, *motion design*, design editoriais etc]. Então, nesse sentido, eu também era constantemente influenciada pelo modelo de abordagem de criadores [*designers*] como David Carson e Neville Brody. O modo como eles utilizavam a sujeira e sobreposições nas diagramações de conteúdo: informações via design gráfico. Dos anos 80 e 90 tínhamos um *background* das vinhetas e aberturas de programas nos canais de televisão, comumente enriquecidos e super trabalhados gráficos em movimento para adentrar profundamente o inconsciente coletivo da massa espectadora. Escavando a história do cinema, em tempos de guerra ideológica, tínhamos desde Eisenstein, Vertov a Riefenstahl. Frente a esta enorme gama de referências, utilizávamos de algumas táticas (estratégias) na busca pela união – mescla – de uma estética pop-experimental com um claro e objetivo conteúdo crítico, explicitamente contracultural: tínhamos algo a dizer, a propor para ajudarmos a transformar o mundo e era o que fazíamos e no que acreditávamos, estávamos em consciente diálogo com todo o espetáculo pelo qual éramos bombardeadas cotidianamente!

Como a ênfase principal encontrava-se na disseminação funcional da informação, trabalhávamos os planos e sequências para que se movessem rapidamente, e [aparentemente] a obra necessitava de múltiplas visitas, mas ainda assim o ponto de partida que nos impulsionava, como disse, estava numa eficiente transmissão [fluxo] de dados sócio-políticos através do ritmo

[dinâmica] construído na [próprio da] montagem. Porque era bastante claro a nós que os jovens – como nós, 20 e poucos anos de idade – buscavam respostas para questões que vão além de uma tal teoria intelectual. Queríamos ir além do que considerávamos como a estratégia principal da elite de Esquerda para vistoriar o sistema (se isso é realmente o que eles estavam tentando alcançar). Porque o ‘público de massa’ não vai ajudar ninguém a transformar o mundo a menos que veja evidências tangíveis – em um nível bastante básico mesmo – da criminalidade e das injustiças a ponto de se sentirem cúmplices dos questionamentos que complexificam o sistema em que estamos inseridos. A chamada “massa” não responde às hiper-verborragias. Eles querem isto em estilo televisivo! Vocês podem esnobar e rejeitar esta abordagem da publicidade e dos videoclipes, mas, ao contrário, nós partíamos da linguagem ‘pop’ para realizar nossas interpretações deste reino *mainstream* [do espetáculo] e queríamos entregar à domicílio (distribuir mesmo) nossos próprios discursos sócio-políticos – enunciados contraculturais –, no estilo mais carismático possível. Éramos, dessa maneira, capazes de transformar os meios de comunicação em [contra-]armas: “*Weaponize the media*”! E não podemos esquecer também que Mari se formou em cinema na FAAP enquanto eu havia desenvolvido, entre 1998 e 1999, uma revista voltada ao público jovem onde – desde o estudo da paleta de cores às informações textuais – tudo era pensado para se adequar ao interesse de uma faixa etária entre 16 e 21 (jovens em idade entre o ensino médio e o início da vida universitária).

Desta maneira, em termos de forma e linguagem, as “retóricas audiovisuais” faziam uso de um estilo ensaístico mesclado às técnicas características do “vídeo-remix”. À época, trabalhávamos também como *Visual Jockeys [VJs]* – desde o “eletrônico-analógico” [utilização de equipamentos “obsoletos” originalmente construídos para ilhas-de-televisão, edição ao vivo de canais-fontes] à tecnologia digital. Então, para dialogarmos com o público, construíamos nossos discursos desde a apropriação de referências audiovisuais [trechos de filmes e vídeos] em “*pre-sets*” [pré-organização do material existente como um banco-de-dados para as entradas na mesa mixer. A chegada do digital trouxe uma nova orientação lógica a estes “arquivos”, posteriormente linkados então a controladores midi]. Todo o material audiovisual (nosso ou de terceiros) deveria estar pensado em “*loop*” [amostras de materiais audiovisuais em funcionamento de repetição constante] para que pudéssemos retrabalhá-los com técnicas como o “*scratch*” [prática comum ao *Dj’ing* iniciada nas *pick-ups*; consiste em retrabalhar, com idas e vindas, o material audiovisual em andamento]. Passávamos muito tempo concebendo formas de tornar a informação apresentada mais visceral ao público que queríamos [pretendíamos] atingir. Então, não apenas em teoria mas na prática bastante palpável de uma “democratização midiática”, tínhamos autonomia em produzir nossos vídeos a partir de um punhado de cabos, um aparelho de VHS, uma *handycam* miniDV [de 1CCD] e um computador PC, sem qualquer necessidade de entrar em um estúdio [estrutura profissional de produção]. Algo básico – elemento crucial – além *hardware*, são os *softwares*, claro; mas ainda assim nós “somente” precisávamos de um bom editor de vídeos, bem como algumas ferramentas básicas para *design*. Podemos dizer que nossa produção era feita caseiramente, mesmo quando Mari investiu em um *Powerbook*¹³⁷ de 12 polegadas, o que facilitou a realização dos trabalhos em *vjing* [pela portabilidade do computador] além da possibilidade de

testes em distintos *softwares* de código aberto desenvolvidos especificamente para vídeo, como o extinto holandês *Keyworx* que rodava apenas naquelas antigas versões de *hardware* e sistema operacional da Apple.

Enfim, é isso que tentávamos fazer para ajudar a corroborar um algoritmo funcional sobre as maquinações e os mecanismos de poder, tal era nossa estética e linguagem de contestação no mundo em que vivíamos. O espetáculo estava – e segue – em pleno vigor e precisávamos construir a nós mesmas como um rival poderoso – ou seja, como comunicadoras audiovisuais – se quiséssemos ter algum tiro certo nos corações e mentes das novas e próximas gerações.

...

[Após a projeção comentada do portfólio, li o parágrafo final]

...

Então, para quem – como nós – acreditava à época que “está tudo aqui e agora, de uma perspectiva da mídia tática”, como afirma Marshall (2003), façamos uma brevíssima e objetiva avaliação, para que [re]pensemos e questionemos os dias atuais: se havia uma guerra pela tomada do poder midiático, flusserianamente foram as empresas de computadores e desenvolvedoras de *software*, em particular a Apple e a Adobe, que “venceram”? E, ainda, se pensarmos em termos de distribuição, seriam as operadoras com fibra óptica e/ou telefonia móvel – com seus preços abusivos ainda em nosso país, serviços na maioria das vezes de péssima, duvidosa e desleal qualidade além do acesso irrestrito às nossas transmissões –, que controlam a “mídia tática”? Interessam-me tais questionamentos, pois o desenvolvimento da infra-estrutura que iria disseminar nossos trabalhos e ideais e a questão de pensar em termos de nossa própria independência [nosso próprio canal] de transmissão, passa por estas camadas – instâncias – tecnológicas e de poder. Sim, constantemente nos apropriamos das ‘novas tecnologias midiáticas’ na tentativa de subvertê-las, mas aparentemente – antes de tudo – elas têm se apropriado, e cada vez mais, de nossos sonhos.

- AGAMBEN, G. Aby Warburg e a ciência sem nome (trad. Richard Andeol. Dossiê Aby Warburg; org. Cesar Bartholomeu). In: **Revista Arte e Ensaios**. UFRJ, n19, 2009, pp. 132-143.
- ALBERA, F. **Eisenstein e o construtivismo russo**. São Paulo: Cosac-Naify, 2002.
- BENJAMIN, W. **Obras Escolhidas, vol.1**. Brasiliense: São Paulo, 1993.
- BENJAMIN, W. Teoria do conhecimento, teoria do progresso. In: **Passagens**. São Paulo: Imprensa Oficial, 2007, p. 499-530.
- CARDOSO, R. **Uma introdução à história do design**. Ed. Edgard Blucher: São Paulo, 2004.
- DANTO, A.C. **A Transfiguração do lugar-comum**. SP: Cosac Naify, 2010.
- DICK, P.K. **Do Androids Dream of Electric Sheep?** NY: First Ballantine Books Trade Paperback Edition, 1996.
- DIDI-HUBERMAN, G. **Pathos and Praxis (Eisenstein versus Barthes)**. In: KLEIMAN, N.; SOMAINI, A. (org) Notes for a General History of Cinema. Amsterdam University Press, 2016.
- EISENSTEIN, S. **Notes of a Film Director**. Foreign Languages Publishing House: Moscow, 2012.
- EISENSTEIN, S. A forma do filme. Rio de Janeiro: Zahar, 1990.
- EISENSTEIN, S. **O sentido do filme**. Rio de Janeiro: Zahar, 2002.
- GINZBURG, Carlo. **Medo, Reverência, Terror**. São Paulo: Companhia das Letras, 2014.
- GINZBURG, Carlo. De A. Warburg a E.H. Gombrich: notas sobre um problema de método. In: GINZBURG, C. **Mitos, Emblemas, Sinais – morfologia e história**. São Paulo: Companhia das Letras, 2007. pp.41-93
- JOHNSON, C.D. **Memory, metaphor, and Aby Warburg's Atlas of images**. Cornell University Press, 2012.
- KANDINSKY, W. **Ponto e linha sobre plano**. SP: Martins Fontes, 1996.
- KANDINSKY, W. **Do espiritual na arte**. SP: Martins Fontes, 1996
- LUPTON, E., MILLER, J. (org). **ABC da Bauhaus**. SP: Cosac Naify, 2008.
- LUPTON, E., PHILLIPS, J. (orgs) **Novos Fundamentos do Design**. SP: CosacNaify, 2008.
- LÜTTICKEN, S. 'Keep Your Distance' Aby Warburg on Myth and Modern Art". In: **Oxford Art Journal**, Vol. 28, No. 1 (2005), pp. 47-59.
- MANOVICH, L. **Visualizing Vertov**. 2013. Disponível em: < <http://goo.gl/J2riNb> >, acesso em 13/02/2014.
- MICHELSON, Annette. **Kino-eye: the writings of Dziga Vertov, Elizaveta Sviloca and Mikhail Kaufman**. Berkley: UCLA Press, 1984.
- SZAFIR, M. Design (tele-)audiovisual: os gestos de montagem em Black Mirror. In: **Portuguese Journal of Moving Image (Aniki)**, vol6, n1, 2018b, pp.107-131.
- SZAFIR, M. Os gestos de montagem nas artes audiovisuais: ensino-aprendizagem dentre as estéticas do banco-de-dados. In: **REBECA 13**, vol7, n1, pp.61-103.
- SZAFIR, M. Las formas videográficas en la Sociedad del Espectáculo (trad. Luciana Fleischman). In: **Proceedings XV Foro Académico de Arte y Diseño Latinoamericano**, 2018a, pp.223-232.
- SZAFIR, M. Composição: Ensaio em 03 Movimentos. In: **Revista Ouvirouver**, v.14, n.2, 2018c, pp.340-360. Disponível em: < <http://www.seer.ufu.br/index.php/ouvirouver> >. Acessado em: 28 de novembro de 2018.
- SZAFIR, M. Stream'Engrams @ Audio-Visual Design'ing #17. In: **Catalogue of the XIV Academic Forum Latin American Art and Design**. ISEA, [2016] 2017. < <https://issuu.com/imagenfest> >, Acessado em: maio de 2018.
- SZAFIR, M. Montagens audiovisuais extra-apropriação: por uma pedagogia do filme-ensaio na cultura digital. In: Brandão, A.; Sousa, R. (orgs) **A Sobrevivência das Imagens (SOCINE)**. Campinas: Papyrus, [2014] 2015a, pp.153-175.
- SZAFIR, M. **Retóricas Audiovisuais 2.1 – Ensino e Aprendizagem Compartilhada: Passado, Presente, Futuro ou Por uma Arqueologia-Cartografia da Montagem**. Tese de Doutorado. Universidade de São Paulo: ECA-USP, 2015b.
- SZAFIR, M. **Retóricas Audiovisuais 2.0 – do online found footage ao filme-ensaio, a ideia do vídeo remix/mash up como collage-essay**. Anais ABCIBER: Florianópolis, 2011. Disponível em: < <http://abciber.org.br/simposio2011/anais/Trabalhos/artigos/Eixo%201/9.E1/170%20veeeeer.pdf> >. Acessado em 28 de novembro de 2018.
- SZAFIR, M. **Retóricas Audiovisuais**. Disertação de Mestrado. Universidade de São Paulo: ECA-USP, 2010.
- VERTOV, D. [KAUFFMAN, D.A]. Extrato do ABC dos Kinoks. In: XAVIER, I. (org). **A experiência do cinema: antologia**. Rio de Janeiro: Graal-Embrafilme, 1983; p.263-266.
- WARBURG, A. **Histórias de fantasmas para gente grande**. São Paulo: Companhia das Letras, 2015.



A MON TAGEM

NOS DOCUMENTÁRIOS SERGIPANOS:
(2005 – 2015)

Luzileide Silva

A MONTAGEM

NOS DOCUMENTÁRIOS SERGIPANOS: (2005 – 2015)

Luzileide Silva

RESUMO

A análise propõe uma reexatão sobre a montagem dos documentários premiados pela Mostra Competitiva de Curtas Sergipanos, no período de 2005 a 2015. A partir da observação da utilização das imagens-sons e das ligações criadas pelos processos operacionais e conceituais da montagem buscamos compreender como se estabeleceram as relações narrativas, significativas, reexivas ou emocionais nesses documentários. Como também, identificar aspectos específicos da montagem dos documentários sergipanos.

A falta de um acervo organizado e a inviabilidade de acesso direto às películas dificultam a busca por informações tanto históricas quanto técnicas sobre as produções audiovisuais realizadas em Sergipe. Portanto, investigar as obras sergipanas torna-se importante para lançar um olhar sobre quem são seus produtores, quais as estéticas, as temáticas e os aspectos que representam essa produção. Ao analisarmos os documentários sergipanos não buscamos compreender apenas a concepção das obras, mas também indícios do que é particular ao modo de fazer desse local. Ao todo, foram analisados os 11 documentários premiados pelo Festival Curta-Se durante uma década¹³⁸. Acreditamos que esses filmes representam uma parcela significativa dos documentários produzidos no período, já que o Curta-Se, é uma das principais janelas de exibição de curtas-metragens do estado.

Sendo assim, através da análise dos documentários *Estamos na Mussuca* (2007) de Livia Lessa, *Vira-mundos* (2007) e *Você conhece La Conga* (2008) de Sérgio Borges, *Deu Bode* (2008) de Fátima Góes, *O arquivo de Ivan* (2009) de Fábio Rogério, *Josefa da Guia* (2010) de Rita Simone, *Rezou à família e foi ao cinema* (2011) de direção coletiva do Núcleo de Produção Digital Orlando Vieira, *Caixa d'Água Qui Lombo é esse?* (2012) e *Conflitos e Abismos – A expressão da*

condição humana (2015) de Everlane Moraes, *A mão que borda* (2013) de Caroline Mendonça e *O Muro é o meio* (2014) de Eudaldo Monção Júnior, buscamos compreender como, através de processos operacionais e conceituais da montagem, os documentários sergipanos criam suas relações narrativas, significativas, reflexivas e emocionais.

A imagem e o som no documentário.

Entendemos que documentários não são simples transcrição da realidade, mas produtos compostos de informações e estímulos visuais e sonoros, que usam certa dose de elementos fictícios para construir suas narrativas, mas que nem por isso deixam de se referir a uma determinada realidade. De modo geral, podemos dizer que os documentários, assim como outros produtos audiovisuais, são constituídos de ligações de sons e imagens e é através da seleção e organização desses elementos imagéticos e sonoros pela montagem que as mensagens se articulam. Portanto, entendemos que o uso desses elementos no documentário possui determinadas especificidades, pois nele as imagens e os sons adquirirem a intenção de reapresentar o mundo real. Essa particularidade acaba os diferenciando da ficção, que emprega os elementos para simular o mundo real.

Para melhor compreendermos o uso dos elementos imagéticos e sonoros nos documentários, inicialmente, nos baseamos no emprego dos elementos sugerido por Sérgio Puccini (2009) em sua tese sobre o papel do roteiro no documentário. Nela, o autor aponta como pensar o uso do som e da imagem já no roteiro, o que nos permitiu visualizar os possíveis empregos desses elementos pela montagem. Puccini (2009), categorizou a imagem em: tomada direta, o material de arquivo e os recursos gráficos; e o som em: som direto, som de arquivo, voz over, efeitos sonoros e trilha musical. Essa tipificação nos atentou para a existência de camadas, tanto imagéticas quanto sonoras e, utilizando o conceito de camadas verticais de Eisenstein (2002)¹³⁹, passamos a observar como as camadas podem ser criadas pela variação de elementos e a forma como interagem entre si para formar o todo fílmico.

Apesar da categorização de Puccini (2009) ter nos norteado em relação ao emprego dos elementos pelo documentário, ao observar com o olhar da montagem, sentimos a necessidade de reorganizarmos a classificação do som, sintetizando as categorias que tratam da fala em uma única categoria – *voz textual*¹⁴⁰. Nesta categoria, englobamos tanto as falas captadas em sincronismo com a imagem em direto (entrevistas); as advindas de arquivos sonoros como programas radiofônicos, discursos, etc. (material de arquivo); quanto a trilha musical, desde que esta crie argumentos dentro da estrutura narrativa¹⁴¹.

Em relação à categoria da imagem, também fizemos uma pequena reorganização relacionada à fotografia, pois entendemos que a fotografia se enquadra como material de arquivo, isto é, produzida em um determinado momento histórico, com sentido e significado próprio. Desta forma, chegamos a essa (re)elaboração dos elementos:

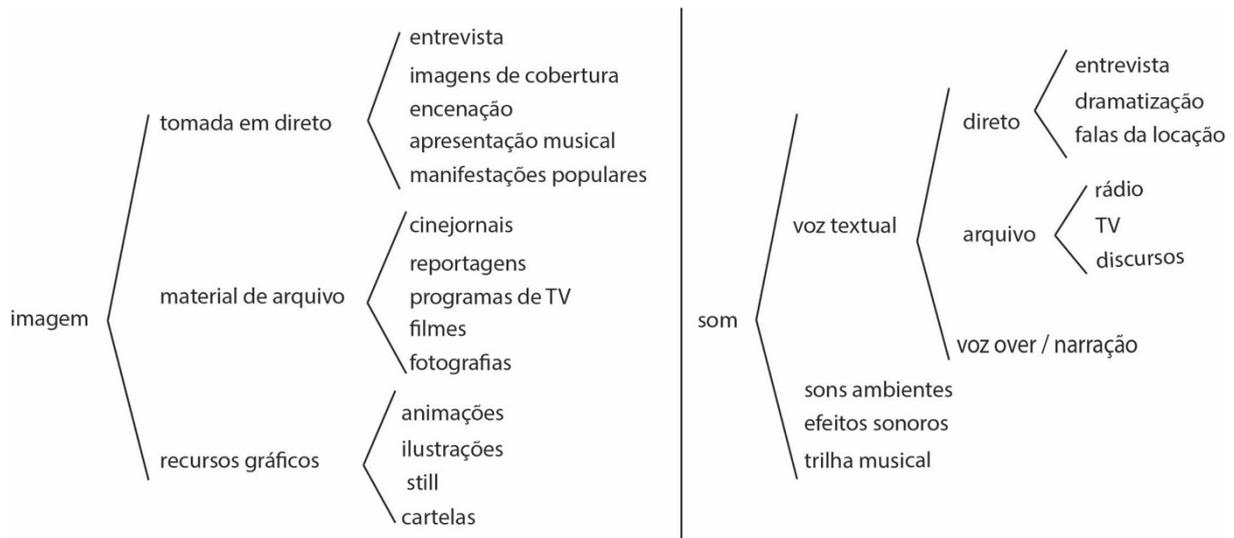


Figura 01 – Elementos imagéticos e sonoros do documentário.

Montagem como Processo

A montagem cinematográfica, mais do que uma simples técnica, é um princípio de criação através do qual os elementos são estruturados por uma determinada ordem forjando histórias dramáticas, cômicas, abstratas, reflexivas, etc. Fernando Morales Morante (2013) considera que a montagem é uma ferramenta de construção que pode ser pensada a partir de processos operacionais e conceituais e observada como procedimentos que funcionam para produzir discursos, sensações e sentimentos. Para ele, o processo operacional da montagem consiste na função de selecionar, cortar e organizar as imagens e sons para que formem o todo fílmico; e o processo conceitual busca criar relações espaço-temporais através da combinação e duração de fragmentos, ou seja, é aquele “que permite articular uma mensagem audiovisual com fluidez, coerência, ritmo e expressão própria”, mas que seguem a intenção do diretor e dependem da capacidade de compreensão do espectador (MORANTE, 2013, loc. 329).

De forma mais detalhada podemos dizer que os *processos operacionais* são técnicas de caráter geral da montagem que se aplicam a qualquer tipo de produto audiovisual. Através deles também é possível criar funções comunicativas, além de redesenhar o espaço e o tempo, fazendo compreensível ou eficaz a reapresentação estética do audiovisual (MORANTE, 2013, loc. 332). No caso da nossa análise, esse tipo de compreensão permite observar de que forma a montagem manipula e maneja as imagens e os sons nos documentários. É também através dessa percepção que será possível notar como a montagem serve como instrumento regulador da informação visual e sonora contida em cada tomada, podendo mostrar ou ocultar aspectos, detalhes e outros referentes chave da informação.

Uma das primeiras operações da montagem é a seleção, que é um processo técnico com alguns subprocessos que implicam em algumas funções comunicativas, tais como a seleção das melhores tomadas e trechos de tomadas, ou seja, a escolha de informações, que correspondem ao corte. Normalmente no documentário, a seleção acaba levando em consideração critérios argumentativos, estéticos ou dramáticos das tomadas. Já na ficção, por exemplo, a seleção

pode ser feita ainda na fase de gravação e tem como relevância erros de atuação, luz ou ruídos indesejados (MORANTE, 2013). No documentário as tomadas geralmente não possuem o controle total nem as repetições que existem na ficção, então, o papel da seleção corresponde à observação das informações e a escolha de quais devem ser agregadas ou não à narrativa (BORDWELL, 2013).

Também está ligada a seleção o processo de tempo de exposição das informações, ou seja, quanto tempo deve durar a exibição de cada elemento. Essa decisão é capaz de mostrar ou ocultar algo e incide sobre pontos narrativos importantes como a construção do drama, do suspense, do contraste ou mesmo das relações rítmicas do filme. Ainda de acordo com Morante (2013), a duração da informação pode ser pensada levando em consideração alguns aspectos, tais como: adicionar/eliminar informação, em outras palavras, o que se deve mostrar ou o que se deve suprimir de informação, também qual a motivação dessa decisão e no que implica essa escolha; expandir as ações do tempo, podendo ser através da montagem paralela ou mesmo através de técnicas como o *slow motion*; sintetizar informações, isto é, a capacidade de condensar os dados, reduzindo o tempo através de procedimentos, conseguindo que essas ações sejam compreensíveis.

A segunda fase do processo operacional da montagem consiste na ordenação dos elementos, ou melhor, na escolha do posicionamento dos elementos imagéticos e sonoros para produzir sentido (MORANTE, 2013). De acordo com Vicent Amiel (2011), tanto a seleção e o ordenamento dos elementos procuram seguir o que já foi previamente fixado pelo argumento do filme, isto é, já existe uma pré-disposição do que deve ser selecionado e como deve seguir a justaposição dos elementos, pois todo filme possui desde o momento de sua idealização uma noção ou intenção.

Dessa forma, podemos entender que o processo de ordenação é uma operação guiada pela montagem para criar sentido, construir ideias e sensações. No caso dos documentários, a organização dos elementos é avaliada pelo poder de persuasão e convencimento que produz (NICHOLS, 2005). Porém, deve-se atentar para as conexões criadas pela ordenação, pois quando não apresentam clareza podem interferir no entendimento final da narrativa¹⁴² alterando a compreensão da realidade reapresentada no documentário (SPENCE; NAVARRO, 2011).

Enquanto os processos operacionais se concentram na técnica e/ou em operações, os *processos conceituais* se baseiam na criação das relações espaço-temporais geradas através da combinação dos elementos, ou seja, se estabelecem a partir das conexões originadas dos processos operacionais. No entanto, a informação, a duração, a ordem e a sequência que os elementos formam quando associados podem elucidar e enfatizar certos aspectos, seja de temáticas ou de personagens (SPENCE; NAVARRO, 2011).

Um desses aspectos é a continuidade, a qual pode ser conduzida através de um processo racional, indutivo ou dedutivo, nem sempre linear, sendo justificada não pela reconstrução espacial ou temporal, mas pelo predomínio da estrutura argumentativa, que não interfira na coerência e na interpretação lógica (MORANTE, 2013). Diferente do filme de ficção, onde a continuidade pretende recriar os movimentos e o espaço-tempo, no documentário a continuidade articula os

elementos privilegiando a lógica do argumento, que tem o objetivo de sustentar afirmações feitas sobre o mundo (SPENCE; NAVARRO, 2011). Bill Nichols (2009) denomina esse tipo de montagem como de evidência, pois os cortes se organizam para dar a sensação de argumento único, convincente, sustentado por uma lógica, contribuindo para a representação de um processo total e não para o desenvolvimento de um personagem individual.

Nem sempre criar continuidade é a intenção do corte ou da junção. Às vezes, sua motivação é gerar possibilidades rítmicas, gráficas ou temporais criando uma relação emocional por meio da luz, texturas, formas, movimento, tons, muitas vezes estruturados de acordo com a sonoridade musical. Normalmente, a criação dessas possibilidades não está ligada apenas ao ordenamento ou a duração dos sons e imagens, mas sim à maneira como os elementos se somam e acabam por gerar novas significações. Por exemplo, “o prolongamento de um plano pode gerar suspense e um corte rápido pode gerar surpresa; já a repetição de um elemento diversas vezes pode reforçar uma ação” (MORANTE, 2013, loc.1272).

Podemos dizer que esse tipo de relação entre os elementos tem uma ligação com a montagem por correspondência¹⁴³ que constrói argumentos através da sugestão de mundo, fazendo com que o mundo reapresentado no documentário seja percebido e sentido. Ou seja, são associações feitas através do contato dos múltiplos fragmentos de mundo com a subjetividade individual do espectador. Esse tipo de ligação explora elementos básicos do cinema como imagem, som e temporalidade; um método que não se articula com a representação da ação, nem com a lógica do raciocínio, mas com a criação de sentimentos (AMIÉL, 2011).

No entanto, muitos documentários traçam seus eventos de forma linear através de um processo cronológico onde os acontecimentos se impulsionam para frente, esse processo é denominado de desenvolvimento. Pois, esse tipo de ordenação entre os elementos procura levar a narrativa para um destino implícito, assim, as conexões são criadas para responder questionamentos gerados anteriormente. Na montagem por desenvolvimento, a ligação de cada novo elemento é ordenada para modificar o próximo ao mesmo tempo que influência o significado da anterior fazendo a narrativa avançar (SPENCE; NAVARRO, 2011).

Já o contraste é um aspecto do processo conceitual que busca criar novas significações por meio do conflito entre as diversas visões de mundo. Tal como sugere Eisenstein (2002), essas ligações são compreendidas através do embate das duas realidades antagonistas, demonstrando uma operação intelectual de apreensão do mundo. O contraste ou a contradição representam conceitos que se formam e ganham força com a aproximação entre eles, pois sozinhos assumem discursos distintos, também, podem servir para promover diferentes opiniões nos sujeitos ou mostrar ambos lados de um argumento, dando ao documentário um ar de imparcialidade (AMIÉL, 2011).

As conexões por clarificação ocorrem para complementar uma descrição e é responsável por acrescentar detalhes que muitas vezes estão suprimidos na voz textual, ou seja, é a ilustração para uma ideia ou um argumento (SPENCE; NAVARRO, 2011). A clarificação também pode mostrar algo do que se fala metaforicamente e está diretamente ligada a formulações simbólicas. Outras vezes essa ligação é explícita e tem a intenção apenas de mostrar exatamente do que se fala.

Contudo, é preciso compreender que nem sempre um documentário utiliza apenas um tipo de conexão. Normalmente, vários tipos de ligações são empregues para conseguir estruturar a narrativa. Entretanto, quase sempre existe um modo dominante, que se destaca na constituição do filme. Para investigar o uso e as conexões criadas nos documentários foi necessário, primeiramente, decompô-los, de modo a entender como se dá o emprego de cada elemento, para depois observar a relação que se estabelece entre eles, ou seja, notar como se associam para criar a narrativa do documentário¹⁴⁴.

A montagem nos documentários sergipanos contemporâneos

Verificamos que no documentário sergipano existe uma grande variação no uso da imagem e do som pela montagem e que eles se estruturam principalmente por meio da entrevista, imagens integradas, imagens de arquivo e trilha musical. Também notamos, que a entrevista é o meio mais comum de elaboração dos argumentos que se desenvolvem para responder um questionamento, na maioria das vezes através de uma continuidade lógica. Porém, apesar de um número considerável de documentários sergipanos contemporâneos ainda apresentarem essa forma de estruturação, observamos que alguns deles organizam os elementos imagéticos e sonoros para criar emoções e reflexões.

Para Spence e Navarro (2011), os documentários contemporâneos incorporam diversas formas de asserções e não procuram apenas informar, mas provocar pensamento e sensações. Em uma parcela dos documentários sergipanos analisados é possível observar algumas dessas características, como o abandono do uso dos elementos para evidenciar algo, isto é, indica que os documentários sergipanos contemporâneos passam a experienciar formas diferenciadas de incorporação dos elementos, numa tentativa de reflexibilidade, interatividade e criação de sentimentos.

Para observar tais modificações, nossa análise parte inicialmente do uso da voz textual e busca observar como as informações são selecionadas e organizadas no documentário. Depois tentamos perceber como elas se ligam as imagens/sons e com qual finalidade. Como nos atenta Nichols (2005), a introdução do som no cinema faz com que a entrevista se torne a principal forma de asserção do documentário, então notamos que o documentário sergipano da última década segue nesta direção e elabora seus argumentos através das entrevistas, evitando construções com a narração.

Também notamos que a grande maioria dos documentários analisados utilizam diversos depoimentos para defender uma temática única. Frequentemente, neste tipo de construção a montagem organiza os depoimentos de uma maneira em que o primeiro personagem introduz a temática que passa a ser desenvolvida em conjunto com outros personagens (GALVEZ, 2008). Este é o caso de *Estamos na Mussuca* de Livia Lessa, *Deu Bode* de Fátima Góes, *Vira-mundos* e *Você Conhece La Conga?* de Sérgio Borges, *O muro é o meio* de Eudaldo Monção Júnior e também *A mão que borda* de Caroline Mendonça. Nestes documentários uma primeira personagem problematiza ou introduz o assunto, a próxima personagem prossegue com um novo dado, que avança para um novo fato que continua a ser desenvolvido pelas próximas personagens. Apesar

destes documentários utilizarem diversas entrevistas para defender uma temática, observamos que a forma de estruturação de cada um é distinta.

Enquanto *Estamos na Mussuca*, *Você conhece La Conga?*, *o Muro é o meio* e *A mão que borda* utilizam diversas vezes os mesmos entrevistados para construir suas narrativas, *Vira-mundos* e *Deu bode* utilizam a fala de cada entrevistado somente uma vez. Mas *Vira-mundos* ainda emprega a entrevista de forma cíclica, em que cada entrevistado começa o depoimento abordando o tema a partir do mesmo ponto e gera a unicidade a partir da repetição, ou seja, a semelhança dos relatos cria a ideia de veracidade do tema defendido.

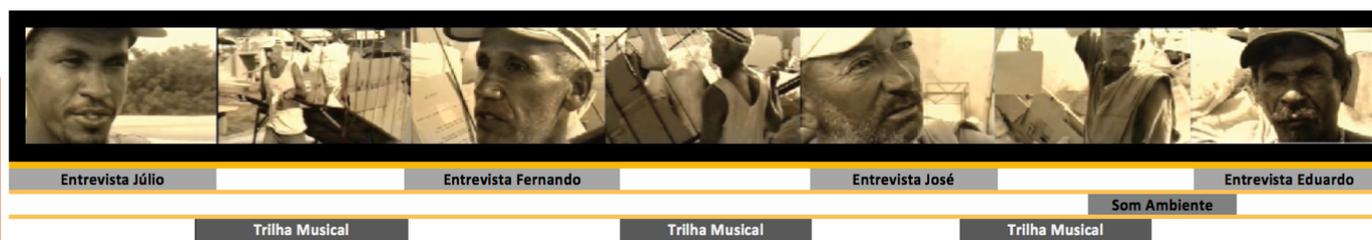


Figura 01 – *Vira-Mundos*: Utilização única de personagem - frames do documentário.

Já, *Estamos na Mussuca*, *Você conhece Lá Conga?* e *O muro é o meio* usam especialistas para constituir suas narrativas. O especialista não tem uma conexão direta com a temática/objeto/sujeito documentado, ele apenas “tem um conhecimento sancionado, legitimado por instituições, tais como, universidades, organismos de investigação, etc.” (SPENCE E NAVARRO, 2011, p.62). Entretanto, em *Você conhece La Conga* o especialista é utilizado para criar novas conjecturas, desafiar os relatos anteriores e produzir reflexão sobre as verdades relatadas pelos outros personagens. Em *o Muro é o Meio* e *Estamos na Mussuca* o especialista é utilizado para atestar o que é dito pelas outras entrevistas, como uma autoridade que valida a verdade.



Figura 02 – *O Muro é o meio*: o uso do especialista - frames do documentário.

O documentário *A Mão que Borda*, que também utiliza diversas vezes os entrevistados para construir sua narrativa, mas o faz fragmentando as vozes para construir uma ideia. Podemos perceber esse tipo de estruturação já na fala introdutória que explica como e quando se começa a bordar na cidade de Cedro de São João, ao invés de uma única personagem expor como isso ocorre e as outras acrescentarem informações para desenvolver a narrativa, a montagem une essas diversas vozes, quase as sobrepondo, assim, elas se somam e apresentam um argumento único, como se apenas uma voz narrasse o fato.



Figura 03 - A mão que borda: Criação de ideias através da fragmentação das falas - frames do documentário.

Ainda com base em diversas entrevistas que giram em torno de uma temática temos o documentário *Caixa d'Água Qui Lombo é esse?* de Everlane Moraes, onde a estruturação das entrevistas se dá através da soma de várias falas que criam ecos e se transformam em uma ideia, conceito ou sentimento. Em *Caixa d'Água Qui Lombo é esse?* as entrevistas são utilizadas em *off*, ou seja, desagregada da sua imagem natural, não permitindo que se identifique quem profere os depoimentos, então, muitas vezes as falas são sobrepostas para criar ecos e gerar a ideia de verdade abstrata, pois não parte de fatos observáveis mais memórias e pressuposições de uma verdade¹⁴⁵.

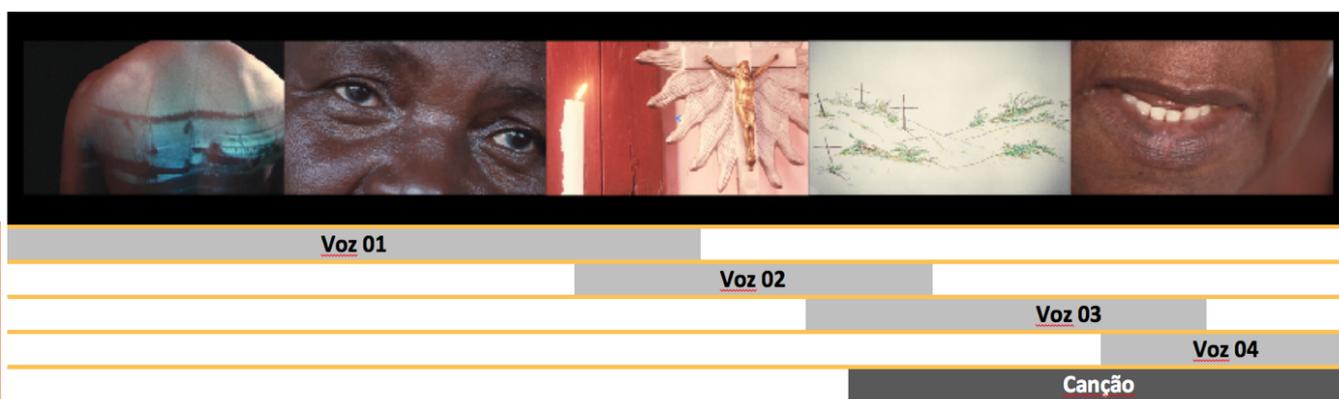


Figura 04 - Caixa D'Água Qui Lombo é esse?: Sobreposição de vozes - frames do documentário.

Alguns dos documentários sergipanos também usaram a entrevista de um único personagem para estruturarem suas narrativas, esse tipo de documentário normalmente possui cunho biográfico, em que o personagem é o assunto, ou centrado em um personagem que possui um conhecimento em particular em algo (GALVEZ, 2008). *O Arquivo de Ivan* é um exemplo deste último caso, apesar das intromissões do diretor, é a expertise de Ivan Valença que proporciona a base para a construção dos argumentos.



Entrevista

Figura 05 – O Arquivo de Ivan: Participação do diretor - frames do documentário.

Já, *Rezou à família e foi ao cinema* e *Dona Josefa: A guia da Serra* se constituem como documentários biográficos, em que os entrevistados falam de si mesmos e suas visões de mundo. No entanto, apesar de *Dona Josefa: A guia da Serra* centrar o discurso em um único personagem, utiliza outros dois personagens para atestar o que é dito. Mas diferente do que Valéria Valenzuela Galvez (2008) indica para o uso desse recurso, o documentário *Dona Josefa: A guia da Serra* não tem uma proposta auto-reflexiva, a personagem apenas evidência suas atividades, afim de atestar sua importância para a comunidade.



Figura 06 – Dona Josefa: A guia da serra: Entrevista - frames retirados do documentário.

Ainda em relação à utilização da voz textual, observamos que a narração é um recurso pouco utilizado no documentário contemporâneo sergipano, talvez por remeter ao documentário clássico. Mas de acordo com Galvez (2008) alguns documentários contemporâneos na América Latina vêm utilizando a narração como forma de apreciação subjetiva do mundo. Nos documentários sergipanos analisados, a narração foi usada apenas duas vezes: em *Você conhece La Conga?* e *Conflitos e Abismos – a expressão da condição humana*. No entanto, em *Você conhece La Conga* o narrador exerce uma forma de ligação entre as entrevistas, geralmente narrando os textos das imagens dos cordéis que separam os blocos argumentativos das entrevistas, sendo uma espécie de fio condutor. Porém, *Conflitos e Abismos* não utiliza a narração em estilo voz de Deus ou mesmo como um informativo que precise ser validado pela entrevista. Em *Conflitos e Abismos* a diretora compilou e transcreveu a entrevista concedida pelo personagem em um texto que foi posteriormente narrado por ele. Apesar da narração ser usada como recurso estilístico e combinada com outros elementos tanto sonoros quanto imagéticos para criar ideias e sensações, notamos que a intervenção da diretora não permite que ela seja totalmente subjetiva, pois não torna possível identificar até que ponto essa narração é auto referencial.

Em nossa análise, essa observação inicial de como a voz textual é ordenada ajuda a perceber que, apesar da montagem dos documentários sergipanos se estruturarem de forma diferenciada, uma parte de seus documentários procura expor argumentos para defender uma visão particular e não criar uma reflexão sobre o mundo. Podemos dizer que a voz textual é pensada de forma mais reflexiva em *O Arquivo de Ivan*, *Rezou a Família e foi ao cinema*, *A mão que borda* e *Caixa d'Água Qui Lombo é esse?*. Nestes documentários a voz textual procura criar associação com outros elementos para produzir ideias ou gerar sensações. Em *Conflitos e Abismos*, mais do que criar reflexão sobre o mundo, o que se pretende é explicar os conceitos do artista plástico José Everton dos Santos para constituição de suas obras, porém através de construções abstratas de imagens do mundo, material de arquivo e animação de trechos de suas pinturas.



Figura 07 - *Conflitos e Abismos*: Intensificação da ideia defendida pela narração – frames do documentário.

A partir do entendimento do uso das informações da voz textual na estruturação do documentário passamos a observar como as imagens se associam e com que intenção a montagem as articula. Notamos que os documentários que usam a entrevista para expor e defender uma temática tendem a utilizar as imagens de forma ilustrativa ou comprobatória. Normalmente são imagens integradas, ou mesmo de arquivo, que demonstram detalhes do entrevistado, do seu universo ou ainda de circunstâncias do mundo ao qual se refere os depoimentos. Atentamos para esse tipo de utilização da imagem em *Estamos na Mussuca*, *Vira-mundos*, *Deu Bode*, *Dona Josefa: A guia da Serra*, *O muro é o meio* e em alguns trechos de *A mão que borda*. Nestes documentários a principal função da associação das imagens com a voz textual é demonstrar sobre o quê ou quem se fala.

Entretanto, em alguns dos documentários as imagens são usadas para recriar um tempo passado. Verificamos essa utilização em um trecho de *Você Conhece La Conga*, *A mão que borda*, *Caixa d'Água Qui Lombo é esse?* e *Rezou à família e foi ao cinema*, mas apesar de todos produzirem uma ideia de passado cada um o faz de maneira diferente. Em *Você conhece La Conga* as imagens associadas ao som ambiente recriam o passado através de um *flashback* com uma encenação construída. O mesmo tipo de construção pode ser percebida no início de *Caixa d'Água Qui Lombo é esse?*, onde a encenação construída se liga aos sons ambientes e trilha musical para criar a referência do surgimento da comunidade Maloca.



Figura 09 – *Você conhece La Conga?: Flashback - frames do documentário.*

Em *Rezou à família e foi ao cinema* a construção do passado se dá de duas formas diferente: através da encenação construída e da associação de imagens integradas com a voz textual. O primeiro caso se assemelha com a construção feita no início de *Você conhece La Conga?* e *Caixa d'Água Qui Lombo é esse?*, ou seja, através de uma encenação com roteiro, atores e alteração da coloração das imagens. O segundo se elabora com a ligação entre a imagem e voz textual, o depoimento relata um fato do passado e as imagens procuram criar articulações que indiquem o tempo ao qual o relato se refere, isto é, as imagens só adquirem determinado sentido por se apoiarem nos relatos.



Figura 10 - *Rezou à família e foi ao cinema: Construção do passado - frames do documentário.*

Em *A Mão que Borda* o passado também é elaborado com a colaboração da voz textual, nele são usadas imagens de uma criança fazendo crochê para reproduzir a imagem da infância de uma das entrevistadas, no entanto, essa idealização só é possível por uma indicação feita anteriormente, ou seja, sem a declaração da entrevistada sobre sua infância as imagens poderiam adquirir outro significado.



Figura 11 – *A mão que borda: Imagem da infância para criar a ideia de passado – frames retirados do documentário.*

Os documentários como *Caixa d'Água Qui Lombo é esse?*, *A mão que borda* e *Conflitos e Abismos* também usam as imagens para criar ideias e reflexões, esse tipo de construção nor-

malmente envolve a ligação com a voz textual e os outros sons. Para elaborar ideias e induzir a reflexões *Caixa d'Água Qui Lombo é esse?* usa as imagens abstratas do mundo misturadas a detalhes da Maloca e de seus habitantes. Esse tipo de construção é utilizada diversas vezes na estrutura narrativa do documentário, como no trecho em que as imagens de rostos de moradores são sobrepostas com imagens de arame e se interlaçam com os relatos e os outros sons para criar uma ideia de segregação, ou mesmo no momento em que se cria a ideia de sincretismo religioso através da sobreposição das diversas vozes. As falas associadas a imagens demonstram a mistura entre a cultura africana e a católica.

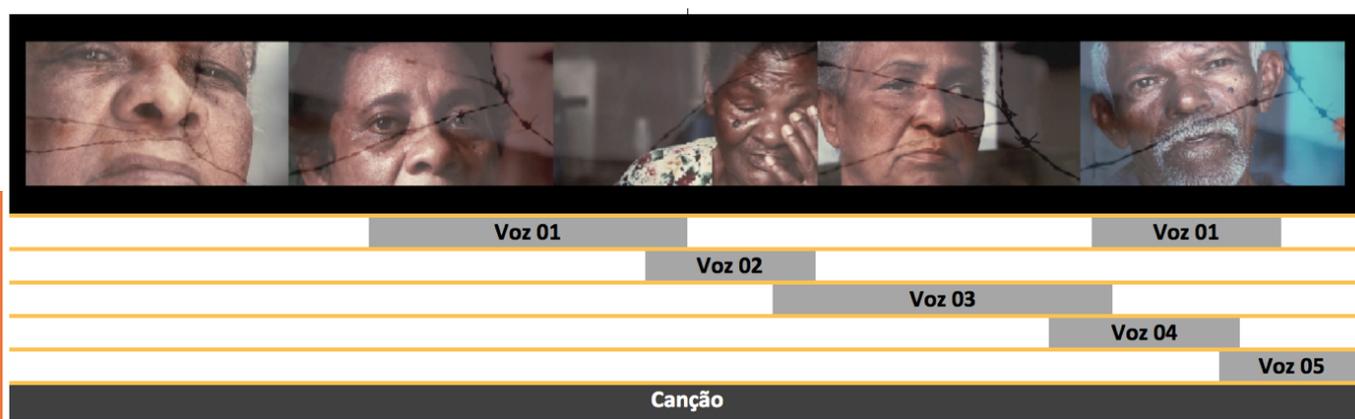


Figura 12 - Caixa D'Água Qui Lombo é esse?: Criação de ideia através da sobreposição - frames do documentário.

Já em *A Mão que borda* a montagem elabora a idealização da cidade de Cedro de São João através da voz textual e de imagens integradas da cidade, para isso as imagens acrescentam informações que não são mencionadas nos relatos, ao final da sequência a combinação entre imagens e as diversas vozes leva a uma idealização da cidade, do seu cotidiano e também da sua constituição geográfica.



Figura 13 – A mão que borda: Idealização da Cidade de Cedro de São João – frames retirados do documentário.

Em *Conflitos e Abismos* a criação de ideias se produz de forma diferente, a narração apresenta uma informação que passa a criar uma significação específica com a inserção de uma próxima sequência. Um exemplo é o momento em que o artista fala sobre a feiura moral e para idealizar essa declaração insere uma sequência de imagens integradas em conjunto com o hino nacional. A associação entre as imagens e a trilha musical se somam à declaração anterior para

construir a ideia de insignificância humana. Neste tipo de construção a montagem produz ecos através da justaposição de imagens e, associadas ao direcionamento da voz textual, geram um conceito, mas que é sugerido anteriormente.

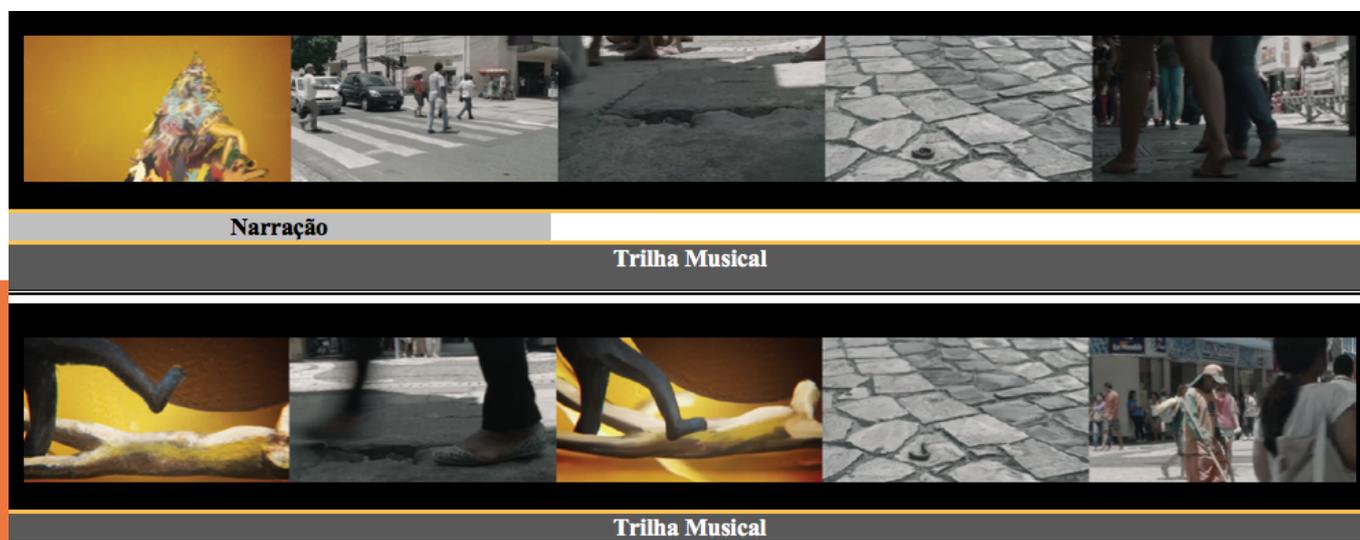


Figura 14 – *Conflitos e Abismos* – expressão da condição humana: Criação da ideia da insignificância humana – frames retirados do documentário.

O material de arquivo também é tratado de forma diferente entre os documentários sergipanos. Em alguns exerce a função de ilustrar e clarificar um fato concreto ao qual se refere a entrevista. Nestas ocasiões normalmente a imagem de arquivo é usada como cobertura da voz textual que é utilizada em *off*. Este emprego pode ser notado em *Estamos na Mussuca*, no momento em que se fala das manifestações culturais da comunidade, o mesmo uso pode ser observado em *Dona Josefa: A guia da Serra*. Já em *Você conhece La Conga?* e *o Muro é o Meio* além de ilustrar a imagem de arquivo procura comprovar e de certa forma intensificar o que os relatos dizem.



Figura 08 – *O muro é o meio*: Imagem para ilustrar – frames retiradas do documentário.

Entretanto, o material de arquivo pode participar de construções mais complexas que buscam criar sentimentos, reflexões e sensações sobre o mundo. O documentário *Rezou à família e foi ao cinema* e *Caixa d'Água Qui Lombo é esse?*, por exemplo, ressignificam o material de arquivo através de projeções para que eles criem novos sentidos em suas narrativas. Enquanto *Rezou à família e foi ao cinema* projeta as imagens de filmes e fotografias, que são fragmentos

da história de Orlando Vieira nas águas do Rio Sergipe para gerar a ideia de memória abstrata; o documentário *Caixa d'Água Qui Lombo é esse?* projeta as memórias da comunidade em corpos de homens e mulheres para criar a ideia de que as marcas da escravidão ainda estão impressas nos moradores da comunidade da Maloca. Em suma construções muito parecidas assumem sentidos e sensações distintos dentro da narrativa dos documentários. Mas é preciso evidenciar que sem as relações criadas com o restante dos argumentos presentes no documentário esse material permaneceria isolado em seu contexto, pois sozinhos dizem muito pouco sendo imprecisas e confusas. O que traz o entendimento é a sua ressignificação, sua ligação com outros elementos para construir uma nova ideia.



Figura 15 - Rezou à família e foi ao Cinema: Falta de clareza das memórias – frames do documentário.

Nos documentários sergipanos observamos que os sons de ambientes e os efeitos sonoros demoram a ser incorporados na estrutura narrativa para criar significações. Podemos dizer que os documentários sergipanos utilizam com frequência a música para ritmar os cortes ou criar momentos de emotivos. Em *Você conhece La Conga* e em *A mão que borda* os sons ambientes são utilizados em alguns trechos para demonstrar o universo das personagens. Esses sons geralmente são utilizados em camadas, ou seja, sobrepostos e se associam com imagens ou mesmo com a voz textual, intensificando o que é dito.

Em grande parte dos documentários sergipanos os sons ambientes são os oriundos da captação da entrevista, ou seja, são sons que compõem o universo do entrevistado e são captados em conjunto com a sua voz durante seu depoimento. Poucos documentários sergipanos exploraram a utilização do som ambiente e efeitos sonoros como *Caixa d'Água Qui Lombo é esse?* e *Conflitos e Abismos*, estes documentários utilizam o som para influenciar as imagens, assim criar e reforçar ideias e sensações. Em *Caixa d'Água Qui Lombo é esse?* os efeitos sonoros criam uma referência cultural e a inserção de sons ambientes geram uma referência de espaço e de tempo. Enquanto em *Conflitos e Abismos* os efeitos sonoros são utilizados para sustentar e intensificar as informações das imagens e da voz textual, nele a música também é usada para demonstrar as referências musicais do pintor, enquanto em *Caixa d'Água Qui Lombo é esse?* a música se incorpora ao discurso e argumentos do documentário.

A partir da observação do emprego dos elementos imagéticos e sonoros pela montagem podemos dizer que os documentários sergipanos desta última década passam a ter uma transformação na utilização da imagem e do som. Ao compararmos o emprego dos elementos em outros períodos históricos do documentário sergipano, notamos que a modificação ocorre principalmente na forma em que criam suas relações e significações. Isto é, existe uma tendência que

segue o documentário contemporâneo como um todo ao abandono de estruturas explicativas e informativas, com grandes trechos em *talking head* e imagens ilustrativas e comprovatórias, para incorporar construções reflexivas e interativas, que gerem sensações e não apenas exponham dados.

Características Explicativas e Informativas	Documentários											
	Estamos na Mussuca (2007)	Vira-Mundos (2007)	Deu Bode (2008)	Você conhece La Conga? (2008)	O Arquivo de Ivan (2009)	Dona Josefa: a guia da serra (2010)	Rezou à Família e foi ao cinema (2012)	Caixa D'Água Qui Lombo é Esse? (2012)	A Mão que Borda (2013)	O Muro é o meio (2014)	Conflito e abismos (2015)	
Voz Textual	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	
Imagem	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	
Som ambiente Efeito sonoro		•	•	•			•	•	•	•	•	
Trilha Musical	•	•	•			•					•	
Características Reflexivas e Interativas												
	Voz Textual				•		•	•	•		•	
	Imagem				•		•	•	•		•	
	Som ambiente Efeito sonoro						•	•	•		•	
Trilha Musical				•		•	•	•		•		

Figura 16 – Uso dos elementos nos documentários sergipanos.

Ao observarmos as produções de outros períodos históricos do documentários sergipano, podemos dizer que a mudança na utilização dos elementos ocorre devido a diversos fatores, tais como a criação do NPDOV e do curso de Audiovisual na UFS, que amadurecem e modificam o olhar estético dos realizadores; do incentivo dos editais, que possibilitam o aumento do número de produções, que com a verba do financiamento experimentam novas linguagens; os festivais de cinema sergipanos que também impulsionam a produção e servem de janela de exibição do que é produzido; e também as tendências do próprio documentário contemporâneo, que passa a usar o som e a imagem para criar reflexão sobre o mundo representado. Podemos dizer que a combinação de todos esses fatores que é possibilitaram uma modificação no uso dos elementos pela montagem.

AMIEL, Vicent. **A estética da montagem**. Tradução: Carla Bogalheiro Gamboa – Lisboa: Editora Texto e Grafia, 2011.

BORDWELL, David; Thompson, Kristin. **A Arte do Cinema: uma Introdução**. Tradução Roberta Gregoli – Campinas, SP: Editora Unicamp, São Paulo, SP: Editora USP, 2013

CARROL, Noel. **Ficção, não-ficção e o cinema da asserção pressuposta: uma análise conceitual**. In: RAMOS, Fernão. **Teorias do Cinema Contemporâneo – Volume II**. São Paulo: Editora Senac, 2005.

CHION, Michel. **La audiovisión – introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido**. Barcelona: Ediciones Paidós Ibéricas, S.A, 1993.

DANCYGER, Ken. **Técnicas de Edição para Cinema e Vídeo – história, teoria e prática**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2007.

EISENSTEIN, Sergei. **A forma do Filme**. Apresentação, notas e revisão técnica, Jorge Avelar; tradução, Teresa Ottoni – Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2002.

GALVEZ, Valeria Valenzuela. **Sujeito, Narração e Montagem – novos modos de representação no documentário Latino-americano contemporâneo**. 2008. 129 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Universidade Federal Fluminense. Rio de Janeiro.

MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. São Paulo: Brasiliense, 2003.

MORANTE, Fernando Morales. **Montaje audiovisual: teoría, técnica y métodos de control**. Barcelona: Editorial UOC, 2013.

NICHOLS, Bill. **Introdução ao documentário**. 4.ed. Campinas: Papyrus, 2009.

NICHOLS, Bill. A voz do documentário. In: RAMOS, Fernão. **Teorias do Cinema Contemporâneo – Volume II**. São Paulo: Editora Senac, 2005.

PENAFRIA, Manuela. **Análise de Filmes – conceitos e metodologia(s)**. In: VI Congresso SOPCOM – 2009. Disponível em: <<http://www.bocc.ubi.pt>>. Acessado em: 31 ago. 2015.

PUCCINI, Sérgio. **Documentário e Roteiro de Cinema: da pré-produção à pós-produção**. São Paulo: Papyrus, 2009.

SPENCE, Louise; NAVARRO, Vinicius. **Craftingtruth: documentary for mand meaning**. Rutgers Universitypress New Brunswick, New Jersey, and London, 2010.

MON TAGEM

E MEMÓRIA: A ORGANIZAÇÃO DO
ÁLBUM EM NO PASARÁN, ALBUM
SOUVENIR, DE HENRI-FRANÇOIS IMBERT

Mili Burzstyn

MON TAGEM

E MEMÓRIA: A ORGANIZAÇÃO DO ÁLBUM EM NO PASARÁN, ALBUM SOUVENIR, DE HENRI-FRANÇOIS IMBERT

Mili Bursztyn

RESUMO

O método de montagem do cineasta H-F Imbert será analisado a partir de *No pasarán*, álbum souvenir (França, 2003). A montagem do filme, calcada na repetição de imagens sobre fatos ocorridos em 1939, (produz um efeito estético de álbum, a ser comentado com base nas noções de escrita de si (FOUCAULT, 2012) e repetição (AGAMBEN, 2007). O documentário será colocado em diálogo com outras obras de Imbert, buscando nesse procedimento comparativo indicações de um método construído a cada filme realizado.

Introdução

Em *No pasarán, album souvenir* (França, 2003) o cineasta francês Henri-François Imbert investiga a origem de seis cartões postais encontrados nos guardados de seus bisavós, habitantes de uma pequena cidade francesa, Le Boulou, a 12 quilômetros da divisa com a Espanha. Os postais retratam a entrada de milhares de refugiados espanhóis na França, no inverno de 1939, após a derrota das forças republicanas na Guerra Civil Espanhola (1936-39) e pertencem à coleção *Reporter Volant*, publicada no mesmo ano pela *Éditions André Poux*. O grupo de refugiados era formado por combatentes republicanos e civis espanhóis que, para escaparem das tropas franquistas, atravessaram os Pirineus Orientais, colocando em risco a própria vida.

A partir da análise das fotografias impressas nos postais, Imbert descobre que, ao cruzarem a fronteira, os espanhóis eram encaminhados pelas autoridades francesas para

campos de refugiados. Ao pesquisar sobre o assunto em arquivos públicos, o cineasta observa que os jornais da época se referiam a estes locais como campos de concentração, mesma nomenclatura adotada posteriormente na Alemanha para designar as prisões para onde eram enviados e assassinados os inimigos do regime nazista durante a Segunda Guerra Mundial (1939-45). Em *No pasarán, album souvenir*, à medida em que a investigação sobre os cartões postais avança, o espectador é confrontado com a dura realidade imposta pelo governo francês aos refugiados da Guerra Civil Espanhola. O dado de que grande parte dos campos franceses perpetuados nos postais da série *Reporter Volant* foram erguidos sobre as areias das praias do litoral sul do país, torna ainda mais difícil para Imbert conceber as condições de higiene e acomodação desumanas a que os refugiados espanhóis foram submetidos.

A escrita cinematográfica de Imbert se aproxima das práticas da história oral. Por meio dos relatos dos personagens do filme, Imbert traz à superfície uma memória subterrânea sobre os eventos retratados nos cartões postais. A montagem de *No pasarán, album souvenir* coloca em evidência duas perspectivas distintas e conflitantes sobre os mesmos eventos. Autores como Anita Leandro (2015), Sylvie Lindeperg (2015) e Michael Pollak (1989), reconhecem a eficácia do cinema documentário enquanto instrumento que promove debates necessários na sociedade, questionando narrativas oficiais e suscitando reflexões sobre o passado. Neste sentido, *No pasarán, album souvenir* se constitui enquanto um campo fértil para se pensar a relação entre memória e identidade social. Nossa abordagem do filme parte das formulações de Michael Pollak (1992), para quem a memória é um fenômeno constituído de experiências individuais e coletivas.

A montagem em *No pasarán, album souvenir* tem um papel central na realização do filme e alude à forma de um álbum de lembranças. Para valorizar a presença dos cartões postais no filme, Imbert construiu na sala de montagem um *banc-titre*, dispositivo de animação formado por uma bancada e uma grua, ideal para a reprodução de documentos como fotografias. O efeito estético de álbum que marca *No pasarán, album souvenir* nasce da própria montagem do filme e será comentado à luz das noções de *repetição* e *escrita de si* tal como articuladas por Giorgio Agamben (1998) e Michel Foucault (2012), respectivamente. Na análise da montagem, colocaremos o documentário *No pasarán, album souvenir* em diálogo com outros filmes de Imbert, buscando com este procedimento comparativo localizar, na tessitura das obras, indicações de um estilo e de um método investigativo construído passo a passo a cada filme realizado.

A consolidação de um método investigativo

Henri-François Imbert nasceu em Narbonne, cidade do sul da França, em 1967. Professor do departamento de cinema da Université Paris 8, o cineasta fundou em 1992 a sociedade de produção Libre Cours, responsável pela realização de seus filmes. O processo de realização de *No pasarán, album souvenir* aconteceu ao longo de 10 anos. Neste ínterim, Imbert dirigiu outros dois documentários: *Sur la plage de Belfast* (França, 1996) e *Doulaye, une saison de pluies* (França, 1999). Cinco anos mais tarde, o cineasta lançou *Le temps des amoureuses* (França, 2008). Embora os objetos abordados por Imbert em cada filme sejam distintos, alguns procedimentos de filmagem e de montagem são recorrentes em seu trabalho. Dentre os procedimentos de

montagem, destacamos a narração na primeira pessoa, muitas vezes utilizada pelo realizador para aludir a situações vividas por ele em filmes anteriores. Assim, Imbert estabelece um diálogo entre suas obras e se torna personagem das histórias que conta. A experiência adquirida em um filme é levada para o seguinte, extrapolando os limites de cada trabalho. Como consequência deste efeito de continuidade entre os filmes, aspectos da intimidade do diretor são sutilmente introduzidos pelas imagens e pelo texto da narração. A interlocução entre as obras também é construída por meio de escolhas estéticas, que atribuem ao conjunto da filmografia uma homogeneidade no tratamento da matéria visual e sonora, e, revelam o desejo do cineasta em perseguir o aprimoramento de certos procedimentos de filmagem e montagem adotados por ele. Tais procedimentos constituem um método investigativo a partir do qual Imbert constrói a narrativa em cada filme. O método investigativo de Imbert refere-se a um conjunto de decisões e procedimentos, fruto de um dispositivo de produção de imagem e encontros baseado no acaso (BURSZTYN, 2017) e é observado em mais de uma obra do realizador. *No pasarán, album souvenir*, por sua vez, é determinante na trajetória do cineasta por expressar o amadurecimento deste método e consolidar determinadas estratégias que são a síntese de sua assinatura na direção.

O primeiro plano de *No pasarán, album souvenir* mostra as ondas do mar se quebrando em uma praia. Sobre a imagem, Imbert narra na primeira pessoa, em *off*, o episódio em que, ainda criança, descobriu nos pertences de seus bisavós seis cartões postais sem remetente. Na época, o pouco que o cineasta conhecia sobre a Guerra Civil Espanhola se resumia à *sardana*¹⁴⁶ *La Santa Espina* que, de acordo com seu pai, fora proibida por Franco por representar o hino dos republicanos espanhóis. Logo após o breve comentário, Imbert introduz, um após o outro, os seis cartões de seus bisavós (figuras 1 a 6). Neste primeiro contato com o material, o espectador tem a oportunidade de contemplá-los em sua forma original, dispostos sobre um fundo preto. Para apresentar os postais, Imbert se atém às legendas no verso de cada exemplar, optando por não nos fornecer mais informação do que as que podem ser apreendidas do próprio documento.

Imbert exhibe os cartões postais de maneira a respeitar sua natureza estática, evitando compensar a fixidez das imagens com movimentos de câmera. O fundo preto ressalta as bordas serrilhadas dos cartões e coloca em relevo sua condição de objetos. Ao recusar o *travelling* ótico, o zoom e outros efeitos que emprestariam movimento aos cartões postais, o diretor valoriza a forma original das imagens investigadas em *No pasarán, album souvenir*, assumindo a sua condição de fotografias. Em entrevista sobre o filme, o cineasta confirma a intenção em apresentar os cartões postais primeiro enquanto objetos, para que o público os compreendesse para além das imagens que carregam (BIZERN; IMBERT, 2003, p. 2). À medida em que incorpora a dimensão material dos cartões postais à linguagem da montagem de *No pasarán, album souvenir*, o cineasta corrobora o próprio desejo de realizar um filme que fale sobre os objetos (os cartões) encontrados, mais do que sobre as pessoas (testemunhas e sobreviventes) dos eventos retratados nas fotografias (BIZERN; IMBERT, 2003).

Nas primeiras sequências das quatro obras citadas previamente, Imbert apresenta e delimita o objeto a ser investigado em cada filme. Para isso, o cineasta descreve as circunstâncias em



Figura 1: Un convoi de miliciens sur la route de Céret au Boulou/ Um comboio de milicianos na estrada de Céret para Boulou.



Figura 2: Sur la route de Cerbère, Miliciens venant de traverser la frontière/ Na estrada para Cerbère, milicianos acabam de atravessar a fronteira



Figura 3: Cavaliers Espagnols/ Cavaleiros Espanhóis nacionalistas no posto de Perthus



Figura 4: La fouille au Boulou/ A revista em Boulou



Figura 5: Troupes françaises et troupes nationalistes au poste frontière du Perthus/ Tropas francesas e tropas nacionalistas no posto de Perthus na fronteira



Figura 6: Parc de voitures au Boulou/ Estacionamento em Boulou

que se deu o primeiro contato com o objeto e de que forma este encontro motivou a realização do filme. Em *Sur la plage de Belfast*, por exemplo, Imbert investiga as origens de um pequeno rolo de película encontrado ao acaso dentro de uma câmera super 8. A filmadora havia sido adquirida alguns anos antes pela sua então namorada durante uma viagem à Belfast, na Irlanda do Norte. Ao revelar o filme, o cineasta se depara com alguns poucos planos, mal enquadrados e trêmulos,

que retratavam um grupo de pessoas, muito provavelmente membros de uma mesma família. No próprio laboratório fotográfico, ele se informa sobre o modelo e o ano de fabricação do rolo super 8, o que lhe fornece algumas pistas sobre o tempo decorrido desde a tomada das imagens em questão. Em outubro de 1994, Imbert desembarca em Belfast decidido a descobrir a procedência do material e desvendar o mistério acerca de seu esquecimento dentro da câmera. A chegada do cineasta coincide com o anúncio de um armistício após 25 anos de conflitos políticos entre católicos e protestantes na Irlanda do Norte. Enquanto a mídia do mundo inteiro concentrava as suas atenções no momento histórico que o país vivia, Imbert se ocupava da busca pela família retratada na película. No decorrer de *Sur la plage de Belfast*, o espectador é introduzido aos habitantes de Belfast, pessoas que o cineasta conhece ao acaso e que se tornam personagens do filme na medida em que se dispõem a ajudá-lo em sua jornada. Ao especularem sobre a procedência do rolo super 8, estes personagens acabam compartilhando aspectos da história presente e passada do país. É assim que, entre pistas quentes e outras tantas pistas frias, que podem ou não resultar na solução do enigma à respeito da perda da película, Imbert é capaz de construir um mosaico íntimo e afetivo da cidade de Belfast e seus habitantes. Esses pequenos desvios não o afastam de sua investigação. Ao contrário, permitem-lhe reconstruir o contexto político e social do qual provém o objeto do filme.

Em *Doulaye, une saison des pluies*, o objeto de Imbert não é uma imagem fotográfica ou fílmica, mas uma lembrança de sua infância. Na década de 1970, os pais de Imbert tinham um amigo oriundo do Mali, chamado Doulaye Daniako, que viera estudar na França. O amigo se muda para a Argélia, mantendo contato por cartas com os pais de Imbert. Algum tempo depois, Doulaye anuncia aos Imbert sua decisão de retornar ao país de origem. A partir daí, a família perde o contato com ele, sem nunca ter recebido a confirmação de sua chegada ao Mali com segurança. Na época, o Mali vivia sob uma ditadura, por isso, o receio pelo bem-estar de Doulaye. Vinte anos depois, Imbert decide procurar pelo amigo da família e parte para o Mali, onde inicia uma investigação que, mais uma vez, serve de base para o enredo do filme. Ao chegar a Bamako, capital do país, o diretor procura pessoas com o sobrenome Daniako. É assim que ele conhece um jovem professor de escola primária que, apesar do mesmo sobrenome, não era parente de seu velho conhecido. Daniako, o professor, se prontifica a ajudar o cineasta, apresentando-lhe a região e seus moradores. Em uma cena do documentário, Imbert filma o professor levantando, com amigos, hipóteses que justificassem as duas décadas sem notícias de Doulaye. É possível que ele não tenha chegado ao Mali? Será que, ao chegar no país, ele foi preso pelo regime ditatorial vigente na época? Doulaye teria morrido? Imbert sente que através da busca por Doulaye os habitantes de Bamako também revisitam a história recente do país. Isto os motiva a participar do documentário e a se envolver com a investigação. Mais uma vez, o diretor é guiado pelos encontros casuais proporcionados por sua forma peculiar e solitária de filmar: sem equipe técnica, sem um produtor e sem realizar pesquisa prévia. Na verdade, as etapas de pesquisa e filmagem são simultâneas. Enquanto filma, Imbert está descobrindo os caminhos da investigação.

Os filmes de Imbert estabelecem uma relação de continuidade entre si, seja pelo método

que se repete e amadurece ao longo das obras realizadas, seja pela reincidência de um tema, como é o caso do êxodo espanhol em *Le temps des amoureuses*. Em 2002, enquanto passava uns dias em sua cidade natal, Narbonne, Imbert conhece um homem que lembra fisicamente Jean Eustache, cineasta morto em 1981. Ao comentar a semelhança entre ambos, um outro homem, que estava na companhia do “sósia” de Eustache, revela a Imbert ter interpretado um dos adolescentes em *Mes petites amoureuses* (França, 1974), filme de Eustache que marcou profundamente a juventude de Imbert. Logo após o encontro fortuito, Imbert escreve para o ator de *Mes petites amoureuses*, Hilaire Arasa, que só responde em 2003, após assistir a uma projeção de *No pasarán, album souvenir*. Neto de um republicano espanhol que havia se refugiado na França, Arasa reconheceu no filme sobre os cartões postais a própria trajetória familiar. Esta coincidência o aproxima do cineasta, que passa a filmá-lo, com intervalos, ao longo de quase cinco anos com o intuito de investigar a relação que o filme de Eustache estabelece com a cidade de Narbonne, onde a trama de *Mes petites amoureuse* se passa.

Em nosso estudo, assistimos aos documentários na seguinte ordem: *Sur la plage de Belfast*, *No pasarán, album souvenir*, *Doulaye, une saison des pluies* e *Le temps des amoureuses*. A semelhança entre os dois primeiros nos pareceu evidente na medida em que tratam de imagens (um filme de família e uma série de cartões postais). Ainda que de natureza distinta, as imagens aparecem nos dois filmes como um objeto central, mostrado em sua materialidade (um rolo de super 8 e cartões postais). *Doulaye, une saison des pluies* e *Le temps des amoureuses*, por outro lado, partem de lembranças, ou seja, algo imaterial. Observamos que, em seus documentários, o cineasta trata, com o mesmo rigor de análise, objetos de diferentes naturezas, podendo ser estes um filme de família, uma coleção de postais encontrada nos guardados de parentes ou uma lembrança afetiva da infância.

O que define o método de Imbert é a maneira como ele compartilha com o espectador o passo a passo da investigação, em torno da qual as narrativas dos documentários se organizam. Em *No pasarán, album souvenir*, o cineasta justapõe falas, documentos e locais. É por meio da montagem que o diretor aprofunda o diálogo entre passado e presente. No gesto de montagem, Imbert demonstra um respeito pelo documento. Esta prática está em consonância com as reflexões de Sylvie Lindeperg (2015) e Anita Leandro (2015) a respeito da importância da montagem cinematográfica na produção de conhecimento sobre a história. Em artigo sobre *Retratos de Identificação* (Brasil, 2014), Leandro (2015, p. 105), que é realizadora do filme, destaca a relevância da montagem enquanto o espaço em que os documentos trabalhados por ela puderam ser “associados [...] a outros documentos e falas”. A autora atribui à montagem de arquivos uma dupla função: a de “restaurar a superfície da imagem” e a de “escavar suas camadas mais profundas” (LEANDRO, 2015, p. 116). Na mesma linha, Sylvie Lindeperg (2015) defende a importância de se preservar as características da imagem enquanto documento histórico para que não se adultere seu significado. A historiadora alerta que a tentativa de “atualizar” as imagens, para torná-las mais próximas do espectador, “nivela a distância temporal em relação ao passado, abole as distâncias e suprime as articulações” (LINDEPERG, 2015, p. 24). Em *No pasarán, album souvenir*, os cartões vão sendo incorporados ao filme, um após o outro. A cada

novo exemplar acrescentado na montagem, o álbum vai se completando e as reflexões de Imbert se tornam mais complexas. Esta construção traz o espectador para dentro da investigação e para dentro da montagem.

A montagem do álbum de lembranças

O longo processo de realização de *No pasarán, album souvenir*, iniciado no início dos anos 1990, acabou atravessado pela produção de outros dois documentários: *Sur la plage de Belfast* e *Doulaye, une saison des pluies*, lançados respectivamente nos anos de 1996 e 1999. Por aproximadamente uma década, Imbert tomou nota, em cadernos pessoais, das impressões e das histórias que coletou no decorrer da pesquisa e das filmagens de *No pasarán, album souvenir*. Em entrevista concedida à Catherine Bizern na época do lançamento do filme, o diretor comenta a importância destes escritos na elaboração do texto da narração na primeira pessoa e descreve seu diário como “um único caderno onde há toda a vida misturada, simplesmente uma data depois da outra” (BIZERN; IMBERT, 2003, p. 5, tradução nossa).

Observa-se que Imbert desenvolve em seus filmes dois processos de construção. O primeiro processo, que é central e, portanto, está mais destacado nos documentários, diz respeito ao ato de investigar as origens dos objetos retratados. A escolha por reproduzir nos filmes os caminhos de sua investigação, não depende somente da maneira como o cineasta filmou, mas também de escolhas feitas na etapa da montagem. Em *No pasarán, album souvenir*, os cartões postais são exibidos na ordem em que Imbert, supostamente, os teria descoberto. A cada nova imagem de cartão postal inserida, o cineasta não apenas explica o que ela representa, mas também revela como a encontrou e de quem obteve o objeto. Da mesma forma, quando a imagem na tela mostra o registro realizado por Imbert de um lugar que foi visitado por ele, o diretor, além de explicar como o espaço se relaciona com a investigação, relata como chegou até ali. O segundo processo expõe como o cineasta é afetado pelos encontros e descobertas provocados pela investigação. Ao narrar os acontecimentos na primeira pessoa, Imbert se torna personagem dos filmes. A construção deste personagem narrador também passa pela montagem.

Como dito, para a escrita dos textos de narração dos filmes, o cineasta recorre às anotações registradas em seu diário. Escrita no tempo verbal pretérito, sua narração não se atém apenas ao encadeamento dos fatos, mas apresenta também uma reflexão sobre o próprio processo de investigação que ele utiliza como base para a estruturação dos roteiros. Em *No pasarán, album souvenir*, esta reflexão, posterior às filmagens, auxilia Imbert na montagem do documentário e permite tanto encadear as imagens, na medida em que vão sendo apresentadas, quanto articular as ideias. Por isso, consideramos o comentário em *off* um procedimento de montagem, com uma função específica na organização final do material bruto.

Entre o lançamento de *Sur la plage de Belfast*, em 1996, e *Le temps des amoureuses*, em 2008, 12 anos se passaram. Por meio dos quatro filmes lançados por Imbert neste espaço de tempo, acompanhamos seu amadurecimento pessoal e o nascimento de seus filhos. Estas pequenas indiscrições da montagem não expõem apenas as transformações pessoais pelas quais o cineasta passou, elas servem também como elipses para marcar a passagem de tempo

no interior de cada um dos filmes e os intervalos entre eles. Imbert expressa, por meio da montagem de seus filmes, uma construção de si que remete ao ensaio *A escrita de si* em que Michel Foucault examina “a estética da existência e o domínio de si e dos outros na cultura greco-romana” (FOUCAULT; 2012, p. 141). Nele, o filósofo descreve as funções e os usos de duas formas de escrita: os *hupomnêmatas* e as correspondências.

Os *hupomnêmatas* “podiam ser livros de contabilidade, registros públicos, cadernetas individuais que serviam de lembrete” (FOUCAULT, 2012, p. 144). Eram documentos nos quais se escreviam informações, ideias, pensamentos, conhecimentos adquiridos ou mesmo citações e o valor destes “diários” consistia na possibilidade de poderem ser revisitados por seus donos ou mantenedores. A releitura de antigos textos não pretendia jogar luz sobre o futuro, pois o futuro é incerto e disperso. Contudo, esses diários permitiam a construção de um diálogo com o passado e, a partir desse exercício, estabelecer uma relação de possível retorno ou afastamento. Segundo Foucault (2012, p. 146), a escrita de *hupomnêmatas* tinha por finalidade “a constituição de si”. Assim como os *hupomnêmatas*, a correspondência também estimulava o “exercício pessoal” (FOUCAULT, 2012, p. 149). Para explicar seu funcionamento, Foucault (2012, p. 149) recorre aos ditos de Sêneca: “A carta que se envia age, por meio do próprio gesto da escrita, sobre aquele que a envia, assim como, pela leitura e releitura, ela age sobre aquele que a recebe”. Todavia, a correspondência não é um simples prolongamento dos *hupomnêmatas*, ela vai além e, logo, as duas técnicas não devem ser confundidas. De acordo com Foucault:

Escrever é, portanto, ‘se mostrar’, se expor, fazer aparecer o seu próprio rosto perto do outro. E isso significa que a carta é ao mesmo tempo um olhar que se lança sobre o destinatário (pela missiva que ele recebe, se sente olhado) e uma maneira de se oferecer ao seu olhar através do que lhe é dito sobre si mesmo. A carta prepara de certa forma um face à face. (FOUCAULT, 2012, p. 152)

Imbert transitaria, ao nosso ver, entre estas duas variações da *escrita de si*. A relação estabelecida com os seus diários e filmes é comparável aos *hupomnêmatas*, uma vez que estes conservam ideias e pensamentos já ditos que, quando revisitados, proporcionam uma meditação posterior. Já os silêncios criados na montagem e a narração na primeira pessoa, colocam o cineasta face a face com o espectador, estabelecendo uma forma de correspondência entre ambos.

As escolhas de montagem nos filmes de Imbert não auxiliam apenas no encadeamento de ideias, visto que, para além disto, expressam um estilo de direção. A forma como o diretor narra a história, sempre na primeira pessoa e, aparentemente, respeitando a ordem cronológica das situações vividas, cria a ilusão de que o espectador acompanha a evolução do personagem narrador. Para reproduzir os caminhos da investigação, Imbert precisa demonstrar como chegou aos resultados e não apenas apresentá-los. A coleção de cartões postais, por exemplo, vai se completando ao longo das sequências, como um fio condutor da montagem. Nos primeiros 20 minutos de *No pasarán, album souvenir*, o diretor relata três situações em que adquiriu novos exemplares da série de postais. Na sequência de abertura do documentário, por exemplo, o cineasta afirma possuir seis cartões postais herdados de seus bisavós. Dez minutos depois,

ele conta ter comprado outros seis postais com um comerciante da cidade de Narbonne. Aos 18 minutos, após revelar que uma das personagens do filme, Lola Carrasco, entregou a ele os cartões postais que pertenceram a seu falecido marido, Juan Carrasco, Imbert afirma que sua coleção já estaria quase completa.

Ao incorporar um novo cartão à montagem, o cineasta primeiro descreve em *off* a ação que está representada na imagem e lê a legenda que a acompanha no verso. Isso acontece, por exemplo, quando o cineasta corta dos planos do mar na sequência sobre Lola Carrasco para 12 cartões postais inseridos um após o outro em corte seco. As imagens exibidas na tela não falam por si só. São apenas fotografias de armas de fogo empilhadas, grupos de homens fardados, filas de pessoas andando em estradas. Em um primeiro momento, Imbert se atém aos dados contidos nas legendas, que basicamente informam onde os registros foram realizados: “Um canto do campo de Argelès”, “Na estrada de Argelès”, “O entorno de Argelès”. Este é o mesmo recurso utilizado pelo diretor na sequência em que apresenta os seis cartões postais de seus bisavós no início do filme.

Contudo, conforme o filme avança, Imbert repete os cartões postais, o que reforça a estética de álbum de lembranças. Em análise sobre o cinema de Guy Debord, Giorgio Agamben (1998, p. 69) classifica a repetição como uma das “condições transcendentais da montagem”. Agamben (1998, p. 69-70) defende que o gesto de repetir, tal qual o de rememoração, não resultam no “retorno do idêntico”. Repetir, portanto, não restitui o passado tal como ele foi, mas pode provocar novas leituras e novos arranjos (AGAMBEN, 1998). Assim, o filósofo estabelece uma correspondência entre o gesto de repetir e o de lembrar. Neste sentido, a cada vez que Imbert repete uma imagem, ele não o faz sem que um novo dado seja acrescentado ao que já se sabe. O próprio filme assume a forma de um álbum de lembranças em que o cineasta monta e remonta imagens e vivências coletadas ao longo de 10 anos.

Este recurso de montagem, em que o passado é colocado em relação com o presente por meio das imagens, é utilizado em *No pasarán, album souvenir*, por exemplo, na cena em que o cineasta justapõe duas imagens de uma antiga estação de trem da cidade de Bram, realizadas em épocas e contextos totalmente distintos. À esta altura do filme, já é de conhecimento do espectador que Imbert havia comprado cinco cartões postais do comerciante de antiguidades de Narbonne. Destes, dois eram postais turísticos e três retratavam as instalações de um campo de concentração para refugiados espanhóis. O primeiro cartão do campo não possuía número, apenas a legenda: “Campo de Refugiados – Hora da higiene”. Os outros dois apresentavam a legenda “Campo de concentração (chegada dos refugiados)” e estavam identificados com os números 4 e 5. No canto inferior esquerdo dos três cartões, a inscrição *Editions Gazel*, alertava para o fato de não se tratarem de exemplares da série *Reporter Volant*. Imbert nota que do primeiro para os outros dois postais, de número 4 e 5, a expressão “campo de refugiados” havia sido substituída “por campo de concentração”, enquanto o termo “refugiados” aparecia entre parênteses. Seria este detalhe um indício de que o estatuto dos republicanos espanhóis na França em 1939 mudara de refugiados para prisioneiros?

Algumas semanas depois, de volta a Paris, Imbert conhece Michel Vieux, um colecionador

de cartões postais do êxodo espanhol que entra em contato com o cineasta por intermédio do comerciante de antiguidades de Narbonne. Sua família, como a de Imbert, também era de Narbonne e sua irmã, na infância, havia sido colega de turma da mãe do cineasta. Vieux, que era filho de uma espanhola, oferece ao diretor outros dois exemplares da série da *Editions Gazel*, os de número 7 e 10. A imagem do cartão de número 10, mostrando prisioneiros desembarcando de um trem, era quase idêntica à do cartão de número 4, que Imbert já possuía, não fossem algumas sutis diferenças. Ao analisar as imagens de perto, o diretor percebe que, embora apresentassem o mesmo enquadramento e ponto de vista sobre a cena de desembarque, os prisioneiros não eram os mesmos. Vieux, por sua vez, notou que as portas dos vagões estavam abertas no cartão 4 e fechadas no 10. Os dois postais, colocados lado a lado, sugeriam uma passagem de tempo. Entre a tomada de uma fotografia e a outra, quantos refugiados haviam passado diante da câmera?

Na primeira apreciação dos cartões da série *Editions Gazel*, Imbert, mais uma vez, valoriza a materialidade dos objetos, exibindo-os sobre o fundo preto, que destaca suas bordas retas e brancas, onde na lateral esquerda consta o nome da editora e, embaixo, a legenda descrevendo a situação da foto. Posteriormente, o cineasta retoma os cartões postais da cidade de Bram para falar de sua visita ao local. Nesta sequência, o diretor intercala as imagens do passado com as imagens do presente. As fotografias tiradas por Imbert em sua viagem à Bram mostram os locais que aparecem nos cartões postais da cidade sempre do mesmo ângulo. A ordem das imagens segue o padrão observado em documentários anteriores: o registro mais antigo precede o mais recente.

Na segunda aparição dos cartões postais que mostram os refugiados espanhóis em Bram, as fotografias são ampliadas de maneira a revelar ao espectador alguns detalhes das cenas retratadas. No cartão de número 5, o cineasta nos aproxima da figura de um guarda montado a cavalo. Na ampliação da imagem (figura 8), foram cortados um segundo vagão de trem situado à esquerda do quadro original e as bordas em volta do cartão. Após alguns segundos, o espectador vê a figura do guarda entrar em fusão com a imagem de Céline Tauss, companheira de Imbert e parceira na montagem do filme, posando para a câmera do cineasta. Gradativamente, a imagem de 1939 desaparece para ceder lugar à fotografia daquele espaço tal como encontrado por Imbert e Tauss mais de meio século depois. Da paisagem de 1939 resta apenas a casa. A vegetação alta é um indício de que a estação está desativada, mas o clima não é de total abandono ou decadência, pois o imóvel aparenta estar conservado. Na montagem, Imbert sobrepõe as duas épocas para melhor mostrar a passagem de tempo. Por meio da repetição e da fusão (figura 8), a montagem atualiza a imagem do cartão postal de número 5 do campo de Bram, identifica as ruínas do passado no presente e oferece uma imagem cinematográfica da memória. As fotografias do passado e do presente da estação de Bram representam as duas extremidades de uma história que Imbert deseja contar. Agamben (1998, p. 67) refere-se a um movimento temporal e histórico semelhante, ao sugerir que as imagens fixas sejam compreendidas enquanto “fotogramas carregados de movimento que provêm de um filme que nos falta”.

No caso de *No pasarán, album souvenir*, o filme que nos falta seria aquele que remonta à atuação do governo francês na recepção aos espanhóis que fugiram da ditadura de Franco. Neste sentido, as fotografias postas em fusão representam as duas extremidades de uma história, da qual nos falta o encadeamento narrativo. Para preencher as lacunas desta história, Imbert recorre a imagens de formatos heterogêneos e oriundas de diversos acervos, como veremos a seguir. Em última análise, caberia à montagem cinematográfica a tarefa de restituir estas imagens ao filme.

Como desdobramento da investigação sobre a coleção *Reporter Volant* da *Éditions André Poux*, Imbert descobre outras séries de cartões postais sobre o êxodo espanhol. Uma delas é a publicada pela *Editions Gazel* sobre o campo de Bram, a qual já nos referimos. A terceira série é a *Album souvenir de L'exode Espagnol dans les Pirinees Orientales*, editada pelo *Studio Photo Chauvin*, composta por dois cadernos com 18 cartões postais cada. Imbert foi apresentado aos dois cadernos do *Studio Photo Chauvin* por intermédio de um colecionador espanhol, Jo Vilamosa.

Em entrevista para o filme, Vilamosa conta ter perdido os pais na Guerra Civil Espanhola. Seu tio tinha envolvimento com os republicanos e, ao pressentir a derrota para os nacionalistas, decidiu deixar o país com a família. Aos 12 anos, Vilamosa fugiu com os irmãos, os tios e os avós para a França. A travessia dos Pirineus Orientais no inverno de 1939 durou cinco dias. Na França, ele foi enviado junto com outros conterrâneos ao campo de Agde, cidade litorânea localizada a aproximadamente 150 quilômetros dos Pirineus Orientais, onde permaneceu por dois anos. A partir de 1940, já sob domínio dos alemães, o campo de Agde passou a servir também como campo de trânsito para onde os judeus da região e outras vítimas da perseguição nazista eram enviados, antes de serem deportados para os campos de concentração e de extermínio fora do território francês. Mesmo com o fim da guerra, a ditadura de Franco perdurou até quase o final da década de 1970, motivo pelo qual grande parte dos refugiados da Guerra Civil Espanhola se viu impedida de retornar ao seu território de origem. Este foi o caso de Jo Vilamosa, que fixou residência em Agde.

Por possuir duas cópias do cartão de número 28 da série *Reporter Volant*, Vilamosa concordou em vender um deles para Imbert. Antes de se despedir do cineasta, ele ainda lhe entregou um livreto produzido pela prefeitura de Agde na ocasião do cinquentenário do campo de concentração, em 1989, e se comprometeu a conseguir os dois cadernos da série editada pelo *Studio Chauvin*. Após seu testemunho, Imbert corta para o cartão postal de número 15 da série *Reporter Volant*, que mostra um grupo de refugiados espanhóis caminhando na estrada de Argelès. Este postal já havia aparecido na sequência sobre Lola Carrasco. A retomada da imagem em questão antecede a sequência de fotografias que o cineasta tirou do terreno onde antes ficava o campo de concentração de Agde, para onde Jo Vilamosa fora enviado em 1939. A visita ao local parece perturbar o cineasta, que é tomado, nas suas palavras, pela “estranha sensação de percorrer um espaço que não existe mais”. Na sequência em que o cineasta informa os números do campo, projetado para receber 24 mil pessoas distribuídas entre 40 barracas de 40 metros por seis, o espectador vê as fotografias do local tal como encontrado por ele: ocupado

por um estacionamento, um parquinho de criança, uma escola e um ginásio desportivo. Sobre estas imagens o diretor cita em *off* o trecho final do folheto editado no cinquentenário do campo de Agde, que ele recebeu de Jo Vilamosa. O documento informa que a chegada do exército nazista em 11 de novembro de 1942 teria levado à dispersão dos refugiados, sem entrar em detalhes sobre o destino dos mesmos. Para onde eles teriam ido, como passaram pelos três anos seguintes de guerra? No final da rua em que ficava o campo de Agde, Imbert encontra uma placa com a seguinte inscrição: “Aqui era o campo de Agde, dezenas de milhares de homens passaram por aqui em sua jornada para a liberdade” (IMBERT, 2003, p. 132, tradução nossa). A disjunção entre o que se vê na tela e o que é narrado em *off* evidencia, mais uma vez, a ambiguidade presente no comportamento da sociedade francesa frente à questão dos refugiados espanhóis de 1939. O que a placa chama de marcha para a liberdade foi, para a maioria dos que por ali passaram, uma marcha para o exílio e a morte. Em sua análise sobre a “ligação entre memória e identidade social”, Michael Pollak argumenta que a memória é um “fenômeno construído” e organizado de acordo com “preocupações pessoais e políticas” (POLLAK, 1992, p. 204). A montagem de *No pasarán, album souvenir*, reforça o contraste entre épocas e explicita a tensão entre a memória oficial francesa, formulada a partir do mito da resistência ao nazismo na Segunda Guerra Mundial e a memória marginal, subterrânea, dos espanhóis que, ao buscarem refúgio no país vizinho, sofreram com a violência do estado francês.

Compondo o grupo de imagens históricas sobre o êxodo espanhol, há ainda o *Carnet de Mauthausen*, publicação que reuniu 25 fotografias do campo de concentração nazista situado na Áustria, tiradas pela SS e pelos Aliados. As imagens foram descobertas por Imbert em uma loja de antiguidades. Pelas informações contidas no material, Imbert descobriu que dos 122.767 mil prisioneiros mortos em Mauthausen, 6502 eram republicanos espanhóis, muitos dos quais oriundos dos campos franceses. O *Carnet de Mauthausen* era o final de uma história, cujo começo estava registrado nos postais da *Reporter Volant*, constata o cineasta no comentário que permeia o filme. Por meio das diferentes coletâneas de imagens, produzidas e publicadas em contextos diversos, Imbert rastreia a trajetória dos refugiados espanhóis na França. Para completar o álbum de lembranças em *No pasarán, album souvenir*, a montagem do filme traz ainda antigos cartões turísticos das praias francesas onde os campos de refugiados haviam sido construídos, recortes de jornais da época, uma foto da turma de colégio da mãe do cineasta (que estudou com a irmã de Michel Vieux) e as imagens fílmicas e fotográficas realizadas pelo diretor para o documentário. Quando, ao final de *No pasarán, album souvenir*, Imbert acrescenta cenas rodadas no campo de Sangatte, onde filma um grupo de refugiados curdos, ele articula na montagem, novamente, passado e presente, utilizando a história dos refugiados espanhóis como um sinal de alerta. O gesto de montagem de Imbert é, neste sentido, benjaminiano (BENJAMIN, 1985). Sua articulação entre os diferentes tempos históricos visa o presente e permite que o espectador estabeleça associações infinitas. Se ontem, no filme, foram os curdos, hoje são os sírios que se arriscam no mar em embarcações precárias na tentativa de chegar à Europa.

Por meio de uma montagem calcada na repetição, em que a imagem reincidente é associada e confrontada com novos elementos audiovisuais e relatos de testemunhas, Imbert confere densidade às imagens do êxodo espanhol contidas nos cartões postais. A contraposição entre os variados registros de uma mesma paisagem deixa entrever diferentes formas de ocupação destes espaços ao longo do tempo. O efeito estético de álbum de lembranças é produzido na montagem por meio dos recursos de repetição das imagens, o que instiga o espectador a participar ativamente da construção narrativa. Assim, o diretor não assume uma posição de quem tem uma verdade dos fatos para revelar, ele se coloca em pé de igualdade com o espectador. Mesmo quando recorre a figuras de linguagem como a metáfora e a metonímia, Imbert investe-se de um papel de mediador das informações nos filmes, como no caso em que sugere uma comparação entre a experiência dos refugiados espanhóis em 1939 e a dos curdos nos anos 1990 e 2000.

Os comentários em *off*, embora não possam suprir as lacunas do material bruto, mostram a sua complexidade e ajudam no encadeamento das sequências dos filmes, amarrando-as. Por meio da narração na primeira pessoa, o diretor se coloca como personagem de seus filmes, suas escolhas estéticas expressam, acima de tudo, uma tomada de posição. No entanto, apesar de autobiográficos, os filmes de Imbert não se restringem à sua trajetória pessoal. O cineasta se vale de objetos ou lembranças para construir uma narrativa que vai além deles. No caso de *No pasarán, álbum souvenir*, o autor tem em mãos seis cartões postais, encontrados entre os pertences de seus bisavós e que aguçam sua curiosidade por representarem cenas de um campo de refugiados espanhóis na cidade de sua família. Seu processo de investigação o leva a tecer uma narrativa envolvendo outros personagens, que nada têm a ver com ele ou com seus parentes, mas com quem ele compartilha, de alguma forma, a história retratada nos cartões. Reconhecemos em Imbert um estilo de fazer cinema que parte do que lhe é próximo para construir um discurso de alteridade. Assim, o cineasta abre mão de formular uma resposta pessoal às questões que suscita, oferecendo-se como mediador para a construção de uma narrativa coletiva.

AGAMBEN, Giorgio. Le cinéma de Guy Debord. In: **Image et mémoire**, Hoëbeke, 1998, p. 65-76. Disponível online em português: <<http://intermidias.blogspot.com.br/2007/07/o-cinema-de-guy-debord-de-giorgio.html>>. Disponível em: 27/03/2018.

BENJAMIN, Walter. “Sobre o conceito da História”. In: **Obras escolhidas: Magia e Técnica, Arte e Política (v. 1)**. São Paulo: Ed. Brasiliense, 1985b, p. 222-32.

BIZERN, Catherine; IMBERT, Henri-François. “**No pasarán, album souvenir**”. 2003. Disponível em: <www.lecinemadehenrifrancoisimbert.com>. Acesso em: 20/04/2018.

BURSZTYN, Mili. O método investigativo de Henri-François Imbert. In: **XX Encontro da SOCINE**. Anais. São Paulo: SOCINE, 2017, p. 798-805.

FOUCAULT, Michel. 2012. “A Escrita de Si”. In: MOTTA, MB (org). **Ditos e Escritos V: Ética, Sexualidade e Política**. Rio de Janeiro: Editora Forense Universitária, p. 141-152.

IMBERT, Henri-François. “Scénario No Pasarán! Album Souvenir”. In: **Filmer le Passé**. Paris: L’Harmattan, 2003, p. 117-35.

LEANDRO, Anita. “Montagem e história: uma arqueologia das imagens da repressão”. In: **Anais da Compós – XXIV Encontro da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação, Brasília, DF: UnB, 2015**. Disponível em: <https://bit.ly/2EjlljR>. Acesso em 16 jan. 2019

BRANDÃO, Alessandra; LIRA, Ramayanna (Org). **A sobrevivência das imagens**. Campinas: Papyrus, 2015, p. 103-120.

LINDEPERG, Sylvie. “O destino singular das imagens de arquivo: contribuição para um debate, se necessário uma ‘querela’”. In: **Devires, Belo Horizonte, v. 12, n. 1**, p. 12-27, jan/jun 2015.

POLLAK, Michael. “Memória, Esquecimento, Silêncio”. In: **Estudos Históricos, Rio de Janeiro, vol. 2, n. 3**, 1989, p. 3-15.

POLLAK, Michael. “Memória e Identidade Social”. In: **Estudos Históricos, Rio de Janeiro, vol. 5, n. 10**, 1992, p. 200-212.



A EN CRUZI LHADA

DO ARQUIVO: CINEMA E HISTÓRIA

Diego Morais Vieira Franco

A EN CRUZI LHADA

DO ARQUIVO: CINEMA E HISTÓRIA

Diego Morais Vieira Franco

RESUMO

Os curtas-metragens *Libertários* (1976), de Lauro Escorel Filho, e *A Luta Vive* (2017), do Coletivo Atos da Mooca, funcionam neste artigo como um díptico através do qual a imagem de arquivo dentro do cinema brasileiro é problematizada. Ao reetir sobre o estatuto da imagem quando usada dialeticamente para buscar um certo conhecimento sobre o passado, a porosidade existente entre o modo documental e o ccional é ressaltada, de modo a criar outras possibilidades de entendimento sobre a história.

Introdução

O passado insinua-se no presente de diversas maneiras, através de fotografias, rolos de película de nitrato, fragmentos e rastros deixados aqui e acolá. Panfletos, recortes de jornais e revistas, ruínas arquitetônicas, diários, arquivos audiovisuais e diversos objetos são, com a passagem do tempo, vistos como rastros históricos. Eles contam - ao mesmo tempo que escondem - algo sobre algum período, evocam uma situação que não é mais presente. Entre estes materiais está também o espectro imaterial do testemunho oral, da narração que encarna acontecimentos passados na experiência vivida por homens e mulheres, depoimentos passíveis de arquivamento por meio de registros textuais, sonoros e audiovisuais.

Compilados os fragmentos do passado, os rastros da passagem dos homens e mulheres pela terra, cada qual é separado e repousado em lugar devido, por vezes, mas nem sempre, organizados por processos de registro e catalogação de acervos. Tais processos facilitam o acesso aos documentos, mas isolados em suas prateleiras eles não são capazes de dar uma consistên-

cia de história aos fatos pretéritos. Neste pequeno artigo, parto do pressuposto de que “nenhum arquivo funciona sozinho” (COMOLLI, 2017), sendo preciso montá-lo com outros materiais para que um certo entendimento sobre o passado seja elaborado. Para criar uma montagem que possibilite o arquivo falar a partir do seu silêncio é necessário seguir os fios que aparecem quando perguntas são feitas ao objeto de estudo - neste caso, aos filmes - acompanhar com a escuta atenta as respostas dadas por ele para, então, colocá-lo em relação com outros materiais, sejam eles sonoros, textuais, visuais ou audiovisuais.

Desse modo, suponho ser através da relação estabelecida entre o presente - a “época messiânica”, como diria Walter Benjamin - e os rastros deixados pela passagem do tempo que se torna possível modular uma ideia, um pensamento, um entendimento sobre o passado no presente. Essa suposição joga, inicialmente, uma pergunta de caráter filosófico: o que seria o presente? Penso aqui o presente tal como um encontro, uma mudança instantânea e incessante de temporalidade. O cineasta francês Jean Epstein o definiu como “uma convenção incômoda”. Nas primeiras décadas do cinema, ao pensar sobre o que seria a essência deste novo médium, Epstein escreveu o seguinte:

hoje é um ontem, talvez velho, que faz entrar pela porta dos fundos um amanhã, talvez longínquo. (...) Em meio ao tempo, é uma exceção ao tempo. Você olha para o seu relógio; o presente estritamente falando não está mais lá, e estritamente falando ele está lá novamente, estará sempre lá, de uma meia-noite à próxima.

É sobre esse tempo disruptivo, que subtraí passado e futuro na urgência do agora, que teço minhas considerações acerca do presente. Não me interessa aqui discorrer sobre o conceito de *fotogenia*, trabalhado interessantemente pelo cineasta-filósofo, no entanto, elucubrar sobre o presente tal como exposto no fragmento supracitado, como o encontro do passado com um desejo de futuro no momento da ação, servirá como suporte teórico para a relação estabelecida entre os filmes analisados neste artigo. Ambos partem de um trabalho de documentação e compilação de textos, imagens e sons, para os transformarem em linguagem, em mensagem, em proposta narrativa. *Libertários* (1976), dirigido por Lauro Escorel Filho, foi o primeiro documentário realizado a partir do acervo que leva o nome de um importante anarquista e arquivista brasileiro, Edgard Leuenroth. *A luta vive* (2017), curta-metragem produzido pelo coletivo superoitista de São Paulo Atos da Mooca, por outro lado, retoma alguns frames do filme de Escorel na montagem de seu filme, entrelaçando junto à encenação de alguns momentos que marcaram a história das manifestações anarco-sindicalistas do início do século XX. Com tais informações e imagens, o coletivo articula sua tessitura do passado a partir da porosidade existente entre a ficção e o documentário.

Diante da *saturação* e da *hipervisibilidade* do visual na atualidade, ao partir deste díptico improvável, da comparação entre dois objetos distantes não apenas no tempo e no espaço como também no modo como operam a forma cinematográfica, as inquietações que surgiram durante a pesquisa indicaram a necessidade de encontrar uma metodologia que ajudasse abrir caminho entre os arquivos e facilitasse a escuta do que eles diziam. Nesse processo, o método de análise

da historiadora francesa Sylvie Lindeperg foi essencial.¹⁴⁷ Entre suas propostas, a que me atrevo particularmente aqui é o cruzamento entre fontes textuais e audiovisuais, o que possibilitou estabelecer diálogos entre diferentes documentos e legitimou a importância da imagem cinematográfica, reiterando seu valor na escrita da história. A primeira etapa do método de análise de Lindeperg é a pesquisa genealógica, a investigação do momento da tomada das imagens, da sua produção, o que, apesar de não condizer com o fôlego do artigo, tem sido desenvolvido enquanto pesquisa junto ao Arquivo Edgard Leuenroth, na Unicamp.

O filósofo francês Didi-Huberman (2012) argumenta que “a imagem arde em seu contato com o real. Inflama-se, e nos consome por sua vez”. Em meio às chamas, ele aponta a imaginação e a montagem como sendo os elementos necessários para a criação de uma arqueologia histórica, ou seja, de uma interpretação histórica, visto que os elementos que chegam até os dias atuais, os que resistiram aos processos iconoclastas e seus apagamentos, geralmente vêm de lugares separados e de tempo desunidos. Para ele, “uma imagem deve ser entendida ao mesmo tempo como documento e como objeto de sonho, como obra e objeto de passagem, como monumento e objeto de montagem, como não saber e objeto de ciência”. Partindo de sua perspectiva, a hipótese levantada é a de que o campo ficcional e documental, quando unidos inteligentemente, ou seja, artística e criativamente, pode *inflamar* os corações e, através das chamas, iluminar o presente fugidio, de modo a retirá-lo de sua atemporalidade, de sua sensação de presente estendido, esgarçado.¹⁴⁸ Um iluminar faulhar, crepitante, que teria para os filmes analisados aqui a capacidade de desnudar uma história que sustente as lutas travadas na atualidade, na urgência única que invade o presente. Por fim, este artigo busca resgatar a importância das greves gerais no contexto das lutas sociais por melhorias de vida, posto que a união e a mobilização acontece também pela empatia com a luta do outro, esse importante afeto para o amalgamento de um tecido social mais justo.

A luta sobrevive

A difícil tentativa de recuperação e compreensão de um determinado momento histórico marca a produção do média-metragem *Libertários*. Segundo a ensaísta e professora emérita da USP Walnice Galvão, durante o regime totalitário vivido no Brasil pós-1964, a tarefa de primeira urgência fora o salvamento dos arquivos de intelectuais de esquerda visados pela ditadura. Entre eles, o acervo de Edgard Leuenroth talvez seja um dos mais importantes, por ter sido ele mesmo um dos mais notáveis anarquistas da Primeira República brasileira. Entre os jornais criados ou editados por Leuenroth estão títulos como *O trabalhador Gráfico*, *Folha do Povo*, *A Luta Proletária*, *A Lanterna*, *A Guerra Social*, *Spartacus* e *A Plebe*, o que demonstra seu ativo engajamento político a favor das pautas dos menos favorecidos socialmente: o “proletário”, a “plebe”. Por toda sua vida, Leuenroth colecionou documentos da imprensa operária e do anarquismo, como jornais, folhetos e boletins, através dos quais é possível levantar alguns aspectos da história brasileira recente, que de outro modo ficariam sem o devido apoio documentário.

A realização do filme de Lauro Escorel Filho, composto totalmente por arquivos heterogê-

neos, foi possível graças a seu acervo, que fora adquirido pela UNICAMP, em 1974.¹⁴⁹ *Os libertários* é uma importante peça dentro do cinema de arquivo nacional. Como tal, ele não se faz pelo único, pelo objeto isolado, mas pela inter-relação de elementos que, através da montagem, cria possibilidades de compreensão para certos processos em meio à sociedade e à cultura. Desse modo, o filme pode ser compreendido como um meio para se entrar no mundo em busca de vislumbres sobre o passado, um entendimento que passa essencialmente pelas imagens, afinal “são as imagens que permanecem conosco: elas são as sobreviventes.” (DIDI-HUBERMAN, 2008, p. 46)

O filme de Escorel reproduz a forma clássica de montar arquivos dentro de uma estrutura fílmica, utilizando-os como ilustração dos argumentos narrados por voz *over* masculina. Ele é construído através de fotos, trechos de outros filmes, músicas que marcaram o início do período industrial e uma bibliografia que aparece nos créditos finais. Através desses fragmentos, o filme aborda a história do movimento operário brasileiro, de fim dos séculos XIX até a greve de 1917.¹⁵⁰ Entretanto, o realizador escolhe reconstruir essa história não a partir da perspectiva do poder - econômico e industrial -, optando escovar a história a contrapelo (BENJAMIN, 2012), dando a ver processos de contestação desse poder, ou seja, Escorel retoma histórias de homens e mulheres que não detinham os meios de produção, revelando seu engajamento político em favor das classes oprimidas. Ele resgata histórias de pessoas que não conseguiam registrar suas atividades e sonhos, produzir arquivos sobre si mesmas, um acervo sobre suas lutas.

Silenciosamente, o início de *Libertários* exhibe 9 fotografias de São Paulo, imagens que revelam uma cidade ainda com características rurais e, pela escolha e montagem das imagens, é criada a sensação de uma cidade com espaços imensos, ambientes quase vazios, despovoados. Uma tela preta separa o sutil prólogo dos próximos arquivos; surgem fotografias de homens trabalhando na construção civil, na pavimentação de ruas e construção de linhas de bondes. Surge a banda sonora, desenhada de modo a criar uma camada de ilusionismo e envolvimento com as fotografias, pois sincroniza sons diegéticos que remetem, de certa forma, ao trabalho ilustrado pelas fotografias. É o prenúncio do surgimento da narração em voz *over*, herdeira do documentário inglês dos anos 1930: a narração de Othon Bastos é didática, professoral e onisciente, tendo as imagens função de suporte arquivístico para o argumento exposto, tal como ilustrações para o que é dito.

Algumas fotos são re-enquadradas e zooms nas imagens são recorrentes durante o filme. A história do proletariado urbano, composto em sua maioria por imigrantes italianos, aos poucos é revelada ao espectador. As fotografias passam a mostrar os novos dispositivos da cidade, como bondes a cruzarem as ruas, o que transformava a maneira de experimentar o espaço e o tempo naquele início de século e modernizava o espaço urbano. Depois dessa sequência introdutória, surgem imagens de imigrantes italianos, fotos de documentos utilizados por eles para entrarem no Brasil. Seus olhares rompem a membrana da imagem e me encontra, enquanto espectador, com a luz fulgurante de um astro morto. Me pergunto quem seriam estas pessoas. De que região da Itália vieram e quais teriam sido os sonhos e esperanças que trouxeram em sua bagagem para o Brasil.

Em meio às imagens fotográficas, alguns pequenos filmes chamam atenção na estrutura de *Libertários*, imagens em movimentos registradas dentro de fábricas. Entre os muitos operários filmados, dois deles olham para a câmera, aparentemente envergonhados com a filmagem. Em um dos momentos de maior intensidade imagética, um operário faz sua refeição durante o trabalho, dentro de uma fábrica de tecelagem, entre as máquinas. O zoom lentamente é retraído e a imagem do operário se perde em meio à imensa fábrica, uma escolha que faz a dimensão humano parecer ínfima, frágil e insignificante, engolida pelas máquinas.



Frames do filme *Libertários*

Mas nem tudo - ou quase nada - é o que parece: sem a força do trabalho humano as máquinas seriam inúteis. Para melhor compreender o plano evocado anteriormente torna-se necessário entender quem é o sujeito por trás do registro, é preciso abrir o momento da tomada da imagem. Quem escolhe o enquadramento e o movimento de zoom? Para qual finalidade foi realizado o filme? A quais interesses filiava-se o produtor daquele quadro? A pista estava nos extras do DVD, lançado pelo Instituto Moreira Salles, em 2014.

O processo de pesquisa que deu origem ao filme, o projeto “Imagens e História da Industrialização”, reuniu milhares de documentos espalhados nas primeiras fábricas do estado de São Paulo, muitos deles em depósitos de papéis velhos que teriam sido comidos pelas traças, não fosse o ardiloso esforço dos pesquisadores. Entre as entrevistas contidas nos extras, sob o nome “Reminiscências de um projeto” encontro o seguinte depoimento de Lauro Escorel:

Quando nós fomos filmar na fábrica Votorantim, a gente passou o dia filmando e tinha um personagem que nos observou a filmar e no final do dia, a gente estava saindo e ele nos abordou e se apresentou como projetorista da fábrica. Eu lembro que ele começou a nos contar que a fábrica tinha um cinema, que passava cinema para os operários até os anos 1960 e aí quando nós estávamos começando a carregar o carro, ele voltou e perguntou: ‘Vocês conhecem o Paulo Emílio?’ e ele falou: ‘Eu leio os jornais, eu sei da cinemateca porque eu tenho um filme aqui que eu acho que o seu destino é voltar para a cinemateca, ele não tem mais nada a fazer aqui.’ Muitas das belas imagens que tem no *Libertários* vem desse material, graças a esse projetorista.

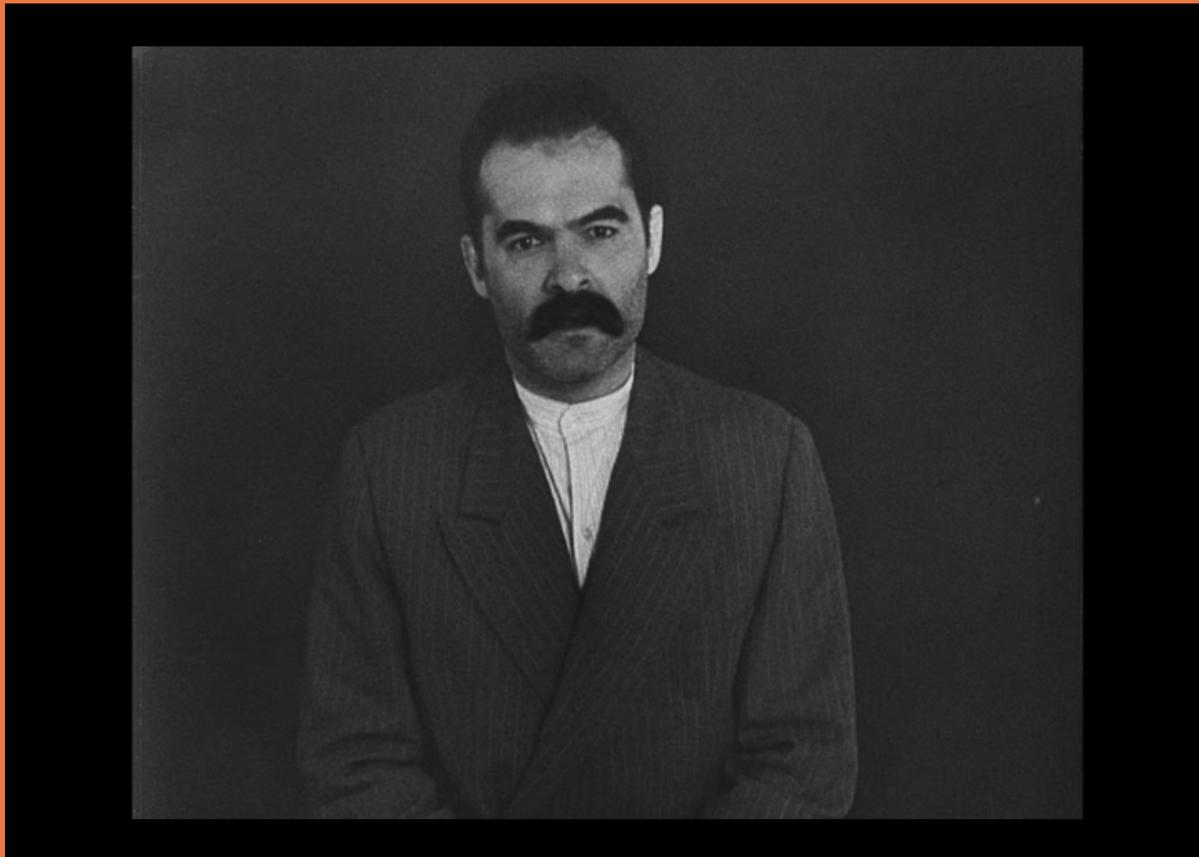
O projetorista falava sobre Paulo Emílio Salles Gomes, professor e conservador-chefe da Cinemateca Brasileira naquela época. O filme sobre o qual fala Escorel, pertence a um importante momento do cinema nacional, por mais que ainda habite as sombras da historiografia

clássica, cujas obras são conhecidas como “filmes de cavação”. Era muito comum nas primeiras décadas da história do cinema brasileiro industriais, políticos e fazendeiros, encomendarem a cinegrafistas o registro em película de seu império. Apesar de muitos destes rolos terem se perdido¹⁵¹, os que resistiram guardam imagens importantes para a historiografia das imagens em movimento, especialmente quando se entende o contexto de sua realização. Em um gesto semelhante ao dos irmãos Lumières, os patrões subsidiavam o registro de seus bens e empregados, o que formou um acervo visual que conta a história vista por suas perspectivas - que talvez hoje possa ser entendida como a “perspectiva dos algozes”. Em todo caso, perpetuou uma certa visibilidade do passado das coisas, a partir de uma estética que se formulava no olhar dos patrões. Afinal, “o cinema, desde o primeiro dia, filma a multidão e a sua relação com o trabalho, a máquina e as fábricas”. (MONDZAIN, 2015, p. 96)

A película apresentada a Escorel pelo projecionista da fábrica Votorantim é usada para situar o tempo histórico, desmontando a solenidade da moralidade burguesa industrial que motivou o momento de sua tomada. A retomada do filme de cavação subverte o sentimento de orgulho da classe industrial, reconfigura os sentidos que tiveram no momento da filmagem, quando fora encomendada. Os funcionários da fábrica não ocupam mais o lugar de figurantes, não compõe parte dos bens do dono da fábrica, pelo contrário. A força dessas imagens reside em seu caráter fantasmagórico e historiográfico, elas falam de um tempo no qual a sucateação do trabalho chegava ao absurdo. É o entendimento dos motivos por trás da tomada dessas imagens que possibilita ler como desconforto e assombro os olhares que alguns dos funcionários lança para a câmera.

Mas nem todas as imagens em movimento foram encontrados durante as pesquisas da equipe de Escorel, outros registros filmados em 1976 estão camuflados na tessitura do filme - alguns deles identificados quando tive acesso à cópia remasterizada. Durante as pesquisas que deram origem ao filme, a equipe encontrou máquinas do século XIX ainda em uso e as filmaram para registrar como funcionavam. As diferenças entre essas imagens e aquelas outras, do início do século, são mínimas e relacionam à qualidade dos planos, o que confunde o espectador menos atento.

Há um curioso plano que corrobora a hipótese levantada nesse artigo, a de que a união entre o campo ficcional e o documental pode produzir interessantes resultados que desanuviam o olhar ensimesmado do sujeito no presente, retirando-o da sensação sistêmica de uma vida atemporal. Aparentemente retomado por Lauro Escorel entre os arquivos pesquisados, o plano mostra um homem que fala para a câmera sobre seu sonho de igualdade. As perguntas surgem incontornáveis, visto que o fato da película ser sonorizada desloca o trecho do contexto do filme. Sendo assim, em qual conjuntura a tomada foi realizada? Quem é o homem que fala para o espectador de ontem e de hoje? Seria essa imagem em movimento parte de outro filme que fora cirurgicamente cortado para atestar o argumento de Escorel? Nesse trecho se faz um interessante nó entre o documentário e a ficção. Apesar do diálogo com a forma clássica do documentário inglês, Lauro Escorel opta por filmar uma encenação do narrador Othon Bastos vestido de operário, “*encarnando* a iconografia” do período (CALIL, 2014).



Fonte: *Libertários*

Libertários

Especialmente no início do século passado, a exploração do trabalho humano nas fábricas brasileiras era excessivamente abusiva. O trabalho assalariado nas indústrias guardava certos resquícios escravocratas refletidos, por exemplo, nas muitas horas da jornada de trabalho, cerca de 16 horas por dia. A questão aqui não é comparar os dois regimes de exploração, mas ressaltar a insalubridade cotidiana nas fábricas. No filme de Lauro Escorel, a voz *over* informa que:

As instalações eram mal iluminadas e pouco ventiladas, correias e engrenagens giravam sem proteção alguma. A jornada de trabalho era em média de 16 horas, sendo muito grande o número de mulheres e crianças entre o operariado. (...) Os salários eram baixíssimos, flutuando conforme as necessidades do empregador, não existindo o salário mínimo. Carne, pão e legumes eram artigos de luxo para os trabalhos que tinham sua dieta básica constituída de farinha de mandioca, feijão, arroz, carne seca e café.

O sofrimento gerado pela exploração da mão de obra operária provocou várias greves e mobilizações. Entre elas, em 9 de julho de 1917, durante uma mobilização operária em frente a Tecelagem Mariângela, pertencente ao grupo Matarazzo, a repressão policial ocasionou a morte de um imigrante espanhol, o sapateiro Antônio Martinez. No auge de seus 21 anos, o jovem não poderia sonhar que sua morte tornar-se-ia o estopim de uma greve geral, paralisando o comér-

cio e a indústria nas principais cidades brasileiras. O acontecimento arrastou-se por longos e intensos 45 dias de choque entre manifestantes e o aparelho repressor do Estado, ocasionando outras mortes, de ambos os lados.

O filme do coletivo Atos da Mooca utiliza imagens do filme de Laura Escorel e assim entrelaça uma outra camada, histórica, às manifestações contra a reforma trabalhista que ocorreram em 2017, cem anos após a greve que parou o Brasil e foi objeto do filme de Escorel. Esse vínculo entre o documental e o experimental coloca questões tais como: até onde é possível experimentar utilizando um arquivo sem perder seu caráter documentário, sua relação com a história? A experimentação não seria, ela mesma, uma potência própria ao cinema documentário? O filme do coletivo Atos da Mooca inscreve-se em uma tradição de interseções, atravessamentos e imbricações com o cinema experimental, mas abre-se de maneira curiosa e interessante para a história ao articular uma nova maneira de olhar para o passado, potencializando, a partir da imaginação, a forma de abordagem histórica pelo cinema.

O cinema experimental e o documental não se opõe um ao outro, de fato. Pelo contrário, o experimentalismo pode ser pensado como potência do cinema documental, um meio através do qual a vida pode emergir de outra forma e se permitir, desse modo, abrir as feridas do mundo por uma perspectiva não naturalista - ou naturalizante. Ao abordar de maneira experimental a greve geral de 1917, *A Luta Vive* opta por outras maneiras de reconstruir a narrativa histórica em torno da morte de Antônio Martinez. A veia ficcional alinha certo diálogo com o experimentalismo americano dos anos 1960 e reutiliza arquivos, *frames* do filme de Escorel. A partir do que é conhecido através do filme de Escorel e também de outros arquivos sobre o período, especialmente textuais, o coletivo realiza um poema experimental audiovisual que, para usarmos as palavras de Walter Benjamin, funciona como um lampejo que ilumina o presente a partir do passado: em determinado momento do filme, manifestantes contemporâneos à realização do curta-metragem, durante um comício contra as reformas trabalhistas propostas pelo governo ilegítimo do então presidente Michel Temer, seguram fotogramas do filme de Escorel. Assim, de modo sutil, se constitui o elo entre as temporalidades, entre as lutas de ontem e as lutas de agora.

Existe algo de belo e hipnótico no fluxo de imagens construído pelo grupo superoitista paulistano, onde as especificidades da película são utilizadas para subverter o tempo através de um estilo artesanal de filmar e montar as imagens, montagem essa que fora feita na própria câmera Super 8. O filme inicia sombriamente com um ruído que acompanha todo o curta. Nos primeiros planos não há presença de corpos humano: vemos o topo de uma casa estilo holandês, com um galo que supostamente giraria ao bel-prazer do vento. Não venta. Em seguida, algumas portas fechadas provocam a sensação de enclausuramento que é rompido por um êxtase hipnótico onde copas de árvores são filmadas com movimentos de câmera frenéticos, intensificado pelo aceleração dos planos. O primeiro humano surge com o dedo em riste, seus gestos ressoam revoltas incomensuráveis. Ele veste um colete costurado por jornais, o que faz pensar que talvez personifique o próprio jornalismo, principal meio de militância política e instrumento de organização, propaganda e educação da classe trabalhadora no início do século XX. Justifica esta hipótese o plano que o segue, no qual vemos um homem fumar e ler uma página

de jornal amassada. Ele encara com seu cigarro o espectador e o corte para um plano aberto revela que ele está em ambiente fabril, junto a uma criança. O corte seco leva uma mulher que, aparentemente exausta, também encara o espectador e o situa no tempo daquela história ao segurar um cartaz que berra o ano 1917. A mímica dos filmes mudos é utilizada como artifício de construção de sentido narrativo.

Em seguida, nos lábios silenciosos de um homem com o punho em riste é possível ler a proclamação da greve. O encadeamento narrativo da montagem intercala alguns poucos planos que mostram a repressão e morte desse homem, assim como o engajamento proletário a partir de sua morte. Um cortejo se forma, mas antes, uma sequência desequilibra o fluxo narrativo: fragmentos de prédios são vistos invertidos, rasgando o tecido naturalista que estava sendo tecido até então. Outro corte. Um plano em que o morto está no caixão tem seu contraplano insuflado pelo efeito kuleshov: rostos observarem o falecido, ao mesmo tempo em que observam o espectador, criando um jogo revelador de uma certa promessa de morte a quem assiste, tal como um espelho que posiciona quem assiste no lugar do corpo abatido pela repressão.

Durante o cortejo fúnebre, o morto ressuscita. Ou melhor, seu espectro fantasmático volta à vida. Essa sequência é acompanhada pela montagem acelerada de planos em *fast forward*. O momento provoca outra fratura no fluxo narrativo do filme: o espectro chega a um lugar enigmático onde uma Moira com trajes gregos antigos trabalha em um projetor de Super 8. Talvez esse momento testemunhe a crença do Coletivo Ato da Mooca na potência do cinema em restituir o passado, projetando uma ideia de futuro ao mesmo tempo que escrever e reescrever a história. Na mitologia grega, as Moiras são as três divindades que controlam o destino dos mortais e também dos deuses, determinam o curso da existência e decidem questões relativas à vida e à morte. Filhas de Ananke, a personificação do destino, e Moros, o deus da sorte e do destino, da morte e das criaturas do Tártaro, o poder das Moiras é tamanho que nem mesmo Zeus, o senhor dos deuses, contesta suas decisões. As deusas lúgubres são Cloto, Láquesis e Átropos. A primeira tece o fio da vida, a segunda cuida de sua extensão e caminho, a última, responsável pela morte, é quem corta o fio e determina o fim da existência. Talvez tenham sido elas montadoras primordiais, das histórias dos homens e dos deuses, aquelas que decidem o tamanho dos planos, alinham suas continuidades e definem as contingências.

A roda da fortuna, o tear no qual as Moiras tecem os fios da realidade é ressignificado no curta-metragem *A luta vive*. Ele passa a ser, como dito anteriormente, um projetor de película. O simbolismo do projetor-roda-da-fortuna cria, a partir dos artifícios da montagem, um frenético jogo de choque entre imagens em diferentes velocidades que funciona, de modo alegórico, tal qual uma viagem no tempo e espaço. É curioso notar o reaparecimento do personagem que, a meu ver, personifica o registro histórico. Ele surge entre as ruínas de um cenário onírico, datilografando o que talvez seja a história dos acontecimentos que assistimos, tencionando o não desaparecimento de uma realidade passada, conjurando espectros mortos que caíram nas lutas passadas.

Antes do reaparecimento do fantasma de Antônio Martinez nos dias atuais, diversos registros fotográficos e trechos de jornais sobre as manifestações de 1917 são montados em di-

ferentes velocidades. A intenção parece não ser informar, mas criar a sensação de passagem e desmoronamento perceptivo. São elas que antecipam o plano no qual Martinez perambula pelas ruas de São Paulo. Ele atravessa uma manifestação onde é possível ler mensagens como “Não trabalharemos até morrer”. Logo em seguida, o jogo entre as temporalidades é adensado com as imagens do filme de Lauro Escorel seguradas pelos manifestantes.

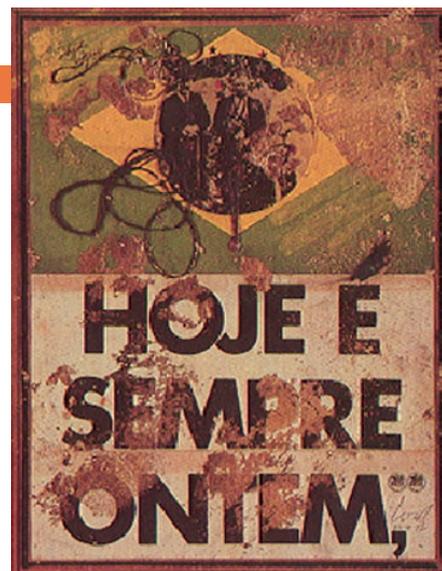


Fonte: *A luta viva*

Os olhares dos personagens para a câmera buscam uma empatia, um envolvimento com o espectador. A quarta parede se abre para que eles entrem em contato com o momento da projeção, talvez evocando um modo intimista questionador dos seus sentimentos e afecções daquele que assiste ao curta, do desamparo no qual se encontram o observador. O estupor dos olhares penetrantes, de caráter indagatório, ressaltam emoções que nascem dos personagens e rompem a película da imagem. Não há falas no filme, o que permite uma interpretação mais livre, de modo ainda mais subjetivo e pessoal. Paixão e mistério atizam os olhares que enfrentam a câmera.

Ontem, hoje, amanhã

Farei um rápido desvio antes de entrar nas conclusões desse artigo, pois imagino acrescentará uma outra camada de significado ao que foi explorado até aqui. O artista plástico Wesley Duke Lee, ao sair da prisão durante a ditadura militar brasileira, criou uma série de trabalhos que chamou de “Série da formação de um povo”. Entre as obras, destaco uma *assemblage*, um descascado quadro onde se vê a bandeira do Brasil acompanhada pelo texto que diz ser o presente, o hoje, sempre um ontem, um passado.



*Série da Formação de um Povo IV, Wesley Duke Lee, 1972. 31cm x 24cm.
Acervo Gilberto Chateaubriand - MAM RJ*

Sua aparência lembra as ruínas arquitetônicas que sobrevivem à passagem do tempo e dos impérios, os dilúvios e os incêndios, os tornados e terremotos, e chegam no tempo presente como uma mensagem lançada em uma garrafa no mar do tempo. Se a mensagem estiver correta e o tempo presente for, de alguma maneira e em algum nível, um momento carregado de passado, embebido no tempo de ontem, o pensamento sobre o tempo pode ser desvinculado da ideia de progresso. Tendo o passado realizado o espectro dos possíveis que tinha à sua disposição, é necessário iluminar opções de ação que cercam o presente, de modo que os erros e acertos do passado - assim como os mortos que caíram ontem, como é o caso do sapateiro Antônio, mas também de outros, como o estudante secundarista Edson Luiz e os muitos da lista sempre incompleta de homens e mulheres que perderam suas vidas nas pequenas e grandes revoluções do cotidiano - possam emergir no presente como aprendizados que fortaleçam as lutas contemporâneas.

Em recente texto para o jornal Folha de São Paulo, Vladimir Safatle retoma a discussão da visão conservadora do tempo linear, no qual haveria uma força natural e orgânica que impulsiona o presente para um futuro inevitável. Em perspectiva carregada pela ideia de progresso, que talvez tenha na imagem de uma parada militar sua ilustração menos criativa e mais assertiva: em linha reta, os corpos docilizados caminham para frente; atrás deles, o passado fica cada vez mais distante e com ele os seus mortos, aqueles que caíram e para os quais não se olha pois a meta é o amanhã, o horizonte vislumbrado a frente, mas que na verdade não está lá por ser fruto da imaginação desses soldados que, como autômatos ofuscados pela luz do desconhecido, renegam o que se sabe, renegam as experiências desastrosas do passado hipnotizados com a ideia de que a frente, por detrás das colinas, há um mundo melhor. A sensação de movimento e de acúmulo torna a marcha quase inaudível para aqueles que a seguem. O entendimento do tempo como linha reta não enxerga os retornos e repetições, induzindo os acontecimentos serem problematizados por fatores contemporâneos a si mesmo, o que Safatle chama de “pobreza intelectual”. Para ele,

O tempo histórico é uma pulsação contínua de contrações, sua espessura é própria de uma matéria de múltiplas camadas na qual cada uma dessas camadas se afunda na outra. Por isso as lutas sociais nunca são feitas em nome apenas daquilo que elas imediatamente afirmam. A todo momento, elas são atravessadas por palavras e frases que parecem vir de outros tempos; elas parecem encarnar personagens e gestos que nos remetem a outras cenas.

Desse modo, podemos pensar que as lutas políticas se desenrolam em “um campo de batalha sobredeterminado, no qual lutam os vivos e os mortos, os presentes e os espectros”, sendo nisto que reside a complexidade das lutas políticas. Para Safatle, “os mortos se apoiam nas lutas dos vivos para continuarem suas batalhas”. O pensamento teológico sobre o tempo descrito acima ganha contornos perniciosos em um momento como o atual, que se chafurda em uma sensação onde o presente aparece dilatado, como se o sujeito habitasse um eterno agora.

Ao retomar a histórica greve de 1917, Escorel e o Coletivo Atos da Mooca lançam luzes para uma importante arma de luta e reivindicação social, a greve. Estado de suspensão necessário para impulsionar as profundas e necessárias mudanças para travar a voracidade de uma economia liberal que a quase todos deseja consumir. Finalizarei com o depoimento do anarquista Edgard Leuenroth que, acusado de ser o único responsável pela greve de 1917, enviou ao jornal Estado de São Paulo uma longa carta onde argumenta que o ocorrido veio “consequente de um longo período da vida tormentosa que então levava a classe trabalhadora.”

O enterro dessa vítima da reação foi uma das mais impressionantes demonstrações populares até então verificadas em São Paulo. Partindo o féretro da rua Caetano Pinto, no Brás, estendeu-se o cortejo, como um oceano humano, por toda a avenida Rangel Pestana até a então Ladeira do Carmo em caminho da Cidade, sob um silêncio impressionante, que assumiu o aspecto de uma advertência. Foram percorridas as principais ruas do centro. Debalde a polícia cercava os encontros de ruas. A multidão ia rompendo todos os cordões, prosseguindo sua impetuosa marcha até o cemitério. À beira da sepultura revezaram os oradores, em indignadas manifestações de repulsa à reação (...) No regresso do cemitério, uma parte da multidão reuniu-se em comício na Praça da Sé; a outra parte desceu para o Brás, até à rua Caetano Pinto, onde, em frente à casa da família do operário assassinado, foi realizado outro comício.

ARBEX, Márcia (org.). **Poéticas do visível: ensaios sobre a escrita e a imagem.** Belo Horizonte: UFMG, 2006.

BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política: Ensaios sobre literatura e história da cultura.** São Paulo: Brasiliense, 2012.

BERNARDET, Jean-Claude. **Cinema brasileiro: propostas para uma história.** São Paulo: Paz e Terra, 1979.

BLANK, Thais. MACHADO, Patrícia. **Em busca de um método: entre a estética e a história de imagens domésticas do período da ditadura militar brasileira.**

CAETANO, Maria do Rosário. **Libertários e Chapeleiros.** Disponível em: <<https://www.brasildefato.com.br/node/30739/>>. Acesso em: 22 out. 2018.

CALIL, Carlos Augusto. **Filmes irmãos.** Disponível em: <<https://blogdoims.com.br/filmes-irmaos/>>. Acesso em: 22 out. 2018.

CALLOU, Hermano. **Uma arte das relações: a montagem de Harun Farocki.** Dissertação de mestrado defendida em Comunicação e Cultura UFRJ, 2014.

DERRIDA, Jacques. **Mal de arquivo: uma impressão freudiana.** Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2001.

DIDI-HUBERMAN, Georges. **Quando as imagens tocam o real.** Belo Horizonte, v. 2, n. 4, p. 204-219, nov. 2012.

DIDI-HUBERMAN, Georges. **A sobrevivência dos vagalumes.** Minas Gerais: UFMG, 2011.

FOSTER, Hal. **An Archival Impulse.** October, v. 110, p. 3-22, Autumn, 2004.

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

GALVÃO, Walnice Nogueira. **Resgate de arquivos: o caso Edgar Leuenroth.** Disponível em: <https://www.ael.ifch.unicamp.br/pf-ael/public-files/pg_basica/arquivos/texto_professora_walnice_galvao.pdf>. Acesso em 01 set. 2018.

LINS, Consuelo e MESQUITA, Claudia. **Filmar o real: Sobre o documentário brasileiro contemporâneo.** Rio de Janeiro, Ed. Jorge Zahar, 2008.

RANCIÈRE, Jacques. **A fábula cinematográfica.** São Paulo: Papyrus, 2013.

DIDI-HUBERMAN, Georges. **O destino das imagens.** Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.

SAFATLER, Vladimir. **Os espectros do tempo: Lutas sociais nunca são feitas em nome daquilo que afirmam de imediato.** Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/colunas/vladimirsafatle/2018/09/os-espectros-do-tempo.shtml>>. Acesso em: 04 out. 2018.



DES
MON
TAR

PARA RECONTAR

Fernanda Bastos

DES MON TAR

PARA RECONTAR

Fernanda Bastos

RESUMO

Sempre atento ao seu tempo, Jean-Luc Godard constrói *Je vous salue, Sarajevo*, um filme curtíssimo, em que tudo tem seu teor concentrado. A partir de duas fotografias e discursos múltiplos, o cineasta interroga a cultura de seu tempo, questionando a maneira como a sociedade europeia lida, culturalmente, com a morte, a guerra e o semelhante. Nesse artigo, veremos como tudo isso se articula

Si mettre en scène est un regard, monter est un battement du coeur. Prévoir est le propre de deux: mais ce que l'une cherche à prévoir dans l'espace, l'autre le cherche dans le temps.¹⁵²

Elementos essenciais



Frames de *Je vous salue, Sarajevo*

*Je vous salue Sarajevo*¹⁵³ (1993), de Jean-Luc Godard, é um curta-metragem de apenas 2'09", feito a partir de uma fotografia da Guerra da Bósnia (1992-1995). Trata-se de um filme-ensaio de montagem, ou seja, ele parte de elementos criados com outros fins – fotografias, música e poemas – e cria um nexo entre eles no processo de montagem.

A montagem não é uma propriedade exclusiva do cinema, embora seja essencial para sua existência. Ela está presente na colagem dadaísta e na fotomontagem surrealista e expressionista, que, por sua vez, recebem influência de diversos aspectos da modernidade, como, por exemplo, a linha de montagem fordista e a arquitetura modular. (COCCHIARALE, 2007, p. 9) Muitos estudiosos do cinema discutem a montagem como criadora de narrativa, entre eles Jacques Aumont (AUMONT, 1995), Gilles Deleuze (DELEUZE, 1983) e André Parente. (PARENTE, 2000) A montagem é, sem dúvida, uma atividade fundamental do cinema e se dá pela associação de pelo menos dois elementos independentes que resultam em um terceiro diferente dos originais. É ela que estabelece a relação de cada elemento com o todo, criando a linguagem de um filme, que inclui narrativa, ritmo e forma.

Para tanto, ela opera, basicamente, com três elementos: imagens, palavras e sons; por meio de dois movimentos: seleção e combinação – vertical ou horizontal; buscando cumprir três funções: sintática, semântica e rítmica. (SANTOS, 2015) A montagem não se dá apenas no corte entre planos, embora este seja um gesto importantíssimo. Ela pode se dar por meio de movimentos de câmera, de reenquadramentos, da encenação e/ou de composições de cenário que, por exemplo, destaquem elementos decisivos para o desenrolar da peça audiovisual. No caso de *Je vou salue Sarajevo*, antes de juntar os componentes na ilha de edição, foram necessários alguns outros estágios: o primeiro gesto do processo de montagem é escolher uma fotografia, que é uma imagem fixa, para ser a imagem de um filme que é, essencialmente, imagem em movimento. Isso indica a opção estética pela interrupção do fluxo imagético, cinematográfico e dos acontecimentos. Para migrar de um meio para outro, o autor atribui à imagem uma duração e junta um som e um título – o segundo passo da montagem é a escolha desses componentes externos à fotografia. A terceira etapa é a decupagem¹⁵⁴, a refilmagem dos elementos internos da cena fotografada, o recorte da imagem em 18 enquadramentos diferentes do original, que atribui maior ou menor peso aos elementos da cena, construindo assim a dramaticidade. Nessa operação, Godard privilegia os detalhes, que são índices, provas e personificações da catástrofe, assunto recorrente em sua obra¹⁵⁵; e constrói o filme combinando essas 19 imagens, com a trilha sonora e com a narração em voz *off* feita por ele mesmo, além de duas cartelas (de início e de fim) e uma segunda imagem em preto e branco, que funciona como um breve epílogo.

A imagem escolhida – em que o dispositivo fotográfico evidencia a interrupção do movimento – guarda a potência e a latência do conflito, indica sua continuidade: imediata, no caso da realidade fotografada, e crônica, no caso da Europa, a quem o cineasta interpela nominalmente em sua narração. Essa imagem remete diretamente ao tempo (associado visualmente ao movimento), porque marca a interrupção no fluxo dos acontecimentos e evoca um agora remoto, um *isso foi* ou um rastro¹⁵⁶. É essa fotografia saturada de agoras que Godard utiliza para se comunicar com o passado.

Construindo elos

O leitor de Walter Benjamin que assiste a *Je vous salue Sarajevo* ou o espectador de Jean Luc Godard que lê Benjamin mais especificamente *Sobre o conceito de História, O Narrador e Experiência e pobreza*¹⁵⁷, dificilmente deixa de “montá-los” porque, além de diversas aproximações filosóficas, a própria montagem é o caminho indicado.

De acordo com Walter Benjamin, devemos estar sempre atentos ao surgimento de vestígios de memória que escaparam à história oficial, devemos valorizá-los e incluí-los na narrativa de modo a recontá-la. Porém, a transmissão da história, e principalmente da memória familiar, sofreu uma mudança fundamental, ainda segundo Benjamin na Europa do pós I Guerra, porque o horror da guerra era indizível, e o trauma da experiência ficou recalcado em muitos sobreviventes; sendo assim, as narrativas resultaram lacunares, estruturadas nas ruínas e nos vestígios da história e nos fragmentos da memória. Elas precisam de ouvintes, leitores, espectadores que completem por si mesmos os hiatos, teçam alguns elos. Como método, ele propõe a colagem, a montagem, que engendram o “entre”, ligando os elementos, sem amarrar, para que cada leitor possa encontrar sua própria conclusão (ARANTES, 2014; BENJAMIN, 1996; GAGNEBIN, 2006).

É dentro deste contexto que Benjamin propõe a noção de montagem, tomando-a de empréstimo do cinema como método estratégico para se pensar a escritura historiográfica, isto é, a narrativa historiográfica. Dentro desta perspectiva *história e mídia* se confundem: a história é pensada como meio / mídia, como uma espécie de colagem de tempos e memórias. Assim como o montador edita / corta / interrompe o *continuum* fílmico, o historiador *re / escreve a história*: implode o *continuum* da história da dominação e abre espaço para o tempo do agora e da revolução. A historiografia para Benjamin deve, portanto, ser redeseenhada pelo trabalho da memória: fruto de uma *re / escritura* que produziria não a imitação / repetição de narrativas anteriores, mas a *repetição diferente*. O conceito de *re / escritura* surge em Benjamin, portanto, pela necessidade de resistir, de reatar possíveis laços com um passado arruinado pela violência e pela catástrofe. A historiografia é pensada como ensaio cinematográfico e a montagem é a base da historiografia benjaminiana; modelo para uma escritura e narrativa descontínua da história. (ARANTES, 2014, p.187-188)

Je vous salue Sarajevo é, para aqueles leitores e espectadores que fizeram a associação, uma peça audiovisual de historiografia benjaminiana, que destaca do fluxo uma imagem contundente da opressão, realça seu caráter de documento, inclusive por gravar (em vídeo)¹⁵⁸ a fotografia impressa em jornal, guardando uma sombra do texto impresso no verso, afirmando o valor da verdade cinematográfica sobre a qualidade de nitidez técnicas da imagem. Essa fotografia, apesar de ter sido publicada em veículos de comunicação, poderia ter se diluído no mar de imagens disponibilizadas na imprensa diariamente, mas Godard a escolhe por sua contundência, sem dúvida, mas também por seu contexto autoral. Tudo no filme de Godard é construção de discurso.

A seleção dos elementos que estará no filme é sempre tão importante quanto sua combinação¹⁵⁹. Nesse caso, a escolha dos componentes originais é uma convocação de forças: a fotografia de Ron Haviv, a música de Arvo Pärt, e trechos de Georges Bernanos e Louis Aragon incorporados ao texto da narração. Ron Haviv se dedicou a documentação fotográfica das guerras da Bósnia e da Croácia, tendo entrado para a lista negra das Forças Paramilitares da Sérvia;

ele documentou diversos conflitos e milita pelo fim das guerras. A trilha sonora é *Silouans' Song*, de Arvo Pärt, compositor cuja obra é profundamente ligada a religiosidade católica e que viveu a ocupação soviética na Estônia ainda na infância, precisou se exilar nos anos 1980 devido a problemas com a censura e só retornando à terra natal depois de 20 anos. O texto inclui as palavras de Georges Bernanos e de Louis Aragon, ambos literatos franceses, que viveram três guerras: na I Guerra, Bernanos lutou como soldado e Aragon foi como médico auxiliar; na Guerra Civil Espanhola, foram como repórter e voluntário, respectivamente; e na II Guerra, militaram firmemente contra o acordo de Munique¹⁶⁰. A segunda imagem¹⁶¹ que aparece brevemente mostra Karl Herm em cena na peça *Ghost Trio* (1977), de Samuel Beckett, autor que atuou na resistência francesa durante a II Guerra. É um elenco de discursos antiguerra, formado por vozes que vivenciaram a experiência do choque e da catástrofe. Sua reunião estabelece o lugar de onde o próprio Jean-Luc Godard vai (literalmente) falar, mais uma vez, sobre o controverso tema. Pode-se dizer que é uma etapa ideológico-discursiva de montagem.

Mas voltemos à fotografia. Essa fotografia que escancara a brutalidade (des)humana da guerra, retrata a desarticulação do reconhecimento do outro como semelhante. O gesto interrompido, parado no ar, indica continuidade, de movimento de ação e de situação, ou seja a guerra sempre continua, em algum lugar. A opção de mostrá-lo interrompido e incompleto é uma tentativa de estancar a própria guerra. Essa fotografia também traz a carga histórica do conflito na região dos Balcãs, que atravessou todo o século XX: primeiro, a Guerras dos Balcãs, de 1912 a 1915, que contribuiu para a deflagração da I Guerra; a tensão dentro da cortina de ferro durante a Guerra Fria, de 1945 a 1989; depois, as guerras de independência da Bósnia e da Croácia, quase simultâneas, entre 1991 a 1995; e por último a guerra do Kosovo, de 1998 a 1999. As guerras de independência e dissolução da Iugoslávia foram extremamente violentas¹⁶² e tinham o caráter de limpeza étnica – duas características do nazismo que ressurgiram na Europa depois de 50 anos. Tudo isso está implicado na escolha da imagem singular que compõe essa reflexão poética de Godard.

Devemos observar ainda que, no campo da linguagem fotográfica, dois aspectos estruturais: a indicialidade e o instantâneo. A existência dessa fotografia é uma prova material de um acontecimento/situação que não deve deixar rastro, portanto só pode ser capturada na clandestinidade, o que implica a presença da testemunha que se arrisca. O registro instantâneo interrompe o tempo, destaca, do fluxo dos acontecimentos, um instante e lhe dá uma espessura que a continuidade da imagem em movimento lhe negaria. Esse instantâneo especificamente interrompe acima de tudo o clímax de um movimento, registra um corpo humano parado numa posição antinatural em muitos sentidos. E para dar conta de toda a espessura histórica, simbólica e imagética desse instante, Godard o desmonta em 18 pedaços e os reapresenta ao espectador. Se o fluxo cinematográfico não deixa que os olhos do espectador detenham a imagem, o cineasta apela para a fotografia, represando simbolicamente o fluxo imagético; divide em partes a imagem difícil de apreender, enquanto mantém o curso do cinema por meio da narração, da trilha sonora e da montagem, que recria e reconstrói a imagem.

O título, que abre o filme escrito em cinza sobre fundo preto, traz sua própria bagagem de

referências, a mais imediata é a própria obra do diretor, como o filme *Je vous salue Marie* (1985). Mas também aponta para o pensamento católico arraigado na cultura e na política europeias por se referir à oração *Ave Maria* (*Je vous salue Marie*), na qual os católicos pedem à mãe de Jesus, que interceda a seu favor junto a Deus, na hora da morte. “Eu vos saúdo, Sarajevo” ou “Ave, Sarajevo”, para além da saudação, remete ao sacrifício a que a cidade foi submetida durante o cerco sérvio e indica o assunto do filme: guerra.

Lido o título, a primeira frase dita no filme se refere a Jesus Cristo e seu sacrifício, sem citá-lo nominalmente. E ainda sob o letreiro-título surge a primeira imagem, um close de dois soldados vigilantes. Em seguida, vemos que o soldado que estava à direita no plano anterior está com sua arma em punho.

A maior parte do filme é realizada em planos fechados e *closes*, que revelam gradativamente, e com grande suspense, o horror da cena completa. Segundo Gilles Deleuze, o rosto é o terreno em que os afetos se manifestam, onde se pode ler todas as afecções e todos os órgãos, seja na pintura, nos retratos, ou no cinema, em que o *close* é a própria imagem-afecção:

A imagem-afecção é o primeiro plano, e o primeiro plano é o rosto... Eisenstein sugeria que o primeiro plano não era apenas um tipo de imagem entre as outras, mas oferecia uma leitura afetiva de todo o filme. É o que ocorre com a imagem-afecção – ao mesmo tempo um tipo de imagens e um componente de todas as imagens. (DELEUZE, 1983, p.114)

Sendo assim, um plano de detalhe pode ter no cinema a força de um rosto, de um retrato, pode ter *rostidade*¹⁶³, que seria a interface contraditória do sujeito social, um anteparo onde se projetam, de um lado, os signos e, do outro, a consciência individual, principalmente o que nela é recalcado, “o buraco negro onde se aloja sua consciência, sua paixão, suas redundâncias.” (DELEUZE, 1999, p.28)

Os reenquadramentos da cena feitos por Godard geram algumas *imagens-afecção*, são detalhes dos personagens que revelam sua *rostidade*, construindo com isso o conflito narrativo. É interessante notar também que enquanto os *closes* que atribuem *rostidade* a alguns detalhes da cena, os personagens implicados na ação estão com as faces ocultas, só vemos o rosto dos coadjuvantes.

A montagem alternada desses *closes*, somada ao texto e à dramaticidade da trilha, auxiliam o espectador na elaboração mental da cena, que vai se estruturando aos poucos antes de ser contemplada em sua plenitude no desfecho do filme. A imagem parte do micro para o macro, enquanto o texto faz o movimento contrário: das generalidades – cultura da Europa católica – para o específico – o massacre do povo bósnio – citando Srebrenica, Mostar e Sarajevo. Godard nos apresenta três soldados sérvios em quatro planos fechados e dois médios, que enfocam detalhes essenciais dos personagens. O terceiro soldado apresentado usa um óculos de sol na cabeça, destoando dos outros dois que usam gorros pretos, ele tem um cigarro aceso entre os dedos da mão esquerda e com a direita segura sua arma apontada para baixo. No mesmo plano que aparece a arma, vemos o joelho direito levantado, isso indica que ele não está com os dois

pés bem firmes no chão. Esses quatro detalhes engendram uma ilusão de que a postura do terceiro soldado é mais relaxada que a dos outros que olham para o horizonte empunhando suas armas. Até que um plano médio revela que ele vai dar um chute.

Enquanto nos mostra os soldados, Godard, em *off*, convoca o espectador para uma reflexão – partindo do sacrifício de Jesus Cristo em nome da humanidade, que redimiu todos os homens, católicos ou não – sobre o sacrifício das minorias, das exceções. Ele dissocia arte e cultura, para reassociar a cultura da Europa ao consumo – tecnologia, moda, entretenimento e guerra – e afirmar que só a arte se ocupa das exceções e dos oprimidos.

Até quase metade do filme só vemos os soldados, e é na primeira imagem dos civis, aos 50”, que se dá o ponto de virada do filme, quando se instala verdadeiramente o conflito dramático e o suspense – criado pelo entrevisto nos detalhes combinado ao texto enigmático – se transforma em terror, pois agora o espectador vê que uma mulher morta, de bruços no chão está a ponto de levar um chute na cabeça que, ainda por cima é firmada pela arma do terceiro soldado. O espectador encara aquela cabeça imobilizada – pela morte, pela arma e pela fotografia – durante longos 10”, ela é o rosto, a *imagem-afecção* da desumanização do oprimido, da minoria, das vítimas.

Durante essa imagem, que é a mais forte até agora e que choca por sua indicialidade, ou seja, por ser um verdadeiro documento da crueldade, Godard fala justamente da produção de imagens belíssimas da pintura, citando Paul Cézanne e Johannes Vermeer, e do cinema, Michelangelo Antonioni e Jean Vigo. Isso cria uma disjunção, uma “dissonância visual”, como um abalo secundário, produzido por uma estratégia, que de acordo com Deleuze, é uma marca godardiana:

Pois no método de Godard, não se trata de associação. Dada uma imagem, trata-se de escolher outra imagem que induzirá um interstício entre as duas. Não é uma operação de associação, mas de diferenciação, como dizem os matemáticos, ou de disparação, como dizem os físicos: dado um potencial, é preciso escolher outro, não qualquer outro, mas de modo tal que uma diferença de potencial se estabeleça entre ambos, que venha produzir um terceiro ou algo novo. (DELEUZE, 2013, p.217)

Até esse ponto de virada, a montagem cinematográfica combina dois dos métodos descritos por Sergei Eisenstein: a montagem métrica e a vertical. No primeiro método, a duração de cada plano e a relação entre essas durações é mais determinante para o andamento do filme do que a ação interna de cada plano. Já a montagem vertical é o conjunto temporário dos elementos que se modulam durante o filme¹⁶⁴. Assim, Godard cita, fora do som e da imagem, mais um pensador do cinema e, sobretudo, da produção de imagens. A sequência tem até então oito planos com as seguintes medidas: três de 10” cada e quatro de 5”, e volta para 10”, no plano da vítima. Tudo é muito sutil, porque são apenas 50” de imagem, mas a passagem de cortes mais longos para uma sequência de planos com a metade da duração acelera o ritmo do filme, cria tensão, em seguida, a montagem puxa, de novo, as rédeas e mostra a imagem que não queremos, mas precisamos olhar, a imagem do cadáver sendo agredido.

A partir do plano de virada, a montagem acelera fazendo a tensão crescer. Temos uma sequência de planos bem curtos e com durações irregulares que funcionam como se nos apro-

ximássemos do momento em que o chute é desferido: *close* do terceiro soldado com 2" de duração; um plano mais aberto da vítima que revela outra pessoa rendida ao seu lado com 1"25; um *super close* da cabeça com a ponta da arma com 2"05; um plano aproximado do joelho no ar, 1"15; *close* da mão com o cigarro, 2"25.

O ritmo dos cortes cria o clima de tensão necessário para a revelação da terrível imagem/verdade que se constrói. Na relação entre as imagens do embate entre soldado e vítima, entre a brutalidade daquele joelho que articula o chute, somado à arma, contra o total desamparo daquela cabeça ultrajada. Para tanto, Godard se utiliza da montagem clássica, da escola griffithiana, em que a trama se revela pouco a pouco, e o espectador vai construindo junto com o filme uma revelação que mudará o rumo dos acontecimentos. Sendo assim, depois que vimos o corpo da mulher, não vemos o terceiro soldado da mesma forma, saber como ele o subjuga, transforma a mão que segura a arma com um certo desleixo, no quinto plano, em uma mão mais crispada, e o cigarro, entre os dedos da outra mão levemente aproximado, parece agora mais obscuro e cruel. O cigarro, presente na imagem e citado no texto como parte da cultura dominante e popular, que é um símbolo de humanização, visto que outras espécies animais não fumam¹⁶⁵, opera neste ponto de maneira oposta, desumanizando o terceiro soldado, tão desenvolvido no seu ato de violência, que tem uma mão livre para o cigarro.

Além disso, no *super close* da cabeça com a arma, imediatamente antes dos planos aproximados das mãos do soldado, o texto cita três massacres sofridos pelos bósnios durante a guerra: Srebrenica, Mostar¹⁶⁶, Sarajevo, os piores que a Europa viveu desde o holocausto.

Em *Imagens apesar de tudo*, Georges Didi-Huberman, cita Primo Levi para chamar atenção sobre o fato de que o homem está sempre dos dois lados na guerra, o ser humano é o opressor e o oprimido, o algoz e a vítima, a baixa e o sobrevivente. (HUBERMAN, 2003, p.239-240)

Voltamos aos dois soldados que abrem o filme, desta vez as cabeças estão um pouco cortadas, porque o enquadramento privilegia a arma do soldado da direita. Ainda não conhecemos sua posição em cena, mas pela direção do olhar sabemos que eles não miram o terceiro soldado nem os corpos no chão. O espectador educado pelo cinema sabe que não há eixo possível que leve o olhar de um dos dois soldados para o centro da ação. A dupla é analisada da cabeça aos pés em quatro planos: o que acabamos de descrever; o segundo que dá destaque à sua prontidão para atirar, uma vez que os dedos de ambos estão posicionados no gatilho; um *close* de seus pés embotinados que encaram o espectador de maneira ameaçadora, como se também pudessem atirar; e, por último, um plano de conjunto que associa os dois soldados a uma terceira vítima que ainda não tínhamos visto. Ainda sobre o terceiro plano dessa sequência, podemos observar que, se esse enquadramento traz os pés da dupla de soldados para a linha do nosso olhar, ele também nos coloca aos pés das forças dominantes (representadas nesse caso pelo exército nacionalista sérvio), ecoando em imagem as últimas palavras da narração, ditas durante o plano anterior: "da arte de viver que ainda floresce aos nossos pés". Depois dessa frase, a narração tem uma pausa de quase 40".

Até então, a montagem que, no que tange à imagem, foi toda desconstrução, começa a reconstruir o todo. Tendo apresentado, em partes, todos os personagens envolvidos, Godard re-

capitula o jogo de forças do drama apresentado, com dois planos de conjunto: o primeiro mostra o trio deitado no chão, com o corpo do soldado que vai chutar sem cabeça. O chute iminente provoca uma sensação contraditória no espectador, que sofre por antecipação, dimensionando a violência do golpe, ao mesmo tempo que reconhece a expectativa previamente frustrada pela fixidez da imagem fotográfica. Em seguida, vem o plano de conjunto dos três soldados, com a imagem do que vai chutar cortada à direita de quadro, de modo que não vemos mais a arma nem o pé suspenso. É interessante notar como Godard recorta a imagem de modo a separar os dois grupos, que se opõem graficamente. No plano do grupo no chão, a predominância é de linhas horizontais, mas já aparece o terceiro soldado como uma linha perpendicular bem escura cortando o quadro ao meio; no plano dos soldados, em que predominam as linhas verticais de seus corpos, os cadáveres nem aparecem, são excluídos também da imagem. A música, presente desde o começo do filme e que cresceu em dramaticidade a partir de 1'14", se intensifica ainda mais e se encerra.

Em silêncio, finalmente, Godard nos dá a ver a fotografia completa. Nenhum som cabe nesse momento. Depois de quase dois segundos de silêncio a música recomeça, e 13 segundos mais tarde, a narração volta citando Aragon para encerrar a reflexão do cineasta sobre a condição humana equilibrada entre a vida e a morte. É o único plano geral do filme e dura 24", aproximadamente um quinto do tempo total. Além de se revelar afinal, a fotografia completa se impõe pela longa duração ao espectador que a observa depois ter percorrido seus recantos. Toda a violência da cena, toda a covardia do gesto se encaixam diante de nós.

(...) Godard não é dialético. O que conta pra ele não é o 2 ou o 3, ou sei lá quanto. O que conta pra ele é o *E*, a conjunção *E*. O uso do *E* em Godard é essencial. (...) Nem elemento nem conjunto, o que é o *E*? Creio que é a força de Godard, a de viver, de pensar, de mostrar o *E* de uma maneira muito nova, e de fazê-lo operar ativamente. O *E* não é nem um nem o outro, é sempre entre dois, é a fronteira, uma linha de fuga ou de fluxo, mas que não se vê porque ela é menos perceptível. E no entanto é sobre essa linha de fuga que as coisas se passam, os devires se fazem, as revoluções se esboçam. (...) De Norte a Sul, sempre serão encontradas linhas que vão desviar dos conjuntos, um *E*, *E*, *E*, que marca cada vez um novo limiar, uma nova direção, uma linha quebrada, um novo desfilar da fronteira. O objetivo de Godard: "ver as fronteiras", isto é fazer ver o imperceptível. (DELEUZE, 2008, p. 59-61)

O filme se encerra com uma cartela preta, onde lemos *vous salue*, que pode ser traduzido por "saúdo-vos". Ela ratifica a convocação que foi feita ao espectador no início, para que não desvie mais o olhar como faz a dupla de soldados, mas encare a verdadeira face da guerra, assuma seu papel na história.

Por último, em silêncio, entra a segunda imagem, dessa vez em preto e branco. A de um velho sentado, curvado sobre o alto-falante que está em seu colo, de modo que não vemos seu rosto encoberto pelos cabelos. A parte central da imagem está iluminada e aos poucos o filme se fecha em íris. Essa imagem funciona como uma espécie de epílogo, que traz de volta o suspense sobre a fotografia. Com ela, Godard opera o processo inverso, ele interrompe a imagem em movimento, a transforma em imagem fixa (fotografia digital), lhe atribui uma nova duração e

uma estética cinematográfica, já que a íris encerrando o filme é um recurso antigo do cinema. Ele reafirma sua liberdade em relação aos meios e valoriza a imagem.

Há ainda dois aspectos importantes da (des)montagem de *Je vous salue Sarajevo* que gostaríamos de ressaltar. O primeiro é a utilização de planos fixos que, analisados sob a ótica da linguagem e não mais do documento, guardam a memória da fotografia como recorte do real, como objeto inserido na produção imagética da contemporaneidade. Godard não cria micromovimentos de câmera entre um elemento e outro, rompendo com a ilusão cinematográfica como que para manter o espectador preso à realidade. Sua fixidez guarda a espessura do instante.

O segundo aspecto é a articulação entre som e imagem tão dissociados. A imagem do terror é comentada em poesia por uma voz suave e acompanhada de uma música sublime, esse dissenso estético gera mais incomodo no espectador e é o grande elo que ele precisa tecer durante a fruição da obra. Isso nos leva de volta a Benjamin e Gagnebin:

Heródoto não explica nada. Seu relato é dos mais secos. Por isso essa história do antigo Egito ainda é capaz, depois de milênios, de suscitar espanto e reflexão. Ela se assemelha a essas sementes de trigo que durante milhares de anos ficaram fechadas hermeticamente nas câmaras das pirâmides e que conservam até hoje suas forças germinativas.” (BENJAMIN, 1996, p. 204)

Ora, a força do relato em Heródoto é que ele sabe contar sem dar explicações definitivas, que ele deixa que a história admita diversas interpretações diferentes, que, portanto, ela permanece aberta, disponível para uma continuação de vida que dada leitura futura renova: (GAGNEBIN, 1996, p. 13)

Godard conduz a reflexão sem dar a resposta. Convoca todos os pensadores, que citou direta e indiretamente em seu filme-ensaio, e todos os espectadores na busca de respostas.

Depois da imagem revelada

A potência de *Je vous salue Sarajevo* está em seu caráter sintético. A síntese é, aliás, a maior característica dessa obra, a começar pela duração curtíssima: pouco mais de dois minutos. Depois temos a dupla sintetização de estratos de tempo: a síntese da fotografia – que condensa o agora fotografado no passado, que é observado e revisto no agora presente ao mesmo tempo que fica suspenso do fluxo temporal, como instante eternizado – e a síntese da história das imagens de guerras, registros de cadáveres abandonados e de algozes cruéis, de cujo ódio, a morte não dá conta – já que depois de executar, ainda é preciso chutar o cadáver, o que restou de seu (des)semelhante¹⁶⁷, no chão. Além disso, o cineasta também lança as raízes do campo semântico da reflexão proposta de maneira bastante sintética. Como foi dito antes, ele cita artistas e pensadores nominalmente no texto da narração, na qual também incorpora trechos de outros autores, além das referências ao fotógrafo e ao compositor da música-trilha, estabelecendo assim um arcabouço político-filosófico de discursos.

A síntese de heterogêneos criada na montagem, de acordo com Jacques Rancière, organiza o aspecto incompleto, aberto, lacunar, que marca a narrativa moderna e se manifesta em todas as artes no pós-guerra:

A virtude da frase-imagem justa é a de uma sintaxe paratáxica. Também poderíamos chamar essa sintaxe de montagem, estendendo a noção para além de seu significado cinematográfico restrito. Os escritores do século XIX, que descobriram por trás das histórias a força nua dos redemoinhos de poeira, das umidades opressivas, das cascatas de mercadorias ou das intensidades enlouquecidas, inventaram também a montagem como medida do sem medida ou disciplina do caos. (RANCIÈRE, 2013, p. 58)

É o choque dos heterogêneos que fornece a medida comum. (...) Fragmentando contínuos e distanciando termos que se atraem, ou, ao contrário, aproximando heterogêneos e associando incompatíveis, ela cria choques. E faz dos choques assim elaborados pequenos instrumentos de medida, próprios para fazer aparecer uma potência de comunidade disruptiva que, ela mesma, impõe uma outra medida. (RANCIÈRE, 2013, p. 65-66)

Nas operações da construção audiovisual usadas por Godard, pode-se reconhecer o gesto do historiador benjaminiano atento à imagem-vestígio, que agora vai acrescentar mais dados à história e, com isso, ressignificá-la. Na montagem, reconhecemos os recursos estéticos de Sergei Eisenstein e D. W. Griffith – que propõem a ressignificação da imagem a partir de uma nova imagem – e as estratégias que Deleuze classificou como montagem produtiva e Rancière, como simbólica, ou seja, uma montagem que mais do que construir um filme ou uma peça audiovisual, constrói uma ideia, um pensamento, por meio de interrupções e do choque de heterogêneos.

Godard tem uma bela fórmula, não uma imagem justa, mas justo uma imagem. Os filósofos também deveriam dizê-lo e conseguir fazer: não ideias justas, mas justo ideias. Porque as ideias justas são sempre ideias conformes a significações dominantes ou a palavras de ordem estabelecidas, são sempre ideias que verificam algo, mesmo se esse algo está por vir, mesmo se é o porvir da revolução. Enquanto que “justo ideias” é o próprio do devirpresente, é a gagueira nas ideias; isso só pode se exprimir na forma de questões, que de preferência fazem calar as respostas. Ou mostrar algo simples que quebra todas as representações. (DELEUZE, 2008, p. 53)

Godard é um artista, que Deleuze descreve como aquele que “traz do caos variedades, que não constituem mais uma reprodução do sensível no órgão, mas erigem um ser do sensível, um ser da sensação, sobre um plano de composição, anorgânica, capaz de restituir o infinito.” (DELEUZE, 1992, p. 260) Ele filtra o mundo e elabora uma narrativa de crítica social e histórica utilizando principalmente imagem em movimento: cinema, vídeo e mídia digital.

Godard atua como um *terceiro*, como aquele que “inscrevendo um possível alhures fora do par mortífero algoz-vítima, dá novamente um sentido humano ao mundo”. (PIRALIAN e ALTOUNIAN, apud GAGNEBIN, 2006, p. 57) Ele é o terceiro que ouve o testemunho da cultura e filma (e/ou monta) reconstruindo o elo entre homem e mundo que, segundo Deleuze, se desfez¹⁶⁸. Confronta, como artista, a sociedade de consumo com aquilo que ela produz e consome ciclicamente: imagem e guerra. Ele apresenta ao espectador três posições possíveis diante da guerra: a de vítima, a de algoz e a de cúmplices que desviam o olhar, mantendo o dedo no gatilho, mas oferece uma quarta possibilidade: a de testemunha¹⁶⁹ que reflete a história do outro para não repeti-la. (GAGNEBIN, 2006, p. 57)

ANEXO

TABELA AUXILIAR DE DECUPAGEM DE *JE VOUS SALUE SARAJEVO*

TC	plano	imagem	narração	trilha	durac ão	observações
00:00:00:00	01	letreiro-título: <i>Je vous salue Sarajevo</i>		presente	10"	auto-referência e
00:00:10:00						referência à <i>Ave-Maria</i>
00:00:10:01	02	Plano fechado de dois soldados de gorro preto sob letreiro-título.	Dans un sens, voyez vous, la peur est elle-même le fils de Dieu, racheté à la nuit de vendredi saint. Elle n'est pas belle de se voir.	presente	10"	1 - O letreiro-título sai em corte em 00:00:12:20.
00:00:20:00			Em um certo sentido, veja bem, o medo é o próprio filho de Deus, redimido na noite de Sexta-feira Santa. Ele não é bonito de se ver.			2 - Com as palavras vouvez vous , JLG se dirige diretamente ao espectador.
00:00:20:01	03	Plano médio do soldado que está à direita na foto anterior com sua arma em quadro.	Toute raillé, toute maudite, renoncée par tous. Cependant, ne se trompé pas: elle est touchée pour chaque agonie, elle intercède pour l'homme.	presente	10"	O texto narrado até aqui é retirado da passagem <i>La sainte agonie du Christ</i> , do romance <i>La joie</i> (1929), de Georges Bernanos .
00:00:30:00			Humilhado, maldito e repudiado por todos. Mas não entenda mal, ele cuida de toda agonia mortal, ele intercede pelos homens.			
00:00:30:01	04	Close da mão esquerda de um terceiro soldado segurando um cigarro aceso entre os dedos.	Car il y a la règle et il y a l'exception. Il y a la culture qui est la règle,	presente	5"	
00:00:35:00			Pois se há regra, há também exceção. Se a cultura é a regra,			
00:00:35:01	05	Close da mão direita de um soldado com a arma apontada para baixo.	et il y l'exception, qui est de l'art.	presente	5"	
00:00:40:00			Tous disent la règle: cigarette, e a exceção é a arte. Todos falam das regras: cigarro,			
00:00:40:01	06	Plano médio da mão que segura o cigarro, com parte das costas e da cabeça de um terceiro soldado.	ordinateur, T-shirt, télévision, tourisme, guerre... Personne ...	presente	5"	
00:00:45:00			computador, T-shirt, televisão, turismo, guerra. Mas ninguém,			
00:00:45:01	07	Plano médio da mão que segura a arma com parte das pernas e o pé direito levantado na iminência de desferir um chute.	ne dit la exception. Cela ne se dit pas.	presente	5"	
00:00:50:00			Cela s'écrit : Flaubert, fala sobre a exceção. Sobre isso não se fala nada. Mas se escreve: Flaubert,			

00:00:50:01	08	Uma mulher deitada de bruços no chão está com as mãos na cabeça e esconde o rosto. Ela tem uma baioneta encostada contra a parte de trás da cabeça.	Dostoïevski, cela se compose, Gershwin, Mozart, cela se peint, Cézanne, Vermeer, cela s'enregistre, Antonioni, Vigo.	presente	10"	1 - Ponto de virada: aqui se instala a tensão □ revelação da vítima: suspense vira terror. 2 - na imagem chocante fala de pintura e cinema. 3 - observar montagem
00:01:00:00		À esquerda do quadro, vemos o pé esquerdo de um soldado.	Dostoievski. Se compõe: Gershwin, Mozart. Pinta: Cézanne, Vermeer. <u>Filma</u> : Antonioni, Vigo.			

						métrica até esse ponto.
00:01:00:01	09	Plano fechado da cabeça do soldado que vai chutar, com maior destaque para os óculos de sol que ele usa na cabeça.	Ou cela se vit, et c'est alors l'art	presente	2"	
00:01:02:00			Ou se vive. E se torna a arte			
00:01:02:01	10	Voltamos ao plano da parte 08, levemente <u>reenquadrado</u> para a direita, mostrando outra cabeça deitada no chão encostada ao braço da primeira.	de vivre :	presente	1"25	
00:01:03:25			de viver:			
00:01:03:26	11	Close da cabeça com a lâmina encostada.	Srebrenica, Mostar, Sarajevo.	presente	2"05	
00:01:06:00			Srebrenica, Mostar, Sarajevo.			
00:01:06:01	12	Plano 07 aproximado, destacando o joelho do soldado levantado e a mão que segura a arma.	Il est de la règle	presente	1"15	efeito Kuleshov: a mão do soldado parece mais crispada.

00:01:07:15			É da regra			
00:01:07:16	13	Plano 06, levemente aproximado	de vouloir la mort de l'exception, il sera donc	presente	2"25	1 - efeito Kuleshov: o cigarro na mão parece mais obscuro, cruel, desleixado. 2 – desumanização do soldado.
00:01:10:10			querer a morte da exceção, então,			
00:01:10:11	14	Voltamos aos dois soldados do plano 02, desta vez as cabeças estão	de la règle de l'Europe de la culture d'organiser la mort	presente	4"	redução da tensão narrativa (ritmo).

00:01:14:10		parcialmente cortadas, e o destaque maior é arma que o soldado da direita segura.	a regra para a cultura europeia, será organizar a morte			
00:01:14:11	15	Plano de detalhe das duas armas na mão dos dois soldados, ambos com o dedo no gatilho.	de l'art de vivre qui fleurit encore à nos pieds.	cresce em volume, <u>dramaticidade e</u> <u>andamento</u> o.	3"	
00:01:17:10			da arte de viver que ainda floresce a nossos pés.			

00:01:17:11	16	Os pés dos soldados, virados de frente para a câmera, próximos aos pés de uma pessoa deitada de bruços no chão.		mantém <u>dramaticidade</u> crescente	3"	1 - os pés dos dois soldados encaram o espectador com os dedos no gatilho. 2 - o espectador fica aos pés dos soldados como o trio deitado no chão.
00:01:20:10						
00:01:20:11	17	Plano aberto com as pernas dos dois soldados do joelho para baixo e o homem deitado no chão de corpo inteiro. Ele também está com as mãos na cabeça e esconde o rosto.		mantém <u>dramaticidade</u>	4"10	
00:01:24:20						
00:01:24:21	18	Plano de conjunto do trio deitado no chão, com o corpo do soldado que vai chutar sem cabeça.		mantém <u>dramaticidade</u>	5"	o chute iminente faz o espectador sofrer por antecipação e ao mesmo tempo ter a expectativa previamente frustrada, uma vez que a imagem é fixa.
00:01:29:20						
00:01:29:21	19	Plano de conjunto dos três soldados, com o que vai chutar sangrando à direita de quadro, de modo que não vemos a arma nem o pé suspenso.		cresce em <u>dramaticidade</u> e se encerra.	5"	choque gráfico entre as linhas dominantes do plano 18 (horizontais) e as desse (verticais).
00:01:34:20						
00:01:34:21	20	Plano geral = foto completa. Três pessoas estão rendidas no chão com as mãos na cabeça, e um soldado está na iminência de chutar a cabeça de uma das pessoas (uma mulher), contra a qual pressiona sua baioneta. À esquerda do quadro, dois outros soldados vigiam os arredores com as armas em punho, sem olhar para o que se passa a seu lado.	Quand il faudra fermer le livre, ce sera sans regretter rien. J'ai vu tant de gens si mal vivre, et tant de gens mourir ...	o plano fica em silêncio por 1"20. Trilha recomeça	24"	1 - finalmente vemos a cena completa, em um plano longuíssimo: 24". 2 - a narração entra aos 14"20 deste plano depois de aproximadamente 40" em silêncio.
00:01:58:20			Na hora de fechar o livro, o farei arrependimentos. Vi tantos viverem tão mal e outros tantos morrerem...			
00:01:58:21	21	O texto Vous salue aparece escrito em verde sobre fundo preto.	si bien.		2"15	O texto narrado depois da pausa é uma citação a <i>Crève-cœur</i> (1941), Louis Aragon. p
00:02:01:14			tão bem.			
00:02:01:15	22	Plano aberto de um velho sentado e curvado sobre um alto-falante, apoiado em seu colo, de modo que não vemos seu rosto escondido atrás dos cabelos. A parte central do quadro está iluminada em um círculo e as bordas mascaradas em preto, indicando o efeito de iris que encerra o filme.			8"	1 - A imagem fica iluminada por 15 quadros e o <i>fade</i> dura 8". Volta o suspense: sobre essa foto, essa mulher, o que é aquele objeto que ela parece beijar?
00:02:09:14						

ARANTES, Priscila. Imagem e mídia como forma de pensamento: narrativas múltiplas, cinema e banco de dados. In: GONÇALVES, Osmar (org.).

Narrativas sensoriais. Rio de Janeiro: Editora Circuito, 2014.

AUMONT, Jacques. **A estética do filme.** Campinas: Papirus, 1995.

BAUDRY, Jean-Louis. **L'Effet cinéma.** Paris: Éditions Albatros, 1978.

BENJAMIN, W. **Obras Escolhidas I.** São Paulo: Brasiliense, 1996.

COCCHIARALE, Fernando (Curadoria). **Filmes de Artista – 1965-1980.** Rio de Janeiro: Contra Capa, 2007. Catálogo

DIDI-HUBERMAN. **Images malgré tout.** Paris: Les Éditions du Seuil, 2003.

DELEUZE, Gilles. **Cinema - A Imagem Movimento.** São Paulo: Brasiliense, 1983.

DELEUZE, Gilles. **Cinema II - A Imagem Tempo.** São Paulo: Brasiliense, 2013.

DELEUZE, Gilles. **Conversações.** São Paulo: Editora 34, 2008.

DELEUZE, Gilles & GUATTARI, Félix. **Mil platôs – vol.3.** São Paulo: Editora 34, 1999.

DELEUZE, Gilles & GUATTARI, Félix. **O que é filosofia?** São Paulo: Editora 34, 1992.

DUBOIS, Philippe. **Cinema, vídeo, Godard.** Cosac Naify, 2004, e-book, 2013.

EISENSTEIN, Sergei. **A forma do filme.** Rio de Janeiro: Zahar, 2002a.

EISENSTEIN, Sergei. **O sentido do filme.** Rio de Janeiro: Zahar, 2002b.

FATORELLI, Antonio, CARVALHO, Victa e PIMENTEL, Leandro (orgs.). **Fotografia contemporânea – desafios e tendências.** Rio de Janeiro: Mauad X, 2016.

FATORELLI, Antonio. **Fotografia contemporânea: entre o cinema, o vídeo e as novas mídias.** Rio de Janeiro: Senac Nacional, 2013.

GAGNEBIN, Jeanne-Marie. Memória, história, testemunho. In: **Lembrar esquecer escrever.** São Paulo: Ed. 34, 2006.

GAGNEBIN, Jeanne-Marie. Walter Benjamin ou a história aberta. In: BENJAMIN, W. **Obras Escolhidas I.** São Paulo: Brasiliense, 1996.

KAFKA, Franz. **Um médico rural.** Rio de Janeiro: Companhia das Letras, 2003.

LEANDRO, Anita. Histórias de montagem, montagens da História – Godard e os arquivos. In: COUTINHO, Mário Alves e SOUTO MAYOR, Ana Lucia (Org.). **Godard e a educação.** Belo Horizonte: Autêntica, 2013.

PARENTE, André. Cinema em contracampo. In: MACIEL, Katia (Org.). **Cinema Sim: Narrativas e Projeções.** São Paulo: Itaú Cultural, 2008. Catálogo.

RANCIÈRE, J. A frase, a imagem, a história. In: **O destino das imagens.** Rio de Janeiro: Contraponto, 2013.

RANCIÈRE, J. A ficção documentária: Marker e a ficção da memória; Uma fábula sem moral: Godard, o cinema, a histórias. In: **A fábula cinematográfica.** Campinas: Papirus Editora, 2013.

VASCONCELLOS, Jorge. **Deleuze e o Cinema.** Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2006.

PERIÓDICOS:

Cahiers du Cinéma nº 065 – **Revue mensuelle de cinema, dezembro de 1956.**

GODARD, Jean-Luc. **Montage, mon beau soucis.** p.32-33.

TESE:

COHN, Greice. **Pedagogias da videoarte: a experiência do encontro de estudantes do Colégio Pedro II com obras contemporâneas.** 2016 (Doutorado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade Federal do Rio de Janeiro.

DISSERTAÇÃO:

SANTOS, Fernando Vidor. **Jogos de montagem em “Viajo porque preciso, volto porque te amo”.** 2015 (Mestrado em Comunicação) – Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro.

FONTES DIGITAIS:

ANJOS, Moacir dos. **Je vous salue, Sarajevo** (*Eu vos saúdo, Sarajevo*). Disponível em: <http://www.portalbrasileirodecinema.com.br/godard/filme-1994-je-vousalue.php?indice=filmes&anos=1990>. Acesso em 09/01/2018.

BECKETT: Disponível em: http://www.samuelbeckett.it/?page_id=566. Acesso em 06/02/2019. <https://laboratoriodesensibilidades.wordpress.com/2013/05/26/outra-peca-de-beckettpara-tv-ghost-trio-trio-do-fantasma-estudada-por-deleuze-video-e-roteiro-emporugues/>. Acesso em 17/03/2019.

GARDNIER, Ruy. **Jean-Luc Godard: aprendizagem do descontínuo.** Disponível em: <https://machinedeleuze.wordpress.com/2016/08/18/jean-luc-godard-aprendisagem-dodescontiuo/>. Acesso em 08/01/2018.

GODARD, Jean-Luc. **JLG/JLG – Autoportrait de décembre.** Na página do Cineclubede Caen 1994. Disponível em: <https://www.cineclubdecaen.com/realisat/godard/jlgjlg.htm>. Acesso em 08/01/2018.

HAVIV, Ron. **Página do fotógrafo.** Disponível em: <https://www.ronhaviv.com/bio>. Acesso em 20/12/2017.

HINOJOSA, José Sarmiento. **Je vous salue, Sarajevo,** no site Desistfilm. Disponível em: <http://desistfilm.com/je-vous-salue-sarajevo/>. Acesso em 05/01/2018.

JE VOUS SALUE, SARAJEVO (o filme). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=LU7-o7OKuDg>. Acesso em: 20/12/2017.

NEW MEDIA ART: D'ALLONNES, Judith Revault. Je vous salue Sarajevo. Disponível em: <http://www.newmedia-art.org/cgi-bin/showoeu.asp?ID=15000000059107&lg=GBR>. Acesso em 05/01/2018.

NEW YORK TIMES, sobre Ron Haviv. Disponível em: <https://lens.blogs.nytimes.com/2013/04/02/photography-in-the-docket-as-evidence/>. Acesso em 20/12/2017.

PRYSTHON, Angela. **A exceção e a regra, a regra na exceção a regra. Apontamentos sobre estética e política.** No site: *Outros críticos*. Disponível em: <http://outroscriticos.com/a-excecao-e-a-regra-a-excecao-na-regra-apontamentossobre-estetica-e-politica/>. Acesso em 05/01/2018.

VII PHOTO: Página da agência de Ron Haviv. Disponível em: <http://viiphoto.com/about/>. Acesso em 20/12/2017.

VOTTO, Carolina. **Je vous salue, Sarajevo: pré-ensaio ou notas sobre a barbárie.** No site: *Interartive*. Disponível em: <https://interartive.org/2017/04/sarajevo-notas-godard>. Acesso em 05/01/2018.

WALTER BENJAMIN ou a história aberta. In: BENJAMIN, W. **Obras Escolhidas I.** São Paulo: Brasiliense, 1996.



*WORK IN
PROG
RESS*

JOÃO PAULO DE CARVALHO

(1941-2018)

AMÉRICA
LIMITADA

JORDANA
BERG

SACRAMENTO
Paulo

ESCOREL
Eduardo

ISABELLE
Rattery

DOMINIQUE
Pôris

SERGIO
Mekler

CLAUDIA
Castello

MAIR
Tavares

VANIA
Dobs

Coordenação Projetual
[direção geral]
Elianne Ivo
Dora Mourão
Milena Szafir

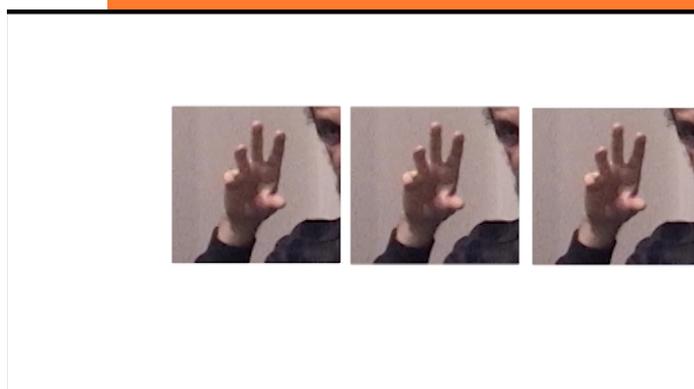
"Montadores @ BR: praxis, aesthesis & techné"

versão #2 :: 2018
[work-in-progress]

Projeto e direção: Coordenadoras ST
 Montagem Audiovisual 2018-2019 (Dora Mourão, Elianne Ivo e Milena Szafir)
Assistência de Montagem: Alex Ferreira e Adriana Sally (UFF)
Tratamento de som: Claudio Ciambelli (UFF)
Motion graphics: Marcos Braz (UFC)
Montagem: Milena Szafir

MONTADORES @
 BR: PRAXIS,
 AESTHESIS &
 TECHNE

(sessão de abertura no ST em
 24 de outubro de 2018; ~13min.)



Captação das entrevistas:

- | | |
|----------------------|--------------------|
| Consuelo Lins | Vantentina Caraffa |
| Elianne Ivo | Beatriz Grieco |
| Dora Mourão | Daniel Alves Paiva |
| Cezar Migliorin | Tomas Gaboa |
| Clara Gervásio | Miguel Gil |
| Davi Guimarães | Ana Claudia Graça |
| Débora Vieira | Sofia Cardoso |
| Felipe Leão | Gabriel Matos |
| Hazal Hanquet | Victoria Ribeiro |
| Luiz Fortini | Isabella Verran |
| Paulinho Dias | Alice Kupac |
| Virgile Beeching | Beatriz Leal |
| André de Almeida | Jordana Morena |
| Carolina Lobo | Renata Hein |
| Francine Rodrigues | Gustavo de Almeida |
| Juliane Rodrigues | Pablo Félix |
| Yuri Lasmar | Cynthia Ferreira |
| Bruno Mascena Santos | Isabella Peres |
| Hugo Katsuo | Marcela Araújo |
| Igor Bezz | Wander Daudt |
| Luiza Catalani | Alice Castanho |
| Mariana de Lima | Amanda Signorelli |
| | Giulia Alves |





SOBRE
OS AUTORES



SO BRE OS AUTORES

Alberto Greciano Merino albertogreciano@gmail.com

Pesquisador de Pós-Doutorado (PDJ-Cnpq) do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Territorialidades (POSCOM) da Universidade Federal do Espírito Santo (UFES). Doutor em Comunicação Audiovisual e Publicidade pela *Facultat de Ciències de la Comunicació* da *Universitat Autònoma de Barcelona* (UAB). Graduado e especialista em Publicidade e Relações Públicas pela *Facultat de Ciències de la Informació* da *Universidad Complutense de Madrid* - (UCM). Orientador doutorado: Josep Maria Català Domenech.

Diego Morais Vieira Franco storyoftheye@gmail.com

Mestrando em Comunicação pelo PPGCOM da UFRJ e Bacharel em História da Arte pela mesma instituição, pesquisa imagens documentais na cultura audiovisual contemporânea. Há quatro anos colabora como curador na Mostra do Filme Livre. Orientador de mestrado: Messias Tadeu Capistrano Santos.

Elianne Ivo Barroso elianne.ivo@gmail.com

Responsável pelas disciplinas obrigatórias de Edição e Montagem e Oficina de Realização II Ênfase em Finalização do curso de Cinema e Audiovisual da UFF. É professora do Programa de Pós-Graduação em Cinema e Audiovisual (PPGCine/UFF) e do Programa de Pós-Graduação em Mídias Criativas (ECO/UFRJ). Desenvolve as pesquisas Montadores brasileiros e Estética e montagem de cartografias audiovisuais. Está a frente do Labores - Laboratório de Pesquisa e Extensão e atualmente é coordenadora do Bacharelado em Cinema e Audiovisual.

Fernanda Bastos Braga Marques fernandabastos1@gmail.com

Editora audiovisual desde 1999, tendo editado os mais diversos produtos como programas de TV, comerciais, clipes e filmes – incluindo curta e longa metragens, bem como filmes de artistas – em diversas produtoras no Rio de Janeiro. Jornalista e mestre pela ECO - UFRJ, cursa agora doutorado na linha de Tecnologia da Comunicação e Estéticas na mesma instituição. Sua pesquisa atual trata do tempo visível: imagens do tempo engendradas por aparelhos e dispositivos. Orientadora mestrado/doutorado Profa. Dra. Katia Valeria Maciel Toledo

Guilherme Bento de Faria Lima limaguilherme@id.uff.br

Doutorando em Comunicação Social pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Professor Adjunto da Universidade Federal Fluminense (UFF), do curso de Comunicação Social - Publicidade. Autor do livro: “Imagens de arquivo: montagem e resignificação no documentário Ônibus 174”. Profissional com experiência de produção de conteúdo e organização de acervo audiovisual em empresas nacionais e internacionais, atuantes na área de Comunicação, Entretenimento, Conhecimento e Informação. Orientadora mestrado/doutorado: Profa. Dra. Andréa França Martins

Luzileide Silva pitangaazul@gmail.com.

Mestre em Comunicação, com experiência na área de edição e montagem. Coordenou a equipe de editores do Núcleo de Produção da Aperipê TV. Montou curta-metragens premiados em Festivais tais como *Luzeiro* (2013), *A mão que borda* (2013), *Para Leopoldina* (2014), *Operação Cajueiro* (2014), *O corpo é Meu* (2014), *Cem Aplauso* (2015) e outros como *Jardim* (2016) e *Clandestino* (2017). Também foi curadora do SERCINE - Festival Sergipe de Audiovisual) e da Egbé – Mostra de Cinema Negro de Sergipe. Orientadora de mestrado: Profa. Dra. Greice Schneider

Milena Szafir profmilena@manifesto21.tv

Pesquisadora em estética e (neo)kinografias, autora e organizadora de publicações acadêmicas. Em 2011 recebeu o Prêmio Sérgio Motta de Arte e Tecnologia pela carreira dedicada a obras culturais via participantes. Associada SOCINE desde 2009 exercendo diferentes funções (auxílios tecnológicos e artísticos, palestrante convidada em abertura, parecerista REBECA, membro Conselho Deliberativo, proponente e coordenadora do Seminário Temático Montagem Audiovisual). É professora na Pós Graduação e Cinema, onde orienta projetos entre vídeo remix, motion design, filme-ensaio, sci-fi etc.

Mili Bursztyn de Oliveira Santos milimilib@gmail.com

Mestre em Comunicação e Cultura pelo PPGCOM da UFRJ (2017). Graduada em Comunicação Social pela mesma instituição (2010). É produtora, montadora e realizadora audiovisual. Orientadora de mestrado: Profa. Dra. Anita Leandro

Silvia Okumura Hayashi silviahayashi@gmail.com

Doutora em Meios e Processos Audiovisuais. Foi bolsista da CAPES e pesquisadora visitante na York University (Toronto, Canadá). Trabalha como montadora e realizadora de projetos audiovisuais. É professora conferencista da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo. Orientadora de doutorado: Profa. Dra. Maria Dora Genis Mourão

Vanessa Cordeiro Marques vanessamarques@gmail.com

Mestranda em Literatura, Cultura e Contemporaneidade do departamento de Letras da PUC-Rio, com bolsa FAPERJ Nota 10. Sua pesquisa investiga o processo de montagem no filme *As Mil e Uma Noites* do cineasta português Miguel Gomes, coordenada pela Prof.^a Dra. Vera Lúcia Follain de Figueiredo. Atua como realizadora, pesquisadora, pós-produtora e professora de finalização cinematográfica. Em 2015, dirigiu e montou o curta-metragem *Uma Viagem à Cidade das Canções*. Orientadora mestrado: Profa. Dra. Vera Lúcia Follain de Figueiredo

Vinicius Augusto Carvalho vinicius.carvalho@espm.br

Jornalista graduado pela Universidade Federal de Santa Catarina. Mestre em Gestão da Economia Criativa pela Escola Superior de Propaganda e Marketing (ESPM-Rio) e MBA em TV Digital, Radiodifusão e Novas Mídias de Comunicação Eletrônica pela Universidade Federal Fluminense. Trabalhou na Rede Globo de 2005 a 2018 com edição e finalização de produtos audiovisuais jornalísticos e de entretenimento. Professor dos cursos de Jornalismo, Design e Cinema e coordenador do portal de jornalismo da ESPM-Rio.



EXPAN
DIDOS
RESUMOS SOCINE 2018

Alberto Greciano Merino

Montagem e pensamento nas imagens do real: ensaio, hipertexto e VR360

O presente trabalho parte do interesse em desenvolver uma reflexão crítica sobre a função que adquire a montagem na busca de uma nova dramaturgia adequada aos recursos tecnológicos e epistemológicos que oferece a plataforma de imagens esféricas. Para isso consideramos que a conjunção de elementos que entram em cena no dispositivo VR360° permitem incorporar uma capacidade retórica à imagem que introduz movimentos de pensamento. Isto é, na plataforma VR360 as imagens se inscrevem numa ecologia visual de caráter multifocal que já não propõe um processo mecanicista de transmissão de informações, mas projeta um espaço de intercomunicação ou *aphrosfera* (SLOTERDIJK, 2005) onde se produz uma assimilação transformativa do conhecimento.

Para elucidar esse fenômeno, propõe-se rastrear formas audiovisuais derivadas do cinema do real, pois se entende que na busca pela realidade o documentário *desenvolve* uma capacidade para pensar o estatuto do real que supera as limitações da representação naturalista. Essa potência que detém o cinema do real para assimilar a fenomenologia simbólica e dialética do pensamento se manifesta através do uso criativo-reflexivo da operação técnica da montagem. Nesse intento de conectar o documentário expandido com as formas do imaginário se destaca o filme-ensaio, pois ao traçar um trajeto singular pela globalidade do assunto que aborda mediante a montagem, desliza-se por uma densidade temporal onde os conceitos se entrelaçam para compor uma ordem mútua entre ideias e coisas, o que preserva a fecundidade fluida do pensamento. Da mesma forma, distingue-se o *i-doc* porque, ao distribuir pelo espaço virtual do hipertexto uma série de elementos através dos quais o espectador tem que realizar um percurso visual e estabelecer conexões, surge uma montagem espacial que remete a um mapa mental. Isto é, mediante a percepção e ação que proporciona o discorrer por e com essa tecnologia, articula-se um modo de pensamento “rizomático” (DELEUZE e GUATTARI, 2002) que fomenta um nível de conhecimento útil para abordar a complexa realidade.

Considerando os princípios que trazem esses antecedentes propomos operar empiricamente com uma série de obras: *Rio de Lama* (Tadeu Jungle, 2016), *La Vampira del Raval* (Jimena Tormo, 2016), entre outras. Esses documentários VR360 superam as abordagens dos dispositivos ancorados na tela ao situarem o sujeito num lugar habitável que permite explorar a imagem desde dentro. Porém a utilização que se faz das imagens VR360 para pensar o real somente é transcendental quando situa o espectador num espaço de reflexão onde se pensa a imagem, pensa-se com a imagem e a imagem pensa. Desse modo, através de uma montagem expandida que ofereça possibilidades visuais e hápticas ao usuário, as imagens imersivas e interativas têm a capacidade de configurar ecossistemas nos quais a verdade se transforma em conhecimento reflexivo de uma subjetividade heterogênea, e a estética, na epifania de um pensamento que combina o geral com o particular, o conceitual com a prática, o intangível com a história e a razão com a emoção. Logo, nesta plataforma audiovisual verifica-se a possibilidade de estimular um “pensamento esférico” (CATALA, 2017) capaz de superar tanto o princípio de não contradição

quanto a linearidade dialética, para se instalar em paisagens conceituais complexas onde as distintas concepções se entrelaçam através de reflexões rítmicas. Estamos, portanto, diante de uma forma de representação cenográfica que, seguindo o princípio do atlas de Warburg, ensambla uma “forma visual do saber ou forma doura do ver” (DIDI-HUBERMAN, 2010).

Em suma, trata-se de expor uma discussão sobre as possibilidades da montagem para explorar o potencial que as tecnologias oferecem ao experimentar o real nas ecologias da imagem. E, com isso, apontar desafios que precisam ser superados para que a reformulação do campo midiático passe pela conversão das tecnologias da visão em instrumentos de “pensamento-ação” do sujeito

AMIEL, V. **Estética da Montagem**. Lisboa: Texto&Grafia, 2010.

CATALÀ, J.M. **Viaje al centro de las imágenes**: Introducción al pensamiento esférico. Santander: Shangrilaediciones, 2017.

DIDI-HUBERMAN, G. **Atlas ¿Cómo llevar el mundo a cuestas?** Madrid: MNCARS, 2010.

GAUDENZI, S. **The Living Documentary**: from representing reality to co-creating reality in digital interactive documentary. 2013, 308 f. Tese (Doutorado em Comunicação) University of Goldsmiths, Londres, 2013.

RENÓ, D.P. **Uma linguagem para as novas mídias**: A montagem audiovisual como base para a constituição do cinema interativo. 2010. 181 f. Tese (Doutorado em Processo Comunicacionais) - Universidade Metodista de São Paulo, São Bernardo do Campo, 2010.

SLOTERDIJK, P. **Esferas III: Espumas**. Madrid: Siruela, 2006.

SORA, C. **Una inmersión en el audiovisual VR y 360**. Serie DigiDoc-EPI, n. 1. Barcelona: Departamento de Comunicación, Universitat Pompeu Fabra, 2017.

TRESKE, A. **The inner life of video spheres**. Amsterdam: INC, 2013.

Diego Morais Vieira Franco

A encruzilhada do arquivo: cinema, história e pós-modernidade

O cinema de arquivo não se faz pelo único, pelo objeto isolado, mas sim pela inter-relação de elementos que, através da montagem, cria possibilidades de compreensão para certos processos em meio à sociedade e à cultura. Desse modo, a arte pode ser compreendida como um meio para se entrar no mundo e, em meio às inúmeras possibilidades de rearranjo audiovisual, embora quase sempre se imponha de maneira natural e orgânica o modelo clássico de montar os fatos do passado, por vezes esses elementos são usados em novas estratégias de formulação de entendimento sobre a realidade. Um entendimento que passa essencialmente pelas imagens.

A difícil tentativa de recuperação e compreensão de um determinado momento histórico por falta de fontes para isso marca a produção de *Libertários* (1975), dirigido por Lauro Escorel Filho. Apoiado em fotos, filmes e músicas da época, o filme narra a história do movimento operário brasileiro, de fim dos séculos XIX até a greve de 1917. Escorel não busca reconstruir a história do poder, mas sim a história da sua contestação, a história daqueles que não tinham os meios de produção para gerar um registro significativo de sua vida, de suas atividades, de produzir, assim, um arquivo sobre suas lutas. O texto em off narrado por Othon Bastos é duro, acadêmico, conceitual, sendo este talvez o primeiro filme brasileiro a citar uma bibliografia nos créditos finais, segundo a fala do pesquisador Hernani Heffner (2018) no curso *Cinema e Memória*, ministrado no Centro Cultural Banco do Brasil.

Abordando de maneira experimental a greve geral de 1917, *A Luta Vive* (2017), curta produzido pelo Coletivo Atos da Mooca, busca outras maneiras de construir sua narrativa histórica, optando pelo campo ficcional mas fazendo também uso de arquivos. A partir do conhecimento histórico sobre o período, o coletivo constrói um poema experimental audiovisual que lança um lampejo de modo a iluminar o passado dialeticamente. Em determinado momento do curta, manifestantes seguram fotogramas do filme de Escorel em uma passeata contra as reformas trabalhistas. Existe algo de belo e hipnótico no fluxo de imagens construído pelo grupo superoitista paulistano que usa a película de modo a subverter o tempo através de um estilo artesanal de produzir e montar as imagens.

Ao partir deste díptico improvável, da união entre dois objetos distantes não apenas no tempo e no espaço mas também no modo como opera o cinema - um registro documental, outro ficcional-, a inquietação que movimenta esse texto busca criar caminhos para se compreender que tipo de conhecimento pode surgir através da imagem nos dias atuais. Ela que aparentemente nunca se impôs com tanta força, seja no universo estético, técnico, cotidiano, histórico. Nunca mostrou tantas verdades de maneira tão cruas ou foi tão perversamente manipulada de modo a elucubrar mentiras. O filósofo francês Didi-Huberman (2012) argumenta que “a imagem arde em seu contato com o real. Inflama-se, e nos consome por sua vez.” Em meio às chamas, ele aponta a imaginação e a montagem como sendo os elementos necessários para a criação de uma arqueologia, ou seja, de uma interpretação histórica, visto que os elementos que chegam até os dias atuais, ou seja, os que resistiram aos processos iconoclastas, aos apagamentos, geralmente vêm de lugares separados e de tempo desunidos. Para ele, “uma imagem deve ser entendida ao mesmo tempo como documento e como objeto de sonho, como obra e objeto de passagem, como monumento e objeto de montagem, como não saber e objeto de ciência.” Partindo dessa perspectiva, uma das hipóteses possíveis é a de que o campo ficcional e documental quando unidos inteligentemente poderiam, talvez, inflamar os corações e, através das chamas, iluminar o presente fugidio. Um iluminar faulhante, crepitante.

- ARBEX, Márcia (*org.*). **Poéticas do visível**: ensaios sobre a escrita e a imagem. Belo Horizonte: UFMG, 2006.
- BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política**: ensaios sobre literatura e história da cultura. São Paulo: Brasiliense, 2012.
- DERRIDA, Jacques. **Mal de arquivo**: uma impressão freudiana. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2001.
- DIDI-HUBERMAN, Georges. **Quando as imagens tocam o real**. Belo Horizonte, V. 2, n. 4, p. 204-219, nov. 2012.
- FOSTER, Hal. **An Archival Impulse**. *October*, v 110, p. 3-22, Autumn, 2004.
- FOUCAULT, Michel. **Estética: literatura e pintura, música e cinema**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2001.
- RANCIÈRE, Jacques. **A fábula cinematográfica**. São Paulo: Papirus, 2013.

Elianne Ivo Barroso

Francisco Sérgio Moreira, montador

O objetivo deste estudo é compreender a trajetória de Francisco Sérgio de Magalhães Moreira (1950-2016) enquanto montador e buscar correlações de estilo entre os títulos editados por ele, assim como sua atuação na preservação e restauração de filmes. Como bem observou

Autran (In: *Catálogo A montagem no cinema*, 2006), Chico Moreira - como era conhecido - faz parte da mesma geração de Eduardo Escorel, Luiz Carlos Saldanha e Manfredo Caldas que, nas décadas de 1970 e 1980, buscaram "(...) abandonar o tom pesadamente expositivo [da montagem de documentário]" e se dedicaram a contar a história do Brasil a partir dos acervos existentes e conservados. A história do cinema brasileiro é, muitas vezes, contada a partir do ponto de vista da realização fílmica. Provavelmente influenciada pelo autorismo francês ou americano que destaca sobremaneira o diretor dos filmes. Stam (2003) revisa esta postura no caso da crítica e da teoria mas que se aplicaria também a história do cinema: "O autorismo foi ainda acusado de menosprezar a natureza coletiva da produção cinematográfica" (p.109). Talvez por esta razão muitos técnicos se tornam invisíveis e desfarçam o lado criativo e decisivo de suas funções. Neste sentido, destaca-se o trabalho de Schettino (2007) que recupera a memória de vários profissionais do cinema brasileiro apontando para a fragilidade das condições de produção no país e, de certa maneira, demonstra a originalidade e persistência dos técnicos locais. Assim é importante estudar o perfil de montadores com o intuito de perceber suas características e verificar se há um estilo de montagem que prevalece nos filmes que escolheu editar.

Chico Moreira, desde de muito jovem, foi cinéfilo e se apaixonou pela fotografia still e não à toa deixou um acervo impressionante de câmeras e acessórios ao falecer. Entrou no Curso de Cinema da UFF em 1973 e obviamente buscou experiência como câmera em alguns filmes universitários como *Universidade Fluminense* (1976, de Sérgio Santeiro). Entretanto Chico logo abandonou o set de filmagem e preferiu a tranquilidade da sala de montagem. Ainda na faculdade, ele fez parte da equipe dos programas *Coisas Nossas* e *Cinemateca*, produzidos pelo SRTV (Setor de Rádio e Televisão) da Embrafilme e veiculados na antiga TVE. Eram programas regulares sobre cinema brasileiro, nos quais Chico Moreira era montador das "cabeças" de apresentação. Ali conheceu Silvio Tendler que o convidou para montar seu primeiro longa metragem, *Os anos JK* (1980). Além da montagem, neste primeiro filme, Chico assinou a assistência de direção e a pesquisa de imagem. A partir desta colaboração, ele trabalhou em outros três longas de Silvio Tendler: *O mundo mágico dos Trapalhões* (1981), *Jango* (1984) e *Castro Alves* (1999). "A atração que podemos sentir por um diretor é primordial na nossa escolha. Seu filme é para mim ou não? Tenho a predisposição de espírito, o estilo, o gosto?" (p. 12), comenta Boisson (2005) ao relatar sua experiência como montadora. Outras parcerias foram então estabelecidas por Chico Moreira. A destacar com os diretores Sylvio Back e Ivan Cardoso. Montou diversos curtas metragens de diretores de vários cantos do Brasil: Antonio Moreno (*O olho amarelo do Tigre*, 1988), Werner Schunemann (*Me beija*, 1984); Manfredo Caldas (*Nau Catarineta*, 1987), Marcos Mendes (*O vidreiro*, 1997), Marcio Câmara e Danielle Elery (*Identidades em trânsito*, 2007). Embora tenha editado filmes de ficção e animação, Chico se notabiliza principalmente como montador de documentários. Paralelamente ele se dedica à preservação de filmes e trabalha durante 20 anos na Cinemateca do MAM/RJ e, em seguida, é convidado a criar um setor de restauração de matrizes na LaboCine do Brasil, Rio de Janeiro, onde foi responsável por inúmeros restauros de filmes.

BARROSO, E. "Trajetória Chico Moreira" In.: **Catálogo Cineop**. 11ª Mostra de Cinema de Ouro Preto. Cinema Patrimônio. Belo Horizonte: junho de 2016. 114-116 pp.

_____. "Francisco Sérgio Moreira: Restauração de filmes, entre a paixão e o conhecimento" In: **Revista Mercosur**

Audiovisual n. 1. Tema Patrimônio Audiovisual. 27-41 pp. RECAM, 2018
 BOISSON, N. **La sagesse de la monteuse de film**. Paris: Editions Béhar, 2005.
 PUPPO, E. org. **Catálogo da mostra “A montagem no cinema”**. CCBB, 2006.
 SCHETTINO, P. **Diálogos sobre a tecnologia do cinema brasileiro**. SP: Ateliê Editorial, 2007.
 STAM, R. Introdução à teoria do cinema. Campinas: Papyrus, 2003.

Entrevistas

MOREIRA, Francisco Sérgio de Magalhães. Entrevista concedida a C. Migliorin, C. Lins e E. Barroso. 62 min.
 MOREIRA, Francisco Sérgio de Magalhães. Entrevista concedida a João Pedro Diaz e Luiza Campos. 2013.

Fernanda Bastos Braga Marques

Desmontar para recontar

Je vous salue Sarajevo (1993), de Jean-Luc Godard, é um curta-metragem de apenas 2’09”, feito a partir de uma fotografia da Guerra da Bósnia (1992-1995). Trata-se de um filme-ensaio de montagem, ou seja, parte de elementos criados com outros fins – fotografias, música e poemas – e cria um nexo entre eles no processo de montagem.

A montagem não é uma propriedade exclusiva do cinema, embora seja essencial para sua existência. Ela está presente na colagem dadaísta e na fotomontagem surrealista e expressionista, que, por sua vez, recebem influência de diversos aspectos da modernidade, como, por exemplo, a linha de montagem fordista e a arquitetura modular. (COCCHIARALE, 2007, p. 9) Muitos estudiosos do cinema discutem a montagem como criadora de narrativa, entre eles Jacques Aumont (AUMONT, 1995), Gilles Deleuze (DELEUZE, 1983) e André Parente. (PARENTE, 2000) A montagem é, sem dúvida, uma atividade fundamental do cinema e se dá pela associação de dois elementos independentes que resultam em um terceiro diferente dos originais. É ela que estabelece a relação de cada elemento com o todo, criando a linguagem de um filme, que inclui narrativa, ritmo e forma.

No caso de *Je vous salue Sarajevo*, antes de juntar componentes na ilha de edição, foram necessários alguns outros estágios: o primeiro gesto do processo de montagem é escolher uma única fotografia, que é uma imagem fixa, para ser a imagem de um filme que é, essencialmente, imagem em movimento. Isso indica a opção estética pela interrupção do fluxo imagético, cinematográfico e dos acontecimentos. Para migrar de um meio para outro, o autor atribui à imagem uma duração e junta um som e um título – o segundo passo da montagem é a escolha desses componentes externos à fotografia. A terceira etapa é a decupagem (processo de divisão em planos de cada cena durante o planejamento de uma filmagem), a refilmagem dos elementos internos da cena fotografada, o recorte da imagem em dezoito enquadramentos diferentes do original, que atribui maior ou menor peso aos elementos da cena, construindo assim a dramaticidade. Nessa operação Godard privilegia os detalhes, que são índices, provas e personificações da catástrofe, assunto recorrente em sua obra; e constrói o filme combinando essas dezenove imagens, com a trilha sonora e com a narração em voz off feita por ele mesmo, além de duas cartelas (de início e de fim) e uma segunda fotografia em preto e branco – do ator Karl Hern encenando em 1977 a peça *Ghost Trio*, de Samuel Beckett – que funciona como um breve epílogo.

A imagem escolhida guarda a potência e a latência do conflito, indica sua continuidade: imediata, no caso da situação fotografada, e crônica, no caso da Europa, a quem o cineasta interpela nominalmente em sua narração. Essa imagem remete diretamente ao tempo (associado visualmente ao movimento), porque marca a interrupção no fluxo dos acontecimentos e evoca um agora remoto, um isso foi ou um rastro. É essa fotografia saturada de agoras que Godard utiliza para se comunicar com passado.

Godard atua como um terceiro, como aquele que “inscrevendo um possível fora do par mortífero algoz-vítima, dá novamente um sentido humano ao mundo”. (PIRALIAN e ALTOUNIAN, apud GAGNEBIN, 2006, p. 57) Ele é o terceiro que ouve o testemunho da cultura e filma (e/ou monta) reconstruindo o elo entre homem e mundo que, segundo Deleuze, se desfez. Confronta como artista a sociedade de consumo com aquilo que ela produz e consome ciclicamente: imagem e guerra. Ele apresenta ao espectador três posições possíveis diante da guerra: a de vítima, a de algoz e a de cúmplices que desviam o olhar mantendo o dedo no gatilho, mas oferece uma quarta possibilidade, a de testemunha que reflete a história do outro para não repeti-la. (GAGNEBIN, 2006, p. 57)

AUMONT, Jacques. **A estética do filme**. Campinas: Papirus, 1995.

BENJAMIN, W. **Obras Escolhidas I**. São Paulo: Brasiliense, 1996.

COCCHIARALE, Fernando. **Filmes de Artista – 1965-1980**. Rio de Janeiro: Contra Capa, 2007. Catálogo

DIDI-HUBERMAN. **Images malgré tout**. Paris: Les Éditions du Seuil, 2003.

DELEUZE, Gilles. **Cinema - A Imagem Movimento**. São Paulo: Brasiliense, 1983.

_____. **Cinema II - A Imagem Tempo**. São Paulo: Brasiliense, 2013.

GAGNEBIN, Jeanne-Marie. **Memória, história, testemunho**. In: Lembrar esquecer escrever. São Paulo: Ed. 34, 2006.

PARENTE, André. *Cinema em contracampo*. In: MACIEL, Katia (Org.). **Cinema Sim: Narrativas e Projeções**. São Paulo: Itaú Cultural, 2008. Catálogo.

RANCIÈRE, J. *A ficção documentária: Marker e a ficção da memória; Uma fábula sem moral: Godard, o cinema, a histórias*. In: **A fábula cinematográfica**. Campinas: Papirus Editora, 2013.

Guilherme Bento de Faria Lima

Getty Images – Banco de dados e Montagem de Fimes publicitários

Em um período marcado pela contínua atualização tecnológica, pela proliferação das câmeras digitais e pela democratização e barateamento dos softwares de edição não-linear, parece ser fundamental investigarmos as opções estéticas de utilização e, principalmente, de reutilização das imagens contemporâneas através de uma perspectiva de arqueologia da mídia, como apresentado por Wolfgang Ernst.

Surgem, assim, novos desafios e novas oportunidades no que tange o tratamento e a curadoria de imagens. Como o próprio Manovich aponta em seu artigo *Metadata, Mon Amour*, não significa deixar de lado as questões semióticas e hermenêuticas, mas recalibrá-las. Torna-se essencial observar a larga escala do banco de dados (database) de imagens disponíveis, ao invés de uma única imagem. Para elucidar sua perspectiva, o autor russo utiliza como exemplo três filmes – *Close-up* (Antonioni, 1996), *Blade Runner* (Scott, 1982) e *Minority Report* (Spielberg, 2002) – e destaca a relação dos protagonistas com as imagens. Nos dois primeiros filmes há a observação

detalhada (reenquadramentos e reposicionamentos) de apenas uma única imagem, enquanto no terceiro filme o personagem busca por informações através da combinação de imagens disponíveis em um banco de dados. “The message is clear: by itself, a single image is useless – it only acquires significance in relation to a larger database.” (MANOVICH, 2002, p.4).

Desta maneira, partindo do princípio que os bancos de dados podem funcionar como um repositório de memória coletiva que, por sua vez, pode vir a impactar no enorme acervo eletrônico audiovisual utilizado nas práticas publicitárias atuais, de que maneira as imagens disponibilizadas pela *Getty Images*, por exemplo, afetam o mercado publicitário? Como consequência, quais são as características específicas e diferenciais de um arquivo, de um banco de imagens e de uma coleção? No contexto de multiplicidade imagética os conglomerados de mídia e a própria publicidade vivenciam novos paradigmas e buscam por novas estratégias para estabelecer pontos de contato com o novo consumidor e novas linguagens narrativas para estimular o diálogo e o envolvimento com as marcas, de forma geral. A persuasão publicitária vai aos poucos transformando-se em entretenimento interativo.

Os bancos de dados audiovisuais crescem, justamente, por conta da lógica arquivista de acúmulo de conteúdo favorecida pelas novas tecnologias. Lev Manovich aponta a existência de inúmeros objetos midiáticos que sequer contam histórias, que parecem funcionar apenas como coleções de itens individuais sem qualquer tipo de organização hierárquica entre seus elementos. Propõem, entre outras estratégias, uma nova metodologia de visualização de imagens que é marcada, essencialmente, pela multiplicidade e que possibilita novas investigações de arranjos e montagens não-lineares.

É precisamente sobre os “objetos midiáticos” apontados por Lev Manovich que parece ser importante se debruçar e refletir criticamente. A coleção de itens audiovisuais que alguns profissionais de publicidade buscam utilizar como fonte de trabalhos criativos e premissas estéticas de suas narrativas torna-se, assim, objeto central do artigo aqui proposto.

As fissuras e as incompletudes das imagens são expostas em novos arranjos e novas montagens publicitárias. Logo, seria possível pensar o cenário contemporâneo a partir de uma reconfiguração tecnológica que se processa e se evidencia na linha de montagem e na escolha de imagens através dos thumbnails, como por exemplo em três campanhas institucionais da Getty Images elaboradas pela AlmpBBDO (uma das principais agências publicitárias do Brasil). Sendo assim, este trabalho pretendo discutir, analisar e problematizar as imagens utilizadas e o processo de realização dos filmes; “From Love to Bingo”, “Endless Possibilities - Getty Images” e “85 Seconds” como uma estratégia para pensar novas práticas de montagem e de comunicação publicitária em um cenário marcado pelo digital.

ELSAESSER, Thomas. **Harun Farocki – Working on the Sightlines**. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2004.

ERNST, Wolfgang. **Digital Memory and the archive**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2013.

Found Footage Magazine – issue#1 – October 2015 www.foundfootagemagazine.com

HUYSEN, Andréas. **Seduzidos pela Memória**. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2000.

LUNDEMO, Trond. **Archives and Technological Selection**. <https://www.erudit.org/fr/revues/cine/2014-v24-n2-3-ci->

ne01417/1025147ar/. Acessado em: 30 mar. 2018.

MANOVICH, Lev. **The Language of New Media**. The MIT Press, 2001.

_____. **Metadata, Mon Amour**. 2002. <http://manovich.net/index.php/projects/metadata-mon-amour>. Acessado em: 06 abr. 2018.

_____. **How to compare one million images?** 2011. <http://manovich.net/index.php/projects/how-to-compare>. Acessado em 16 abr. 2018.

_____. *O Banco de Dados*. Revista ECO-Pós. v.18, n.1, 2015.

MURCH, Walter. **Num piscar de olhos**: a edição de filmes sob a ótica de um mestre. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2004.

Luzileide Silva

A montagem nos documentários sergipanos (2005 - 2015)

Ao abordar a montagem dos documentários sergipanos contemporâneos, essa análise procura observar através dos aspectos processuais da montagem como as imagens e os sons são empregados para estruturar suas narrativas. Partimos do princípio de que os documentários se constituem de elementos imagéticos e sonoros para rerepresentar o mundo, mas compreendemos que hoje em dia, diferente de outros períodos históricos do cinema, o documentário não é visto como simples inscrição da realidade, mas como algo complexo e sofisticado, com informação, provocação e entretenimento para uma determinada audiência. O documentário contemporâneo engloba uma grande variedade de estilos que incorporam em sua estrutura as mais diversas formas de enunciação. As novas tecnologias como câmeras portáteis, a facilidade de manipulação de softwares de edição, tanto de som quanto de imagem, também trouxeram modificações estéticas, além de proporcionar o acesso à produção de documentários por aqueles que antes eram apenas personagens. A entrevista mesclada com outros tipos de enunciação, como a narração, intertítulos, materiais ressignificados e a observação, fundamentam formas mais complexas de rerepresentar o mundo. Desta forma, o documentário pode ser auto-reflexivo, ficando claro que nunca foi uma janela para a realidade, mas uma maneira de “(re)apresentá-la”.

De acordo com Spence e Navarro (2011) o todo que corresponde o documentário é constituído entre as ligações de diversos elementos imagéticos e sonoros. E de acordo com Nichols (2005), o documentário contemporâneo tem apresentado formas mais complexas de expor seus elementos, que procuram demonstrar o mundo através da elaboração de reflexões. Sendo assim, é através da seleção e organização dos sons e imagens pela montagem que as mensagens se articulam para criar essas rerepresentações do mundo. Então, como sugere Manuela Penafria (2009), para entender como a montagem seleciona e organiza os elementos empregados nos documentários é necessário decompô-los em categorias, para assim identificar a aplicabilidade do som e da imagem e depois observar de que modo eles criam relações, se assemelham ou se distanciam.

No que diz respeito a montagem, Fernando Morales Morante (2013) a considera uma ferramenta de construção que pode ser pensada a partir de processos operacionais e conceituais e observada como os procedimentos que funcionam para produzir discursos, sensações e sentimentos. Desta forma, ao compreender que os documentários usam elementos imagéticos e sonoros para rerepresentar o mundo, buscaremos entender de que maneira a montagem estabelece suas estratégias narrativas

por meio de processos operacionais que geram determinadas relações conceituais para narrar, emocionar e significar no documentário.

A partir deste entendimento procuramos perceber por meio da análise de processos operacionais e conceituais da montagem como as imagens e os sons dos documentários sergipanos premiados na última década pela Mostra Competitiva de Curtas Sergipanos, do Festival Ibero Americano de Cinema – Curta-Se, estabelecem suas relações comunicativas. Entre os anos de 2005 e 2015 foram premiados nos três primeiros lugares, onze documentários que representam uma parcela significativa do que foi produzido no estado. Sendo assim, a análise dos curtas-metragens: *Estamos na Mussuca* de Livia Lessa, *Vira-mundos* e *Você conhece La Conga* de Sérgio Borges, *Deu Bode* de Fátima Góes, *O arquivo* de Ivan de Fábio Rogério, *Josefa da Guia* de Rita Simone, *Rezou à família e foi ao cinema* de direção coletiva do Núcleo de Produção Digital Orlando Vieira, *Caixa d'Água Qui Lombo é esse?* e *Conflitos e Abismos – A expressão da condição humana* de Everlane Moraes, *A mão que borda* de Caroline Mendonça e *O Muro* é o meio de Eudaldo Monção Júnior, podem também nos ajudar a identificar modificações no emprego dos elementos imagéticos e sonoros que constituem esses documentários e aspectos específicos da montagem dos documentários sergipanos contemporâneos.

- AMIEL, Vicent. **A estética da montagem**. Tradução, Carla Bogalheiro Gamboa – Lisboa: Editora Texto e Grafia, 2011.
- CHION, Michael. **La audiovisión** – introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido. Barcelona: Ediciones Paidós Ibéricas, S.A, 1993.
- GALVEZ, Valeria Valenzuela. **Sujeito, Narração e Montagem** – novos modos de representação no documentário Latino-americano contemporâneo. 2008.
- MORANTE, Fernando Morales. **Montaje audiovisual: teoría, técnica y métodos de control**. Barcelona: Editorial UOC, 2013.
- NICHOLS, Bill. *A voz do documentário*. In: RAMOS, Fernão. **Teorias do Cinema Contemporâneo – Volume II**. São Paulo: Editora Senac, 2005.
- PENAFRIA, Manuela. *Análise de Filmes – conceitos e metodologia(s)*. In: VI Congresso SOPCOM – 2009. Anais eletrônicos: . Acessado em: 31 ago. 2015.
- SPENCE, Louise; NAVARRO, Vinicius. **Crafting truth: documentary form and meaning**. Rutgers University press New Brunswick, New Jersey, and London, 2010.

Milena Szafir

O Processo (ou ¿Pandora: Do Digital Aesthetics Dream of Mouldy Cloud?)

Estamos em 2054, a nuvem é uma caixa de pandora. Dentro há um arsenal de imagens e sons de junho-julho de 2013 e março-abril de 2015 ocorridas aqui em Fortaleza (Ceará-Brasil). Cada grupo buscará e selecionará um mínimo de três vídeos. Tais “videogramas de uma revolução” deverão ser devidamente “backupeados”, organizados e decupados em planilhas para compartilhamento entre os demais grupos.

#INSERT2017: captação com duas ou mais câmeras de uma entrevista com participante de alguma “Ocupação 2016” (a jovem geração) e/ou sobrevivente do recente período ditatorial (1964/1968-1984) em nosso país.

Estamos em 2018. O “futuro” chegou: século XXI. Recebemos imagens e sons das #ocupações e #manifestações ocorridas ao longo dos últimos cinquenta anos (Paris, Praga, RJ, SP e diversas outras localidades ao redor do mundo).

A partir desse exponencial banco-de-dados (arquivos entre o que há hoje online e o que deva haver ainda nas alcovas do saber offline), cada grupo desenvolverá uma pílula-ensaio de vertente “pós-histórica” (escrita audiovisual pós-fotográfica em curtíssima duração).

Vivemos no futuro de um passado recente engramatizado em nossas memórias. Tomando isso como um princípio (um dado, dado), nos encontramos frente a algumas questões iniciais a mergulharmos:

1. O que (nos) trazem essas imagens e sons?
2. Como as contextualizamos, hoje, nesse “intenso agora”?
3. Em vista de que tais acontecimentos foram parte de nossas memórias afetivas e/ou coletivas, o que temos a dizer/ dialogar audiovisualmente sobre e com tais materiais?
4. Quais serão as sensações possibilitadas pela arte [ou jogo] na montagem audiovisual?
5. Para qual dispositivo estamos a realizar tal diálogo (onde exibiremos essa nossa retórica audiovisual)?

Cada grupo poderá inserir outras imagens (estáticas ou em movimento) e sons incidentais são bem vindos. Dessa maneira, inúmeras reflexões e aplicações estéticas estarão sob experimentação e expressão ao longo do desenvolvimento desse vídeo-ensaio na cultura digital (diálogos entre traços e rastros, arte da escritura áudio-imagética do pensar).

O remix-textual acima representa parte dos disparadores ao “EX#3” junto aos alunos da *Oficina de Edição e Montagem* (junho/2013 a abril/2018), pela qual fui responsável nos últimos cinco anos em 07 (de 11) turmas nessa disciplina obrigatória de terceiro período. Gestos da montagem (gestualidades do fazer kinográfico) entre database aesthetics e o ritmo, suspensão e glitch, o choque e o intervalo, sublime e afecções, as fórmulas da paixão (pathosformeln) e o design em movimento.

Através da aesthesis, reflexão e techné, tentei trabalhar (como professora) o “estado-da-arte” do cinema e audiovisual em distintas disciplinas: expressões contemporâneas, educação, imagem, efeitos, cinema e seus autores, videoarte, estética e cibercultura, crítica e curadoria, campo expandido, realização documental, linguagem interativa.

Obras do fantástico ao sci-fi (E. T. A. Hoffman, K. Dick etc) guiaram pedagógicos planos, metodologias entre justaposições cinematográficas, sobreposições tipicamente eletrônicas ou manipulações digitais através de composições áudio-visuais. Vivenciamos experimentações entre o filme-ensaio e o vídeo-remix, chromakey e performance, tipografia cinética e motion graphics, videoclipe e *live images* (vj'ing), entre mesas de edição linear (TV) e construções de i-docs (web documentários).

A ficção científica e a memória (ou “futuro” e “testemunho”, “ciência/tecnologia” e “arquivo/registro”)

permearam exercícios/ desafios na lógica do banco-de-dados, do layout & VFX dentre o que nos engramatiza cotidianamente em paradigma debordiano.

Nos 50 anos de maio de 1968 (e de “2001: A Space Odyssey”, Kubrick), peço permissão para um projet’ar: “Stream’engramas de uma revolução, corte#1” (2015/16). A partir do qual interessa-me refletirmos juntos sobre alguns *modus operandi* da montagem.

- BLUMLINGER. *Incisive Divides and Revolving Images: On the Installation Schnittstelle*. In:ELSAESSER(org) **Harun Farocki**. AUP,2004.
- BURKE. **A Philosophical Enquiry into the Origins of the Sublime and Beautiful**. Penguin,1998[1757].
- DELEUZE. **Espinosa e o Problema da Expressão**. SP:Ed34,2017.
- GINZBURG. **Medo, Revererência, Terror**. 2014.
- KAFKA. **O Processo**. Círculo do Livro [1920/1946].
- MAKELA. **Live Cinema**. Helsinki Art and Design,2006.
- MANOVICH. **Visualizing Vertov** [goo.gl/J2riNb], 2013.
- MICHAUD. **Aby Warburg e a imagem em movimento**.2013.
- SALLES. **No Intenso Agora** [imdb.to/2jRx3qo], 2017.
- SEAMAN. **Recombinant Poetics and Related Database Aesthetics**.In:VESNA,2007.
- SELLIGMAN-SILVA. **O Local da diferença**. SP: Ed34,2005.
- SPINOZA. **Ética**. 2008[1677].
- SZAFIR. **Retóricas Audiovisuais 2.1** (TeseECAUSP),2015.
- _____. #streamengramas de uma revolução .77b [vimeo.com/192542307],2016.
- _____. Las formas videográficas en la Sociedad del Espectáculo. XV Foro Académico Arte y Diseño Latinoamericano (Festival La Imagen),2018

Mili Bursztyn de Oliveira Santos

A estética de álbum na montagem de “No pasarán, album souvenir”

Em *No pasarán, album souvenir* o cineasta francês Henri-François Imbert investiga a origem de seis cartões postais encontrados nos guardados de seus bisavós que retratam a entrada de milhares de refugiados espanhóis na França no inverno de 1939, após a derrota das forças republicanas na Guerra Civil Espanhola (1936-39). A partir das imagens impressas nos postais, Imbert descobre que o governo francês enviou os refugiados espanhóis para locais denominados de campos de concentração. Neles, muitos dos quais construídos nas praias do sul da França, os espanhóis foram submetidos a condições de higiene e acomodação desumanas.

Nascido em 1967, Imbert dirigiu nove filmes em parceria com a sociedade de produção *Libre Cours*, criada em 1992. O processo de realização de *No pasarán* aconteceu ao longo de 10 anos. Neste período, ele dirigiu os documentários *Sur la plage de Belfast* (França, 1996) e *Doulaye, une saison de pluies* (França, 1999). Em 2008, o cineasta lançou *Le temps des amoureuses* (França). A análise comparativa entre os quatro filmes objetiva demonstrar o depuramento do pensamento estético do cineasta e aprofundar a análise da montagem em *No pasarán*.

Em *No pasarán*, Imbert organiza os postais reproduzindo a estrutura de um álbum, que serve para organizar fragmentos de memória colecionados ao longo do tempo. Os cartões aparecem dispostos sobre um fundo preto e, ao filmá-los, o cineasta respeita sua natureza estática, evitando compensar a fixidez das imagens com movimentos de câmera. Isso valoriza a materialidade documental dos postais e a forma singular desses objetos iconográficos. É através da montagem que Imbert

aprofunda o diálogo entre passado e presente. Em artigo sobre *Retratos de Identificação* (Brasil, 2014), Anita Leandro (2015, p.105) destaca a importância da montagem enquanto o espaço em que os documentos trabalhados por ela no filme puderam ser “associados (...) a outros documentos e falas”. Leandro (2015, p.116) atribui à montagem de arquivos uma dupla função: a de “restaurar a superfície da imagem” e a de “escavar suas camadas mais profundas”. Da mesma forma, a montagem em *No pasarán* coloca em diálogo falas, documentos e locais. Valorizar o documento é uma preocupação do diretor, que não economiza no tempo de exposição de cada postal. Ao retornar, sempre que necessário, a uma imagem, a montagem do filme alude ao manuseio das páginas de um álbum.

Além de diretor, Imbert é personagem de seus filmes e se faz presente por meio da narração na primeira pessoa. A experiência adquirida num filme é levada para o seguinte, extrapolando os limites de cada trabalho. Por meio da narração, Imbert faz referência a situações vividas em filmes anteriores. Assim, o cineasta estabelece um diálogo entre as obras. Considerando, na análise da montagem de *No pasarán*, outros filmes do diretor, constata-se que a técnica utilizada na realização de cada trabalho se prolonga nos demais. A interlocução entre as quatro obras também é construída por meio de escolhas estéticas que atribuem ao conjunto da filmografia uma homogeneidade no tratamento da matéria visual e sonora. O cineasta parece perseguir o aprimoramento de seu método de montagem. Como consequência deste efeito de continuidade, aspectos da intimidade do diretor são sutilmente introduzidos pelas imagens e pelo texto da narração. Desta forma, os filmes de Imbert refletem o exercício de uma escrita de si (FOUCAULT, 2012) que encontra no espectador a escuta necessária. O formato de álbum de lembranças dado a *No pasarán* também é alcançado por meio de recursos de montagem como a repetição. Assim como para Agamben (2007) o gesto de repetir não produz um “retorno do idêntico”, a repetição dos postais na montagem de *No pasarán*, não restitui o passado exatamente como ele foi, mas apresenta novas leituras e arranjos. Neste sentido, o próprio filme assume a forma de um álbum de lembranças em que o cineasta monta e remonta imagens e vivências coletadas ao longo de 10 anos.

AGAMBEN, Giorgio. *Notas sobre o gesto*. In: Arte e Filosofia, Ouro Preto, n. 4, p. 09-14, jan. 2008.

_____. *Notas sobre o gesto*. In: **Arte e Filosofia**, Ouro Preto, n. 4, p. 09-14, jan. 2008.

FOUCAULT, Michel. 2012. *A Escrita de Si*. In: MOTTA, MB (org). **Ditos e Escritos V**: Ética, Sexualidade e Política. Rio de Janeiro: Editora Forense Universitária, p. 141-152.

LEANDRO, Anita. *Montagem e história: uma arqueologia das imagens da repressão*. In: Alessandra BRANDÃO, Alessandra; LIRA, Ramayanna (Orgs). **A sobrevivência das imagens**. Campinas: Papirus, 2015, p. 103-120.

LINDEPERG, Sylvie. *O destino singular das imagens de arquivo: contribuição para um debate, se necessário uma querela*. In: Devires, Belo Horizonte, v. 12, n. 1, p. 12-27, jan/jun 2015.

_____. **Night and Fog**: A film in History. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2014.

RANICIÈRE, Jacques. *A ficção documentária: Marker e a ficção de memória*. In: **A fábula cinematográfica**. Campinas: Papirus, 2013

Silvia Okumura Hayashi

Afogando em Números: Digitalização e a Força de Trabalho da Montagem

O ato da montagem não se limita ao audiovisual. A montagem é uma ação de construção que

pode ser aplicada a práticas tão variadas quanto a produção de um objeto ou a construção de um espaço virtual. A experiência de tom anedótico narrada por Lev Manovich e que descreve a viagem de Potemkin e Catarina, a Grande pela área rural da Rússia, uma jornada no qual Catarina jamais deixa a carruagem e vê pela janela uma sucessão de vilarejos bucólicos cenografados de antemão por Potemkin e conclui sobre a prosperidade da vida camponesa russa é um exemplo de montagem não muito distante daquele realizado no audiovisual (MANOVICH, 2001).

Com o estabelecimento do audiovisual digital, as operações de montagem anteriormente feitas através do corte de celulóide e fita magnética foram repostas pela manipulação de imagens e sons através de instruções operadas através de softwares (MANOVICH, 2013). O trabalho manual da montagem foi em parte substituído por instruções a serem executadas por um aparato digital.

Numa investigação etimológica do termo digital, é imediata a associação entre o próprio termo e a palavra dedo, digit na língua inglesa (GUNNING, 2014). Se o trabalho da montagem não passa mais pelas mãos que cortam imagens impressas em suporte físico, ao mesmo tempo o ato de tocar e trabalhar imagens em telas digitais sensíveis ao toque é um ato cuja prática se insere na vida diária do tempo presente.

A montagem de digital de imagens e a sua conversão em instruções operadas por um software modificou de maneira definitiva o ato de se cortar e se montar. Ao contrário do que ocorria com o celuloide, o corte não mais modifica fisicamente uma matéria palpável. Pode-se cortar e se modificar numerosas vezes uma imagem digital sem danificá-la como se fazia com um pedaço de filme. A montagem audiovisual tornou-se assim um ato menos decisivo? A montagem como um ato de criação se desvanece entre as infinitas possibilidades de combinação que podem ser testadas em um software de edição (AUMONT, 2014)? Uma análise daquilo que compreendemos como montagem parece balizar um exame dessa questão. Se considerarmos a montagem como a ação que gera o produto audiovisual, a montagem é agora ainda mais central e decisiva. Os produtos audiovisuais que hoje assistimos em diferentes telas são composições de fragmentos de imagens que se agregam para se exibirem à nossa visão. Um ser fantástico em pleno vôo pode ser a fusão de um ator içado por cabos apagados digitalmente, aplicado sobre uma paisagem que une componentes criados por computação gráfica. As ações de montagem numa imagem como esta são tão numerosas quanto os elementos que compõem essa imagem.

A imaterialidade da mídia digital permite a sua livre circulação e também a livre circulação do trabalho montagem. As implicações dessa livre circulação de mídias e serviços cria um cenário no qual o ofício da montagem tem sido colocado em cheque. Montadores de imagens e sons, em suas diversas especialidades (montadores, editores de som, animadores, criadores de efeitos visuais, etc) se deparam com um contexto de precarização (LARSEN, 2011) no qual o trabalho da montagem tem se transformado numa *commodity* sujeita às regras globais de circulação de mercadorias e serviços. *Outsourcing*, ou terceirização de serviços são práticas corriqueiras no mercado audiovisual digital (ZIMMERMANN, 2015). Trabalhos laboriosamente intensivos como os necessários para a produção de filmes de animação são frequentemente terceirizados e a China e a Índia são hoje polos de produção de serviços para filmes de animação. A precarização dos contratos de trabalho não é o único ou maior desafio com o qual o trabalho da montagem digital, ou montador, se depara.

Software Takes Command, título do livro de Lev Manovich, parece enunciar um futuro não muito distante para a montagem audiovisual onde a figura do montador parece ter um papel incerto e no qual a sua sobrevivência numa enxurrada de dígitos binários permanece uma incógnita.

- AUMONT, Jacques. **Montage**. Montreal. Kino-Agora, 2014
 CUBITT, Sean. **Finite Media: Environmental Implications of Digital Technologies**. Durham and London. Duke University Press, 2017
 ELSAESSER, Thomas. **Film History as Media Archeology: Tracking Digital Cinema** Amsterdam. Amsterdam University Press, 2018
 FORD, Henry **My Life and Work**. New York, Doubleday, 1922
 GUNNING, Tom. **Cinema of Digits: The Elusive Touch, The Evasive Grasp, The Open Gesture**. Lecture. Cinema and Media Studies, University of Chicago, 2014
 HUDSON, Dale and ZIMMERMAN, Patricia. **Thinking Through Digital Media: Transnational Environments and Locative Places**. New York, Palgrave MacMillan, 2015
 LARSEN, Lars Bang. **Zombies of Immaterial Labor: The Modern Monster and the Death of Death in Are You Working Too Much? Post-Fordism, Precarity and the Labor of Art**. Berlin, Sternberg Press, 2011
 MANOVICH, Lev. **Software Takes Command**. London, Bloomsbury, 2013
 STEYERL, Hito. **The Wretched of the Screen**. Berlin, Sternberg Press, 2012

Vanessa Cordeiro Marques

A montagem como gesto político: leitura do filme *O Desolado*

Inúmeros teóricos e artistas se debruçaram sobre o estudo e as práticas de imagem e montagem entre os séculos XX e XXI. Contudo, a reflexão sobre o tema vem ganhando um novo espaço no campo acadêmico a partir do filósofo e historiador da arte Georges Didi-Huberman. Para ele, a montagem se define como “uma exposição de anacronismos naquilo mesmo que ela procede como uma explosão da cronologia. A montagem talha as coisas habitualmente reunidas e conecta as coisas habitualmente separadas. Ela cria, portanto, um abalo e um movimento” (DIDI-HUBERMAN, 2016, p.6). Nesse sentido, pensaremos as imagens como cadeias ou constelações possibilitando uma construção do pensamento de acordo com determinadas combinações, junções e disjunções, aproximações e afastamentos, tomando a montagem como uma prática e, nesse caso, para além de uma etapa da produção fílmica.

O filme toma como dispositivo narrativo o livro de contos orientais *As Mil e Uma Noites*, partindo dele para recontar o momento histórico que os portugueses vivenciaram entre os anos de 2013 e 2014, marcados por uma política de austeridade. O realizador contratou um grupo de jornalistas, cuja missão era acompanhar as notícias na imprensa ao longo de doze meses, propondo ao “comitê central” – formado pelo diretor e roteiristas – quais temas seriam investigados. O comitê central selecionava as propostas dos jornalistas, que retornavam a campo para o aprofundamento da pesquisa. A partir desse apanhado, as histórias reais eram ficcionalizadas e ilustradas no site servindo de base para o roteiro cinematográfico. Com isso, tomamos o método de trabalho utilizado por Gomes como questão central dessa análise, na medida em que ele é em si uma prática de montagem, e, por isso, uma forma de construção do pensamento. A atmosfera do filme surge da atualização diária dos relatos, da pesquisa de campo, cujo o objetivo é captar o cotidiano dos portugueses naquele ano, quando questões econômicas, políticas e sociais eram temas urgentes

em Portugal. Essa abertura possibilitou um processo contínuo de modelagem estética, na medida em que todas as decisões eram tomadas a partir dessas conjunções e interferências relativas à pesquisa. A equipe do filme era colocada, dessa forma, em um processo constante de instabilidade, já que a cada dia era possível se deparar com um fato novo, adicionar uma nova peça e se deslocar para um outro espaço, como na montagem de um quebra-cabeças à maneira do texto árabe clássico. A montagem, aqui, será pensada em dois aspectos. O primeiro abarca um sentido mais amplo, o caráter filosófico das imagens, em que a imaginação é tomada como potência de “múltiplos”, com o qual a montagem sugere uma “abertura” e uma infinidade de leituras, afim de emergir uma cadeia de novas combinações imagéticas e sonoras. (DIDI-HUBERMAN). O segundo aspecto diz respeito às práticas da montagem cinematográfica propriamente dita, relacionadas entre os planos, entre som e imagem, avaliando o alcance mnêmico de figuras de montagem recorrentes no cinema político contemporâneo como o *raccord* e o intervalo, por exemplo.

Dito isso, nos interessa investigar como essa prática de montagem vai operar no filme, através do agenciamento de seus elementos heterogêneos, como a utilização do livro como dispositivo narrativo, os fatos concretos ocorridos em Portugal, o cenário, a escolha dos atores e não-atores, e de um embaralhamento das fronteiras entre real e ficcional. Cabe pensar, a partir desses elementos, em que medida esses filmes produzem um certo desacordo e uma “ruptura nas formas sensíveis da comunidade” (RANCIÈRE) forjando novos modos de vida.

AGAMBEN, Giorgio. **A comunidade que vem**. Lisboa: Ed. Presença, 1993.

BENJAMIN, Walter. N – *Teoria do conhecimento, teoria do progresso*. In: **Passagens**. Belo Horizonte. Ed. UFMG, 2009.

DELEUZE, Gilles. **Cinema II: a imagem-tempo**. São Paulo: Brasiliense, 1990.

DIDI-HUBERMAN, Georges. *Como abrir los ojos*. In: FAROCKI, Harun. *Desconfiar de las imágenes*. Buenos Aires: Caja Negra, 2013.

_____. *Remontar, remontagem do (tempo)*. Texto original publicado na Revista *Étincelle* (Faísca) Ircam do Centre Pompidou. 2007.

GOMES, Miguel. *A ouvir os pássaros*. Entrevista realizada por Fabian Cantieri, Juliano Gomes e Pedro Henrique Ferreira. IMS, Rio de Janeiro, 2016.

RANCIÈRE, Jacques. *O dissenso*. In: *A crise da razão*. Organizado por Adauto Novaes São Paulo: Companhia das Letras, 1996.

TARKOVSKI, Andrei. **Esculpir o Tempo**. São Paulo: Ed. Martins Fontes, 2010.

Vinicius Augusto Carvalho

Efeitos visuais de transição nos vencedores do Oscar de Montagem

Os efeitos visuais de transição são recursos de composição que, além da função básica de promover a sucessão de imagens na montagem fílmica, permitem conferir ritmo e estilo a uma obra audiovisual. Podem atuar como elementos narrativos capazes de indicar mudanças espaço-temporais, rupturas estéticas, temáticas, entre outras ações imagéticas e sonoras dentro de uma narrativa (AMIEL, 2011; AUMONT et al., 2012; XAVIER, 2014). Para constituir as articulações do enredo e suas diversas formas de continuidade, ritmo e coesão, o cinema pode fazer uso das trucagens, ou pontuações, como tratam Cutting, Brunick e Delong (2011). Visuais ou sonoras, as pontuações podem ser comparadas à pontuação na linguagem escrita e são usadas para ditar o ritmo e produzir coesão e coerência entre os elementos. Deve-se pensar sobre a maneira como se conectam as tomadas, cenas e sequências de um filme ou qualquer outro produto

audiovisual a fim de comunicar com clareza uma mensagem. Entretanto, como Martin (2013, p. 280) afirma “(...) não existe signo cinematográfico. Não há no cinema um código soberano que viria a impor suas unidades mínimas, sempre as mesmas, a todas as partes de todos os filmes”. E embora não se possa afirmar que os filmes sejam produzidos com base em um sistema linguístico, ele pode ser considerado, entretanto, uma linguagem (STAM, 2003). Considerando os três efeitos visuais de transição mais utilizados na narrativa clássica (DANCYGER, 2007) que predomina na produção cinematográfica norte-americana - fade, fusão e wipe - o presente trabalho investigou o uso dessas pontuações em um conjunto de obras publicamente reconhecido como referência em montagem e relevantes no universo cinematográfico: os filmes vencedores do Oscar de Melhor Montagem de 1935 (ano de criação do prêmio) até 2018. O objetivo da pesquisa foi mapear o uso das pontuações em todos os 84 filmes do corpus, estabelecendo a evolução da frequência de utilização com o passar dos anos e analisando possíveis relações com as inovações tecnológicas que revolucionaram o processo de montagem cinematográfica ao longo desse período. Da montagem física pelo corte e colagem dos filmes com a moviola, essas oito décadas trouxeram a edição linear eletrônica e a edição não-linear digital, ápice da evolução, que, entre outras funcionalidades, progressivamente facilitaram o processo de aplicação dos efeitos de transição entre imagens. Murch (2004) afirma que o profissional passa a poder testar infinitamente as opções que deseja, sem que se altere fisicamente a integridade do material bruto, ao contrário do que acontecia com a película de um filme. Os programas de computador trazem agilidade e uma oferta cada vez maior de efeitos de transição. A partir deles, os editores podem influenciar a concepção de novas linguagens e conseqüentemente a transmissão de novas mensagens, posto que a utilização de pontuações nas narrativas está a um clique de distância. Para configurar essa evolução, foi adotado como referencial metodológico a *Análise Textual Perceptiva* de Metz (2014), que sugere a necessidade de descrever o que se vê (desconstrução filmica) antes de se interpretar algum fenômeno.

Assim, a metodologia empregada consistiu na obtenção dos filmes, seguida pelo registro minucioso das pontuações em cada obra. Os efeitos escolhidos, fade, fusão e wipe, são heranças da edição analógica, que perduram com a eclosão da era digital e que figuram como as três pontuações visíveis - o corte é considerado um efeito de transição invisível (DANCYGER, 2007; ZETTL, 2011) - com maior presença na amostra. O estudo revelou, a partir dos dados coletados, uma tendência não-linear de queda no uso dos efeitos visuais de transição ao longo dos anos nos filmes premiados pela Academia, mesmo após a entrada dos softwares no processo de produção. Os resultados ensejam reflexões e fornecem insumos para estudos posteriores acerca do papel das pontuações visíveis para a construção da narrativa cinematográfica.

AMIEL, V. **Estética da Montagem**. Rio de Janeiro: Edições Texto & Grafia, 2011.

AUMONT, J. et al. **A estética do filme**. Campinas, SP: Papirus, 2012.

CUTTING, J. E.; BRUNICK, K. L.; DELONG, J. E. *The changing poetics of the dissolve in Hollywood film*. Cornell University, Nova Iorque, EUA: 2011.

DANCYGER, K. *Técnicas de edição para cinema e vídeo*. Rio de Janeiro: Elsevier, 2007.

METZ, C. **A significação no cinema**. São Paulo: Perspectiva, 2014.

MURCH, W. **Num piscar de olhos**: a edição de filmes sob a ótica de um mestre. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2004.

SALT, B. **Film Style & Technology**, History & Analysis. Londres, Inglaterra: Starword, 2009. STAM, R. *Introdução à teoria do cinema*. Campinas, SP: Papirus, 2003.

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.

END
NOTES

END NOTES

MONTAGEM E PENSAMENTOS NAS IMAGENS ESFÉRICAS DO REAL

- 1 Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=_hzhtfTqwYo> Acesso em 26 de março de 2018.
- 2 Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=ehJg_OlcjpE> Acesso em 14 de maio de 2018.
- 3 Recuperado de: <<https://www.youtube.com/watch?v=KhM4wCxAG8Y>> Acesso em 28 de junho de 2018.
- 4 Recuperado de: <https://www.felixandpaul.com/?projects/sea_gypsies> Acesso em 19 de junho de 2018.
- 5 Recuperado de: <<https://www.youtube.com/watch?v=EAHsdMtYmkl>> Acesso em 6 de agosto 2018.
- 6 Recuperado de: <<https://www.youtube.com/watch?v=7zQZqqSkJq0>> Acesso em 15 de maio 2018.
- 7 Recuperado de: <<https://www.youtube.com/watch?v=sPyAQQklc1s>> Acesso em 17 de julho 2018.
- 8 Recuperado de: <<https://www.youtube.com/watch?v=119f0l7sqwg>> Acesso em 8 de agosto 2018
- 9 Recuperado de: <<https://www.youtube.com/watch?v=FFnhMX6oR1Q>> Acesso em 14 de julho 2018.
- 10 Recuperado de: <<https://cloudsdocumentary.com/-info>> Acesso em 23 de maio de 2018.
- 11 Recuperado de: <<https://www.youtube.com/watch?v=V6a3QIFOeYs>> Acesso em 15 de abril de 2018.
- 12 Recuperado de: <<http://www.notesonblindness.co.uk/vr/>> Acesso em 9 de maio de 2018.
- 13 Recuperado de: <<http://lavampiradelraival.com/es/vr>> Acesso em 2 de abril de 2018.
- 14 Recuperado de: <<https://www.oculus.com/experiences/rift/1021742081285760/>> Acesso em 18 de abril de 2018.
- 15 I-docs é um termo cunhado por Sandra Gaudenzi que faz referência às práticas em evolução do documentário interativo. A “i” (do i-docs) representa um vórtice de ideias que abrange “informação”, “interação”, “imersão”, “intenção”, “inovação” e “indeterminação”. Esse processo, como aponta Aston, sacode as tradicionais estruturas verticais da produção de mídia e as converte em sistemas horizontais, interativos, sem um final determinado que reificam o usuário como participante e co-criador. (Aston e Odorico, 2018, p. 65).

GETTY IMAGES – MONTAGEM DE FILMES PUBLICITÁRIOS E A (I)MATERIALIDADE MONSTRUOSA DO DIGITAL

- 16 The photograph was very old, the corners were blunted from having been pasted into an album, the sepia print had faded, and the picture just managed to show two children standing together.
- 17 <https://youtu.be/PkBPnMYUCXw> - Acessado em 17 de dezembro de 2017. Entrevista publicada no YouTube em janeiro de 2015.
- 18 [...] thumbnails are not aptly suited for conventional modes of pictorial display. And so, they live another sort of existence, one that is governed by immediacy, plurality, and mobility. Even as they are technically “still” images, thumbnails accumulate (at a rate more instant than the snapshot) and then disperse. They proliferate in streams. In their streaming, thumbnails abide by the conditions of the template: columns and rows prescribed by a software application regulating their display. At first observation this organization of images is schematic, taxonomical. However, thumbnails are not as stable, i.e., immobile, as their gridding might imply, for they accrue on moblogs and similar image management platforms (e.g., Flickr), the most recent pushing the previously posted others across the screen along their regimented ranks and files. There is an expressive tempo – a rhythm and pacing – to their appearance and movement in reverse chronology across and down the screen’s surface. Viewers of these strings will notice patterns in the punctuated seriality of thumbnails, a steady or staccato pulsing of imaging-posting or its elongated murmurings constituting a photostream’s visuality. (COOLEY, 2009; 522).
- 19 “Significantly, downloaded images generated by webcams are no longer called an archive (a term that belongs to paper-based memory) but rather a gallery (a term from the visual realm)”. (ERNST, 2013, p.120).
- 20 <http://lab.culturalanalytics.info/> - Acessado em 26 de abril de 2018.
- 21 <https://www.flickr.com/photos/culturevis/5866777772/> - Acessado em 26 de abril de 2018.
- 22 <https://www.flickr.com/photos/culturevis/sets/72157622525012841> - Acessado em 30 de abril de 2018.

- 23 <http://lab.culturalanalytics.info/2016/04/exploratory-visualizations-of-thomas.html> - Acessado em 01 de maio de 2018.
- 24 <http://phototrails.info/> - Acessado em 25 de abril de 2018.
- 25 (...) as opposed to exploring a media collection without any preconceived expectations or hypotheses - just to “see what is there” - a researcher has to postulate ‘what was there,’ i.e. what are the important types of information worth seeking. (MANOVICH, 2011; p. 3-4).
- 26 <https://youtu.be/XxqG2etM63Y> - Acessado em 10 de dezembro de 2017.
- 27 “Blue can be a tranquil pond or a soft blanket of sadness. It is quiet and aloof. Year after year, our color investigations show that in a blue environment, people become passive and introspective. It’s a color to think to, but not to act.” (BELLANTONI, 2005; p. 82).
- 28 Azul pode ser um lago tranquilo ou um cobertor macio de tristeza. É quieto e distante. Ano após ano, nossas investigações de cores mostram que, em um ambiente azul, as pessoas se tornam passivas e introspectivas. É uma cor para pensar, mas não para agir. – tradução pessoal.
- 29 <https://youtu.be/E7xc7J8bdsU> - Acessado em 20 de maio de 2016.
- 30 Programa Reclame no qual a criativa Sophie Schoenburg comenta a realização do trabalho para *Getty Images* – https://youtu.be/R7j_MBGE66Y - Acessado em 16 de dezembro de 2017.
- 31 <https://youtu.be/iGgqEKP0oPc> - Acessado em 20 de maio de 2016.
- 32 Computer languages exhibit many of the qualities that define natural languages. Like the natural languages, they have their own sophisticated syntax and grammar. Like the natural languages, they exist in specific communities and cultures, uniting a community through shared meaning and value. (GALLOWAY, 2004; xxiv)
- 33 Cabe lembrar a perspectiva fantasmagórica presente nas exposições cinematográficas do primeiro “mudo” do cinema. Para mais detalhes consultar; MANZANO, Luiz. Som-imagem no cinema: a experiência alemã de Fritz Lang.
- 34 Para mais detalhes acerca do filme *Nosferatu* consultar: http://www.gilliananderson.it/index.php?option=com_k2&view=item&layout=item&id=22&Itemid=29 – Acessado em 20 de agosto de 2018.
- 35 <http://www.nonsilentfilm.com/pt/> - Acessado em 10 de maio de 2018.
- 36 <http://www.meioemensagem.com.br/home/comunicacao/2018/05/08/com-nosferatu-almap-conquista-best-of-interactive-no-adc.html> - Acessado em 12 de maio de 2018.
- 37 Although we see one part, the video on screen, the next part is already loaded in the background – a coupling of storage and transfer in real time, a flooding of the World Wide Web by archive itself.” (ERNST, 2013, p.119)
- 38 “*Endless Stories* é um experiência interativa.” Esta é a frase de abertura do site da ação publicitária.
- 39 <https://www.gettyendlessstories.com/pt/> - Acessado em 30 de junho de 2018.
- 40 Uma adaptação da expressão “Habent sua fata libelli” utilizada por Walter Benjamin no texto, Desempacotando a minha biblioteca – Uma palestra sobre o colecionador.
- 41 Para mais detalhes sobre o personagem ver o filme “O Gângster” (2008), de Ridley Scott.
- 42 Existem algumas pessoas na empresa que acreditam que o nosso negócio de dados será maior do que o nosso negócio de licenciamento de imagem algum dia. – tradução pessoal.
- 43 <https://www.dicio.com.br/metamorfose/> - Acessado em 10 de maio de 2018.
- 44 Apesar desta imagem, utilizada no trabalho ter sido encontrada no site: <https://www.fatosdesconhecidos.com.br/as-incriveis-metamorfozes-de-insetos-que-se-transformam-em-outros-animais/>, ela também está disponível na *Getty Images*; <https://www.gettyimages.com/detail/photo/monarch-butterfly-emerging-from-its-chrysalis-royalty-free-image/182739033> e possivelmente tenha sido adquirida de lá. Cabe, entretanto, observar a aplicação de filtro de cor efetuada pelo site “fatos desconhecidos”. Interessante observar, também, a possibilidade de encontrar na *Getty Images* este processo de metamorfose em qualidade digital 4K em *timelapse*, com duração de 30 segundos: <https://www.gettyimages.com/detail/video/metamorphosis-of-swallowtail-butterfly-time-lapse-4k-stock-footage/1033617836>. - Acessado em 10 de maio de 2018.
- 45 <https://youtu.be/nPJAnuu9dw8> - Acessado em 10 de dezembro de 2017.

AFOGANDO EM NÚMEROS: DIGITALIZAÇÃO E A FORÇA DE TRABALHO DA MONTAGEM

- 46 Gunning, T. “*Cinema of Digits: The Elusive Touch, The Evasive Grasp, Open Gesture*”. Canada: York University, 2015
- 47 Dolby é o nome da tecnologia de áudio desenvolvida pela Doby Laboratories. 5.1. é o nome comumente atribuído para os sistemas de seis canais de áudio *surround*. Estes canais são Front Left, Centre, Front Right, Surround Left, Surround Right e Bass (Subwoofer).
- 48 Dolby Atmos é o nome de uma tecnologia de áudio *surround* desenvolvida pela Dolby Laboratories e lançada em 2012. Esta tecnologia permite que até 128 pistas de áudio, associadas a metadatas, sejam distribuídas

pelas caixas de som de uma sala de exibição equipada com o sistema. A primeira geração de equipamentos para sala de cinema, o “Dolby Atmos Cinema Processor” suporta até 128 canais de áudio e alimenta até 64 caixas de som.

49 No texto “A Quarta Dimensão do Cinema” Sergei Eisenstein trata o tempo como uma quarta dimensão do filme.

50 Shazam é um aplicativo para computadores e smartphones que identifica áudios. O microfone de um computador ou smartphone é utilizado para se gravar uma amostra curta de um áudio que está sendo tocado. O aplicativo cria uma impressão digital acústica a partir desta amostra e a compara com uma base de dados central procurando um *match*, ou uma correspondência.

51 ISO é um padrão de medida de sensibilidade de filme fotográfico à luz. Um sistema semelhante é utilizado para se medir a sensibilidade de sistemas de gravação de imagens digitais.

FRANCISCO SÉRGIO MOREIRA, MONTADOR

52 A autora foi convidada por Hernani Heffner, um dos curadores da 11^a Mostra de Cinema de Ouro Preto - Cinema Patrimônio, a escrever a Trajetória Chico Moreira para o catálogo do evento (p. 114-117) - no qual foi realizada uma homenagem póstuma ao montador, preservador e restaurador de filmes. Na ocasião, não havia nenhum registro de um currículo atualizado com a filmografia de Francisco Sérgio Moreira, e foi preciso um levantamento minucioso para chegar a uma primeira lista de trabalhos. Curiosamente, em outra pesquisa Montadores brasileiros (BARROSO e SZAFIR, texto da comunicação da Intercom 2019), para a qual foram entrevistados muitos editores, quase nenhum deles guarda uma memória escrita do seu percurso profissional.

53 <https://www.youtube.com/watch?v=-r54yiA6PQU>. Acessado em 15 de novembro de 2018.

54 <https://www.youtube.com/watch?v=umiKlkKeqa0> Acessado em 20 de novembro de 2018.

55 Ver em Canal Caliban Cinema e Conteúdo (<https://www.youtube.com/watch?v=Qe6RGrCE2fc>, acessado em 10 de março de 2019).

56 Ver Canal Caliban Cinema e Conteúdo (<https://www.youtube.com/watch?v=ZPDrHXuUu4>, acessado em 10 de março de 2019).

57 Além deles, muitos outros nomes pertencem a esta geração de montadores, como Gilberto Santeiro (Morte e vida Severina, de Zelito Viana, 1976), Ricardo Miranda (Idade da terra, de Glauber Rocha, 1980) e Mair Tavares (Bye, bye, Brasil, de Cacá Diegues, 1979). Um grupo majoritariamente masculino (muitas mulheres começaram a trabalhar como assistentes de montagem nesta época) buscou modificar os rumos da montagem dos documentários brasileiros.

58 Na ficha de candidatura à bolsa de estudos da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) para estágio técnico na Staatliches Filmarchiv da Alemanha Oriental, Chico Moreira preencheu em cargos ou funções que, entre 1976 e 1978, foi também pesquisador e assistente de direção na Embrafilme (Setor de Microfilmagem do MEC, Processo 1048/1981).

59 Ver Acervo Caliban (<http://www.acervocaliban.com.br>). Acessado em 5 de março de 2019.

60 Consultar <https://www.imdb.com/title/tt0217591/>. Acessado em 16 de março de 2019.

61 Ver <https://www.youtube.com/watch?v=8VpS2jB6NxE>. Acessado em 12 de março de 2019.

62 Ver <https://www.youtube.com/watch?v=8VpS2jB6NxE>. Acessado em 16 de março de 2019.

A MONTAGEM COMO ESCRITURA PEDAGÓGICA NO CINEMA DE MIGUEL GOMES

63 Em 2011, Portugal pediu ajuda estrangeira à Troika – composta com cooperação do Banco Central Europeu (BCE), Fundo Monetário Internacional (FMI) e da Comissão Europeia (CE) – para regularizar a economia do país.

64 Trechos retirados do filme – fala do feiticeiro (Diallo).

65 Música Bachianas Brasileiras nº4 – Heitor Villa Lobos.

66 Referente ao livro *Sobre o Teatro: Um Manifesto de Menos / O esgotado*, de Gilles Deleuze

67 Ibidem.

68 O A música *Chaos Is My Life* é da banda de punk rock escocesa “The Exploited”.

69 Tradução livre.

70 Referência ao filme “O Independente Sansho” (Sansho Dayu), de Kenju Mizoguchi, 1954. Citado no livro “As distâncias do cinema”, de Jacques Rancière,

71 O fio condutor do livro são as narrações de Xerazade, que passa as noites em claro contando histórias ao

Rei Xariar. Por ter sido traído por sua primeira esposa, ele casa-se todos os dias com uma nova mulher mandando matar na manhã seguinte. Os contos encantam o Rei, que decide sempre poupá-la para continuar a ouvir seus relatos fantasiosos.

72 Em 2010, o governo português implementou diversos programas no intuito de obter a estabilidade econômica e o crescimento do país, incluindo o pedido de assistência financeira internacional à “troika” –um trio de entidades formado pela Comissão Europeia, o Banco Central Europeu e o Fundo Monetário Internacional.

73 Diz-se sobre o processo de trabalho de Dziga Vertov, cineasta russo, documentarista, jornalista e experimentador. Foi o grande precursor do cinema direto e o inovador de concepções de montagem como a “teoria dos intervalos”, cujas aplicações podem ser vistas na produção audiovisual de hoje, através da dicotomia documentário x ficção, as potencialidades de lógicas alternativas para a narrativa e o princípio de metalinguagem. Sobre isso ver *Vertov: o homem e sua câmera*, de Carlos Pernisa Junior.

74 Crítica de António Petro para Revista *Cahiers de Cinéma*, nº711, em Maio de 2015 / Tradução livre do francês.

75 Entrevista de Miguel Gomes concedida para revista Cinética, em 2016. Disponível em: <http://revistacinetica.com.br/home/entrevista-com-miguel-gomes/> Acessado em: 25 de novembro de 2018.

76 Trecho extraído do filme. Sem tradução.

77 Referência a Gilles Deleuze no livro *Pourparlers*.

78 Disponível em: <https://www.publico.pt/2013/08/28/jornal/uma-dimensao-intima-um-tragico-sopro-europeu-no-novo-filme-de-miguel-gomes-270069422>. Acessado em: 25 de novembro de 2018.

79 Do original: “(...) mettent en acte de rapprochement de deux images - et de deux temporalités (...) souligner la fécondité heuristique, l'exubérance potentielle de tout montage. C'est y voir un mouvement centrifuge d'associations productrices d'idées nouvelles, d'hypothèses, de fantasies imaginatives, mais aussi de savoirs authentiques.” Tradução livre.

80 Trechos do segundo relato extraídos do filme. Sem tradução.

81 Referência ao método de montagem do atlas *Mnemosyne*, de Aby Warburg. Sobre isso ver: http://www.poesis.uff.br/PDF/poesis17/Poesis_17_EDI_Mnemosyne.pdf.

82 Disponível em: <https://www.publico.pt/2013/08/28/jornal/uma-dimensao-intima-um-tragico-sopro-europeu-no-novo-filme-de-miguel-gomes-270069422>. Acessado em: 25 de novembro de 2018.

83 Ópera do compositor alemão Richard Wagner. Cabe ressaltar que o músico introduziu a técnica de “leitmotiv” em suas composições. O método consiste no uso de um ou de mais temas que se repetem sempre que se encena uma passagem da ópera relacionada a uma personagem ou a um assunto. O uso dessa técnica também é frequente no cinema e em telenovelas. O termo foi utilizado por Didi-Huberman em referência em referência ao processo de leitura do atlas de Aby Warburg. Tradução em português: motivo condutor. Para saber mais ver: DIDI-HUBERMAN, Georges. *Atlas ou a gaia ciência inquieta*. Lisboa: KKYM+EAUM, 2013.

84 Narração da noiva no episódio alemão. Extraído do filme. Tradução livre.

85 A Revolução de 25 de Abril, como também é conhecida, ocorreu em 1974 e depôs o regime ditatorial do Estado Novo, vigente em Portugal desde 1933. A ação foi liderada por um movimento militar composto em sua maioria por capitães que haviam participado da guerra nas colônias e que tiveram o apoio dos oficiais milicianos

86 Disponível em: <http://www1.folha.uol.com.br/ilustrissima/1154941-portugueses-fogem-da-austeridade-e-buscam-novo-eldorado-em-angola.shtml>. Acessado em: 25 de novembro de 2018.

87 Nos aproximamos aqui da noção de dissenso desenvolvida por Rancière como “uma perturbação no sensível, uma modificação singular do que é visível, dizível, contável.” Disponível em: <https://territoriosdefilosofia.wordpress.com/2014/10/19/o-dissenso-jacques-ranciere/> Acessado em: 25 de novembro de 2018.

88 Narração do homem no segmento francês. Extraído do filme. Tradução livre.

DA RETÓRICA: AUDIOVISUAL E AS REGULAÇÕES DAS PAIXÕES

89 “O Processo (ou ¿Pandora: Do Digital Aesthetics Dream of Mouldy Cloud?)” – título original da proposta submetida em 10 de maio de 2018 ao ST “Montagem Audiovisual: reflexões e experiências” (coordenação: Mourão, Ivo e Szafir). <https://www.socine.org/encontros/trabalhos-aprovados-2018/?id=17335> >, acesso em setembro de 2019

90 Apêndice ao final do livro.

91 Ao final do presente capítulo anexo meu texto da leitura pública na manhã do dia 09 de outubro de 2013 (palestrante convidada no XVII Encontro SOCINE) – “[Des]apropriada: par’além do tempo real; dispositivos audiovisuais & artesãos digitais em form’ação [sobrevivente em breve testemunho]”. < <http://tiny.cc/cx8ldz> >, acesso em setembro de 2019.

92 Auferimos antes valor às potências de desenvolvimento – com as quais trabalhamos em ensino-aprendizagem entre design, composição e montagem – do que com o fim em si.

93 Com o qual diariamente servidores públicos (entre tais, professores de magistério superior) somos obrigados a estarmos em contato nas universidades federais – uma espécie de invisível disciplinaridade em constante manutenção de nossos corpos dóceis.

94 Trecho de “O Processo” (Círculo do Livro, s/d; p.71-72, trad. Manoel Paulo Ferreira)

95 Quando transformado em filme por Ridley Scott (1982, “Blade Runner”) operara tanto na questão de Alan Turing (1950, “Computing Machinery and Intelligence”) quanto em uma arqueologia da mídia ao referenciar também Antonioni (1966, “Blow Up”) etc.

96 Ver também: “Retóricas Audiovisuais e o filme Tropa de Elite na cultura em rede” (dissertação de mestrado, 2010, ECAUSP)

97 Ver artigo nos Anais Completos (SOCINE, 2015; pp.555-562). < <http://tiny.cc/0samdz> >; acesso em setembro de 2019.

98 Aos deuses?

99 O local físico onde se encontrava todo o material de minha formação e carreira profissional sofreu uma infiltração, que se configurou em enchente após meses de silenciosa atuação. Finalmente, em janeiro de 2018, ao encarar o *memento* em mofo – proliferação de bactérias e fungos, junto a características climáticas, que (in)visivelmente deterioram objetos de nosso cotidiano e memória – dei vazão a duas novas provocações relacionadas a minha pesquisa: *Do the cloud go mouldy?* ou *Can the cloud go mouldy?* (“As nuvens estão mofadas?” ou “A nuvem pode mofar?”).

100 Anteriores foram apresentados entre 2014 e 2017, gerando *feedbacks* em congressos como VideoVortex, ISEA etc

101 Resumo submetido como comunicação acadêmica em evento bi-nacional (e indeferido) em abril de 2018.

102 “Mas trata-se de uma ilusão retrospectiva (...) É significativo que Warburg tenha esperado quase vinte anos antes de propor publicamente a noção de *Pathosformeln*. (...) Warburg jamais conseguiu realmente resolver.” (GINZBURG, 2014)

103 Casa de Construção Estatal (tradução literal. Vide CARDOSO, 2004).

104 Stanley Kubrick e Phillip K. Dick.

105 Compartilhado na rede como uma *avant-premiere* em 2016 (vimeo.com/192542307). MUITÍSSIMO grata aos potentes *feedbacks*, ainda naquele ano, enviados por Alessandra Brandão e Esther Hamburger.

106 Exercício discente com o qual trabalhei no *ImageJ*. Realização: Marcos Braz et.al. – “Grupo 2” durante o “EX#3” (primeiro semestre de 2014). Para maiores informações, por favor acesse algumas de minhas publicações anteriores (2010; 2015a; 2018e).

107 Em termos cinematográficos. Mas a imagem em si é um plano único de reconstrução de toda a narrativa, edição e videografia. Ou seja, como um imaginário “storyboard” trata-se de *planos em visualização única*: “*This visualization turns the film into a single image*”.

108 Sem contarmos as aparições com menos de um único segundo (e.g. aos 02’09”, entre as frases “pênalti cobrado?” e “a única repetição chega”).

109 Último capítulo, sob o título “Forma e conteúdo: prática”, na compilação brasileira “O sentido do filme” (2002).

110 “Montagens audiovisuais extra-apropriação: por uma pedagogia do filme-ensaio na cultura digital”. Desde 2018 também em ebook: < <http://tiny.cc/568ldz> >, acesso em setembro de 2019

111 Um *feedback*, como lhe prometi em abril de 2014 (*Remixed Media Festival/NY*).

112 Wilker Paiva et.al. (grupo #ir! – *Intervalos & Ritmos* – via bolsas PROGRAD: SECULT-ARTE e PAIP). Tradução compartilhada em rede conforme orientação junto à disciplina “Estética e História da Arte III – Arte na Cibercultura” (2017).

113 “A palavra inglesa *power* está sendo usada aqui no sentido matemático de *potência*, ou seja, o produto de um número (em geral 10) multiplicado por si e pelos seus resultados várias vezes. A cada multiplicação passamos de uma escala a outra absolutamente descomunal, gerando resultados matematicamente gigantescos (ou infinitesimais, se a potência for negativa). O casal Eames revolve (...) tudo através de um

recurso absolutamente cinematográfico: uma *zoom out* (afastamento da ‘câmera’) e depois uma *zoom in* (aproximação da ‘câmera’).” Assim como Manovich (2013), também em recente artigo Arlindo Machado (2014) cita esse trabalho científico-audiovisual de Charles e Ray Eames.

114 Desenvolvido por Aron Koblin e Chris Milk, a partir da música do grupo *Arcade Fire*, a obra serviu como divulgação às novas funcionalidades do *Chrome* entre 2010 e 2011 (o navegador da *Google* ainda pouco conhecido e/ou utilizado à época).

115 Trechos citados da tese (2015b) em leitura – voz *over* – na obra audiovisual *Stream’engramas de uma revolução*, aqui em debate.

116 Vide “Video(en)gramas de uma revolução, versão 4G (ou Através das estéticas pós-históricas: *Guten Morgen, Herr Flusser!*)” (SZAFIR, 2016 – Revista ECOPOS-UFRJ)

117 Vide “#páthos a nossxs pupilxs” (REBECA13/SOCINE)

118 Ver “Design (tele-)audiovisual: os gestos de montagem em *Black Mirror*” (Revista ANIKI)

119 “*Pathosformeln* Audiovisuales y las Estéticas del Montaje: *Stream’engramas de una Revolución*” – paper/comunicação no Simpósio Warburg (janeiro/abril de 2019; Buenos Aires, Argentina)

120 Trecho do meu projeto de ingresso no doutorado (2010), “Retóricas Audiovisuais 2.0 (um online found footage para um filme-ensaio, collage-essay?), publicado em comunicação de congresso como “Retóricas Audiovisuais 2.0 (do online found footage ao filme-ensaio, a ideia do vídeo remix/ mash up como collage-essay)”.

121 Uma atenção se faz necessária quanto ao “futuro”: na versão original (1968) *Do Androids Dream of Electric Sheep?* é um romance ambientado em 1992. Na versão impressa de junho de 1996 (First Ballantine Books Trade Paperback Edition/NY) – referência-base daquele meu original projeto de ingresso no mestrado (2007) – a história se passa em 2021 (p.4)... O “futuro”, portanto, é um tempo de correspondências no intervalo de aproximadamente 25 anos (i.e. 1/4 de século)?

122 “*Brave New World*” (1932) e “*Fahrenheit 451*” (1953), respectivamente

123 Ver o artigo “Retóricas Audiovisuais 2.0 (do *online found footage* ao filme-ensaio, a ideia do vídeo *remix/ mash up* como *collage-essay*)”.

124 Último artigo relacionado a tal experiência: “Os gestos de montagem nas artes audiovisuais: ensino-aprendizagem dentre as estéticas do banco-de-dados”.

125 A partir da turma de 2017 (em decorrência dos acontecimentos de 2016 no país), os alunos passam a realizar também captações audiovisuais a fim de capacitarem-se instrumentalmente – ferramenta *multicam* nas ilhas de edição digitais – ou, ainda, realizarem-se documentalmente através de reflexões geracionais.

126 “Montagens audiovisuais extra-apropriação: por uma pedagogia do filme-ensaio na cultura digital” ([2014]2015a).

127 Alguns específicos termos foram criados para que nos guiassem na escrita da tese (à época em doutoramento). Estes termos – conceitos em construção – visavam configurar conceitos que dialogavam com as ocorrências culturais do audiovisual contemporâneo e os estudos cinematográficos em órbita. Uma possível tradução ao português seria “Estéticas do(s) audiovisual(ais) em nuvem-rede”. No entanto, eu raramente utilizei em língua portuguesa esse termo que criei porquanto o mesmo estava intimamente relacionado aos jogos de palavras específicos enquanto escrevia tais tratados – ensaios compartilhados também internacionalmente.

128 “Audiovisual Rhetorics 2.1 – Towards an Aesthetic of The Clouding Video”, *paper* enviado e/ou apresentado – ainda que com pequenas alterações no título ou no número de caracteres – em distintas comunicações internacionais entre 2013 e 2014 (Remixed Media Festival, AVANCA, SOCINE, Video Vortex etc).

129 https://associado.socine.org.br/anais/2015/15269/milena_szafir/de_volta_para_o_futuro_videohacktivismo_enredados_remix_gestos_v_3; acesso em setembro de 2019.

130 Título da minha palestra de abertura no XVII Encontro SOCINE (09 de outubro de 2013), a convite do Seminário Temático “Cinema como arte, e vice-versa”, quando então esse meu pequeno texto foi lido junto aos presentes ali na UNISUL (Florianópolis/SC). A presente versão trata-se exatamente daquela mesma enviada ao email da SOCINE para publicação em dezembro de 2013 – i.e. seus *hyperlinks* e diversas palavras entre colchetes ou “pequenos acréscimos, correções sintáticas e semânticas para publicação” (sic) seguem idênticos e inalterados aqui em compartilhamento novamente (2019). Com exceção dessa primeira nota-de-rodapé, as seguintes também se encontram conforme o arquivo disponibilizado originalmente (2013).

131 Muitas são as pessoas a quem devemos agradecer ao longo do percurso do *mmnehcft* [& MANIFESTO21.TV]. Desde o público – convidados sempre a se tornarem ex-espectadores [coparticipadores] – aos [músicos, performers, técnicos, produtores, curadores, professores, orientadores](#) e familiares que nos acompanharam e apoiaram.

132 “The Surveillance Wireless Vj’ing Performances” (2003-2006: “Performances Panoptizadas”, “The Birth

of Automaton-Cyborg”, entre outros); “Diagrama Panóptico ou Hypenoptizando” (2003-2005, ‘video-mapping’); “Itinerante Truck-Vj’ing: Manifesto Panóptico Remix ou 45 anos do Manifesto Situacionista” (2005, intervenção urbana); “Manifeste-se [todo mundo artista] – mobile webtv live broadcasting” (2006-2008, ilha audiovisual com transmissões ao vivo na Internet através de telefonia móvel); “Manual Contemporâneo de Sobrevivência: Manifesto do Movimento Informal – D.I.Y. Tratado de webTV” (2007, impresso); “Performances Videográficas” (2003, videoinstalação); “Oneself Cellphone” (2008).

133 “Das Imagens Sobreviventes [ou A Escória do Arquivo de Nossos Tempos]”, trabalho apresentado no XVII Encontro Socine de Estudos de Cinema e Audiovisual na sessão “Revirando Arquivos II”

134 Faculdade de Arquitetura e Urbanismo [USP], na cidade de São Paulo.

135 Passados dez anos, hoje acredito na necessidade de repensarmos tais expressões. Não mais destrutivas – ou imaturas – como “implosão” ou “derrubada”, mas sim “transformação”, numa perspectiva construtiva de realidade.

136 “impulsionados [conduzidos] por faixas/ pistas de batimento rítmico”. No original: “*beat-driven tracks*”

137 Versão disponível à época (2003) para compra aqui no Brasil, era um dos modelos *top* [portátil] da Apple.

A MONTAGEM NOS DOCUMENTÁRIOS SERGIPANOS: (2005-2015)

138 Os documentários foram premiados em umas das três primeiras colocações da Mostra Competitiva de Curtas Sergipanos. Este recorte foi necessário por não ser possível analisar apenas os vencedores, já que durante o período, apenas um documentário foi vencedor da mostra, Deu Bode, em 2008. Nos anos de 2005 e 2006 nenhum documentário foi premiado nos 03 primeiros lugares.

139 De acordo com Eisenstein (2002) um filme é composto por “diversas tiras fotográficas e sonoras” que se fundem em um todo orgânico possibilitando uma leitura vertical (EISENSTEIN, 2002, p.56). Para a formulação da teoria da montagem vertical, Eisenstein se baseou na constituição da partitura orquestral onde cada instrumento faz uma leitura horizontal, mas o que se escuta é a soma vertical de todos os instrumentos, ou seja, é a soma das camadas que representam a harmonia final que compõe a música.

140 Para Nichols (2005), os documentários se apoiam muito na palavra dita, seja pelo narrador ou pelos atores sociais. O que se diz torna-se o resgate de uma história, exercendo um importante papel na retórica do documentário (NICHOLS, 2005, p.59-60).

141 Nossa escolha por ajustar essa categoria também se apoia na observação da divisão feita por diversos estudiosos, como David Bordwell (2013), Ken Dancyger (2007), Marcel Martin (2005) e Michel Chion (1993) que dividem o som em três categorias: fala, ruído e música. Também contribuiu para adoção dessa classificação sua proximidade com a forma mais técnica, tanto dos modelos de *software* de edição, como do próprio pensamento de montagem do som no cinema, “onde existe uma separação entre diálogo e sons de outras origens” (DANCYGER, 2007, p.426).

142 Spence e Navarro (2011) ainda observam que quando se trata de não-ficção, a montagem pode redefinir a realidade sócio histórica, nos atentando para o fato de que cada corte e escolha são um julgamento, ou seja, a visão de alguém sobre o mundo (SPENCE; NAVARRO, 2011, p. 161-162).

143 É uma montagem sem fio, sem recurso narrativo ou intelectual, sem justificção anterior. Uma montagem, sem dúvida, que só a visão do artista poderia legitimar, sem que a posteriori se possa fazer intervir a racionalidade de uma demonstração, ou a lógica de uma narrativa (AMIEL, 2011, p.107).

144 Essa metodologia de análise da imagem e do som é sugerida por Manuela Penafria (2009) para a observação de conteúdos audiovisuais em geral, não apenas para o documentário.

145 Para Spence e Navarro (2011) o documentário apresenta diversos tipos de verdade. A verdade é resultado de circunstâncias de quem e como se olha para determinado fato. Ainda pode ser factual, aquela que é observável, ou seja, que é comprovada através das imagens; elevada, quando parte de dados abstratos como a memória; e simbólica, quando advém de um fato reconhecido como verdade popular, como por exemplo uma lenda.

MONTAGEM E MEMÓRIA: A ORGANIZAÇÃO DO ÁLBUM EM *NO PASARÁN*, *ÁLBUM SOUVENIR*, DE HENRI-FRANÇOIS IMBERT

146 Dança de roda tradicional da Catalunha.

A ENCRUZILHADA DO ARQUIVO: CINEMA E HISTÓRIA

147 Agradeço especialmente às pesquisadoras Thais Blank e Patrícia Machado, por terem apresentado as particularidades que método de Lindeperg adquire no contexto das pesquisas de arquivo no Brasil.

148 Diversos pesquisadores apontam como característica da modernidade tardia a sensação de um dilata-

mento do presente, definido por alguns como *presentismo*. Entre eles, o professor da Universidade da Columbia, Andreas Huyssen (2015), para quem o termo define a especificidade da atualidade em relação ao tempo, mais acelerada e, paradoxalmente, mais estagnada em sua própria velocidade, sem futuro claro. Assim como para Fredric Jameson (1983), pesquisador da Universidade Duke, o termo evoca um certo aviltamento da história, uma perda da capacidade de reter as informações sobre o passado, provocada especialmente pela forma como essas informações chegam ao espectador através das mídias, as quais servem como “agentes e mecanismos para nossa própria amnésia histórica” (JAMESON, p. 125). Outra característica apontada por ele é a existência de uma tendência a sentir o presente com maior intensidade, especialmente pela fragilidade com que tanto o passado quanto o futuro conectam-se a ele.

149 O filme de Lauro Escorel foi lançado em DVD pelo Instituto Moreira Salles, junto ao curta *Chapeleiros* (Adrian Cooper, 1983). Em uma faixa que leva o nome *Reminiscências de um projeto*, o DVD relaciona a história do surgimento de ambos os filmes ao Projeto Imagens e Histórias da Industrialização no Brasil, criado pela Universidade Estadual de Campinas, entre 1976 e 1978. O projeto foi coordenado por Paulo Sérgio Pinheiro, hoje professor de Ciências Políticas na Universidade de São Paulo, Victor Leonardi, historiador, escritor e roteirista, Michael Hall, professor do Departamento de História na Universidade de Campinas, e Lauro Escorel. Foi essa iniciativa que tornou possível garantir a sobrevivência dos arquivos de Edgard Leuenroth.

150 *Libertários* talvez seja o primeiro filme brasileiro a citar uma bibliografia nos créditos finais, segundo a fala do pesquisador e conservador-chefe do arquivo de filmes da cinemateca do Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro, Hernani Heffner (2018), no curso Cinema e Memória, ministrado no Centro Cultural Banco do Brasil e produzido pela Mostra do Filme Livre.

151 Um dos fantasmas que assombram a história do cinema silencioso no Brasil é a estimativa feita por pesquisadores e arquivistas de que apenas sete por cento dos quase quatro mil filmes feitos até 1930 sobreviveu. Segundo Andréa França e Nicholas Andueza (2017), “todo o resto está perdido por conta de negligência ou mesmo ignorância a respeito das condições apropriadas de armazenamento e preservação (lembrando que o nitrato é altamente inflamável).”

DESMONTAR PARA RECONTAR

152 A direção é um olhar, a montagem é a batida do coração. Prever é característica de ambas, mas o que uma procura prever no espaço, a outra procura no tempo. tradução minha para trecho extraído de *Montage, mon beau souci*, de Jean-Luc Godard.

153 Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=LU7-o7OKuDg>.

154 Decupagem é o planejamento dos planos que serão filmados para compor cada cena.

155 Alguns filmes de Godard sobre o assunto são *O pequeno soldado* (1963), *Tempo de guerra* (1963), *Para sempre Mozart* (1996), *Elogio do amor* (2001), *Nossa música* (2004), sendo que nos três últimos há passagens sobre Sarajevo. Além da filmografia, Godard é estudioso da II Guerra Mundial segundo informação da professora Anita Leandro, em 27/08/2017, durante o curso Montagem, história, ficção e memória.

156 Isso foi e rastro são conceitos desenvolvidos por Roland Barthes e Rosalind Krauss em suas teorias sobre fotografia, nos quais não nos aprofundaremos nesse artigo..

157 In: BENJAMIN, W. *Obras Escolhidas I*. São Paulo: Brasiliense, 1996.

158 Consideramos que muito da linguagem fotográfica se incorporou na cinematográfica; ambas foram incorporadas pelo vídeo; e todas, pela tecnologia digital. Cada novo suporte de imagem amplia as possibilidades de criação, no entanto a questão das diferenças técnicas entre cinema, vídeo e digital, foge ao tema desse artigo. O cinema está representado aqui por sua linguagem e gramática ainda dominantes no campo da imagem em movimento.

159 No processo tradicional de um filme a seleção seria o momento de excluir partes do material bruto. No caso desse filme, ao contrário, é o da reunião de componentes.

160 Segundo o acordo de Munique, Inglaterra, França e Itália entregariam um território na Checoslováquia, na fronteira com Alemanha e Polônia, à Alemanha, em troca de serem poupados pelos nazistas, que não honraram o acordo ampliando seus domínios justamente a partir da tomada dessa região estratégica.

161 A imagem é um fotograma extraído de um DVD da peça escrita para a televisão transmitida primeiro pela BBC.

162 O exército francês sofreu inúmeras baixas lutando juntos à OTAN na guerra do Kosovo.

163 Rostidade e rostificação são temas complexos – desenvolvidos por Deleuze nos capítulos sobre imagem-afecção do livro Cinema, e posteriormente retomados por ele, com Felix Guattari, em Mil Platôs – que não caberiam ser analisados nesse artigo, precisam ser mencionados quando se trata desse filme.

164 Uma descrição de **montagem vertical** está no texto *Sincronização dos sentidos*, em *O Sentido do filme*: “Todos estão familiarizados com o aspecto de uma partitura orquestral. Há várias pautas, cada uma contendo a parte de um instrumento ou de um grupo de instrumentos afins. Cada parte é desenvolvida horizontalmen-

te. Mas a estrutura vertical não desempenha um papel menos importante, interligando todos os elementos da orquestra dentro de cada unidade de tempo determinado. Através da progressão da linha vertical, que permeia toda a orquestra, e entrelaçado horizontalmente, se desenvolve o movimento musical complexo e harmônico de toda a orquestra. Quando passamos desta imagem da partitura orquestral para a da partitura audiovisual, verificamos ser necessário adicionar um novo item às partituras instrumentais: este novo item é uma “pauta” de imagens visuais, que se sucedem e que correspondem, de acordo com suas próprias leis, ao movimento da música – e vice-versa.” (EISENSTEIN, 2002b, p. 54) A **montagem métrica** recorremos a *Métodos de montagem*: “neste tipo de montagem métrica o conteúdo dentro do quadro do fragmento está subordinado ao comprimento absoluto do fragmento. Por isso, apenas o caráter dominante do conteúdo do fragmento é considerado; esses seriam planos “sinônimos”. (EISENSTEIN, 2002a, p. 79-80)

165 Referimo-nos aqui também a *Comunicação a uma academia*, de Franz Kafka, em que um macaco prisioneiro de humanos aprende a fumar para estabelecer contato com os algozes e conquistar sua liberdade. (KAFKA, 2003)

166 A destruição da ponte-monumento da cidade de Mostar – que inclusive significa ponte – aparece em destaque em outro filme do cineasta, *Nossa Música* (2004).

167 Termo emprestado de Didi-Huberman. (HUBERMAN, 2003, p. 237)

168 “É o vínculo do homem com o mundo que se rompeu. Por isso, é o vínculo que deve se tornar objeto da crença: ele é o impossível, que só pode ser restituído por uma fé. A crença não se dirige mais ao outro mundo, ou ao mundo transformado. O homem está no mundo como uma situação ótica e sonora pura. a reação da qual o homem está privado só pode ser substituída pela crença. Somente a crença no mundo pode religar o homem com o que ele vê e ouve. É preciso que o cinema filme, não o mundo, mas a crença neste mundo, nosso único vínculo.” (DELEUZE, 2013, p. 207)

169 “Testemunha também seria aquele que não vai embora, que consegue ouvir a narração insuportável do outro e que aceita que suas palavras levem adiante, como num revezamento, a história do outro: não por culpabilidade ou por compaixão, mas porque somente a transmissão simbólica, assumida apesar e por causa do sofrimento indizível, somente essa retomada reflexiva do passado pode nos ajudar a não repeti-lo infinitamente, mas a ousar esboçar uma outra história, a inventar o presente.” (GAGNEBIN, 2006, p. 57)

MONTAGEM AUDIOVISUAL

reflexões e experiências

A presente publicação Livro#1.2018 Montagem audiovisual: reflexões e experiências, organizada pelas professoras Elianne Ivo Barroso e Milena Szafir, apresenta 11 capítulos com textos desenvolvidos a partir das comunicações do primeiro ano do Seminário Temático homônimo no XXII Encontro da Sociedade Brasileira de Estudos do Cinema e Audiovisual (SOCINE).

A coletânea reúne discussões importantes no seminal campo das artes midiáticas - a montagem -, abordando temas teóricos e práticos passando pela técnica e estética. Os objetos de análise dos artigos pertencem a um amplo espectro de experiências que inclui filme-ensaio, design em movimento, documentário, ficção, publicidade e realidade virtual.

A proposta desta publicação é contribuir para o estado-da-arte da pesquisa cinematográfica e audiovisual ao compartilhar da pergunta que inquieta teóricos de todos os tempos a respeito do assunto: “Afiml, o que é Montagem?”



ISBN: 978-85-63552-30-3