PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO
PUC/SP

Pablo Souza de Villavicencio

A CONSTRUÇÃO DO TEMPO NO DIÁLOGO ENTRE CINEMA E VÍDEO

MESTRADO EM COMUNICAÇÃO E SEMIÓTICA

SÃO PAULO
2009

Livros Grátis

http://www.livrosgratis.com.br

Milhares de livros grátis para download.

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO

PUC/SP

Pablo Souza de Villavicencio

A CONSTRUÇÃO DO TEMPO NO DIÁLOGO ENTRE CINEMA E VÍDEO

MESTRADO EM COMUNICAÇÃO E SEMIÓTICA

Dissertação apresentada à Banca Examinadora da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, como exigência parcial para a obtenção do título de Mestre em Comunicação e Semiótica sob a orientação da Profa. Dra. Lucrécia D'Alessio Ferrara.

SÃO PAULO

2009

Banca Examinadora

_____

_____

_____

AGRADECIMENTOS

Ao CNPq devido à bolsa integral que recebi, ajuda fundamental para a elaboração desta dissertação.

À minha mãe Irene Sales de Souza pela ajuda de sempre.

À impecável orientadora, Profa. Dra. Lucrécia D'Alessio Ferrara pela paciência com os escritos, meu ritmo de trabalho e principalmente pelo incentivo e confiança.

Aos professores do COS: Profa. Dra. Lúcia Santaella, Prof. Dr. Ivo Assad Ibri, Prof. Dr. Norval Baitello Jr., Prof. Dr. Arlindo Machado, Prof. Dr. Jorge de Albulquerque Vieira, aos dois últimos em especial pela participação em minha qualificação.

À Cida Bueno pelas dicas e ajuda.

Às amigas: Carmen Nigro pela ajuda com a tradução do resumo e Ananda Carvalho por enviar-me textos sobre Wim Wenders, além de outras informações.

Ao meu pai Hugo Villavicencio pela colaboração.

Aos amigos: Vinícius Ramos Bezerra, Johan Van Haandel, pelo diálogo entre nossos trabalhos; e aos outros amigos que fiz no COS.

À Márcia Leite pela ajuda com as imagens desta dissertação.

RESUMO

Com foco na montagem ou edição que pode caracterizar um modo de construção temporal, este é um estudo de confronto entre dois meios que operam imagens em movimento, o que sugere modos diferentes de pensar o tempo. Abordamos a questão do tempo no cinema e no vídeo através de uma breve discriminação entre as duas linguagens, e, como exemplo, analisamos a edição e as imagens e sons no vídeo *Trovoada*, a fim de apreender as temporalidades características do vídeo. Em seguida e a título de comparação, analisamos o filme *Um filme para Nick*, no qual há um diálogo entre cinema e vídeo. Antes da era digital, a natureza dos suportes utilizados no cinema e no vídeo era diferente. Entendemos que ambos têm origem em procedimentos distintos na produção da imagem em movimento e geram linguagens específicas que evidenciam diferentes temporalidades. Essa diferença pode ser entendida como a matriz das características das linguagens. O cinema foi o primeiro meio a operar imagens em movimento e, com isso, abriu um questionamento maior sobre o tempo, na medida em que se passa da imagem estática para a imagem que possui determinada duração. Já o vídeo surge como imagem eletrônica em que efetivamente há uma inscrição do tempo no próprio suporte, e que traz novas técnicas e procedimentos de edição. Consideramos, como hipótese, que há diferentes tipos de tempos e montagens no cinema e no vídeo e que as duas linguagens se diferenciam em construções mais específicas, ou dialogam em construções mais híbridas: os tempos articulados nos dois suportes se distinguem e se mesclam. Os principais autores que constroem a fundamentação teórica desta pesquisa são: Arlindo Machado, Raymond Bellour, André Parente, Gene Youngblood, Philippe Dubois, Yvana Fechine, Lucrécia D'Alessio Ferrara, Christine Mello e Gilles Deleuze.

Palavras chave: cinema, vídeo, tempo, espaço, cinema experimental, videoarte.

ABSTRACT

By focusing on montage or editing that can characterize a method of temporal construction, this study confronts two medias that operate moving images, which suggests different ways of thinking about time. We will discuss the issue of time in the cinema and on video through a brief discrimination between the two languages and, as an example, we will analyze editing and images and sounds on the video *Trovoada*, in an effort to grasp the temporalities that are characteristic of video. Next, for purposes of comparison, we will analyze the movie *Nick's movie* (or *Lightning Over Water*), in which there is a dialogue between cinema and video. Before the digital age, the nature of the supports used in the cinema and in video was different. We understand that both are based in distinct procedures in producing images in movement and generate specific languages that show different temporalities. This difference can be understood as the matrix of the characteristics of the languages. Cinema was the first medium to operate moving images and, by doing this, it opened up broader questioning regarding time, insofar as it moves from a static image to an image that has a specific duration. Video, on the other hand, comes about as an electronic image in which there is effectively an inscription of time in the support itself, and which offers new editing techniques and procedures. We have considered, as a hypothesis, that there are different kinds of times and montages in cinema and video and that the two languages are differentiated by more specific constructions, or that their dialogue takes place in more hybrid constructions: the times articulated in both supports are distinct from each other and blend together. The main authors who have built the theoretical basis of this research are: Arlindo Machado, Raymond Bellour, André Parente, Gene Youngblood, Philippe Dubois, Yvana Fechine, Lucrecia D'Alessio Ferrara, Christine Mello and Gilles Deleuze.

Keywords: Cinema, video, time, space, experimental cinema, video art.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO **1**

CAPÍTULO 1 AS DIFERENÇAS ENTRE OS SUPORTES **3**

1 Os suportes e suas imagens **3**

1.1 Cinema 3

1.2 Vídeo 5

2 Tempo no cinema tradicional **7**

2.1 Narrativa, continuidade e tempo 7

2.2 Narrativa e cinema experimental 10

2.3 Da narração ao sintagma não linear 11

2.4 O falso raccord elemento de ruptura da contigüidade 13

3 O cinema experimental **15**

3.1 Tendências do cinema experimental 16

3.1.1 Cinema-matéria 17

3.1.2 Cinema subjetivo 19

3.1.3 Cinema do corpo 20

3.2 Andy Warhol e a duração no corpo 22

3.3 O cinema expandido 25

CAPÍTULO 2 O TEMPO NO VÍDEO **29**

1 O tempo no vídeo **29**

2 Videoarte **30**

2.1 Tempo nas videoperformances 32

2.2 Tempo nas videoinstalações 33

2.3 Tempo presente do vídeo 35

2.4 Videoperformance em tempo presente: os VJs 36

3 Vídeo e televisão **37**

3.1 Videoclipe 38

3.2 Parabolic People 40

3.3 Montagem expressiva 41

4 Dois artistas contemporâneos e o início da edição de vídeo digital **43**

5 Ambientes e espaços da videoarte **44**
6 Documentário experimental **46**

CAPÍTULO 3 TROVOADA & UM FILME PARA NICK **49**
1.0 Cumplicidade e intimidade nas entrevistas **49**
1.1 O tempo como tema e forma em Trovoada 51
1.2 Trovoada: *uma leitura possível* 52
2.0 Um vídeo para Nick **76**
2.1 Leitura das imagens em vídeo de Um filme para Nick 79

CONCLUSÃO **91**

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS **95**

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Fig. 01 – *Frame Trovoada:* Mulher dormindo 53
Fig. 02 – *Frame Trovoada*: Luz solar 55
Fig. 03 – *Frame Trovoada*: Homem/água 56
Fig.04 – *Frame Trovoada*: Olhos da garotinha 57
Fig. 05 – *Frame Trovoada*: Waly/luz 58
Fig. 06 – *Frame Trovoada*: Pessoa/*flash* 60
Fig. 07 – *Frames Trovoada*: Homem batucando 64
Fig. 08 – *Frames Trovoada*: Capoeira 64
Fig. 09 – *Frame Trovoada*: Corpo/mar 65
Fig. 10 – *Frame Trovoada*: Cícero/luz 67
Fig. 11 - *Frame* Trovoada: Menino/água 68
Fig. 12 – *Frame Trovoada*: Avião/barco 69
Fig. 13 – *Frame Trovoada*: Vôlei/céu 70
Fig. 14 – *Frame Trovoada*: Mulher acorda 71
Fig. 15 – *Frame Trovoada*: Homem/morte 72
Fig. 16 – *Frame Trovoada*: *I do not kow* 73
Fig. 17 – *Frame Trovoada*: Vida 74
Fig. 18 – Fotograma *Nick*: Wenders close 79
Fig. 19 – Fotograma *Nick*: Linhas de varredura 80
Fig. 20 – Fotograma *Nick*: *Close* de Nick deitado 80
Fig. 21 – Fotograma *Nick*: Medição 81
Fig. 22 – Fotograma *Nick*: Limosine 82
Fig. 23 – Fotograma *Nick*: Susan/tédio 83
Fig. 24 – Fotograma *Nick*: Plano médio *Nick* 83
Fig. 25 – Fotogramas *Nick*: televisão 84
Fig. 26 – Fotograma *Nick*: Câmera*Ray* 85
Fig. 27 – Fotograma *Nick*: Equipe de filmagem 86
Fig. 28 – Fotogramas *Nick*: Interrupção 87
Fig. 29 – Fotograma *Nick*: Câmera e assistente 88
Fig. 30 – Fotogramas *Nick*: Cine-vídeo 89

INTRODUÇÃO

Em meu trabalho anterior, de especialização, a questão do tempo no vídeo já me intrigava, desde a constatação de que a imagem videográfica, formada pelas linhas de varredura, é a única imagem em movimento em que efetivamente se dá a inscrição do tempo. Nessa época estudei o vídeo *The Passing* de Bill Viola e procurei entender os recursos possibilitados pela edição do vídeo e a lógica do tempo na construção das imagens e sons desse suporte. No entanto, a questão da construção do tempo nas imagens em movimento permaneceu, foi quando a professora Lucrécia Ferrara me animou a estudar o tempo em dois suportes: o cinema e o vídeo. Na época estava mais envolvido com o vídeo, porém o cinema sempre foi objeto de admiração e estudo.

Levantamos o seguinte problema: que relação se estabelece entre a construção do tempo nas linguagens do cinema e do vídeo?

Trabalhamos com as seguintes hipóteses: o cinema e o vídeo se distinguem enquanto meios com fundamento nas diferentes linguagens e técnicas construídas na montagem do tempo nas articulações entre as imagens; o tempo caracteriza a distinção entre a linguagem do cinema e do vídeo e é marcada por diferentes formas de construção de temporalidades; as diferentes construções se apóiam em características da natureza do suporte e da montagem, que imprime diferentes ritmos enquanto os modos de construção do tempo produzem interfaces entre as duas linguagens.

A fim de ser possível desenvolver um estudo comparativo que constitui o elemento vital da metodologia deste trabalho, foram usados a discriminação da linguagem do cinema e do vídeo e o estudo empírico de um vídeo e de um filme. A parte teórica inicial tem o objetivo de embasar a dissertação com o pensamento de alguns autores e abarca: as considerações sobre o cinema tradicional, a exposição de tendências do cinema experimental e um breve estudo sobre a videoarte, entretanto, procuramos manter o foco no funcionamento do tempo através da observação da montagem e da construção das sequências nesses dois suportes. Para aferir nosso pensamento sobre o tempo nesses suportes realizamos a análise empírica de exemplos de duas obras audiovisuais: tomamos o vídeo: *Trovoada* de Carlos Nader, como exemplo da linguagem videográfica, e *Um filme para Nick* de Wim Wenders, como exemplo

de um filme que introduz o vídeo em suas imagens e constrói uma obra híbrida com a presença dos dois suportes.

Através da análise do tempo no cinema e no vídeo procurou-se investigar e comparar: as construções temporais no cinema e no vídeo; as principais teorias da montagem no cinema; distinguindo a linguagem do cinema tradicional e experimental, além da análise da diferença entre a intensidade da percepção do tempo em uma sequência de imagens rápidas e um plano que trabalha com o tempo real. Nesse sentido encontramos no vídeo *Trovoada* a presença dessas duas temporalidades, por isso pensamos que esse vídeo é singular em sua "diversidades de tempos". O estudo da relação entre as duas linguagens nos levou ao estudo do espaço, sobretudo nas características de continuidade e descontinuidade que caracterizam configurações do tempo em sua relação com o espaço. A fim de encontrar possíveis interfaces entre as construções do tempo no cinema e no vídeo, pensamos que as escolhas do filme *Um filme para Nick* é exemplar para o estudo das interfaces entre os dois suportes, pois os coloca em "confronto direto".

Embora o estudo da relevância da teoria do tempo sobre a imagem em movimento tenha sido desenvolvido por Gilles Deleuze, buscamos o aprofundamento da questão com a introdução da imagem videográfica no campo daquela imagem e que não tem sido estudada com expressiva ênfase, em consequência interessa-nos observar o fundamento das duas linguagens (cinema e vídeo) em uma análise empírica de exemplares da construção do tempo.

Acreditamos na relevância de investigar uma teoria do tempo sobre a imagem em movimento, mas não pretendemos questionar e analisar a teoria da imagem-tempo de Gilles Deleuze. Porém, através de apenas algumas alusões a essa teoria, buscamos o aprofundamento da questão do significado do tempo na imagem em movimento, especialmente com a introdução da imagem videográfica, pois pensamos que a discussão do tempo no vídeo ainda não é tão marcante como sua discussão no cinema. Porém, não nos esquecemos de levar em consideração o tempo na linguagem cinematográfica, sem nos aprofundarmos em uma filosofia sobre isso. Este trabalho discute o tempo não com uma abordagem filosófica, mas buscamos observações em relação ao fundamento das duas linguagens (cinema e vídeo) e uma análise empírica da construção do tempo.

CAPÍTULO 1
AS DIFERENÇAS ENTRE OS SUPORTES

1 Os suportes e suas imagens

1.1Cinema

Cinema e vídeo se diferenciam enquanto suportes, o cinema foi inventado com fundamento na imagem fotográfica, portanto, a película é formada por uma série de fotografias, que são imagens estáticas e bidimensionais, dispostas de maneira sequencial no filme transparente. Cada imagem é separada da seguinte, uma imagem não ocupa o mesmo espaço que a outra. Na projeção cinematográfica, coloca-se um rolo de filme, uma película enrolada em um suporte redondo, no projetor e à medida em que este se "desenrola" e passa para um outro suporte de filme vazio, uma luz projeta as imagens em uma tela em determinada velocidade: 24 quadros por segundo. O tamanho da imagem projetada na tela é ampliado em relação ao tamanho da imagem do fotograma. A imagem cinematográfica ocupa determinado espaço, sendo "delimitada por um *quadro*" (AUMONT, 2002, p. 19, grifo do autor). Nesse sentido a imagem do cinema se assemelha ao quadro de uma pintura, devido ao formato da tela e por ser bidimensional. Entretanto, as imagens projetadas na tela nos transmitem a impressão de continuidade de movimento, não percebemos as imagens como estáticas, como fotografias em sua fixidez, mas percebemos as imagens em movimento e com continuidade entre os fotogramas.

> [...] ao espectador de cinema é proposto um estímulo luminoso descontínuo, que dá (se a cintilação for eliminada) um efeito de continuidade, e, além disso, uma impressão de movimento interno à imagem por meio de movimento aparente que provém dos diversos tipos de *efeito-phi* (AUMONT, 2001, p. 51).

A continuidade é desenvolvida a partir do efeito perceptivo, por assim dizer, "embutido" no imaginário do espectador, não está fisicamente no suporte. E a película, que ainda não foi totalmente extinta pelo digital, tem uma certa materialidade, podemos tocá-la e nela ver as pequenas e inúmeras imagens dispostas em sequência: os fotogramas. O fato de o

cinema trabalhar com uma série de fotogramas sugere a sequencialidade narrativa que é própria à linguagem do cinema, ao menos de um cinema que se tornou hegemônico. Sabemos que a maioria dos filmes que nos são acessíveis pelo circuito comercial ou por inúmeras mostras e festivais articulam suas imagens de forma a "imitar" nossa percepção dos objetos, do mundo que nos cerca, esse cinema procura recriar uma percepção "contínua" da realidade, semelhante a nossa percepção comum.

Ressaltamos que há diferentes formatos cinematográficos que correspondem à largura da "película-suporte e as dimensões da câmera, o conjunto desses dois dados definem o que chamamos de formato do filme" (AUMONT, 2002, p. 20). Em outras épocas o cinema apresentou diferentes formatos, como por exemplo, o de 70 milímetros, mas o cinema se amarrou a um formato padrão, o filme de 35 milímetros. Porém, ainda hoje existem os formatos de 16 milímetros e Super-8, muito utilizados no Brasil e E.U.A. principalmente nos anos de 1960 e 1970, por serem mais baratos e acessíveis para quem não está inserido no esquema do cinema comercial que usa o formato padrão.

Outras características compõem a imagem cinematográfica, como, por exemplo, a profundidade de campo, "[...] a imagem fílmica é nítida em toda uma parte do campo, e é para caracterizar a extensão dessa zona de nitidez que se define o que se chama profundidade de campo" (AUMONT, 2002, p. 33). Podemos considerar que a imagem que vemos na tela de cinema é maior se compararmos com a imagem da televisão, e também a definição da imagem fílmica ainda é superior que a da televisão, mas isso apenas implica nas condições de percepção da imagem. A profundidade de campo, por exemplo, no suporte cinematográfico é bem maior que na imagem de uma televisão, e isso tem implicações nas linguagens de cada meio. No entanto, atualmente as telas dos televisores são maiores que antigamente e a definição[1] da imagem digital está em direção a se igualar e superar a do cinema.

Levamos em consideração que a textura da imagem do cinema é diferente da do vídeo[2]. Com o filme no formato padrão e nas condições de uma projeção tradicional, em geral, nos é apresentada uma imagem figurativa. Mas conforme o formato e a sensibilidade da película e outras condições de visão de um filme, como em uma exposição, por exemplo, é possível perceber os grãos do filme na tela. Na imagem do cinema os grãos parecem pequenas superfícies arredondadas, sendo que alguns críticos chamam essa textura de "poeira", não no

[1] Entendemos por definição da imagem o número de "pontos" que a compõem e que influenciam em sua nitidez.
[2] A película é composta por cristais de sais de prata que, marcados pela luz formam a imagem, a quantidade de cristais (ou grãos) é tão grande que não os percebemos na imagem (a não ser se nos aproximarmos da tela).

sentido de sujeira, mas de textura. Nesse sentido é interessante a observação de Dominique Païni (2008, p. 33): "Quando você se aproxima muito de uma tela, deixa de haver imagem, tudo fica fora de foco, resta o fundo empoeirado da imagem de cinema, uma agitação febril de milhões de partículas. É o encarnado da imagem-tempo.

1.2 Vídeo

Já o suporte videográfico é caracterizado por uma imagem que "tende ao imaterial", pois, já com a imagem eletrônica e posteriormente com a digital, não podemos tocar, riscar, desenhar ou colar coisas nos suportes: na fita de vídeo ou, no caso do digital, no DVD. A imagem videográfica "[...] é a tradução de um campo visual para sinais de energia elétrica, que podem ser transportados ou armazenados em forma eletromagnética" (MACHADO, 2003, p. 22). A imagem se forma através de "[...] linhas luminosas de intensidade variável (no caso do vídeo analógico) ou de milhares de pontos elementares de cor chamados *pixels* (no caso do vídeo digital)" (MACHADO, 2003, p. 22). A formação da imagem em vídeo é realizada da seguinte maneira:

> A rigor, no nível mais microscópico, em cada intervalo mínimo de tempo, não há propriamente uma imagem na tela, mas uma linha se estendendo da esquerda para a direita ou um único *pixel* aceso [...] A imagem completa – o quadro videográfico – não existe mais no espaço, mas na duração de uma varredura completa da tela, portanto no tempo (MACHADO, 2003, p. 22).

Acrescentamos que a imagem eletrônica e principalmente a digital é altamente manipulável, isso ocorre por processos eletrônicos e digitais e não por recursos de laboratório foto-químico como ocorria no cinema. A imagem é formada por linhas de varredura que são inscritas de maneira contínua, a câmera de vídeo não possui um obturador, como a de cinema: que se abre e fecha para a inscrição de fotogramas em uma bobina de filme. As imagens videográficas "se mesclam", pois as linhas de varredura de um *frame*[3], quadro equivalente ao fotograma do cinema, invadem as de outro *frame* no decorrer da gravação ou exibição das imagens do vídeo, esta "mistura" de imagens nos é imperceptível por sua rapidez. Como diz Christine Mello (2004, p. 144): "Diferentemente do processo fotográfico e cinematográfico, a imagem eletrônica não é uma imagem fixa, mas sim um fluxo luminoso em que ocorrem de maneira ininterrupta os pixels e os elétrons."

[3] Palavra em inglês usada para denominar o quadro videográfico.

Alguns autores consideram a linha de varredura como a unidade mínima da imagem do vídeo e outros consideram os *pixels*[4] ou elétrons. As linhas de varredura do vídeo se sucedem da esquerda para a direita, é um processo semelhante ao da escrita ocidental em que linhas são escritas e lidas da esquerda para direita formando frases e parágrafos, porém, como observou Machado, as linhas de varredura do vídeo são entidades móveis (MACHADO, 1997, p. 44). No entanto, entendemos neste trabalho que a linguagem do vídeo difere e até se opõe a essa lógica sucessiva do escrito e do verbal.

Sabe-se que a imagem do vídeo é reticulada, se nos aproximarmos da tela de uma televisão percebemos os *pixels* (ou elétrons), e, como já observou Machado, a imagem videográfica se assemelha ao mosaico da pintura, como nos quadros de Georges Seurat, ou nas imagens, geralmente de motivos religiosos, construídas com pequenas pedras formando um todo. Observamos que isso está se modificando com o desenvolvimento da televisão digital, que tem maior definição de imagem, por ter muito mais pontos (*pixels*) e linhas de varredura. [5]

A respeito das possibilidades de manipulação e tratamento da imagem videográfica, Machado (2003, p. 230) diz: "Diferentemente das imagens fotoquímicas, a imagem eletrônica é muito mais maleável, plástica, aberta à manipulação do artista, resultando, portanto, mais suscetível às transformações e anamorfoses.".

Isso foi potencializado com o advento da edição "não linear", aquela realizada com o computador, o que permite a escolha das imagens de modo mais livre de um "pensamento linear". Antes era preciso voltar ou adiantar a fita de vídeo para se encontrar uma imagem que estaria "no meio" da enorme "linha" eletromagnética. Com o computador e as imagens e sons digitalizados, se escolhe uma imagem que estaria no fim de uma fita sem ter que adiantá-la ou voltá-la até encontrar o ponto desejado, os trechos colocados no computador são divididos em clipes por um *software*[6] de edição conforme a escolha do editor. Isso parece apontar uma tendência maior à ruptura com uma linearidade. Nos mais recentes processos de edição as imagens e sons já são digitalizados nas próprias câmeras, algumas gravam em DVD e as mais sofisticadas já possuem um HD[7] interno. Assim, a sucessão já é desfeita no momento de digitalização das imagens e sons ou na própria câmera, então já é possível editar no computador de forma livre da linearidade.

---

[4] Pequenos "pontos" que formam a imagem digital que equivalem aos elétrons da imagem eletrônica.

[5] No que diz respeito à textura da imagem nos parece que o *pixel* no vídeo digital tem um formato mais próximo de um quadrado.

[6] Refiro-me aos programas de edição atualmente disponíveis no mercado e na internet, o mais comuns são: Adobe Premiere, Final Cut, Vegas etc.

[7] Dispositivo de armazenamento de dados em forma digital.

2 Tempo no cinema tradicional

Sabe-se que a linguagem do cinema teve como base o romance do século XIX e isso contribuiu para seu trabalho narrativo, sequencial e, portanto, em tempo descontínuo. Nesse cinema impera a narrativa clássica e o tempo da articulação das imagens está ligado ao tempo da narrativa, o tempo diegético. A narrativa clássica "[...] torna a montagem uma forma modelar de representação do tempo, codificada, principalmente, pelas regras de continuidade [...]" (NAKAGAWA, 2008, p. 8). Compreendemos que o tempo na linguagem de um cinema "tradicional", "hegemônico" ou "dominante" seria visto como contíguo, no sentido em que trabalha através de suas sequências com a noção de sucessividade, que é apoiada por sua narrativa. A contiguidade é uma característica fundamental de um tempo cronológico, que é baseado na noção de "antes" e "depois" e está ligada às noções de linearidade e causalidade. Como diz Ferrara (2008, p. 20): "A hegemonia do tempo cronométrico e seqüencial na sua expressão bi-dimensional foi a determinante da cultura e do conhecimento durante séculos."

O tempo cronométrico é aquele medido pelo relógio, um artifício técnico que, segundo Ferrara, assinala a sequência de horas, minutos, segundos, dias, noites, meses, anos (FERRARA, 2008, p. 11). Isso ocorreu no período da Renascença, marco na história do ocidente que compreende aproximadamente o século XIII a meados do século XVII. Estamos tão acostumados com a "ditadura do relógio" que esse tempo nos parece o mais básico e comum, mas nos esquecemos que em certo sentido esse tempo tem um pouco de "construção cultural".

2.1 Narrativa, continuidade e tempo

Em muitos trabalhos videográficos não há uma narrativa, ao menos como ela é concebida em um cinema de ficção, e até em certos programas de TV, como por exemplo, as novelas, as séries e minisséries. Nesses trabalhos não há exatamente uma história a ser contada em seqüências, mesmo quando há um efeito de representação da realidade. Há vídeos que trabalham histórias, mas, em geral são mais curtas e "soltas", pois o próprio dispositivo não parece adequado a narrativas longas e "complexas".

Em certos vídeos ou filmes, a imagem parece se deslocar para um "centro abstrato", no qual o referente perde a analogia fotográfica. Raymond Bellour observa uma diferença

entre duas imagens: uma do vídeo *Chott-el-Djerid* de Bill Viola e outra do filme *Cidadão Kane* de Orson Welles, a primeira mostra um pequeno ponto que se mexe em meio à neve, esse ponto vai se aproximando da câmera lentamente até percebemos se tratar de um homem, pois sua silhueta nos é desvendada (BELLOUR, 1997, p. 174). Essa imagem ao menos no início de sua duração, não identifica sua analogia com o real, só depois de um longo tempo percebemos se tratar de um homem. A outra mostra um garoto que brinca sobre a neve, ao fundo da imagem, há o uso da profundidade de campo, enquanto seus pais, em primeiro plano, discutem com um tutor o futuro do garoto. Nessa imagem é possível reconhecer as figuras humanas, mesmo o garoto que está distante. A partir disso Bellour aponta que a ficção teria dois centros, um centro abstrato: "[...] espécie de drama mínimo que cria uma relação de evento entre pelo menos dois elementos" (BELLOUR, 1997, p. 176). O autor se refere ao "ponto" (homem) e à "superfície" (neve) da primeira imagem. E no lado oposto haveria um centro concreto, que joga com a ilusão, com a criação de uma realidade artificial: "[...] o evento torna-se uma história com personagens situados num tempo e num cenário dotados de um efeito de realidade que parece natural, que nos pareceu e ainda nos parece, apesar de tudo, natural, embora seja, é claro, cultural (BELLOUR, 1997, p. 176).

Notamos que, de acordo com Bellour, há efetivamente uma diferença nessas imagens, uma diferença além dos suportes, e ressaltamos que o autor comenta que, no "centro concreto" os personagens estão situados em um tempo (tempo da história) e em um espaço (cenário). Pensamos então que a partir do centro oposto, o "abstrato", essa relação de personagens situados em um tempo-espaço não existe, e o tempo da história pode não ter uma relação de dominância sobre a construção das imagens.

Nesse mesmo texto, Bellour comenta que o cinema experimental ou de vanguarda e a videoarte "[...] têm em comum essa vontade de escapar por todos os meios possíveis de três coisas: a onipotência da analogia fotográfica; o realismo da representação; o regime de crença da narrativa" (BELLOUR, 1997, p. 176).

Bellour (1997) cita Jean-Paul Fargier e diz que o cinema experimental e o vídeo precisavam se definir e em certo sentido se contrapor: o primeiro em relação ao cinema e o segundo em relação à televisão.

"E é em relação à televisão como um imenso corpo de produção e distribuição da imagem que o vídeo se vê virtualmente dotado de um imenso poder, muito mais perturbador do que o do cinema experimental diante do poder do cinema" (BELLOUR, 1997, p. 177).

Segundo Bellour, a imagem do vídeo apesar de se diferenciar do cinema, "ter uma vibração" diferente, é uma imagem que pode se aproximar da imagem-filme quando busca a analogia e a representação. Notamos que essa busca está fortemente inserida na imagem da televisão, principalmente nas novelas, pois constroem narrativas dependentes de uma sequencialidade. Porém, Bellour ressalta que a imagem de vídeo tudo pode, simultaneamente e ao vivo ela pode decompor-se e se recompor de tal modo que pode negar, ultrapassar e transgredir a ilusão de realidade.

Ao final de seu ensaio, Bellour fala da impossibilidade de as duas imagens, que estavam em sua memória, coexistirem em uma mesma obra, ele diz que isso nunca vai acontecer, no entanto, diz ser preciso pensar que essas imagens poderiam se ligar e coexistir em uma obra, ou pelo menos serem apreendidas em um mesmo espaço mental.

Pensamos que talvez isso seria possível em uma obra, porém o que também parece diferenciar essas imagens são, não apenas a analogia fotográfica ou a "imagem abstrata", mas a duração de cada uma delas e a diferença entre os suportes parece se refletir nessa duração, no tempo que experimentamos de cada imagem. A percepção de uma imagem analógica é quase imediata, sua duração é muito mais rápida, ela nos parece "natural" visto que já temos os códigos cinematográficos internalizados. Ao contrário, o tempo que levamos para perceber uma imagem "abstrata" é diferente, esse tempo de percepção parece ser mais lento e parece influir na sensação provocada pela duração total do filme ou vídeo. A videoarte e o cinema experimental parecem incluir um "tempo de percepção" mais lento e reflexivo, talvez esteja aí a razão das queixas dos espectadores "apressados". Uma parte do cinema experimental parece lidar com essas imagens "abstratas" e com esse tempo reflexivo de percepção de modo mais radical, por exemplo, nos filmes de Stan Brakhage, Peter Kubelka e alguns de Derek Jarman. No caso do vídeo citado acima do artista Bill Viola, percebemos que ele busca uma duração mais longa no plano citado para desvendar o que a imagem nos mostra.

Para finalizar, é necessário observar a diferença de duração do tempo que experimentamos em uma sessão de cinema com o tempo da visão de um vídeo. O tempo de uma sessão tradicional é geralmente de duas horas, o tempo da visão de um vídeo (ou filme) em uma instalação pode ser diferente, visto que é quase sempre definido pelo espectador.

2.2 Narrativa e cinema experimental

A noção de narrativa parece não ser uma característica dominante na videoarte e no cinema experimental, porém esse problema parece ser mais complexo do que aparenta; conforme o pensamento de André Parente, essa bipartição experimental/narrativo no cinema está equivocada. Parente (2000, p. 13) considera que o cinema não tem natureza linguística, mas "propriamente imagética". E coloca que: "[...] a imagem cinematográfica não se opõe à narração, mas a uma concepção da narração, ou seja, àquela que a reduz a processos linguísticos" (PARENTE, 2000, p. 13). Parente vê a narrativa não como um enunciado que representa um estado de coisas ou a representação de um acontecimento, mas apresenta o próprio acontecimento, "[...] a aproximação desse acontecimento, o lugar em que este é chamado a se produzir" (PARENTE, 2000, p. 14).

Parente critica a forma, articulada por Christian Metz, de se pensar o cinema em função de uma sintaxe narrativa o que implicaria em uma volta à gramática. A sintagmática que para Metz é uma regra do código cinematográfico que compõe unidades para o filme narrativo clássico, constitui, de acordo com Parente, uma forma que não leva em consideração o cinema do pós-guerra. Como diz o autor:

> A grande sintagmática metziana engendra um círculo vicioso: a sujeição do cinema à narratividade (= seqüência narrante de enunciados narrativos atualizados) passa pela assimilação das imagens e da narrativa fílmica aos enunciados narrativos icônicos (PARENTE, 2000, p. 20).

De acordo com Parente, para Metz a imagem e a montagem seriam simples meios de representação, e isso faz com que não se leve em conta que a "montagem é uma escolha percebida como movimento e não um simples meio de transmissão de uma mensagem" (PARENTE, 2000, p. 21).

Parece-nos que ao longo de seu desenvolvimento o cinema construiu uma forma de contar histórias através das imagens e que há efetivamente uma narrativa cinematográfica, essa narrativa é articulada de forma imagética e sonora. Mas podemos considerar que isso ocorre com o cinema tradicional, que está mais relacionado à representação literária. Já o cinema experimental e a videoarte parecem se desvincular com maior radicalidade de uma narrativa verbal ou literária. Estamos de acordo com Parente no que diz respeito a uma

semiótica do cinema, que seria preconizada por Pasolini e fundada e desenvolvida por Gilles Deleuze. De acordo com Pasolini, o cinema está fundado sobre uma semiótica que constitui um sistema de signos, diferente do sistema de línguas. E o cinema não estaria fundado em uma impressão da realidade e nem a um enunciado, mas "representa a realidade por meio da realidade" (PASOLINI apud PARENTE, 2000, p. 23).

Ressaltamos que, desde que o cinema começou a se constituir como uma linguagem específica que narra histórias, até os dias atuais a maioria dos filmes que se encontram no circuito comercial segue a linha de "contar uma história", o que, de acordo com nossa concepção, praticamente não acontece no cinema experimental e na videoarte.

Não que a "ficcionalização" esteja completamente fora da esfera da videoarte e do filme experimental. No audiovisual as histórias podem ser, por exemplo, expressas através de um relato ou narração em *voz off* [8]ou *voz over*[9], enquanto vemos imagens que se ligam indiretamente à "narrativa" e/ou a contradizem, trazendo informações visuais que não são meros complementos explicativos ao que está sendo dito. Ao contrário do que se vê normalmente: imagens que explicam a narrativa de forma redundante em relação a um relato ou narração de um personagem ou narrador, através da *voz off* ou *voz over*.

Por exemplo, no vídeo *Straight Stories - Part 1*, a videoartista marroquina Bouchra Khalili mostra imagens que são: paisagens do mar no estreito de Gibraltar, que separa o Marrocos da Espanha, e na parte sonora escutamos depoimentos de imigrantes que já estiveram no outro país ou que sonham em ir para lá, esses depoimentos são mostrados em *voz over* e são "narrativas sonoras" que "ficcionalizam" as imagens. O som contamina a imagem, a paisagem, com histórias de pessoas reais e essas imagens não são, por exemplo, uma reconstituição dos relatos das pessoas.

2.3 Da narração ao sintagma "não linear"

A narrativa "não linear" é apontada como característica do cinema experimental, mas também está presente no cinema não considerado experimental. No entanto, entendemos que, no interior dos sintagmas (sequências) do cinema experimental a articulação das imagens é marcada pela "não linearidade", o que o diferencia das sequências de um cinema marcado

[8] Voz de um personagem e/ou narrador que está em cena, mas não é mostrado em quadro.
[9] Voz de um personagem e/ou narrador que não mostrado em nenhum momento.

pela continuidade entre as sequências, e isso designa uma construção temporal simultânea das imagens e sons que não está amarrada a uma cronologia dos acontecimentos. Isso parece ressurgir no vídeo, sendo uma característica quase sempre frequente na videoarte. Entendemos que o sintagma "não linear" do cinema experimental, não só influência, mas compõe a base da linguagem do vídeo de criação, pois encontra, em seu suporte, técnica e estética, novas possibilidades para articular a simultaneidade visual e sonora que se opõem aos modelos tradicionais de narrativa audiovisual.

Poderíamos pensar em um meio que caracterize essas duas concepções, cuja "não linearidade" das imagens e a "não analogia fotográfica" seriam aspectos fundamentais de um ambiente que envolveria a videoarte e o cinema experimental. E essa forma de articulação das imagens parece ter como base o tempo simultâneo e a recusa da contiguidade no interior das sequências.

Lembramos que a recusa da narração linear está presente no cinema desde 1920, com o cinema de Dziga Vertov (*O homem com a câmera*, 1929) e de Luis Buñuel (*Um cão Andaluz*, 1928). E que a linearidade foi construída na medida em que o cinema clássico criava sua própria linguagem, com base na narrativa clássica que busca uma construção temporal contígua. A "não linearidade" narrativa surge no cinema americano na década de 1940, com o filme *Cidadão Kane*, 1941, de Orson Welles. No entanto, os filmes experimentais americanos, de menor visibilidade, já apresentavam essa característica, por exemplo, com os filmes experimentais de Maya Deren, cujo filme *Meshes of the afternoom*, 1943, é um belo exemplo.

A "descontinuidade narrativa" entre os planos de uma sequência já tinha surgido com as experiências da escola russa na década de 1920, que recusava a contiguidade da narrativa clássica desenvolvida principalmente por D. W. Griffith. Onde se destacam: o já citado D. Vertov, V. I. Pudovkin, S. M. Eisentein, e Alexander Dovzhenko, que criou o filme *Terra*, 1930, em que realiza uma montagem por uma associação visual "[...] mais do que pela continuidade clássica. Assim como as palavras em um poema não formam sentenças lógicas, o padrão visual de Terra não compõe uma narrativa lógica" (DANCYGER, 2007, p. 32). Pensamos que, o que autor entende por narrativa lógica não é nada mais que uma narrativa baseada nos acontecimentos que dependem de um "antes" e "depois" para serem absorvidos pelo espectador. Entendemos que é por isso que muitos chamam o cinema experimental de cinema de poesia, pois ele não se articula com o tempo contíguo, mas com um tempo simultâneo.

Acreditamos que no cinema experimental e na videoarte de um modo geral não há uma história a ser contada, ao menos no sentido de uma narrativa ligada à lógica do tempo contíguo. As imagens e sons da videoarte e do cinema experimental são mais da ordem das sensações, da expansão da percepção, sendo um audiovisual que nos leva a complementar suas imagens e sons com a imaginação. Talvez até a imaginar narrativas, histórias, mas estas parecem não se apresentar, ao menos diretamente, através das imagens e sons, como no cinema tradicional. Ao espectador pode ser sugerido que monte em sua mente uma história a partir de sensações provocadas por esse tipo de audiovisual. É um cinema e um vídeo dos sentidos, e da simultaneidade das sensações.

2.4 O falso raccord, elemento de ruptura da contiguidade

No interior de certas sequências de alguns filmes de longa-metragem pode-se notar um elemento que rompe com a continuidade do cinema tradicional, isso é visto principalmente no que foi denominado pela crítica, de cinema moderno e também em sequências inteiras do cinema experimental. Experiências de cineastas como Jean-Luc-Godard parecem ter antecipado ou aproximado o cinema da linguagem do vídeo. Godard faz uso do *falso raccord* como um elemento de ruptura com uma contiguidade nas interfaces entre os planos. Em cinema, o *raccord*[10] é uma denominação de um procedimento ou figura de linguagem com a função de atribuir continuidade a dois planos sucessivos através de um corte que os liga, existem *raccords*, por exemplo, para atribuir continuidade de gestos ou olhares de personagens.

> O *raccord*, cuja existência concreta decorre da experiência de décadas de montadores do 'cinema clássico', seria definido como qualquer mudança de plano apagado como tal, isto é, como qualquer figura de mudança de plano em que há um esforço em preservar de ambos os lados da colagem, elementos de continuidade (AUMONT, 2002, p. 77, grifo do autor).

Já o *falso raccord* é um corte em que o plano seguinte não confirma a contiguidade esperada, mostrando uma opacidade na linguagem do cinema em oposição a uma montagem que busca a transparência, que "apaga" as mudanças de planos, ligada à concepção do cinema como "janela para o mundo". No cinema clássico, onde predomina, segundo Gilles Deleuze, a imagem-movimento, diretores como Carl T. Dreyer usavam o *falso raccord*, mas, como observa o autor:

[10] Denominação da "escola" francesa de cinema.

os *falsos raccords* na imagem-movimento não operam uma continuidade, nem uma ruptura, uma descontinuidade. Como diz Deleuze: "O falso *raccord* é por si mesmo uma dimensão do Aberto, que escapa aos conjuntos e às suas partes" (DELEUZE, 1985, p. 43). Parece-nos que o autor quer dizer que o *falso raccord* não era entendido como uma interrupção nas sequências, mas como uma dimensão que escapa ao "fechamento" em si mesmo das sequências.

Já no período que Deleuze denomina de cinema moderno, da imagem-tempo, que é o que nos interessa, o *falso raccord* é usado com outros objetivos. Jean-Luc-Godard usa esse procedimento como um modo de desconstrução da linguagem do cinema clássico, tendo em vista que o *raccord* já estava codificado pelo espectador e criado pelos montadores. Já Eisenstein em sua concepção de montagem intelectual pensa a justaposição dos planos de maneira diferente, pois pensa a montagem como forma de articulação de pensamento, onde os planos com seus volumes, linhas, enfim visualidades se chocam para criar conceitos e não somente para contar histórias que se pretendem "transparentes", que não se reconhecem enquanto discurso. Portanto, com o *falso raccord* o cinema parece se aproximar da linguagem do vídeo, pois rompe com a contiguidade no interior das sequências, quebrando uma sucessividade ligada a um tempo cronológico.

Segundo Deleuze, o corte no cinema moderno torna-se o interstício, e é um corte irracional. Esse autor aponta que o uso do *falso raccord* traça uma fronteira entre duas imagens que não pertence a nenhuma delas. Dá-se assim a operação de uma descontinuidade em um pensamento sequencial de características lineares.

A videoarte e o cinema experimental, apesar de terem tecnologias diferentes, parecem apontar caminhos mais "livres" e "descompromissados" com a narrativa e com a continuidade espaço-temporal. Em certa medida, por estarem livres de um encadeamento predeterminado das imagens que se guiam por um "tempo diegético" (ou simbólico): o tempo da história que se desenvolve.

No cinema moderno as histórias podem ser organizadas de uma forma "não linear", no sentido de uma "mistura" dos tempos simbólicos e uma organização "não linear" das sequências. No filme *Cães de aluguel*, 1992, de Quentin Tarantino há uma história mostrada através de sequências que não seguem a cronologia dos acontecimentos, são sequências embaralhadas que instigam o espectador, porém, no interior destas a continuidade é respeitada. Tarantino por ser um artista que dialoga com a cultura Pop, parece ter incorporado o *zapping*, que é uma atitude do espectador televisivo que consiste na constante mudança de canal, se vai de um canal a outro muitas vezes sem ver direito o que está passando, no sentido

que cria o embaralhamento de diversas histórias e vai "pulando" de uma para a outra[11], no entanto, todas têm início, meio e fim.

Já em 1920, existiam filmes em que não há essa continuidade no interior das sequências, nos filmes de Dziga Vertov, por exemplo, na visão desses filmes o espectador perde o interesse, pois sempre espera um fio condutor que ligue as imagens. Porém o fio condutor, em nossa concepção, nem sempre precisa ser uma história, as imagens podem se juntar a partir de um pensamento e/ou nos sentimentos do cineasta, seu estado mental (consciência) que toma forma de filme.

3 O cinema experimental

André Parente pensa que do ponto de vista histórico não há unanimidade sobre o começo do cinema experimental. São citadas: a vanguarda americana dos anos 1940 e 1950, o "cine-olho" de Dziga Vertov, a "vanguarda francesa dos anos 20", e até os futuristas italianos e Meliès e Lumière. Essa indeterminação histórica sobre o começo do cinema experimental estaria amarrada a uma falta de conceituação do experimental. Como diz Parente (2000, p. 89):

> O que se chama de cinema experimental recobre realidades bem diferentes que convém distinguir. Tais realidades foram colocadas juntas seja por causa de um desconhecimento, seja por causa de outra necessidade que não a dos processos fílmicos imagéticos. Ora, tal desconhecimento está ligado ao problema da narração no cinema, tal como colocado pela semiologia.

Parente se apoia no pensamento de Jean Mitry, que analisa o cinema experimental através dos processos fílmicos e o compreende como aquele que contribui para o avanço e a renovação da linguagem do cinema. André Parente ressalta que o cinema experimental, depois de 1920, se define pela busca de um "cinema puro", que privilegia a especificidade fílmica, porém o autor revela que essa noção não é bem definida pelos críticos do experimental. Estes consideram a especificidade a partir do dualismo imagem/narração e suas definições do experimental não se baseiam nos processos fílmicos, mas se apoiam em falsas dicotomias como: cinema de comunicação/cinema de poesia, cinema de narrativa/cinema de imagem. Parente defende que a narração é quase sempre "da mesma substância" que as

[11] As informações sobre o zapping captadas em aula do professor Arlindo Machado, 2008.

imagens, que os processos fílmicos são imagéticos e narrativos, e que a semiologia para explicar a narração no cinema a reduz aos enunciados analógicos e icônicos.

O autor observa que o cinema experimental não tem uma unidade definida. O que nos parece ter sentido, porém mais devido às diversas vertentes do experimental do que por uma fraca conceituação desse tipo de cinema. Parente ressalta que cineastas como Jonas Mekas se equivocam ao qualificar de experimental os filmes produzidos em condições de produção não comerciais. E aponta que o orçamento do filme não interfere diretamente em seu processo de criação, mas por outro lado reconhece que a maioria dos filmes do experimental é realizada com baixo orçamento. O que nos parece ser um traço do cinema experimental, por isso a sua oposição ao cinema narrativo clássico, porém realmente o orçamento não é determinante para a "forma" do filme.

Apesar das considerações de André Parente, podemos pensar que a vontade dos cineastas do experimental em se opor ao modelo do cinema tradicional já é uma postura radical que os impulsionam a criar uma linguagem distinta de um cinema baseado na narrativa clássica.

Parente comenta que o termo "não narrativo" não convém mais ser aplicado, pois a narração não se opõe à imagem cinematográfica e, segundo o autor, pode haver filmes experimentais com uma narrativa. Parente observa que a recusa da narração linear é considerada como uma unanimidade entre os críticos do experimental e é uma característica também do cinema do pós-guerra, desde os filmes de Orson Welles até os de Jean-Luc Godard.

No entanto, pensamos que o sintagma "não linear" é característica que permeia a maioria dos filmes do cinema experimental. Assim como a recusa da montagem clássica, presa a uma narrativa, e a lógica de cada vez mais informação em menos tempo.

Parente tem uma visão mais ampla da narração na imagem, no cinema, porém, o próprio autor reconhece determinados filmes experimentais como realmente não-narrativos. E nos parece que é em relação à narração clássica que o cinema experimental se opõe com maior radicalidade.

3.1 Tendências do experimental

Julgamos ser importante verificar as tendências do cinema experimental sugeridas por André Parente, o autor propõe três: o cinema-matéria, o cinema-subjetivo e o cinema-corpo.

3.1.1 Cinema-matéria

O autor considera apenas a primeira tendência como realmente "não narrativa" e isto constitui definição daquela tendência experimental. Em suas palavras: "As imagens-matéria são acontecimentos que antecedem o homem e sua relação sensório-motora com o mundo. São as próprias coisas, as coisas em si, as coisas tais como reagem umas às outras em todas as suas faces e partes" (PARENTE, 2000, p. 14).

Essa é a tendência do "cine-olho" de Dziga Vertov, em que a concepção de montagem conecta "[...] qualquer ponto do universo a outro, em qualquer ordem temporal" (VERTOV apud PARENTE, 2000, p. 94). Isso significa a quebra da linearidade narrativa no interior das sequências fílmicas.

Nessa proposta cinematográfica, identificamos claramente um pensamento "não linear" e desvinculado de um tempo cronológico. Esse "em qualquer ordem temporal" revela o pensamento de um tempo contínuo onde a cronologia das e nas sequências perde completamente sua relevância em relação a um "antes e depois", o tempo contíguo é abandonado. Portanto, o cinema de Vertov é um dos primeiros a construir um sintagma audiovisual "não linear". Não é um cinema "sequencial", baseado em sequências com ligações cronológicas, que mesmo misturadas, falamos da mistura entre passado, presente e futuro, estabeleceriam uma relação de causa e efeito. É um cinema em que tudo é simultâneo, pois há uma ruptura com a lógica e as fronteiras da cronologia.

Parente aponta que a objetividade do "cine-olho" consiste na objetividade da imanência da matéria:

> Ele é objetivo no sentido em que introduz a percepção nas coisas e na matéria, de maneira que qualquer ponto do espaço varie ou perceba todos os outros sobre os quais ele age ou que agem sobre ele, sem fronteiras nem distâncias. No 'cine-olho' as imagens variam umas em relação às outras, em todas as suas faces e em todos os seus pontos (PARENTE, 2000, p.96).

Pensamos que nesse cinema há uma simultaneidade que surge não apenas quando duas imagens se sobrepõem ou ficam lado a lado. A percepção do espectador é exigida para poder remontar planos que se ligam, através da continuidade, mas que foram montados pelo diretor em pontos distantes ao longo da duração do filme. O espectador tem que ter em mente o plano anterior para que, no momento em que apareça o outro plano que se liga ao que apareceu

anteriormente, ele tenha a capacidade de associá-las e completar sua articulação. O espectador vai "[...] indutivamente deduzindo a lógica de articulação da montagem" (FERRARA apud NAKAGAWA, 2008, p. 65). É nesse momento em que a noção de antes e depois é rompida na montagem, mas pode ser parcialmente "construída" pelo espectador. No entanto, esses planos podem estar em qualquer ponto da duração do filme, é nesse sentido que nesse tipo de filme todos os planos são "simultâneos", podem aparecer em qualquer espaço de tempo no filme.

André Parente considera os cineastas de uma época posterior como próximos do cinema-matéria, são eles: Stan Brakhage, Peter Kubelka e Michael Snow. Segundo Parente (2000, p. 96): "O cinema experimental americano consiste, no rastro do 'cine-olho' de Vertov, numa tentativa de atingir o plano luminoso de imanência até obter a ondulação cósmica das imagens-movimento."

Vertov monta os planos de seu filme de forma livre, ele brinca com as imagens de forma a sugerir que "[...] fazer cinema é tão divertido quanto manipulável" (DANCYGER, 2007, p. 27).

Parente (2000) denomina de anomalias alguns procedimentos realizados por Vertov: as paradas, as câmeras lentas, as acelerações, as fragmentações da imagem, as superposições, a microfilmagem, e diz que elas estão a serviço da variação universal. Ora, estas anomalias parecem ser o que em vídeo, em geral, chamamos de manipulações, que podem modificar a duração de uma imagem, sua cor, tamanho, fazê-la se mesclar com outras imagens etc. São procedimentos que correspondem a uma estética do vídeo, pensada por Philippe Dubois e que se dá através de uma mescla, ou mixagem de imagens. Por exemplo: Vertov já realizava sobreposições com a imagem cinematográfica, um procedimento que não era simples de ser realizado em cinema, era necessário o uso de uma máquina denominada "truca", na qual se sobrepunha uma imagem sobre a outra, sendo que uma delas fica um pouco transparente para que vejamos as duas imagens. Sabe-se que na edição em vídeo através do computador não é difícil de operar esse procedimento.

De acordo com Parente, esse cinema-matéria teria uma pulsão cósmica, que é uma pulsão livre, diferente da pulsão psíquica do sentido freudiano, que alguns autores identificam no cinema experimental. "Trata-se de produzir uma matéria imagética energética na qual as moléculas têm livre percurso" (PARENTE, 2000, p. 96). Talvez não seja equivocado associar esse percurso de moléculas instáveis aos *pixels* ou elétrons sempre móveis e instáveis de uma imagem eletrônica. Desse modo a natureza da imagem eletrônica já pode ser considerada

instável, simultânea, que tende a se misturar entre si e com outros tipos de imagens: as imagens do cinema experimental seriam uma espécie de prenúncio das imagens do vídeo.

3.1.2 Cinema subjetivo

Para André Parente, a segunda tendência do cinema experimental é a que se relaciona com o que os críticos chamam de "filme subjetivo", "filme de transe", "filme onírico" etc. E tem como base a vanguarda francesa dos anos 1920, que se relaciona com os movimentos artísticos: futurismo, expressionismo, impressionismo e surrealismo. Segundo o autor, a vanguarda francesa dos anos 1920 e aquelas tendências artísticas se desdobrou na vanguarda americana dos anos 1940, com cineastas como Maya Deren, Keneth Anger, Markopoulos e outros.

De acordo com Parente: "[...] a história é a variação das imagens em relação às imagens especiais. Nessa variação, passa-se sempre do homem (imagem especial) à situação e vice-versa" (PARENTE, 2000, p. 99).

Os laços entre o homem e o mundo, o que o homem "[...] vê, experimenta, sente, faz, podem se exprimir pelo encadeamento de imagens atuais" (PARENTE, 2000, p. 99). As imagens atuais são imagens que vemos no presente de nossa percepção. É possível que o homem se encontre confrontado com situações e sensações visuais e sonoras (e também tácteis, cutâneas, sinestésicas) que perderam seu prolongamento sensório-motor. São, portanto, situações ou sensações específicas, em que, como diz Parente:

> O laço sensório-motor fica suspenso ou é retardado se a personagem se defronta com uma situação-limite (patologia psíquica, iminência ou consequência de um acidente, proximidade da morte), ou ela se encontra em um estado psicológico anormal (hipnose, amnésia, alucinação, conflitos inconscientes, efeito de drogas etc.) ou até mesmo normal (sono, sonho, perturbação da atenção, etc). É possível ainda que a personagem se defronte com situações que exprimam uma visão de um mundo fantástico ou surrealista expressionista – que preconize a animação do inorgânico ou a vida não orgânica das coisas - ou até mesmo psicodélico (PARENTE, 2000, p. 99).

A própria estrutura do filme pode ter a forma de sonho ou de alucinação. E de acordo com Mitry, nesses filmes há sempre oposição, justaposição e confusão entre passado,

presente, futuro, real e imaginário, ficção e realidade, "realidade mental e realidade sensível, tal como aparecem à consciência" (MITRY apud PARENTE, 2000, p. 101).

Portanto, no cinema-subjetivo o tempo da narrativa pode se tornar um tempo "não linear", um tempo que se desprende do tempo contíguo. Mas isso, como disse o autor, está ligado aos estados psicológicos "anormais", inconscientes, alucinados por que passam os personagens. Pensamos que muitos desses filmes têm a estrutura de sonho, portanto não seguem a lógica do tempo contíguo, mas a lógica do inconsciente que talvez não diferencie épocas passadas, presentes ou futuras.

De acordo com Parente, o que liga os filmes dessa tendência a todos os "ismos" é a perda do prolongamento sensório-motor imediato, e primeiro os europeus e depois os americanos construíram uma imagem que rompe com as convenções do realismo americano da *imagem-ação* e mostra mecanismos inconscientes de pensamento. É um cinema que faz uso de processos fílmicos como: fusões, superposições e anamorfoses, que remete a um estado poeirento e difuso da consciência, são imagens que não se relacionam com a imagem-motora, nem com as imagens-lembrança, mas se relacionam com imagens virtuais instáveis, flutuantes e desencadeadas. Os efeitos visuais fazem a imagem chegar até a abstração. Para André Parente, essa tendência oscila entre o monólogo interior com figuras ébrias e imagens flutuantes e o cinema abstrato que joga com os movimentos do corpo, formas e cores.

Como já mencionamos são o que Parente chama de processos fílmicos (intervenções na imagem, como superposições, máscaras, e outros) que posteriormente vão constituir os procedimentos que Dubois considera como base de uma estética videográfica. Parece-nos que são eles que causam sensações no espectador permeadas pela simultaneidade das imagens e sons. É um cinema que, como é muito frequente na videoarte, mexe com as sensações do espectador e muitas vezes causam um estranhamento não apenas visual, mas um pouco como uma "suspensão de tempo".

3.1.3 Cinema do corpo

A última tendência apontada por Parente é o cinema do corpo que reúne cineastas como Andy Warhol, Agnès Varda, Chantal Ackerman, Marguerite Duras e outros. Ela surge de uma "mutação" que, segundo Parente, contaminou todo o cinema do pós-guerra: do cinema

direto de Jean Rouch e John Cassavates, do cinema *disnarrativo* (denominação de André Parente) de Bresson, Resnais e Godard.

No cinema do corpo os corpos não se encadeiam de acordo com a construção das imagens vinculadas ao sensório-motor, há uma mutação que faz com que o corpo seja "desnaturalizado". Segundo Parente, "[...] o corpo perde sua naturalidade de corpo visto e faz ver o que não se deixa mostrar" (PARENTE, 2000, p. 105). Parente cita o estudo de Deleuze, que considera a existência de um "cinema do corpo", que produz a "[...] gênese de um corpo desconhecido que temos atrás da cabeça, como o impensado do pensamento, nascimento do visível, que se furta à vista" (DELEUZE apud PARENTE, 2000, p. 105). Parente acredita que o "cinema do corpo" põe o tempo no corpo. Nas palavras de Parente (2000, p. 105): "No 'cinema do corpo', os corpos são afetados pelo tempo, pela duração (presente vivo) de tal maneira que exprimem uma pluralidade das maneiras de ser no presente."

Os filmes dessa tendência parecem restituir o tempo da visão de um corpo que não se deixa ver por inteiro, que no cinema de montagem clássica e na televisão aparece em fragmentos, em diversos planos, que "imitam" a continuidade da percepção humana para contar uma história. O cinema do corpo parece mostrar que a duração dos corpos é diferente da duração de determinadas sequências de imagens que, através da linguagem do cinema de ação, por exemplo, e posteriormente do videoclipe, criam uma "pressa" que não pertence ao corpo humano. Parece-nos que ao corpo são restituídos os seus próprios ritmos físicos, biológicos em oposição ao ritmo rápido das metrópoles e da mídia.

Apoiando-se no pensamento de Deleuze, Parente observa que os corpos se tornam o que o filósofo chama de imagens óticas e sonoras puras, são as imagens que não se prendem ao vínculo sensório motor, e que apresentam o tempo de maneira direta, diferente das imagens-movimento em que a montagem configura uma imagem indireta do tempo.

> Os corpos tornam-se imagens óticas e sonoras puras indeterminadas ou, então, um jogo de máscaras. O 'cinema do corpo' introduz a duração nos corpos, fazendo-os sair do presente linear composto de uma sucessão de instantes presentes (PARENTE, 2000, p. 106, grifo do autor).

Nossa intenção de passar pelas tendências apontada por Parente é de aproveitar a sua ótica para visualizarmos um breve panorama do cinema experimental. Já que pensamos que esse tipo de cinema já aponta uma base da linguagem videográfica, principalmente no que diz

respeito à simultaneidade de imagens e elementos visuais e um tratamento do tempo que se diferencia do cinema narrativo clássico e de alguns produtos audiovisuais recentes.

Apontamos três características do cinema experimental que, de acordo com nossa concepção, contribui para a linguagem do vídeo: as imagens que fogem à figuração tendem ao abstrato, o quadro como espaço para "elementos gráficos" (para desenho, pintura, colagem, cujo exemplo maior são os filmes de Stan Brakhage) e o que nos interessa mais: a construção de um sintagma "não linear", onde no interior das seqüências não há continuidade perceptiva, mas sim a simultaneidade de elementos visuais e outras imagens, consequentemente outros tempos, o que faz com que o espectador jogue com uma simultaneidade "perceptiva".

3.2 Andy Warhol e a duração no corpo

Warhol reunia, em seu estúdio *The Factory* entre 1963 e 1969, um grupo de pessoas em geral jovens: assistentes, atores, intelectuais, um roteirista etc. Muitos deles se identificavam com a idéia criada por Warhol de *Superstar*. A maioria dos filmes do artista foram realizados na bitola de 16 milímetros.

No filme *Eat*, 1963, por exemplo, um homem, Robert Indiana, come cogumelos e brinca com um gato durante meia hora. Já o filme *Sleep*, 1963 registra um homem dormindo, o filme tem duração de seis horas. Patrick S. Smith[12] aponta o uso de *tropos* cinematográficos por parte de Warhol. Segundo Smith:

> Um 'tropo' é um recurso de estilo que tem a ver com uma forma de expressão específica e que é constituído por uma interrupção formal na corrente 'gramatical' normal de um discurso nesse campo. Essencialmente um 'tropo' interrompe essa corrente chamando a atenção para ele próprio em detrimento do conteúdo apenas pela sua ocorrência. [...] como recurso cinematográfico um 'tropo' pode-se tomar a forma de montagem que interrompa uma narrativa, ou um movimento de câmera que é notoriamente discordante com outros planos e movimentos (SMITH, 2005, online, grifo do autor).

De acordo com Smith, o primeiro *tropo* do artista é deixar a câmera imóvel, estática, as situações são construídas como em um *tableau vivant* e a atenção do espectador é concentrada em um assunto. Mas é o segundo *tropo* que nos interessa, que é o plano de longa

[12] Texto encontrado no blog: Rizoma.Net, autor: SMITH (2005, online)., Os filmes de Warhol [parte2].

duração. Em muitos de seus filmes Warhol mostra os atores em planos que duram o mesmo tempo que as bobinas de filmes, alguns filmes constituem a duração de apenas uma bobina, em outros o artista "falsifica" (tenta esconder) ou não os cortes necessários para troca das bobinas, mas também há filmes em que o artista realiza cortes sem a preocupação em terminar uma bobina para cada plano, alguns cortes eram feitos através da opção de desligar e ligar a câmera novamente, inclusive deixando na montagem final os '*strobe cut*'[13].

Portanto, o artista trabalha nos planos longos com um tempo que não se interrompe, é um pouco um estudo sobre a natureza do que muitos chamam de "tempo morto", é aquele em que eventos importantes não acontecem é uma espécie de *continuum*, é uma opção por deixar o tempo passar e nesse "passar", pode-se sentir a duração passando através dos corpos dos atores. Já os *strobe cut* são cortes radicais nesse *continuum* do tempo, é uma interrupção radical em que se percebe o próprio corte como uma espécie de intervalo, o que talvez possa ser comparado atualmente com as interrupções dos intervalos comerciais, no sentido em que são cortes bruscos, mas que a televisão tenta "abrandar" com a inserção de breves vinhetas, assim, pensamos que o cinema de Warhol é um cinema que se liga à televisão e ao vídeo através de sua linguagem.

No filme *Sleep,* o poeta John Giorno é filmado em vários planos fixos, em que Warhol mostra uma parte do corpo do poeta: estômago, olhos etc. A filmagem levou uma semana inteira e, posteriormente, Warhol montou com bobinas de 30 metros os trechos em "*loops*" [14] fílmicos (SMITH, 2005, online). De acordo com Smith, *Sleep* se aproxima de uma interpretação de *Vexations* de Erik Satie, que é uma curta melodia repetida 840 vezes, que foi tocada em Nova Iorque sob a direção de John Cage em 1963, mesmo ano da realização de *Sleep*. E na visão desse filme quando Giorno faz um mínimo movimento devido a variações do sono isso se torna um "evento" para o espectador. Warhol determinou que a velocidade de projeção de *Sleep* deve de ser a mesma de um filme mudo, 16 quadros por segundo, o que faz com que o filme se torne um tanto hipnótico para o espectador. (SMITH, 2005, online). Nesse caso o artista parece buscar um tempo de repetição e na exibição do filme uma "dilatação" do tempo, que cria em uma forma hipnótica e que, segundo Smith, faz com que pequenos acontecimentos (como quando o

[13] Quando se montava na câmera aparecia uma imagem branca e um ruído durante alguns fotogramas, geralmente os montadores cortavam esse trecho, entendido como ruído visual e sonoro (SMITH, 2005, online).

[14] O "*loop*" fílmico é realizado através da colagem de duas extremidades do filme para se obter uma repetição infinita de determinada seqüência (SMITH, 2005, online). Atualmente com o vídeo digital pode-se colocar um filme para ser repetido infinitamente.

poeta se mexe dormindo) adquiram um sentido de um “grande evento” (SMITH, 2005, online). Mas sempre é um tempo que “atravessa” os corpos. Enquanto muitos filmes e programas de televisão tentam “comprimir” o tempo montando muitos acontecimentos em pequenos espaços de tempo, os planos longos de Warhol parecem fazer o contrário, poucos acontecimentos em espaços longos de tempo.

Parece-nos nítida a semelhança entre as linguagens de alguns filmes classificados como cinema do corpo, e os vídeos dos pioneiros da videoarte no Brasil. Tomemos os filmes de Warhol onde, em geral, o artista deixa a câmera fixa e grava ações dos atores, mesmo sendo roteirizados alguns de seus filmes parecem registrar uma espécie de performance, ou simples aparições de atores em frente à câmera.

Já o vídeo clássico brasileiro, *Marca Registrada*, 1975, de Letícia Parente, em que é colocada uma câmera fixa em um plano de detalhe do pé da artista que borda as palavras *Made in Brasil* na sola de seu pé, o vídeo é a própria duração desse ato, sendo realizado sem cortes em um só plano. A realização do vídeo sem cortes é uma opção da artista, mas que tem a ver com o fato de que nessa época não era possível a realizar a edição.

Muitos filmes de Warhol também correspondem a uma espécie de performance corporal, ou simples aparição em frente à câmera. Porém, os motivos são diferentes nos vídeos pioneiros e nos filmes de Warhol, por exemplo, este joga com a ideia dos *superstars*, com o exibicionismo, com as celebridades, com o erotismo, a transgressão, e com uma espécie de paródia dos filmes *Western* de *Hollywood*. Enquanto que o ato, ou performance, presente no vídeo de Letícia Parente e na maioria dos vídeos brasileiros da década de 1970 tem uma forte conotação política.

Em muitos filmes de Warhol a duração dos planos depende da duração das bobinas de filmes, devido a própria escolha do artista, enquanto nos vídeos pioneiros de 1970 a duração também dependia do suporte devido a uma limitação técnica, porém isso influía na linguagem dos vídeos. Esses filmes e vídeos se assemelham ao buscar um registro dos corpos em “tempo real”, onde a duração permeia uma espécie de ato ou performance artística de forma contínua.

3.3 O Cinema expandido

Em 1970, Gene Youngblood lança seu importante livro *Expanded Cinema*, o qual reúne ideias e conceitos que lançam luz sobre o vídeo e o cinema experimental até os dias atuais. O autor acredita que o cinema tem se expandido já há algum tempo, desde que deixou o "*underground*" e se tornou uma forma popular de vanguarda, e que desde o final dos anos 1950 esse novo cinema tem desenvolvido a verdadeira linguagem cinematográfica, que se expandiu aos mais distantes poderes comunicativos do homem e sua consciência[15] (YOUNGBLOOD, 1970, p. 75).

Youngblood (1970, p. 75-76) pensa que o cinema demorou mais de 70 anos para se liberar do teatro e da literatura. E tivemos que esperar até que nossa consciência alcançasse a nossa tecnologia. Esse novo cinema é uma fusão das sensibilidades estéticas e da inovação tecnológica que a linguagem finalmente alcançou.

Para o autor a concepção da natureza do cinema é tão abrangente e persuasiva que promete dominar toda a forma de se fazer imagens. E o novo artista e o novo cientista (contemporâneos) reconhecem o caos como ordem, mas ordem em um outro nível, e começam a se entusiasmar para encontrar as regras estruturais que a natureza alcançou. Youngblood cita Hebert Read:

> A arte nunca foi uma tentativa de compreender a realidade como um todo; o que iria muito além da capacidade humana, também não foi uma tentativa de representar a totalidade das aparências, mas ao invés disso aos pouco a arte tem sido reconhecimento e paciente fixação do que é significante na experiência humana (READ apud YOUNGBLOOD, 1970, p. 76).

Para Youngblood, o que é significante na experiência humana para o homem contemporâneo é a "consciência da consciência", o reconhecimento do processo de percepção. O autor define percepção tanto como sensação quanto como "conceitualização", que é o processo de formar conceitos: usualmente classificado como cognição. E através do cinema sinestésico[16] o homem tenta expressar o fenômeno total: sua própria consciência. (YOUNGBLOOD, 1970, p. 6).

---

[15] Traduções realizadas pelo autor da dissertação em conjunto com seu professor de inglês: Sansão F. Antônio.
[16] A denominação de Youngblood é *synaesthetic cinema*.

O autor diz que o cinema sinestésico é a única linguagem estética adaptada ao pós-industrial, pós-literário, ambiente artificial, com sua multidimensional, "simulsensorial" rede de fontes de informação. É a única ferramenta estética que aproxima o *continuum* da realidade da consciência existencial em uma não uniforme, não linear, não conectada atmosfera eletrônica da era *Paleocibernética*[17]. O autor cita Mcluhan: como o espaço visual foi substituído nós descobrimos que não há continuidade e conexidade, quanto mais profundo e perspectivo em qualquer um dos nossos sentidos. O autor propõe mostrar que o cinema sinestésico transcende as restrições do drama, história e argumento e, portanto não pode ser definido como um gênero (YOUNGBLOOD, 1970, p. 77). Portanto, pensamos que esse tipo de cinema está livre do tempo contíguo, pois não se prende ao modelo de "contar uma história".

Em seu capítulo sobre a percepção simultânea e as oposições harmônicas, Youngblood remete à concepção de tempo em Santo Agostinho e para os Índios *Hopi*. O tempo presente para Santo Agostinho é composto de três tempos presentes: o presente como nós o experimentamos, o passado como memória presente e o futuro como expectativa presente. Já para os Índios Hopi, que se viam como os que preservavam o planeta, usavam somente a forma presente em sua linguagem: o passado era indicado como o "presente manifestado", e o futuro como o "presente se manifestando". Youngblood comenta que até aproximadamente o ano 800 depois de Cristo, poucas culturas pensavam em termos de passado ou futuro, pois toda experiência era sintetizada no presente. E isso significa que praticamente todos, exceto o homem contemporâneo, entenderam intuitivamente o *continuum* de espaço-tempo (YOUNGBLOOD, 1970, p. 81).

O cinema sinestésico é um espaço-tempo *continuum*. Não é nem subjetivo, objetivo, nem "não-objetivo", mas são todas essas coisas combinadas, que significa dizer "extraobjetivo". Sinestésico é a harmonia de impulsos diferentes ou opostos produzidos em um trabalho de arte. É um meio de percepção simultânea dos opostos harmônicos. Esse efeito sensorial é conhecido como sinestesia, termo criado pelos antigos gregos. (YOUNGBLOOD, 1970, p. 81).

Qualquer dualismo é composto de opostos harmônicos como: dentro/fora, cima/baixo, ligado/desligado, sim/não, bom/mau. Tradições estéticas passadas refletiram a consciência de seu período e tentaram se concentrar em um elemento de cada vez. Mas a era

[17] Denominação do autor para a época em que vivia, que acreditava ser um início da era cibernética ou da cibercultura (YOUNGBLOOD, 1970).

"paleocibernética" não comporta esse tipo de lógica. A ênfase da lógica tradicional pode ser expressa em termos de "uma ou outra escolha", o que em física é conhecido como lógica biestável. Para Youngblood a lógica da era Cibernética é "ambos/ e", o que em física é chamada de lógica triádica. Físicos já não podem descrever fenômenos como a fórmula binária de "sim/não", mas devem operar com "sim/não/talvez" (YOUNGBLOOD, 1970, p. 81-82).

O cinema sinestésico é uma arte de relações: relações de informação conceitual e informação de desenho dentro do filme em si mesmo graficamente, e relação entre o filme e o espectador no ponto onde as percepções humanas (sensação e conceituação) andam juntas (YOUNGBLOOD, 1970, p. 82).

Para o autor esse é o motivo pelo qual o cinema sinestésico é a única linguagem estética adaptada à vida contemporânea. E pode funcionar como uma força condicionante para unir-nos com o presente vivenciado, não nos separando dele. Youngblood explica que seu uso do termo sinestésico é significante somente como uma forma de entender o significado histórico de um fenômeno sem precedente histórico. Atualmente, o mais descritivo termo para o novo cinema é "pessoal" porque é somente uma extensão do sistema nervo central do cineasta. E diz que o leitor não deve entender "sinestésico" como uma tentativa de categorizar ou rotular um fenômeno que não tem definição. Não há um simples filme que possa ser chamado típico do novo cinema, porque este é definido agora pelo cineasta individualmente (YOUNGBLOOD, 1970, p. 82).

De acordo com Youngblood (1970, p. 84), os opostos harmônicos do cinema sinestésico são apreendidos através da visão sincrética, caracterizada por Anton Ehrenzweig como: a capacidade da criança para compreender a estrutura total ao invés de analisar elementos separados, ela não diferencia a identidade de uma forma vendo seus detalhes um por um, mas vai direto à totalidade. Sincretismo é a combinação de muitas formas diferentes em um conjunto de forma. A maioria das pessoas que vai ao cinema está condicionada por uma vida de cinema narrativo convencional, para ela faz pouco sentido o cinema sinestésico porque sua faculdade sincrética natural sofre entropia e atrofia. Como diz Fuller (apud. YOUNGBLOOD, 1970, p. 84):

> Todas universidades têm sido progressivamente organizadas para a mais perfeita especialização. A sociedade assume que essa especialização é natural, inevitável e desejável. Entretanto observando uma pequena criança, nós encontramos seu interesse em tudo e espontaneamente apreende, compreende e coordena um sempre expansível inventário da experiência

Portanto, o cinema narrativo convencional, no qual o cineasta filma como um policial guiando nossos olhos aqui e lá no nível da imagem, deve ser descrita como “visão especializada”, que tende a deteriorar nossa habilidade para compreender o mais complexo e difuso campo visual da realidade viva (YOUNGBLOOD, 1970, p. 84).

CAPÍTULO 2
O TEMPO NO VÍDEO

1 O tempo no vídeo

"A morada do ser poeta é o espaço eletrônico, hoje".
Waly Salomão, 1983.

Já foi dito que a inscrição do tempo e da imagem no vídeo se faz de forma contínua, no caso das instalações em vídeo, o tempo se apresenta como "[...] contínuo e a duração permanente, como nos circuitos fechados" (MELLO, 2004, p. 142). Nas instalações, de acordo com Dubois, a imagem-movimento do vídeo adere temporalmente ao real (DUBOIS apud MELLO, 2004, p. 142). É nesse ambiente que as imagens em movimento de uma linguagem desenvolvida pelo cinema experimental se expandem, principalmente na imagem videográfica, onde as imagens e sons são articulados em tempo presente e simultâneo.

O tempo real, que é denominado como o tempo em que há simultaneidade entre o acontecimento (tempo simbólico) e o tempo da duração de um plano, já foi usado no cinema que tem até uma denominação específica para esses tipos de planos, são os chamados planos-sequência. O tempo real é possível no cinema e também no vídeo, entretanto somente no vídeo encontra-se o que Machado denomina de tempo presente, que é um tempo simultâneo, pois as imagens e sons são gravados ao mesmo tempo em que são transmitidas (MACHADO apud MELLO, 2004, p 142).

Acreditamos que o tempo no vídeo não segue a lógica da contiguidade baseada na sucessão e na divisão entre passado, presente e futuro. No vídeo essas divisões nos parecem misturadas, ou dissolvidas na construção de seus sintagmas audiovisuais. Essa simultaneidade videográfica parece "contaminar" a própria linguagem do vídeo, que desarticula e quebra qualquer linearidade narrativa.

A edição em vídeo também pode ser realizada ao mesmo tempo da gravação e da transmissão, o que é muito utilizado atualmente nas exibições dos *VJs*[1]. A facilidade para se desconstruir a imagem videográfica também aponta na direção da simultaneidade: é possível

[1] Semelhante aos DJs, os *Vídeo Jockeys* mixam e remixam imagens junto às músicas dos *Djs*.

colocar mais de uma imagem, ou pedaço de imagem, em um mesmo quadro, através de procedimentos como a sobreposição de duas imagens ou mais, o uso das janelas, duas ou mais imagens colocadas lado a lado, ou através da incrustação, uma parte de uma imagem é inserida sobre outra imagem. Ou mesmo desenhos, letras e gráficos podem ser inseridos sobre a imagem do vídeo. Nesse sentido a linguagem do vídeo privilegia o tempo simultâneo, onde se vê vários elementos visuais de diferentes matrizes se mesclarem ao mesmo tempo, muitas vezes em um mesmo quadro, no sintagma videográfico.

As construções das imagens em vídeo se assemelham à construção na poesia, em que a linearidade da prosa é rompida, nesse caso a poesia concreta é um bom exemplo, porque utiliza o espaço para construir sua estrutura. Como diz Cícero, a respeito da poesia concreta: "Espaço qualificado: estrutura espaço-temporal, em vez de desenvolvimento meramente temporístico-linear" (CÍCERO, 2008, p. E19). Parece-nos que na poesia concreta e no vídeo há a utilização de um tempo "não linear", onde a cronologia de um antes e um depois é rompida, valorizando-se a sincronia no lugar da diacronia.

2 Videoarte

A videoarte nasce com as experiências em vídeo de artistas que constituíam o grupo de arte denominado *Fluxus*. O grupo originalmente foi liderado por John Cage, na década de 1950 e "[...] expande nos anos de 1960 seus conceitos em torno das mídias ao agenciar a ideia de uma arte desmaterializada produzida no campo das ondas eletrônicas" (MELLO, 2004, p. 49).

De acordo com Mello, o grupo *Fluxus* amplia as fronteiras da arte ao criar performances associadas aos dispositivos técnicos, *happening* e instalação interativa. É um grupo que "[...] articula a vivência da obra como forma de contato direto com a experiência real e como parte intrínseca do trabalho artístico" (MELLO, 2004, p. 149). E que se utiliza de diversas formas de arte e meios de comunicação como: teatro, dança, artes visuais, poesia, vídeo e fotografia.

O *Fluxus* busca a vivência da obra como forma de contato direito com a experiência real, sendo definido por D. Higgins[2] como uma forma de "viver ou morrer". Pensamos que essa idéia de articular a vida com a obra é algo que estava muito presente nos filmes do

[2] "*Fluxus* não foi um momento na história ou um movimento artístico. É um modo de fazer coisas [...], uma forma de viver e morrer" (HIGGINS apud FLUXUS, online). Informações encontradas no site da enciclopédia Itaú Cultural Artes Visuais.

cinema experimental e, posteriormente, na videoarte. Até mesmo pelo fato dos artistas realizarem seus filmes com pequenas câmeras e equipes reduzidas e muitas vezes dentro de sua própria casa, ou em ambientes que frequentam normalmente, desse modo o tempo inscrito nas imagens se relaciona com as durações que são vivenciadas no cotidiano do realizador.

Desde 1958 o alemão Wolf Vostel e o coreano Nan June Paik[3], que se juntaram ao grupo *Fluxus*, começavam a realizar experiências de interferências nas imagens da televisão. Eles trabalhavam a "[...] instabilidade do meio videográfico como forma de significação" (MELLO, 2004, p. 49). Paik interferiu na imagem da televisão com um imã e com isso deformou a imagem figurativa criada pelo meio. "Paik desvia simultaneamente o fluxo dos elétrons no interior do tubo iconoscópio da televisão para corroer a lógica figurativa de suas imagens" (MACHADO apud MELLO, 2004, p. 50).

É nesse contexto que nos anos de 1960 surge a videoarte e, somente em 1965, com o advento do Portapack da Sony[4], foi possível para os artistas gravarem as imagens e as ver simultaneamente, o que antes era possível somente em grandes estúdios de TV; no final dessa década começam a surgir recursos que permitem a edição em vídeo. (MELLO, 2004, p. 51).

O vídeo parece ter uma vocação para trabalhar os elementos plásticos e gráficos da imagem. A videoarte surgiu a partir das criações de artistas plásticos[5]que na década de 1970 buscavam novos suportes para se expressar, procurando também a fotografia e o cinema. Atualmente é evidente a proximidade do vídeo em relação às artes plásticas, a videoarte é praticamente um "gênero" da arte contemporânea e se relaciona com a arte conceitual, valorizando elementos plásticos da imagem e com um tratamento do som que rompe com uma continuidade visual e sonora convencionada pelo cinema tradicional.

A imagem do vídeo é extremamente "mutável", inconstante, instável, fluida, e imaterial, está em constante metamorfose. Como diz Machado (2003, p. 24):

---

[3] Paik e Vostel experimentam essa tecnologia nos laboratórios de uma TV alemã, posteriormente Paik começa a morar em Tóquio, onde experimenta a TV em cores e finalmente se instala nos E.U.A. onde trabalha com um engenheiro criando sintetizadores de vídeo nos estúdios de Boston e Nova York. Muitos dos trabalhos de Paik se dirigem para um pensamento de reconstrução do mundo como um todo, inspirado nas ideias de aldeia Global de Marshal Mcluhan (ZANINI, 2003, p. 51).

[4] Primeiro aparelho da Sony para gravação de vídeo no contexto doméstico, que consistia apenas em uma câmera e um monitor.

[5] Como diz Machado:"[...] o vídeo nasceu integrado ao projeto de expansão das artes plásticas, como um meio entre outros, mas no processo criativo do artista, ele nunca chegou a ser encarado com exclusividade" (MACHADO, 2003, p. 15).

> A imagem eletrônica se caracteriza, antes de mais nada, pela sua extraordinária capacidade de metamorfose. Pode-se nela intervir infinitamente, subverter seu valores cromáticos, inverter a relação figura, fundo, tornar transparentes os seres representados. Ela é antes de tudo, imagem iridescente, imagem-luz, em que a informação plástica coincide com a fonte luminosa que a torna visível.

Talvez por se caracterizar pela metamorfose, quando a linguagem do vídeo é trabalhada nesse sentido, temos a sensação de uma mudança constante na imagem e de uma temporalidade que se liga a um presente sempre mutável, transmitida não somente pelos cortes, mas pelas mudanças cromáticas, nas formas, nas texturas, enfim através das mudanças plásticas.

Já no momento pioneiro, a videoarte começa a mostrar a diferença da linguagem do vídeo em relação ao cinema tradicional e aos modelos narrativos da televisão, evidenciando sua proximidade com a linguagem do cinema experimental. A edição em vídeo parece se orientar por ideias, conceitos, valorização de elementos visuais e uma intuição artística em sua construção temporal.

2.1 Tempo nas videoperformances

No início da década de 1970 surgem os vídeos da primeira geração de videoartistas no Brasil[6], que trabalham com os planos longos e sem cortes[7], semelhantes aos denominados planos-sequência do cinema, que são planos que apresentam uma sequência de acontecimentos narrativos que geralmente são mostrados em diversos planos, articulados através dos cortes. O plano que dura sem cortes pode remeter a um tempo contínuo, pois o próprio corte já é uma espécie de interrupção, e quando tal plano ocorre sem "manipulações temporais" como aceleração ou retardamento da imagem, faz com que se sinta a intensidade

[6] Zanini aponta o segundo semestre de 1974 como marco inicial da videoarte no Brasil e cita as primeiras experiências no Rio de Janeiro com artistas como Anna Bella Geiger, Sônia Andrade, Fernando Cocchiarale etc, que criaram vídeos filmados por Jom Azulay, que possuía um portapack. Simultaneamente, em São Paulo, um grupo de artistas cria projetos para o vídeo, mas ainda não conseguem produzir, por falta de equipamento.Os vídeos do grupo do Rio de Janeiro foram exibidos em uma mostra de jovens artistas no MAC/USP, e em mostras nos E. U. A., depois esse grupo incorpora outros artistas e adquire um equipamento portátil para produzir seus trabalhos. Zanini também registra a produção do artista Antonio Dias que produz vídeos fora do contexto brasileiro, e a vinda do videoartista Antoni Muntadas que realiza atividades sobre vídeo no MAC/USP em 1975. Em 1976 o MAC/USP cria um setor de VT que no ano posterior possibilita trabalhos de Regina da Silveira, Gabriel Borba Filho, Sônia Andrade, Carmela Gross, Marcello Nitsche, Júlio Plaza, Ivens Machado etc

[7] Os vídeos da primeira geração brasileira foram, em geral, gravados sem cortes, pois na época no contexto brasileiro não era possível tecnicamente editar o vídeo. De acordo com Machado, apenas editava-se na câmera no momento da gravação, ou mesmo com uma lâmina de barbear e fita adesiva (MACHADO, 2003, p. 20).

de uma duração, o transcorrer do tempo em sua velocidade normal, física. É importante diferenciar a continuidade, àquela relacionada ao cinema tradicional, em que os planos têm de parecer contínuos entre si, do tempo contínuo que parece estar presente no plano-sequência e nos planos longos, pensamos que este se faz presente quando tal duração nos leva a tomar consciência do "passar do tempo", o que muitas vezes não percebemos, nesses planos experimentamos um pouco de um sentimento de totalidade. O sentimento de puro presente parece estar mais próximo do que no cinema, devido à simultaneidade entre o ato de gravar e ver.

Os planos longos e sem cortes são usados para se realizar performances, atos transgressores em que o próprio artista coloca seu corpo em frente à câmera, são as denominadas videoperformances. Como aponta Philippe Dubois, na vertente da videoarte em que os artistas realizam videoperformances o plano é como um bloco de espaço e tempo que age, cria-se uma intensidade através da duração contínua das ações (DUBOIS, 2004, p. 105). Portanto, as temporalidades desses planos estão no corpo, através das durações experimentadas por ele e não constroem uma narrativa convencional como no cinema tradicional.

Lembramos que no cinema, em torno da década de 1940, o plano-sequência foi bastante utilizado por diretores como, por exemplo, Orson Welles e Jean Renoir. Esse termo foi concebido pelo crítico francês André Bazin para caracterizar um plano longo de tal modo que equivale a uma sequência cinematográfica e foi considerado uma marca do cinema moderno. Bazin acreditava que esses planos "potencializavam" o que chamava de impressão de realidade no cinema, assim era o "recurso" cinematográfico que mais se aproximava da vocação do cinema para representar a realidade, por isso o tempo nesse plano é caracterizado de "tempo real".

2.2 Tempo nas videoinstalações

A simultaneidade entre a gravação e a visão da imagem em vídeo é utilizada nas videoinstalações, em alguns trabalhos o espectador se vê em tempo presente. O tempo nas instalações de circuito fechado, em que a câmera registra o ambiente de forma contínua, como as câmeras de vigilância, se caracteriza, como já foi mencionado, pela duração permanente, sendo um tempo totalmente contínuo, pois não há interrupções. Em algumas instalações, o

lopping é utilizado, trata-se da repetição contínua do vídeo que é exibido. O tempo nas videoinstalações parece ser sempre contínuo, permanente no caso dos circuitos fechados e operar com a repetição, além de que é o espectador que seleciona a quantidade de tempo que pretende permanecer em frente, ou até mesmo "dentro" de uma videoinstalação. Há videoinstalações que usam apenas um monitor ou uma tela (que exibem vídeos denominados "*single channel*[8]") e aquelas que utilizam diversas telas, é a parte do "dispositivo" como aponta Dubois (2004, p. 101):

> [...] cenografias um tanto vastas e complexas, que implicam o espectador em múltiplas relações – físicas perceptivas, ativas etc. – com configurações de espaço e de tempo que valem e significam tanto ou mais por elas mesmas quanto pelas imagens que nelas aparecem.

Nas videoinstalações de diversas telas a relação do espectador com o(s) tempo(s) da obra é mais complexa ou múltipla. Nesse sentido é difícil determinar um tempo de maneira geral, pois se apreende uma multiplicidade de tempos que colocados lado a lado se apresentam em simultaneidade determinados pela construção da obra no espaço expositivo e pela trajetória do espectador. No momento contemporâneo, muitos artistas trabalham com o filme exposto em galerias e museus, Dubois cita o exemplo de Douglas Gordon que se apropria do filme clássico *Psicose*, 1960, de Alfred Hitchcok e o projeta com tal lentidão de forma que a duração do filme passa a ser 24 horas, daí o nome da instalação *24 Hour Psycho*, 1993. Segundo Dubois (2004, p. 114), isso resulta em "[...] efeitos perceptivos muito fortes na visão dos planos: é um pouco como se víssemos um novo filme, monumentalizado, com revelações nas imagens que acreditávamos conhecer de cor e acabamos redescobrindo como se nunca as tivéssemos visto."

Esse é um exemplo de que a alteração na duração e, portanto no tempo de um filme ou vídeo pode transformá-lo em algo muito diferente do que era antes. Dubois comenta também sobre a exposição em diversas telas de sequências de filmes que foram pensados em lógicas lineares de montagem, como o campo/contra-campo, ou encadeamentos de pontos de vistas que são "achatados" e "simultaneizados" na parede-tela (DUBOIS, 2004, p. 114-115). Nesse caso fica bem clara a diferença da linguagem do cinema tradicional, montado em lógicas lineares, através da contiguidade e a simultaneidade de duas ou mais imagens ao mesmo

[8] Vídeo de apenas um canal, exibido somente em uma tela ou monitor.

tempo da linguagem do vídeo. E nesse caso, como diz Dubois (2004, p. 116): "[...] o vídeo, é na verdade, esta maneira de pensar a imagem e o dispositivo, tudo em um."

2.3 Tempo presente do vídeo

Neste trabalho não se pretende fazer uma abordagem filosófica do tempo, porém talvez seja possível fazer uma aproximação do tempo presente que existe no vídeo e o tempo como *continuum*, ligado ao presente na reflexão de C. S. Pierce. De acordo com Ivo Assad Ibri (apud FERRARA, 2008, p. 90):

> Toda potencialidade [...] é da natureza de um continuum. De outro lado, lei e acaso se expressam potencialmente como necessidade e possibilidade. Ora, todo continuum [...] enquanto possibilidade não está subsumido a uma seqüência temporal. A pura possibilidade não é regular no tempo. Seu compromisso parece, assim, ser somente com o presente.

O tempo do vídeo como sensação de um presente que nunca se interrompe, ou mesmo como imagens e sons efêmeros, por exemplo, nas apresentações "ao vivo", dos VJs ou da televisão, se diferencia de um tempo contíguo que separa o tempo em sequências, que estaria ligado ao tempo do cinema. Como diz Ferrara "[...] o conceito de tempo como um contínuo se evidencia, apenas, como uma possibilidade do presente e, fora dele, o tempo é contiguidade de hábitos entre o passado e o futuro" (FERRARA, 2008, p. 91). No tempo do vídeo parece haver algo de sensação de presente, de possibilidade, de acaso, de tempo contínuo: veja-se o acaso nas transmissões "ao vivo", ou o jogo com a aleatoriedade em tempo presente dos *VJs*, o tempo presente opera sempre com possibilidades.

Pensamos que a simultaneidade, com o advento da edição e seu desenvolvimento, começa a marcar com mais força a imagem videográfica principalmente a partir da segunda e terceira geração se pensarmos nos videoartistas brasileiros.

2.4 Videoperformance em tempo presente: os VJs

No contexto atual, as sessões de *Live Images*[9], criadas pelos *Vídeo Jockeys*, os *VJs*, consistem em imagens manipuladas "ao vivo" junto às músicas dos já conhecidos *DJs*, geralmente apresentadas em *raves*[10] e festas, é um exemplo de montagem dinâmica e rítmica, em que prevalece uma temporalidade efêmera, do presente, são imagens que sugerem o tempo presente do "ao vivo" da televisão. Mas que geralmente são provenientes de arquivos, não são gravadas na simultaneidade em que são vistas, a manipulação das imagens é que acontece no tempo presente.

De acordo com Patrícia Moran, as noções de camada da montagem polifônica podem ser associadas com as camadas/pistas de imagens, propiciadas pelos recursos técnicos dos *VJs*, como os *mixers*[11] (MORAN, 2003, p. 5). As diversas camadas de imagens são mescladas e projetadas em espaços físicos concretos e muitas vezes em mais de uma tela, assim criam um ambiente físico que estimula a percepção de diversos tempos nos espaços mais inusitados.

Sabemos que as projeções surgem com o cinema, sendo que este é o primeiro que propicia "[...] a inserção do tempo como sensação, como realidade na produção artística deste momento" (SUÁREZ apud MELLO, 2004, p. 120). Os *VJs* usam as projeções para ampliar os sentidos e nas apresentações de *Live Images* experimenta-se a sinestesia e sensações de temporalidades simultâneas.

De acordo com Machado, essa é a forma mais atual do videoclipe, visto que nas exibições realizadas em locais em que estamos para dançar não faz sentido imagens contemplativas que exigem a atenção fixa na tela, com diz Machado (2005, p. 1979):

> [...] as imagens são de outra espécie, algo assim como padrões de estimulação retiniana muito semelhantes aos padrões rítmicos da música, o que as aproxima fortemente daquela iconografia pulsante que Nam June Paik transformou em arte e expressão de uma sensibilidade contemporânea

[9] Termo usado para designar: imagens "ao vivo", performances de vídeo ao vivo, veejaying ou vídeoperformances em tempo presente (MELLO, 2004, p. 21).

[10] Festas de música eletrônica de grande porte e duração.

[11] São também conhecidos como "vídeo switchers", em que é possível efeitos como fusões, sobreposições, janelas etc, no mesmo momento da gravação ou exibição, há versões em computador (softwares) para os mixers.

O tempo do vídeo para os *VJs* é totalmente manipulável, ele pode brincar com a duração de uma imagem, ir e voltar na duração da imagem (como os *scratch-vídeos*[12]), acelerar, desacelerar, congelar, tudo no momento de sua exibição. Há uma certa aleatoriedade, como por exemplo no caso do VJ Spetto que criou um teclado de computador no qual cada letra que é apertada aparece uma imagem (MELLO, 2004), e algo de lúdico nas imagens e nos tempos intensos nas seções de *Live Images*. É uma forma de cinema expandido que busca "[...] por meio da (re)montagem de imagens, dar conta da simultaneidade e da instantaneidade que a narrativa tradicional do cinema não é capaz de oferecer"(MINELLI apud MELLO, 2004, p. 134).

3 Vídeo e televisão

A segunda geração da videoarte[13] no Brasil surge na década de 1980 e é formada por pequenos grupos que começam uma produção independente de vídeo, que se inicia desvinculada da televisão, mas com a meta de conquistar seu espaço na TV, para nela interferir e subverter sua "ordem" e linguagem. Os realizadores se apresentavam como *videomakers*, suas produções não buscavam mais explorar caminhos para a arte. (FECHINE, 2003, p. 91). Nessa época já é possível a edição dos trabalhos, desse modo, a linguagem do vídeo em termos de montagem se desenvolve em direção a uma temporalidade dinâmica e simultânea.

É nesse período que o vídeo trava um amplo diálogo com a televisão e incorpora sua linguagem de modo crítico por meio do vídeo independente. Sempre houve uma contraposição à televisão e ao tempo frenético de seus cortes por parte dos videoartistas. Mas, conforme pensa Philippe Dubois (2004, p. 112): "[...] parece preferível ver o vídeo como uma maneira de pensar a televisão com suas próprias formas."

É inegável que o vídeo tenha uma influência da linguagem da TV, a velocidade rápida e a fragmentação das imagens da televisão podem ser trabalhadas no vídeo. Não é porque um vídeo tem uma linguagem dinâmica que ele não pode ser uma obra artística. O vídeo

[12] Consiste na versão em vídeo do scratch: arranhar o disco a agulha, realizados pelos antigos de DJs (que usavam disco), em vídeo cria-se uma espécie de "vai e vem" da imagens, ou repetições de um pequenos trecho, é muito usado como uma sátira ou comentário em discursos de políticos e celebridades, nesses casos há uma reapropriação das imagens da mídia que são remixadas posteriormente. (Informações obtidas em aula do Prof. Arlindo Machado).

[13] Essa geração buscava um modelo de TV como um "sistema expressivo e agente de mudanças socioculturais" (MACHADO apud FECHINE, 2003, p. 90). No MAC/USP há uma mostra intitulada *Vídeo de Artista & Televisão*, curada por Cacilda Teixeira, com objetivo de questionar a relação TV e vídeo, a própria curadora apontava um "risco" de contaminação da linguagem artística por um meio voltado para o entretenimento. Porém, os próprios realizadores da mostra não pensavam em uma oposição entre TV e vídeo (FECHINE, 2003, p. 90). Nesse contexto se destacam as produtoras: Olhar Eletrônico, criada em 1981 e a TVDO.

desvenda a linguagem da televisão, se apropria de sua forma, questiona também o espectador e sua imobilidade diante da rapidez das imagens televisivas. O vídeo realiza, conforme pensa Dubois (2004, p. 113): "Algo como uma metalinguagem analítica."

Na televisão, os cortes rápidos dos vídeos publicitários levam a uma espécie de síntese temporal, que contaminam também a linguagem dos programas televisivos, formados por planos muito rápidos, com diversos pontos de vista e elipses que sintetizam narrativas. Os espaços de curta duração em que se encontra a peça publicitária são abarrotados de informação, de modo a construir uma concepção de tempo sintética. É praticamente uma constante a fórmula: mais informação em menos tempo. Porém, lembramos que em espaço mais alternativos como os festivais de vídeos curtos, por exemplo: o Festival do Minuto, nem sempre a duração da obra altera sua concepção de tempo, nestes pode-se ter um vídeo de um minuto sem corte algum. Um vídeo com curto espaço de tempo para se mostrar, mas que não utiliza a concepção de síntese temporal.

A linguagem do vídeo influenciada pela televisão começa a se desenvolver na década de 1980 e começo da década de 1990, em termos de edição. Os recursos videográficos como: as janelas, as sobreposições e as incrustrações, são mais utilizados, de modo a inserir mais de uma imagem nos quadros videográficos, além de elementos gráficos visuais, criando uma simultaneidade de tempos em uma mesma imagem. Esses planos videográficos simultâneos, múltiplos, dinâmicos se diferenciam em sua temporalidade do plano cinematográfico que, como diz Dubois (2004, p. 75): "[...] é o corte móvel da consciência (Deleuze[14]), é o bloco de espaço tempo, necessariamente unitário e homogêneo, indivisível, incontestável, que funciona como núcleo de Todo do filme."

3.1 Videoclipe

No contexto da segunda geração de videoartistas no Brasil há exemplos[15]de programas de televisão que se utilizam dessa linguagem. Começa a surgir o denominado "estilo MTV". Como diz Fechine (2003, p. 95, grifo do autor):

[14] De acordo com Gilles Deleuze os planos cinematográficos são unidades espaço-temporais que conservam uma homogeneidade visual. Segundo Deleuze: "O plano é a imagem-movimento. Enquanto reporta o movimento a um todo que muda, é o corte móvel da duração" (DELEUZE, 1985, p. 35).

[15] O programa *Netos do Amaral*, 1991, dirigido por Eder Santos e apresentado por Marcelo Tas, realizava uma edição habilidosa usando recursos digitais, explorando as janelas com diversas imagens em um mesmo quadro, o que confere uma simultaneidade nos vários tempos de imagens associados, a manipulação das imagens, com mudanças de cor, tamanho etc, e o uso recursos gráfico-visuais (design, logotipos, letterings, animações). (FECHINE, 2003, p. 95).

> No Brasil, o 'estilo MTV', contagiado pelo discurso fragmentado, antinarrativo e não-linear dos videoclipes, que fizeram sucesso da emissora, parecia perfeitamente em sintonia com a produção mais contemporânea de artistas como Sandra Kogut, que também colaboraram com programas de televisão.

A edição no contexto da MTV não segue o tempo cronológico de uma narrativa, a montagem se apresenta mais ou menos como uma colagem de imagens e elementos visuais. A "continuidade", de certa maneira, se apresenta mais na própria música que nas imagens, enquanto há muitos cortes e planos bem diferentes um do outro a música não era "remixada", ao contrário de hoje em que a música eletrônica apresenta diversos pontos de "quebra", interrupções, mistura de ritmos e de outras músicas (DJs). No cinema narrativo, por exemplo, é uma norma que as imagens respeitem o eixo da câmera, não se pode ultrapassar a angulação de 180º em uma cena, pois isso quebra a continuidade espacial das imagens, em alguns videoclipes e no vídeo em geral há uma quebra nessa regra provocando assim uma descontinuidade espacial. É característica do videoclipe que os cortes acompanhem o ritmo da música, como diz Machado (2005, p. 178): "Mas as imagens do clipe têm sido tão esmagadoramente contaminadas pelas suas trilhas musicais, que acaba sendo inevitável a sua conversão em música, isto é, numa calculada, rítmica e energética evolução de formas no tempo."

De acordo com Arlindo Machado, atualmente as imagens, ou planos do videoclipe aparecem como independentes entre si, há uma descontinuidade espacial, dos objetos, da luz, e até do suporte em que são gravadas as cenas. A sucessão e a linearidade "[...] são substituídas por conceitos mais flutuantes, como os de fragmento e dispersão" (MACHADO, 2005, p 180).

A narrativa clássica que opera a continuidade entre as imagens do cinema é pouco utilizada no contexto do videoclipe, onde a rapidez é a tônica, a duração das imagens é abandonada em função de uma imagem que "flutua" e está em transformação dinâmica o tempo todo. O tempo constantemente composto de "quebras", cortes, interrupções, é marcado pela mudança constante e a simultaneidade. De acordo com Arlindo Machado (2005, p. 180):

> O que se vê com maior freqüência nos clipes é algo assim como um efeito de narração, ou um simulacro de ficção – termos usados por Zunzunegui a propósito justamente de alguns videoclipes – sugeridos por cenas isoladas, mas que não engrenam jamais uma continuidade narrativa do tipo clássico

Por fim, lembramos que o videoclipe internaliza em suas sequências o próprio efeito de *zapping* da televisão, há uma descontinuidade nas interfaces entre seus planos.

3.2 Parabolic People

O vídeo *Parabolic People*, de Sandra Kogut, veiculado pela MTV em 1991 é um marco na produção videográfica, pois apresenta uma "[...] estética da saturação, do excesso e da instabilidade (ausência de sistematização temática e estilística) que Arlindo Machado identifica na produção videográfica mais contemporânea" (FECHINE, 2003, p. 95).

> [...] do ponto de vista da forma, *Parabolic People* chega ao limite das possibilidades de montagem polifônica do vídeo; no que diz respeito ao conteúdo, seu conjunto pode ser interpretado como uma autêntica manifestação da 'aldeia global' forjada, segundo Mcluhan, pelos meios eletrônicos (FECHINE, 2003, p. 95, grifo do autor).

A montagem polifônica, ou montagem vertical, foi introduzida no cinema por S.M. Eiseintein, e consiste na ligação dos planos não através de uma continuidade narrativa, "[...] mas através de um avanço simultâneo de uma série de múltiplas linhas, cada qual mantendo um curso de composição independente e cada qual contribuindo para o curso de composição total da sequência" (EISENTEIN, 1990, p. 52).

Essa montagem esta presente em *Parabolic People* e se apresenta como uma junção de diversas imagens e elementos visuais em uma construção que busca o excesso de elementos, a artista faz uso das janelas eletrônicas que permite a justaposição de diferentes imagens em um mesmo quadro, são imagens que convivem lado a lado cada uma em seu recorte. Dessa maneira os diversos tempos (no caso de *Parabolic*, também os diversos lugares, pois em cada janela a artista gravou uma pessoa em determinado país dizendo algo e olhando para a câmera) são justapostos, duram lado a lado, e se percebermos o quadro como um todo, essas durações se "sobrepõem", criando um forte tempo simultâneo. Já o áudio, à medida que vão surgindo mais e mais janelas, vai se sobrepondo efetivamente, até que percebemos uma série de camadas de vozes. Nesse mesmo quadro Kogut ainda insere comentários através de letreiros e gráficos que se movem no espaço do quadro. O espaço total do quadro videográfico é dividido em diversas partes, e torna-se um espaço múltiplo.

Essa construção remete ao mundo acústico de Mcluhan, em que se passa do olho ao ouvido, e onde não há mais uma linearidade e se recebe informações "de todos os lados", é um mundo de "informações simultâneas" (MCLUHAN, 2005, p. 268). Essa simultaneidade é uma característica de um tempo contínuo e sem contiguidades sequenciais ou narrativas e,

sobretudo, é a característica fundamental da linguagem do vídeo em sua distinção com a linguagem do cinema tradicional ou da TV.

De acordo com Mcluhan, o mundo visual pertenceu ao século XIX e perdurou desde o século XVI, tendo a propriedade de ser contíguo, conectado e homogêneo, e suas partes são mais ou menos semelhantes e estáticas, onde as coisas permanecem. Já o mundo acústico é o mundo eletrônico da simultaneidade, não tem continuidade nem homogeneidade, nem conexões, nem estase (MCLUHAN, 2005, p. 268).

A concepção de Mcluham vem fundamentar nossa concepção de tempo no vídeo, sendo um tempo contínuo (em oposição ao contíguo) e simultâneo, cujas conexões não importam tanto, pois as imagens de certa maneira valem por si mesmas, as partes, ou os planos são diferentes entre si, e as imagens estão em um fluxo constante de mudança, o que talvez implique em uma sensação de presente.

3.3 A montagem expressiva

É através da montagem ou edição que o artista constrói e concebe a articulação da temporalidade de um vídeo. É claro que determinadas técnicas de manipulação de imagens influenciam e potencializam modos de concepção de temporalidades. Muitos dos recursos tecnológicos do vídeo analógico e digital ajudam na articulação da simultaneidade, propiciando a "construção/desconstrução" da imagem que antes eram impossíveis ou muito complicadas na realização de um filme na montagem cinematográfica.

Ivana Fechine denomina de montagem expressiva, aquela que reúne todos os elementos que constroem um discurso na ilha de edição. Apontando a atual junção de procedimentos dos sistemas lineares (do vídeo analógico) que são: cortes, fades, fusões, superposições, congelamentos, acelerações e desacelerações, e sua fusão com elementos do sistema não linear (vídeo digital): controle de cor e alterações da textura da imagem, seccionamentos de tomadas, de quadros, de tela, operando recortes e colagens de todo o tipo. De acordo com a autora, a edição digital leva aos limites a intervenção eletrônica na imagem e resultam "[...] no que Arlindo Machado (1997) aponta como uma das principais formas expressivas da contemporaneidade: a multiplicidade" (FECHINE, 2003, p. 104). A multiplicidade está ligada ao excesso e concentração de informações não só visuais, mas verbais e sonoras em um mesmo espaço de representação. Segundo Fechine (2003, p. 104, grifo do autor):

> Se antes os discursos se articulavam apenas numa ordem sintagmática (eixo do ou... ou), hoje os diferentes elementos se articulam na tela a partir de uma organização paradigmática (eixo do e... e): não se trata mais de organizar as unidades audiovisuais considerando apenas a sua seqüencialidade, mas de concebê-las com base na lógica da simultaneidade

A montagem digital potencializa a quebra da unidade temporal e homogeneidade da imagem, e a construção da sucessividade linear no interior da sequência, a união dos planos na montagem cinematográfica "[...] é sempre uma questão de adição, seqüências de pedaços combinados sutilmente [...] um plano depois do outro" (DUBOIS, 2004, p. 76). A linguagem do vídeo recusa a organização narrativa do tempo. E a edição em vídeo vai mais na direção de uma mescla ou mixagem de imagens (DUBOIS, 2004, p. 78).

De acordo com Fechine, amparada nas idéias de Arlindo Machado, é o vídeo que melhor realiza o conceito de montagem vertical (ou polifônica). E consiste na combinação e superposição, em um mesmo quadro de diferentes sistemas semióticos[16].

É a possibilidade de dar "[...] o máximo de informações num mínimo de tempo" (MACHADO apud FECHINE, 2003, p. 105). Alguns videoartistas, por exemplo, Bill Viola, negam essa "pressa" e o acúmulo de informações e procuram criar um modelo mais lento de fluxo das imagens, mas sem deixar de utilizar a linguagem e os recursos do vídeo.

De acordo com Fechine esse excesso implica na possibilidade de construções de diversos pontos de vista em um mesmo momento, e também no surgimento de formas não narrativas; e a própria TV começa a romper com a narrativa linear e verbo-vocal dos discursos tradicionais e tratar a tela como espaço para *design*. O que na TV é identificado como "estilo videoclipe", que usa esse tipo de montagem, mais dinâmica e excessiva, contamina toda a programação da televisão e até os telejornais mais tradicionais. (FECHINE, 2003, p 105).

[16] Como diz Fechine: "Como nos lembra Arlindo Machado, na época em que Eisenstein viveu, essa acumulação de elementos só podia dar-se a partir de contrapontos entre imagens e som, da exploração da própria mise-en-scène dos atores ou da composição do quadro (cenários, angulações, diferentes profundidades de campo da imagem, entre outras possibilidades)" (FECHINE, 2003, p. 105).

4 Dois artistas contemporâneos e o início da edição de vídeo digital

No início da década de 1990 surgem os videoartistas da terceira geração[17] do vídeo brasileiro, influenciada pelas duas gerações anteriores a nova geração abre novos rumos para o vídeo. Nessa época a edição digital se desenvolve e se populariza, surgem artistas que realizam um trabalho de edição e articulam as imagens com inovação.

A edição nos trabalhos do videoartista Lucas Bambozzi[18], por exemplo, se faz com um controle da duração de forma singular. De acordo com Machado, o artista segue um caminho semelhante ao do videoartista Eder Santos[19], como diz Machado (2003, p. 27):

> [...] um trabalho de edição muito preciso permite controlar o tempo de duração de cada plano, de tal forma que a visualização é interrompida antes que a imagem se torne inteiramente perceptível ao espectador, resultando desse processo uma vocação vaga, uma sugestão quase inconsciente, em lugar da figura consistente que habitualmente se encontra nos produtos audiovisuais de finalidades industriais.

O artista controla a duração da imagem de modo que não percebemos sua figuração, o que parece ser exatamente o oposto do que foi comentado no capítulo anterior, a respeito do questionamento de Bellour sobre o vídeo de Bill Viola chamado *Chott-el-Djerid*, quando após certo tempo da duração de um plano, percebemos a figuração de uma silhueta. Bambozzi manipula suas imagens de modo a incorporar o erro[20] e imagens, não figurativas, um tanto abstratas, ele parece criar uma duração "sem desfecho", seus vídeos buscam uma estética "aberta ao ruído, à sujeira, à instabilidade e à falha" (MELLO, 2004, p. 100). Sua edição é dinâmica e cria uma sensação de temporalidades e imagens "instáveis".

---

[17] De acordo com Arlindo Machado, na década de 90 surgem os videoartistas da terceira geração. Muitos que integravam o grupo dos independentes passam depois para um trabalho mais autoral, sendo menos engajados socialmente, mas retomando as idéias dos pioneiros. Há uma preocupação com temas universais e uma ligação maior com o circuito internacional (MACHADO, 2003, p. 15). Além dos artistas citados na pesquisa fazem parte dessa nova geração outros nomes como Simone Michelin, Carlos Magno, Inês Cardoso.

[18] Lucas Bambozzi inicia sua trajetória artística na segunda metade dos anos 1980, em edições para a TV de shows de rock e transmissões "ao vivo" entre música e imagens no decorrer dos espetáculos (MELLO, 2004, p. 125). É artista multimídia e transita em vários suportes: vídeo, cinema, instalações, projetos interativos etc.

[19] Eder Santos é um videoartista mineiro que produz desde os anos 80, mas incentiva e influencia as produções de outras gerações. De acordo com Machado, a obra de Santos é desafiadora e rompe com os modelos convencionais de leitura. Santos usa os "defeitos" do vídeo, como: ruídos, interferências e distúrbios da tecnologia de maneira expressiva. Ele projeta as imagens em objetos inusitados e com texturas diferentes como: paredes rugosas, dunas, solo irregulares etc. As imagens tornam-se quase imperceptíveis em sua figuração e instáveis, parecem ser imagens precárias e amadoras, mas são fruto de um processamento com sofisticados recursos de edição (MACHADO, 2003, p. 26).

[20] De acordo com Mello: "Ao incorporar o erro, Bambozzi incorpora o processo de criar uma imagem ao mesmo tempo que dá visibilidade à linguagem videográfica (MELLO, 2004, p. 100)."

Já o videoartista brasileiro Cao Guimarães tem um trabalho em que mescla e transita entre os suportes de vídeo e de cinema, neste último trabalha com os formatos 16mm e Super8, seu documentário *A alma do Osso*, 2004, usa os dois suportes em uma mesma obra. O artista tem um olhar cinematográfico e edita seus vídeos e filmes com um ritmo mais lento o que possibilita a contemplação das imagens e parece trabalhar com um tempo mais cinematográfico (experimental) independente do suporte, suas imagens carregam um senso estético muito apurado.

Lembramos no final da década de 1990 e início da década de 2000 no Brasil surge a possibilidade da passagem de filme para o vídeo e vice-versa, o que cria uma tendência de filmar em película e editar em vídeo. E com o vídeo digital os dois suportes caminham para uma espécie de fusão. Assim a fusão dos suportes sugere também a mistura do tempo entre eles, na edição não linear, em computador é possível a articulação de imagens filmadas em película, imagens que de certa maneira contém uma temporalidade de um aparato cinematográfico, captadas em "situações cinematográficas", que são editadas usando-se recursos mais comuns ao vídeo. De certa forma isso já constitui uma mistura de imagens com "temporalidades fílmicas" editadas, construídas, articuladas, concebidas temporalmente como vídeo. No entanto, é claro que se pode montar um filme com uma linguagem linear nesses equipamentos, a linguagem não depende do suporte e seus recursos.

5 Ambientes e espaços da videoarte

A videoarte constrói seu "próprio ambiente", que são diferentes entre si, pois cada um é pensado de acordo com o conceito da obra artística, em geral induzem sensações no visitante, e podem ou não remeter a uma narrativa ou construí-la, o espectador pode construir sua própria narrativa através de seu "percurso" na obra ou nas obras de uma galeria. Nas galerias o visitante muitas vezes vê as obras, videoinstalações e videoperformances, em pé e a sala pode estar clara, pode haver também um fone de ouvido para se escutar o som, algumas vezes o vídeo pode estar em uma tela e ao lado pode haver obras diferentes, ou obras que convidem a interação, no caso do audiovisual através de um computador que permita a interface homem-máquina, enfim são ambientes geralmente construídos dentro de galerias de arte. Mas, também, a obra pode ser um vídeo projetado em espaços externos, como por exemplo, nos prédios de uma cidade, como na intervenção urbana *Transit*, 2001, criada pela

artista Regina da Silveira, em que se projeta a imagem de uma mosca em prédios e museus conhecidos da cidade de São Paulo. Ainda é possível veicular a obra em luminosos já existentes na cidade ou projetar as imagens em qualquer lugar que sirva de "tela" como a arquitetura da cidade ou a natureza do campo. Os equipamentos do vídeo ou filme podem ser "mostrados" junto com a obra, por exemplo, quando se tem um projetor no mesmo espaço de uma exposição, o dispositivo em si é mostrado, não fica escondido em uma sala de projeção inacessível, como nas tradicionais salas de cinema. Atualmente é possível a exibição de filmes e vídeos em telas de celulares, que é um dispositivo móvel. Como diz Machado (2005, p. 35):

> [...] o vídeo apresenta-se quase sempre de forma múltipla, variável, instável, complexa, ocorrendo numa variedade infinita de manifestações. Ele pode estar presente em esculturas, instalações multimídia, ambientes, performances, intervenções urbanas, até mesmo em peças de teatro, salas de concerto, shows musicais e *raves*. As obras eletrônicas podem existir ainda associadas a outras modalidades artísticas, a outros meios, a outros materiais, a outras formas de espetáculo.

No caso das exibições dos *VJs* o espectador experimenta, vivencia as imagens em relação aos espaços em que são colocados os telões, nesse ambiente altamente sensorial o corpo do espectador é contaminado pelas temporalidades e espacialidades diversas criadas pelo vídeo. Quando a estrutura espaço-temporal da exibição é planejada de acordo com a proposta do videoartista os resultados são mais interessantes. Como diz Patrícia Moran (apud MELLO, 2004, p. 135):

> A ocupação deste espaço físico concreto cria diversos espaços e tempos em função da dinâmica e proposta das projeções. Imerso no espaço, participando do evento pelo menos com resposta sensorial aos estímulos recebidos, o espectador vivencia o espaço dos telões, ou melhor, da relação dos telões com o espaço circundante.

Acrescentamos ainda que o espectador no cinema pode sair do filme antes de seu fim, no entanto, o mais comum é ele permanecer até o fim da sessão, a duração - em geral de duas horas no longa-metragem - das imagens lhe é "imposta". Enquanto o visitante de uma galeria pode "escolher" o tempo que vê e/ou interage com a obra, portanto "tem mais controle" sobre a duração que quer experimentar em determinada obra.

6 Documentário experimental

O documentário é uma linguagem do audiovisual que é "híbrida", no sentido de que dialoga tanto com o cinema tradicional quando se apresenta como documentário clássico em que a câmera é fixa e os planos entrelaçados em uma sucessividade, quanto também dialoga com o cinema experimental e a videoarte, quando se centra sobre "[...] um senso constante de ensaio, da experimentação, da pesquisa, da inovação" (DUBOIS, 2004, p. 77). E, sobretudo, quando não se prende a continuidade no interior de suas sequências, e, algumas vezes, quando deixa a câmera (de vídeo ou de pequenos formatos cinematográficos) mais leve e "na mão" do realizador ou fotógrafo (um exemplo é o filme *Iracema: uma transa Amazônica*, 1980, dirigido por Jorge Bodansky, fotógrafo e câmera e Orlando Senna).

Apontamos que a noção de narrativa por mais simples que seja também está presente no documentário, tornando mais tênue uma divisão convencionada entre ficção e documentário, o que atualmente não é incomum. O fato de, em geral, não se ter em documentário um roteiro tão detalhado e que influencie fortemente a criação dos planos e a montagem, como em um cinema narrativo convencional, pode ser um incentivo à criação de uma montagem mais livre e que parta mais da associação visual entre as imagens e manipulação do tempo das imagens do que na obediência ao tempo simbólico de uma narrativa.

O documentário, principalmente na forma cinematográfica e tradicional (documentário clássico) parece estar preso a uma constante busca da verdade e imparcialidade que se aproxima de uma forma "realista" e convencional. Com isso, parece haver uma resistência à manipulação do tempo no documentário, que poderia sugerir a manipulação do documentarista em relação à determinada "realidade", as exceções são os filmes que seguem a linha do cine-olho de Dziga Vertov. A montagem no documentário pode se desprender das construções de modelos "realistas, convencionais", como em *O fim do sem fim*[21], 2001 de Beto Magalhães, Cao Guimarães e Lucas Bambozzi. O filme se mostra como um exemplo de que a manipulação das imagens e sons no documentário pode ser realizada de uma forma mais livre de roteiros pré-determinados, como "imitação temporal da realidade" (cinema de ficção) ou de uma construção baseada em um observador "onisciente" que parece descolado das

[21] O tema do filme é sobre algumas profissões que estão se extinguindo, como: parteiras, faroleiros, fotógrafos lambe-lambe, relojoeiro etc. O filme foi captado em 16mm, 8mm e DV, é um filme híbrido que mistura os suportes de cinema e vídeo. De acordo com Paulo Santos Lima, [21] esse filme se constitui em uma experiência visual, e apresenta uma construção bem próxima da videoarte (LIMA, online).

imagens e da "realidade" evocada nelas, através de comentários em *voz off* ou *over*, assim como são muitos documentários "clássicos" e telejornais.

Pensamos que o documentário que usa a montagem: entre imagens de arquivo e imagens realizadas na própria época de realização do documentário, pode nos transmitir a ideia de uma mistura de tempos (passado e presente), talvez possa até sugerir uma "simultaneidade" entre esses tempos. Mas se a montagem escapar de uma sucessividade narrativa e fizer uso da simultaneidade no interior dos quadros, pode-se ir além da mistura de tempos apenas no plano simbólico e operar essa "mistura" também na própria forma da obra audiovisual.

Em um de seus primeiros trabalhos *Tereza*, 1992, Kiko Goifman realiza um documentário sobre o "tempo morto" dos presos no cárcere. Acreditamos ser um dos primeiros documentários brasileiros que usam a linguagem da videoarte, pois o artista edita os depoimentos dos presos usando dos procedimentos do vídeo como: sobreposições e janelas, assim aos depoimentos mesclam-se imagens das celas, de grades, do pátio, enfim do ambiente da prisão onde o documentário foi filmado e, em outros momentos, o artista mostra as imagens dos presos em forma de "janelas", mostrando junto a essa imagem uma parte preta do quadro, dessa maneira ele cria a sensação de que eles estão "presos" nas "janelas" do vídeo. Há uma simultaneidade nas imagens articuladas por esse trabalho.

Também podemos citar um vídeo documentário mais recente de Kiko Goifman, chamado *Handerson e as horas*, 2007, em que o diretor com sua equipe gravam o trajeto do jovem Handerson, que trabalha na produtora do diretor do vídeo. Handerson vai de sua casa até o trabalho e passa em torno de 2 horas e 30 minutos dentro de um ônibus, o filme tem aproximadamente 50 minutos. Apesar da narrativa ser linear e cronológica, não são muitos os cortes na montagem, mas quando há um corte sua duração é mostrada através de legendas, isso facilita a montagem e o ritmo do vídeo e não deixa que o espectador perca a noção de duração do trajeto do jovem, que é obrigado a "enfrentar" esse "tempo de espera" diariamente. No começo do vídeo, legendas mostram o cálculo entre o tempo de vida de um trabalhador como Handerson e a média de horas que passa dentro de um ônibus. Ficamos impressionados com o tempo total que uma pessoa pode ficar dentro de um ônibus em São Paulo. O tempo é apenas sugerido pelas legendas do vídeo, e pelos planos em que, no decorrer do vídeo, vão mostrando algumas pessoas incomodadas pela espera. Enquanto a maioria dos outros passageiros passa essa duração celebrando, pois há uma festa com bolo e cerveja dentro do veículo.

Esse é um exemplo de vídeo documentário consciente da duração dos planos e do tempo como elemento de construção da linguagem. Kiko Goifman parece realizar documentários que se permitem à manipulação e o questionamento do tempo não apenas como tema, mas um importante elemento na construção do audiovisual. É preciso salientar que: em documentários que seguem uma linha clássica qualquer forma de manipulação das imagens e sons não é bem aceita, porque poderiam romper com a lógica de imparcialidade e busca da verdade e se distanciar de construções que imitam o real.

CAPÍTULO 3
TROVOADA & UM FILME PARA NICK

"O coração latente é a fonte de toda música, é a raiz do tempo, nosso sentido de tempo é a fonte do ritmo em todas as ações na vida de um ser humano".

Bill Viola, 1994.

1 Cumplicidade e intimidade nas entrevistas

O vídeo: *Trovoada*[1], 1997, de Carlos Nader, não apresenta uma história, não há uma linha narrativa e não há uma representação clara de referente. O vídeo se apresenta como um documentário, mas também é videoarte, enfim, é um híbrido entre os dois "gêneros". O poeta Waly Salomão é a única pessoa entrevistada que constrói uma "performance", mas não se trata exatamente de uma videoperformance, pois o vídeo não é concebido nessa linha, o poeta faz uma espécie de representação de si mesmo em frente à câmera, fazendo de si "o personagem principal".

No contexto do vídeo-documentário a gravação possibilita uma maior portabilidade da câmera o que facilita a aproximação física com o entrevistado e pode reduzir o número de pessoas da equipe de gravação, mas a cumplicidade, e a empatia entre o realizador e o "outro", dependem também de diferentes fatores. Marcius Freire[2]comenta sobre essa relação entre as duas partes e aponta que ela deve operar por uma reciprocidade e não deve envolver a

[1] Segundo Carlos Nader, *Trovoada* não seria sobre um vídeo sobre o tempo, não era essa sua proposta, ele ganhara um prêmio de incentivo pelo estado de São Paulo para realizar um trabalho sobre o fotógrafo e intelectual francês Pierre Verger, porém, o fotógrafo se encontrava doente na época e acabou saindo de Salvador na Bahia. Nader, que já estava na Bahia ao saber da doença do fotógrafo, conhece Waly Salomão em um festival de música em Salvador. Os dois se tornam amigos e a partir daí o vídeo começa a tomar outros rumos, até se desenvolver como um ensaio sobre o tempo. O nome: *Trovoada* ocorreu a Nader em um dia em que ele e Waly estavam no mar, em uma praia baiana, e ao perceberem que começava a trovoar eles saem e se protegem em um quiosque, pouco tempo depois cai um trovão muito perto dos dois atingindo uma pessoa que estava por perto. Segundo Nader, quando um trovão cai próximo ao observador o som é sincronizado com a luz, o que também acontece em sua representação do trovão no vídeo. Já a música, uma espécie de canto popular, foi escolhida por ele e Waly quando conhecem uma dupla de cantores da Paraíba no Rio de Janeiro (Nader não menciona os nomes dos cantores).

[2] Informações encontradas no artigo - "Relação, encontro e reciprocidade: algumas reflexões sobre a ética no cinema documentário contemporâneo" - para a revista *Galáxia*, nº 14, dezembro de 2007. Nas palavras de Marcius Freire: "É o que acontece com certos filmes cujos realizadores vêem no outro apenas a matéria-prima, o insumo fundamental para a construção de sua obra. O outro, para esses cineastas, não é um Tu, mas um Isso de que eu me sirvo sob determinadas circunstâncias"(FREIRE, 2008, p. 25).

subjugação do outro, o realizador é o que irá filmar e manipular as imagens e sons na edição, portanto, tem certo poder, mas não convém lidar com o outro de forma a "impor" a "superioridade" do cineasta que tem um "controle sobre as imagens e sons" e "determina" o produto final.

Em *Trovoada* parece haver uma certa intimidade do diretor com os entrevistados e esse encontro parece acontecer no plano das ideias e conceitos expressos pelos mesmos, de forma mais poética e performática no caso de Waly Salomão e mais recatada no caso do poeta e pensador Antônio Cícero. Os entrevistados procuram desvendar o tema do vídeo: o tempo, como elemento artístico, que constrói um ritmo através da repetição, no caso da explicação sobre a dança como uma primeira "arte do tempo" na entrevista de Antônio Cícero. Suas palavras e outras partes do vídeo são marcadas por imagens que remetem à dança: negros jogando capoeira, uma dançarina com movimentos marcados pela mudança na velocidade da imagem, um homem "batucando" na janela de uma "Kombi", meninos tocando tambores e se movimentando etc.

Waly Salomão e Antônio Cícero fazem parte do universo do realizador, são pessoas de seu círculo de amigos[3]. Portanto, já existe uma certa cumplicidade e intimidade destes com Carlos Nader, a ideia de gravar pessoas e situações próximas da própria vida do realizador se ajusta ao desenvolvimento da tecnologia das pequenas câmeras de vídeo[4], que são mais acessíveis e com cada vez maior qualidade de imagem. Essas câmeras possibilitam a ideia de "viver e gravar", equivalente à ideia do "cine-viver" de artistas que usavam câmeras cinematográficas no formato "doméstico" de cinema: o Super8 e filmavam situações inventadas ou não, mas que se relacionavam com seu próprio cotidiano. Nesse sentido a própria vivência do realizador faz parte diretamente das imagens e sons da obra audiovisual. *Trovoada* não é um vídeo biográfico, não é sobre Waly Salomão e Antônio Cícero, o vídeo é uma espécie de ensaio audiovisual sobre o tempo, porém a contribuição dos dois poetas, o que dizem em *voz off* constitui uma linha contínua de pensamento. A continuidade das falas constrói e liga as "sequências" de imagens e sons que são o "oposto" da forma verbal: são construídos de forma não linear, não sequencial, não contígua.

A mulher que surge dormindo nos planos iniciais do vídeo, não é exatamente entrevistada, mas parece ter uma relação de intimidade com o realizador, pois a situação

[3] Mesmo que Nader tenha conhecido Waly quase no mesmo momento em que começava a gravar o vídeo, como relatou.
[4] São as chamadas "*Handycam"*, que surgem desde as câmeras VHS, e posteriormente se desenvolvem com as Hi8 e Mini-DV.

acontece em um ambiente mais ou menos íntimo, um quarto talvez, onde ela dorme com a cabeça deitada sobre um travesseiro, depois acorda e diz algumas palavras. Já as falas de Bill Viola se apresentam em *voz over*, sendo retiradas de um vídeo documentário anterior de Carlos Nader "*Território do invisível*", 1994 e "remixadas" no contexto do vídeo, portanto não pode ser considerada uma entrevista, mas também seus dizeres "fazem vir à tona" algumas imagens.

1.1 O tempo como tema e forma em Trovoada

A linguagem de *Trovoada* constrói uma temporalidade "não linear", poética das imagens e sons, em referência ao que diz Waly Salomão em sua entrevista.[5] É um vídeo sobre o tempo de uma forma geral, sobre a "sensação de tempo", de experimentar durações, tempos diversos: longos, curtos e instantâneos, construídos na edição: os trechos sonoros "contínuos" da fala dos entrevistados, não estabelecem contiguidade no interior de suas "sequências". Devido às construções simultâneas, expressas principalmente nas sobreposições e na diversidade de durações, *Trovoada* privilegia uma linguagem videográfica e sugestiona o espectador a pensar narrativas "imaginárias".

O vídeo mostra o tempo associado à natureza, pois o trovão[6] que aparece em diversos momentos na parte sonora do vídeo é um elemento da natureza que tem a ver com a noção de instantaneidade, o trovão e a trovoada aparecem de repente e desaparecem rapidamente, nunca sabemos ao certo aonde cairá o raio, o que remete também ao acaso e às possibilidades de um tempo presente. Nader constrói suas imagens pensando no trovão, que é um som e na trovoada que é o próprio raio, de forma a sincronizá-los e transformá-los em audiovisual, aproveitando sua instantaneidade. O relâmpago, que lembra o *flash*[7] fotográfico, é expresso através de planos com durações curtíssimas que mostram uma luz (provavelmente a solar) e quadros inteiramente brancos (parecem ser planos mostrando o céu). Claro que quando vemos uma trovoada de longe escutamos só o som, pois o raio já ocorreu, mas no caso do vídeo *Trovoada* há uma sincronia entre os *flashes* de luz e o som de trovão. Simbolicamente talvez

[5] Nader relatou que a edição do vídeo foi influenciada por Waly, que opinou no momento da edição do vídeo e cujo "o pensamento não-linear" está presente com muita força na construção das imagens e sons de *Trovoada*. Informações obtidas em um encontro com Carlos Nader em homenagem ao poeta Waly Salomão, e promovido pelo Sesc-SP e pela Associação Cultural Videobrasil, em 22 de agosto de 2008.

[6] A parte sonora que antecede as trovoadas, que são os raios, os relâmpagos.

[7] Em vídeo usa-se muito recurso do flashe frame, que é um quadro branco de duração muito curta se assemelha aos flashes de uma máquina fotográfica.

se possa pensar no trovão como uma espécie de corte brusco, algo que provoque uma espécie de mudança no curso da vida, um "corte no tempo".

Em *Trovoada* parece haver uma influência da obra do videoartista Bill Viola, principalmente de seu vídeo intitulado *The passing*, 1991. Nader trabalha em algumas de suas imagens com a oposição entre a permanência, a vida ou a "impermanência", a morte; que são questões ligadas ao tempo em um sentido amplo, como veremos, geralmente essas noções são apresentadas, principalmente, em planos de durações mais longas.

Trovoada é realizado em preto e branco[8], do início ao fim, o que confere certa "homogeneidade" visual ao vídeo, mas não há uma homogeneidade nas durações das imagens. Parece haver um jogo entre as imagens claras e o quadro preto (sem imagem), reforçado pelo fato de o vídeo ser em preto e branco.

1.2 Trovoada: uma leitura possível

O vídeo se inicia com a imagem de um barco no meio do mar ao vento e sem pessoas em seu interior. Surge uma tela preta que talvez remeta a uma ausência de tempo, pois quando estamos no escuro, onde há a ausência de imagem, perdemos a noção de tempo. A única referência que se tem é sonora: o vento, em seguida surge uma música, um "canto popular" que fala de uma força da natureza, o trovão. Após o trecho da música surge uma espécie de *flash* de luz rápido, a tela fica inteiramente branca depois desaparece em corte seco. E surge a voz em inglês: "*(...) Tempo é temperatura e clima (...)"*. Portanto, o trovão é considerado um aspecto do tempo em um sentido amplo. No cinema narrativo a tela preta (que aparece entre um *fade out*[9] e *fade in*[10]) geralmente significa a passagem de tempo, o que é uma convenção um tanto arbitrária (BURCH, 1992, p. 80). Em *Trovoada* a tela preta nesse momento não parece significar isso, mas servir de "prenúncio" das imagens que virão.

[8] Segundo Carlos Nader, o preto e branco do vídeo é uma influência da fotografia de Pierre Verger. Mas podemos observar que também alguns planos mais abertos, como o plano do barco ao vento no mar, e algumas das pessoas no ritual religioso e algumas e de alguns barcos remetem à fotografia etnográfica de Verger.
[9] Escurecimento da imagem.
[10] Clareamento da imagem, que surge do preto.

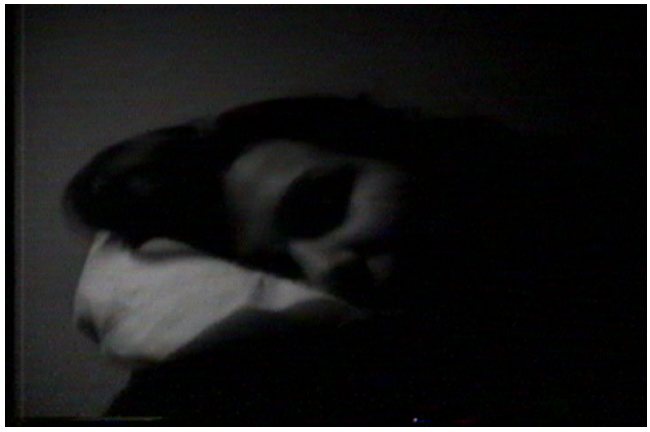

Fig. 01 – *Frame Trovoada:* Mulher dormindo.

O som de trovão surge em sincronia com a imagem em close do rosto da mulher deitada, percebe-se claramente que ela está dormindo, seus olhos estão fechados, essa imagem transmite o repouso em que a mulher se encontra e por sua duração até certo tédio. Sentimos que uma sensação está latente, algo está por se manifestar através das imagens e sons, como sensações e sentimentos que se manifestam em sonhos. Sabemos que o close é um recurso muito usado pelo vídeo e pela televisão, no cinema clássico é inconcebível começar uma sequência por um close, prefere-se começar com um plano geral. Pois há uma preocupação de levar o espectador a perceber o espaço em que atuam os personagens. O close dissolve os espaços ao redor da imagem, de acordo com o pensamento de Deleuze:

> Pois a expressão de um rosto e a significação desta expressão não tem nenhuma relação ou vínculo com o espaço. Diante de um rosto isolado, não percebemos o espaço. Nossa sensação de espaço é abolida (DELEUZE, 1985, p. 124).

Devido ao fato de o close estar precedido e seguido de telas negras, pois desaparece em *fade out* e o rosto da mulher estar em uma posição horizontal, há um reforço da "sensação de sono", e/ou de ausência de tempo-espaço, a imagem sugere: a mulher pode estar sonhando as imagens que estão por vir. O vídeo mostra esses momentos em que: "saímos" do tempo cronológico como em um sonho, quando dormimos. Segundo a classificação das imagens do cinema uma imagem-afecção é definida por Deleuze como sendo o primeiro plano e o rosto, nele podemos ver os micromovimentos expressivos da face e os traços de "rosticidade" (DELEUZE, 1985, p. 115). Nessa primeira imagem da mulher é difícil ver movimentos em seu rosto, mas percebemos que ela está dormindo e não morta e imóvel e de certo modo criamos uma identificação com ela. "Eisenstein sugeria que o primeiro plano não era apenas

um tipo de imagem entre outras, mas oferecia uma leitura afetiva de todo o filme" (DELEUZE, 1985, p. 114).

A duração prolongada desse plano transmite a sensação de "passar do tempo" e remete a um tempo contínuo, um tempo "normal" quase imperceptível e próprio das coisas, a tela preta que aparece depois em um suave *fade out* também acentua a duração longa do plano. Segundo Noel Burch[11], o close tem uma "duração aparente" maior que a de outros planos, pois há menos elementos no quadro para se percorrer com o olhar do que, por exemplo, no plano de conjunto, em que sua legibilidade é menos imediata que a de um primeiro plano (BURCH, 1969, p. 74).

A próxima imagem surge ao som de trovão, em *fade in* e *fade out* muito rápido, é uma tela branca com alguns tons em cinza, que remete a uma imagem do céu nublado. É um *flash* feito com os *fades* que sugere uma oposição entre a tela branca que, nesse caso dura o mesmo tempo que o som do trovão e passa a articular e pontuar a relação entre a temporalidade das imagens do vídeo e a tela preta. A imagem seguinte em que um homem emerge de dentro da água em close, pode ser que signifique que estamos no sonho da mulher ou que entramos em um outro espaço-tempo. *Trovoada* sugere possíveis narrativas, ou sensações, são imagens mais sugestivas do que descritivas, cabe ao espectador construir uma possível narrativa sobre elas, através de suas sensações. Entendemos sensações no sentido de Laymert Garcia dos Santos: "A sensação é portanto uma imagem que se forma a partir do que o espectador sente vendo as imagens. Projeção impura" (SANTOS, 2003, p. 191).

A imagem em que a água escorre pela lente da câmera rompe com qualquer noção de transparência na filmagem, pois o aparato, a lente da câmera é dessa maneira colocada em evidência, há uma metalinguagem. O homem provavelmente é o próprio artista, Carlos Nader e o som de trovão permanece um tempo com essa imagem e articula as durações dos *flashes*, sempre rápidos, instantâneos, esse mesmo som marca as outras imagens em seu início ou fim, ao aparecerem ou desaparecerem. O som de trovão determina e marca a duração e permanência das imagens, é o som das trovoadas que conduz o tempo das imagens do vídeo: um tempo sonoro que desfaz qualquer possibilidade de cronologia ou sequência.

Através da observação dessa imagem podemos identificar uma semelhança estética entre *Trovoada* e *The passing*, 1991 do videoartista Bill Viola, pois os dois vídeos são

[11] Segundo Burch: "A duração aparente é, grosso modo, uma função direta da legibilidade: um primeiro plano simples de dois segundos parecerá mais longo do que um plano de conjunto cheio de gente, e, com a tela branca ou escura, mais longo ainda" (BURCH, 1969, p. 74).

realizados em preto e branco, ambos têm imagens de pessoas dormindo, no caso do vídeo brasileiro é uma mulher, no caso do americano é o próprio artista e nos dois vídeos há alguém que emerge da água, no caso de *Trovoada* deve ser o próprio artista, em *The passing*, com certeza é o artista que aparece. Nos dois vídeos estão presentes os temas do tempo, do sonho, da morte e do nascimento, porém no vídeo de Nader há a presença de elementos da cultura popular brasileira: um ritual religioso baiano: a festa de Iemanjá e a canção sobre a trovoada constroem um "misticismo popular" não visto no vídeo de Bill Viola.

Fig. 02 – *Frame Trovoada*: Luz solar.

A imagem seguinte do vídeo está em câmera lenta, isso transmite uma certa calma ligada a uma sensação de ausência de tempo, pois vemos uma luz que parece ser a luz do sol brilhando, a água na lente da câmera forma pontos luminosos, isso evidencia novamente a lente da câmera, o aparato do vídeo. Essa imagem se assemelha a um céu escuro com algumas estrelas[12]. O som do trovão ressurge e junto a ele um som forte de água, o mesmo som das águas do mar, a câmera submerge na água, a combinação dos dois sons cria um efeito de "choque" que "nos traz" a imagem sobreposta: rapidamente aparece a imagem de uma garota de olhos fechados orando. Essa imagem nos leva a uma sensação de que estamos imersos na água, que estamos envoltos nesse ambiente aquático, o som da água corrente é ambíguo: pode levar ou trazer lembranças, dar uma boa sensação de bem estar, de renascimento, ou até mesmo, da passagem do tempo, como uma espécie de relógio da natureza[13]. O brilho da luz do sol na água e seu estado líquido acentuam um significado místico e leva-nos a pensar que essas imagens são de um passado, ou um futuro, cria-se temporalidades desconhecidas, como no sonho. A câmera emerge da água e submerge novamente, no mesmo momento em que

[12] É um plano muito semelhante ao plano inicial do vídeo *The passing* de Bill Viola, que registra pontos luminosos (estrelas e posteriormente a lua) em um céu escuro através de um *zoom out*. Ambos parecem transmitir a mesma sensação de ausência de tempo.

[13] Em uma passagem de seu livro *Sidarta*, Hermann Hesse se refere à água de um rio que leva as lembranças do passado da mente do personagem principal.

escutamos o mesmo som do trovão que pontua as submersões da câmera na água. Através da sobreposição com a imagem da água que brilha vemos um plano de conjunto de um homem que, por estar em câmera lenta, que cria "um outro tempo" diferente da velocidade normal. As imagens sobrepostas não eram esperadas, são inusitadas, mais a frente veremos essas mesmas imagens sem sobreposição, portanto são *flashes* das imagens futuras, são os chamados *flashfowards*[14] de imagens, mas não são *flashes* narrativos, como seria em uma construção cinematográfica tradicional.

Fig. 03 – *Frame Trovoada*: Homem/água.

A sobreposição dá a sensação de simultaneidade, pois são duas imagens, dois tempos diferentes no mesmo quadro, ao mesmo tempo, mas que se fundem em uma imagem total. A última imagem sobreposta da mesma maneira citada é a de um homem que gira, em plano médio e que está em um ritual, o som do mar está em sincronia com o movimento do homem, o som e o movimento do homem se encontram em um mesmo ritmo lento e constante. O movimento circular, de girar em torno de seu próprio eixo, lembra um tempo compreendido como uma forma em espiral e remete aos ciclos da vida em sua evolução, o som de mar conduz esse movimento, direciona-o; há uma harmonia entre som e movimento.

[14] São *flashes* de um tempo futuro, semelhantes aos *flashbacks*, mas ao invés de serem imagens do passado que aparecem em um presente, são imagens de um futuro.

Fig.04 – *Frame Trovoada*: Olhos da garotinha.

A imagem em close extremo e *fade in* do rosto de uma menina que olha diretamente para a câmera, é um close semelhante ao close de um bebê ao final do vídeo. Os dois olhos de criança nos encaram diretamente, ao mesmo tempo em que surge a voz de Waly que diz: "*A minha visão se toca (...)*". Para "fixar" por um momento essa imagem o artista usa a câmera lenta, que termina rapidamente. Os olhos se afastam da câmera e percebemos que é uma garotinha que estava olhando ao fundo das lentes, parecia buscar algo lá, em uma simples brincadeira a garota nos interpela, "nos toca" com o seu olhar, é uma consciência que nos interroga, ao mesmo tempo em que percebe intuitivamente, toma consciência da câmera como um dispositivo do ver, do olhar, das imagens. Através dos seus olhos vemos o início da luz que chegará à nossa consciência, esse espaço (dos olhos) sugere uma tomada de consciência que, no caso do vídeo, é a própria câmera. A criança é um ser que ainda está tomando consciência de si mesma. A lente usada nessa imagem é uma *grande-ângular* que amplia o campo de visão, deforma um pouco o espaço e com isso nos transmite a sensação de que a imagem dos olhos da menina se expande "para além da tela". O vídeo interpela seu espectador através da consciência, tal como o cinema sinestésico, na concepção de Youngblood, o vídeo é "criado" junto ao espectador. A garota "nos olha" e nos a olhamos, é um duplo movimento. Parece haver uma tatilidade na "troca de olhares" em nossa sensação ao vermos esses olhos muito próximos. Deleuze fala do tátil em relação ao cinema de Bresson, mas pensamos que a seguinte afirmação serve também para essa imagem do vídeo:

> (...) é o olho inteiro que soma, à sua função ótica, uma função propriamente 'háptica', na fórmula que Riegl concebeu para designar um tocar característico do olhar (DELEUZE, 2005, p. 23).

No cinema clássico nunca era permitido olhar para a câmera, pois o efeito de ficção poderia ser quebrado[15], na televisão isso é feito através do efeito das cabeças falantes[16], os jornalistas olham diretamente para a câmera para "interpelar" os espectadores. No entanto, no vídeo o olhar da garota não possui o artificialismo dos jornalistas, é um olhar ingênuo, natural, espontâneo e não construído como o do jornalista, o vídeo interpela seu público despido de um olhar cínico e que soa como uma construção quase publicitária e programada em muitos telejornais.

Junto à imagem da garota está em sincronia o som da *voz off* em inglês de Bill Viola e depois a voz do poeta Waly Salomão, ambas questionam aspectos do tempo, e a voz brasileira começa sua fala dizendo sobre a visão de tempos distintos.

Fig. 05 – *Frame Trovoada*: Waly/luz.

Waly Salomão, em plano médio, fala sobre: um tempo perpendicular ao presente, em que ele vê as pessoas de momentos passados, presentes e futuros, que lhe vem à mente no momento em que, por exemplo, vê uma pessoa no presente. No momento dessa fala vemos a sobreposição de uma luz, provavelmente a luz solar que aparecera. Essa luz surge sobre o rosto de Waly, como se uma fenda, a fenda temporal a que o poeta se refere, fosse aberta, perfurando a imagem. O tempo penetra a imagem por meio dessa fenda luminosa, que permanece um tempo e depois desaparece, é uma luz que pulsa. São duas imagens simultâneas dentro de um mesmo quadro, na imagem que se abre sobre a imagem do poeta é visível apenas a luz, a outra parte dessa imagem apenas surge escurecida "por cima" da imagem de Waly. Este fala olhando diretamente para a câmera, para o espectador - o que é

[15] Talvez o primeiro filme em que um ator quebra esse efeito em uma cena seja *Mônica e o desejo*, 1953 de Ingmar Bergman. Pouco tempo depois, os filmes da *Nouvelle Vague*, principalmente os filmes de Godard, começam a usar com astúcia e ironia o olhar direto dos atores para a câmera.
[16] Em inglês usa-se o termo *Talking Heads*.

comum em documentários - nesse momento vemos o próprio poeta falar, faz-se uso da *voz in*[17]. E é essa fala contínua e potente sobre pessoas e situações de diversos tempos misturados, que remete a um pensamento "não linear", que irá guiar as imagens, há uma constante pulsação entre imagem e ausência de imagem (tela preta) criada pela sequência de *fade in* e *fade out*.

Imagens de pessoas diferentes aparecem e desaparecem rapidamente em *fades*, é como se abríssemos e fechássemos os olhos seguidas vezes. Seguindo o pensamento da fala de Waly, a cada fechar e abrir dos olhos: "estaríamos em momentos diferentes" em cada imagem, não sabemos se são imagens do passado, presente ou futuro, não há contiguidade entre elas e nem continuidade espacial: parece haver um jogo nesse movimento de ver e não ver. A edição cria uma espécie de "pulsão de vida" ou no sentido de André Parente, uma "pulsão cósmica" criada pelo ritmo marcado das imagens na montagem, é um fluxo de imagens criado na montagem, decidido pelo homem.

O ritmo das imagens citadas acima é rápido, mas não frenético, devido ao intervalo que lhes proporcionam os cortes realizados em *fades*, a respeito deles na edição de vídeo Machado comenta:

> (...) em geral ritmos mais rápidos pedem corte seco ou passagens através de cortinas rápidas, enquanto ritmos mais lentos são melhor obtidos através de fusões, superposições ou passagens através de escurecimento (fade out) e clareamento da tela (fade in). (MACHADO, 2005, p. 296).

Em *Trovoada*, não há tempo *diegético*[18], pois não estamos diante de uma narrativa, mas da sugestão de narrativas e sensações ao espectador. Os intervalos provocados pelos *fades* e telas pretas, não significam "um tempo que se passa na narrativa", parecem ter a função de nos fazer entrar no ritmo do fluxo de imagens, além de significar uma ausência de tempo. Fluxo que na verdade é repetição e está ligado à noção de um tempo distante do tempo cronológico, alterna-se um tempo desconhecido com a ausência de tempo. *Trovoada* parece criar ou dialogar com um tempo íntimo, mental, livre de regras físicas: de contiguidade.

A tela preta (ou branca), a ausência de imagem, no cinema experimental pode significar uma relação dialética da imagem com a ausência de imagem. Deleuze comenta um apontamento de Noël Burch:

---

[17] É a voz de um personagem dentro do quadro.
[18] Tempo da própria história a ser contada pelo filme.

> (...) elas já não têm mera função de pontuação, ao modo da fusão, mas entram numa relação dialética entre a imagem e sua ausência, e adquirem valor propriamente estrutural (...). (DELEUZE, 2005, p. 239).

Porém, nesse vídeo, a tela preta parece se relacionar ao que diz Bill Viola sobre a sua própria instalação: *Tiny Deaths*, que expôs quando esteve no Brasil, onde a sala ficava totalmente escura:

> Então nós estávamos neste quarto absolutamente escuro, e não se via nada, é um sentimento muito estranho no seu corpo, isso o faz sentir muito inseguro, você se sente amedrontado, e quando uma criança tem medo do escuro, isso não é uma coisa cultural, isso é uma resposta fisiológica profundamente enraizada num nível fundamental de sobrevivência, os seres humanos têm medo do escuro[19]. (VIOLA, 1994).

Fig. 06 – *Frame Trovoada*: Pessoa/*flash*.

Surgem *flashes* de imagens, ainda junto à fala de Waly, em que aparecem pessoas em diferentes espaços em uma tela preta, percebemos uma leve predominância de pessoas no espaço central, e elas são captadas com uma luz branca que parece um flash fotográfico. A montagem é tão rápida que nos faz perceber o ritmo dos tempos curtíssimos, instantâneos, através do sentido visual. São "pessoas de temporalidade instantânea", as imagens aparecem e desaparecem instantaneamente, há uma analogia com a velocidade dos trovões que, após a fala de Waly terminar, surgem mais frequentemente na parte sonora, são espaços de tempo mínimos, como frações de tempo, o tempo dividido em suas menores partes. Não é apenas um efeito para prender a atenção, mas um efeito com significado, o trovão é algo natural faz parte do clima e esse do tempo em um sentido amplo. O tempo do trovão é instantâneo é um tempo

[19] O trecho acima foi retirado do documentário *Território do invisível*, dirigido pelo próprio Carlos Nader em 1994, para o Centro Cultural Banco do Brasil do Rio de Janeiro.

da natureza, semelhante ao tempo do ato fotográfico, principalmente com o uso de *flash*, são pequenas frações, instantes de tempo tão rápidos que parecem "congelados", fixos. O tempo pode ser considerado algo abstrato, mas através dessas imagens que nos tocam o olhar nós o sentimos, existe em *Trovoada* uma espécie de tatilidade do tempo.

No vídeo, o som e a imagem do trovão surgem sincronizados, cria-se um "trovão videográfico", com imagens que variam em sua forma, mas são articuladas com sincronia e instantaneidade. É um tempo criado pela edição, pelo homem, mas que se relaciona com um "tempo natural do trovão".

O sentido tátil no vídeo surge como algo diferente do cinema. De acordo com Marshall Mcluhan, a televisão trabalha com o sentido tátil e também suplanta e dissolve o espaço racional euclidiano e de certo modo amplia a operação desses órgãos. "Ao contrário da imagem cinematográfica, a tela da televisão bombardeia o espectador com valores táteis" (MCLUHAN, 2005, p. 39).

Para Mcluhan ao telespectador é exigida a participação para "formar" as imagens da televisão, e esse seria um esforço tátil. Para ele o tátil está ligado a uma percepção sinestésica no significado da união e inter-relação dos sentidos. Em suas palavras:

> A imagem da TV exige que, a cada instante, 'fechemos' os espaços da trama por meio de uma participação convulsiva e sensorial que é profundamente cinética e tátil, porque a tatilidade é a inter-relação dos sentidos, mais do que o contato isolado da pele e do objeto. (MCLUHAN, 1996, p. 352).

Mcluhan, ao citar um livro de Mircea Eliade, considera que o espaço-tempo para o homem arcaico era não homogêneo e descontínuo, sendo que o homem tribal admite a estruturação única de todos espaços e tempos que ele se defronta de momento a momento, o autor aponta que essas características estão presentes na era eletrônica (MCLUHAN, 2005, p. 42). Esse tipo de compreensão do espaço-tempo está configurado na montagem e concepção do vídeo *Trovoada*, um trabalho que lida de forma "arcaica" com o tempo entre as imagens e no interior delas, devido à variação do uso dos planos longos e de outros muito curtos e instantâneos, em uma obra que cria diversos ritmos, e onde há a recusa da contiguidade e da linearidade entre as imagens. Somos guiados nesse vídeo mais pelas sensações produzidas por nossa "interação" com a imagem do que com um envolvimento com a narrativa. Deve haver algo de "primitivo" nas sensações provocadas pelo vídeo, que remetem à compreensão do tempo como algo mais ou menos "desordenado", diferente de uma concepção linear e

cronológica que temos em nosso dia-a-dia, na relação com nossos compromissos e tentativas de ordenar o tempo que nos é disponível enquanto vivemos.

O pensamento que buscamos aqui em relação ao vídeo e ao cinema experimental e sobre a construção do tempo no vídeo *Trovoada*, se clareia com as palavras de Jean-Paul Fargier:

> Pois para forçar o real a se apresentar, mesmo que fosse apenas no lapso de um relâmpago, não basta apenas quebrar o quadro como conteúdo homogêneo, é preciso quebrar o tempo como desenvolvimento contínuo. (FARGIER, 1999, p. 233).

Sobre o cinema fica uma indagação: o que está por trás da "linearidade" e "sucessividade" do cinema é o efeito de realidade? Deixo apenas esse questionamento no ar, pois o efeito de realidade não é nosso objeto de estudo.

No cinema também, mas mais radicalmente no vídeo, o tempo aparece diferente do que como o conhecemos na vida, pois pode ser manipulado, o que muitas vezes o diferencia de um aspecto objetivo de sucessão de acontecimentos. No vídeo não há uma suspensão do tempo, mas o tempo em seu aspecto circular, primitivo e em alguns momentos caótico, talvez como nos sonhos. Em *Trovoada* não há uma cronologia narrativa, a montagem não obedece a um roteiro narrativo, ela é feita com muita "liberdade" e se relaciona com as explicações e poesias apresentadas na parte sonora, esta não entra em dissonância com as imagens que se guiam pela fala de Waly e Antônio Cícero e das falas "sampleadas" do vídeo: *O Território do invisível*, 1994, dirigido também por Carlos Nader.

No vídeo *Trovoada* Waly diz sobre: *"(...) um tempo dividido, um tempo partido, que retorna a você como uma majestade mítica (...)"*. Quando surgem essas palavras: "majestade mítica aparece a imagem de uma senhora agachada, de braços abertos, com roupas brancas e outras pessoas ao fundo, aparece um plano de conjunto, com várias pessoas próximas da água. É um dos poucos planos do vídeo em que há uma continuidade, pois se percebe que a figura da mulher do plano anterior também está no centro desse plano, com uma composição mais ao estilo do cinema, pois há várias pessoas e vários detalhes na imagem e há uma "horizontalidade" na composição. Em seguida, pessoas são enquadradas em um plano conjunto, mais fechado, vemos então um *contra-plongé* de uma mulher e um homem vestido de orixá, pode-se ver o céu na parte de cima do quadro. Através de uma fusão um plano do

céu vazio ocupa todo o quadro, rapidamente esse plano desaparece, a imagem do homem vestido de orixá e da mulher retorna e ele abraça a mulher em um gesto de um ritual, é um momento posterior de uma imagem anterior. A imagem do céu que toma todo o quadro coincide com as seguintes palavras de Waly: "*(...) que quanto é alto e régio o pensamento (...)*" Essas palavras poéticas remetem a um "pensar alto", talvez um pensamento que encontre o "Divino", esses dizeres junto à temporalidade livre do vídeo, formam um pensamento audiovisual poético e livre de contiguidades. A fusão da imagem citada com a do céu faz-nos pensar em não apenas uma passagem de tempo, mas algo como uma "ligação com o Divino", que remeta ao atemporal. Uma sensação que se assemelha a mesma de Laymert ao analisar um vídeo de Bill Viola: "As imagens são a liberação de uma energia tomando forma (...)" (SANTOS, 2005, p. 194). Devido ao vídeo ser em preto e branco, o céu está branco, a tela branca também significa ausência de tempo. Esta cor está relacionada a um misticismo, ou divindade e é a cor das roupas dos praticantes da religião do candomblé.

Em uma imagem clara, branca, vemos em close a figura de Caetano Veloso, que canta: "*Minha rainha sereia do mar, minha rainha sereia do mar, o canto dela faz arrepiar (...)*". É um canto que remete a Iemanjá, as imagens parecem ser da festa em homenagem a esse orixá[20].

Simultaneamente ao canto de Caetano surge uma batida, vemos uma imagem do mar tocando a área e de algumas senhoras subindo em um barco, onde provavelmente vão levar suas oferendas para Iemanjá. Os sons de tambores ficam mais fortes, vemos em plano de conjunto uma roda de pessoas batucando e uma mulher dançando, essas imagens são articuladas com cortes secos. O som lembra as batidas de tambores e "cantos populares" que se veem na obra de Glauber Rocha, principalmente em seu filme *Terra em Transe*, 1967, mas a linguagem de *Trovoada* é a do vídeo.

[20] A festa de Iemanjá que vemos no vídeo é realizada na Bahia, no dia 2 de fevereiro, na praia do Rio Vermelho. Informações obtidas na wikipédia: http://pt.wikipedia.org/wiki/Yemanj%C3%A1 Acesso em 29 de janeiro de 2009.

Fig. 07 – *Frames Trovoada*: Homem batucando.

Na imagem onde um homem batuca em um vidro podemos pensar que ele batuca em uma tela, talvez uma tela de televisão, estaria batucando na própria lente da câmera em uma emissora de televisão? O próximo plano mostra que ele batuca no vidro de uma janela de um automóvel (provavelmente uma "Kombi" antiga). Trata-se de uma metalinguagem da tela de televisão, onde também se articula a imagem videográfica. Nela há a metalinguagem do próprio suporte de exibição da imagem e na parte sonora a exposição de um sentido natural de ritmo expresso pelo homem que dança e batuca em "nossa tela".

Fig. 08 – *Frames Trovoada*: Capoeira.

Há um plano geral que mostra uma roda de capoeira com duas pessoas "jogando", quando uma delas desfere um golpe, escuta-se o som do trovão e é inserido um plano muito mais próximo dessas pessoas. Faz-se uma manipulação no tamanho da imagem: o artista ampliou a mesma imagem na edição e a inseriu como se fosse "outro plano", pois ele possivelmente não usou mais de uma câmera nessa cena e provavelmente no vídeo todo, e a imagem transcorre em sua sequência normal, não é um trecho anterior ou posterior a esse momento que é usado. Com isso, Nader cria mais uma imagem instantânea associada aos golpes, é como se esses fossem as forças de um trovão, pensa-se que as forças da natureza também estão no homem. Esses planos instantâneos "inseridos" nessa imagem são como cortes, "golpes temporais", interrupções sobre um transcorrer de uma duração, e surgem

sempre em sincronia, articulados ao som do trovão. É como se os homens fossem capazes de operar esses cortes temporais, instantâneos e velozes, no vídeo isso é possível.

Fig. 09 – *Frame Trovoada*: Corpo/mar.

Após um *fade out* que diminui o ritmo das imagens, vemos a imagem em câmera lenta, de um homem em uma praia, ele faz um movimento acrobático, a câmera lenta o deixa "flutuando" durante certo tempo. Na areia há outra imagem dele, muito semelhante em sobreposição, bastante transparente e invertida. Novamente, há uma sensação de calma de dois tempos no mesmo quadro que transcorrem tranquilamente, o tempo da imagem transparente, que parece espelhar a outra, é posterior e mais lento do que o da imagem mais consistente. A sensação de calma é transmitida pelo garoto que parece olhar o céu e o mar após seu movimento e pelo fato dos sons de trovão cessarem restando apenas alguns ruídos do céu. Essas imagens significam uma harmonia entre homem, tempo e natureza, transmitindo um sentimento místico. A simultaneidade se faz presente de uma forma harmônica entre as imagens (formam uma imagem total) e não frenética, diferente do que se vê em muitos jornais e comerciais televisivos que usam a simultaneidade em desarmonia e para veicular mais informações em menos tempo, criando um frenesi informativo.

A próxima imagem é a de um coração vivo, que bate, também pensamos que foi retirada do documentário *O Território do invisível*, a câmera provavelmente captou a imagem que estava na exposição de Bill Viola, portanto talvez seja a "imagem de uma imagem". Chama atenção que quando desaparece essa imagem em *fade out* vemos aos poucos desaparecer uma parte branca da imagem do coração, como se fosse uma luz que escurece. Na parte sonora escutamos Viola falar sobre: "*(...) o coração, como a fonte da música, do tempo, do senso de tempo, é a fonte do ritmo em todas as ações do ser humano e é um grande tambor (...)*" Ao fundo se escuta um som ritmado, parece ser de um relógio, mas um som articulado "de trás para frente". Surge um plano de detalhe de dois pilões batendo em uma espécie de

"cuia grande" e depois um garoto com um tambor junto à outras pessoas em uma festa, talvez seja o grupo baiano *Olodum*, e por fim, um plano médio de uma pessoa com uma criança em suas costas batendo os pilões, esse plano normalmente se juntaria em continuidade ao plano da "cuia", mas o vídeo não se preocupa com isso e deixa o espectador montar em sua mente esses planos, que estão "interrompidos" pela imagem do garoto com o tambor. Há uma interrupção na contiguidade desses planos, é um tempo aparentemente desordenado.

Escuta-se a voz do poeta Antônio Cícero que fala sobre a origem da palavra ritmo, que é percebida como um fluir, mas que na verdade tem a ver com uma repetição de movimentos, sendo o que ocorre na dança. Articulada à explicação de Cícero está uma imagem de um homem dançando, o movimento de seus braços ficam marcados no ar, Nader obteve esse efeito provavelmente usando uma técnica que existe na câmera: de captar as imagens de forma mais lenta. O efeito é semelhante ao fotográfico realizado quando se coloca o obturador da câmera para ficar aberto durante mais tempo que o comum, é a "exposição lenta da imagem". Os movimentos que são realizados em um momento anterior permanecem por um tempo, deixam um rastro na imagem, quando já são realizados outros movimentos, portanto, eles deixam uma marca do tempo em que foram realizados, de um passado, do tempo anterior, mas que permanece durante um período no espaço. Esse é um tipo de efeito que, segundo Machado, constitui as soluções fotográficas encontradas para a representação do tempo (MACHADO, 1997, p. 64). Essa solução, como percebemos, é incorporada à técnica do vídeo.

Surge a imagem de um homem dançando, em contra-luz, vemos sua silhueta e sua sombra projetadas em uma parede clara de fundo, há a inserção de várias telas pretas que aparecem rapidamente e "acompanham" seu movimento, como se fossem *flashes* fotográficos, mas negros. De acordo com Machado a fotografia trabalha com o conceito de intervalo, ou instante: "(...) o instante fotográfico pode ser divisível ao infinito, sem que jamais se possa chegar a uma unidade mínima que represente o congelamento absoluto do tempo" (MACHADO, 1997, p. 62). Essas imagens podem ser feitas em um estúdio fotográfico; os *flashes* marcam um ritmo visual muito rápido o que "acentua" o movimento do homem, há um som de batida, como um tambor, que marca um ritmo constante sem variações. Há uma oscilação no ritmo das imagens, ora lentas, ora rápidas, ora congeladas, Nader procura evidenciar que o artista manipula o ritmo e o tempo das imagens como deseja e também dá a entender o que é o ritmo e como ele compõe uma temporalidade criada e desenvolvida pelo homem. Aparece a imagem de uma mulher dançando captada da mesma

maneira e depois a imagem das pernas de um garoto se movimentando, com um tambor, ele repete os movimentos com a perna, esses planos sintetizam o que Antônio Cícero fala sobre dança e ritmo.

Em plano médio vemos outra mulher dançar, o artista usa o efeito de congelamento de imagem: que segue uma ordem de movimento e congelamento ambos rápidos. É quase um registro fotográfico do movimento, mas em vídeo, assim no decorrer da imagem há uma repetição provocada pela manipulação, isso faz com que o corpo dessa mulher se transforme em formas mais ou menos difusas que remetem a um "corpo místico". Na parte sonora escuta-se o som de uma espécie de *zapping* sonoro em uma rádio, é o chamado *flipping*[21], que é um diálogo contínuo do espectador com o rádio na passagem de emissoras para sintonizar a música de preferência, nisso há uma "mistura" de músicas e gêneros musicais que cria um ruído próprio da busca da sintonização. Essa "varredura" cria uma mistura de músicas e "conversas" que estão no rádio em um tempo contínuo coerente com a estrutura "não linear" e de tempo contínuo de *Trovoada*. Pois, no vídeo existe uma mistura de ritmos bem diferentes, o que pode ser experimentado no *zapping* realizado pelo telespectador, porém neste é realizado de forma "descontínua", pois existem os "cortes" de imagens na passagem dos canais. Simultaneamente a essas imagens e sons escutamos um som "minimalista", pois é composto de dois "toques" um agudo outro menos, que se repetem constantemente, e criam um ritmo que expressa uma sensação de se estar em um "ambiente fluido".

Fig. 10 – *Frame Trovoada*: Cícero/luz.

A luz redonda que brilha, se "expande" e se apaga, é como a metáfora de um momento em que um evento singular ocorre e depois passa. Na imagem de Antonio Cícero, em que ele comenta sobre a música, no início de sua fala aparece, como nas imagens de Waly, surge a

[21] Termo para o mesmo efeito do zapping, porém no rádio, que permite um diálogo contínuo na busca do espectador para sintonizar um ponto, uma emissora que lhe agrade. Informação encontrada em notas de aula do prof. Arlindo Machado (2008).

mesma luz que se sobrepõe e "perfura" parte da imagem. Essa luz, como o som de trovão, permeia todo o vídeo, através de sua aparição podemos lembrar das imagens anteriores, de Waly, essa luz pode trazer à tona para o espectador imagens "passadas" que já ocorreram no vídeo, pois ela transpassa tempos diferentes, articula *fashes* e pontua planos longos, como uma memória capaz de ir também para tempos futuros. No momento em que Antonio Cícero se remete a Emmanuel Kant para falar do tempo como uma forma do sentido interno, há a "inserção" da tela preta, como se aquele momento em que não existe imagem fosse um intervalo, uma lacuna a ser preenchida pelo "tempo reflexivo do espectador". Cícero comenta sobre a música como uma arte que dá forma ao temporal, pensamos que a linguagem do vídeo faz a mesma coisa, cria uma forma visual, plástica, mas que também opera um ritmo audiovisual, que se diferencia de uma narrativa cinematográfica cujo ritmo é mais ou menos previsto.

Fig. 11 - Frame Trovoada: Menino/água.

A imagem de um garoto ao redor da água sugere metáforas: do tempo como algo maior, imenso, ou talvez de um universo acústico (Mcluhan) em que estamos cercados não exatamente de informações, mas de sensações por todos os lados. Essa imagem parece transmitir o que Youngblood chama de "consciência oceânica": "Freud falou da consciência oceânica como aquela na qual sentimos nossa existência individual perdida em uma união mística com o universo" (YOUNBLOOD, 1970, p. 92). Na parte sonora escuta-se o fim da fala de Cícero e depois o som de alguns pássaros e o som da água (do mar), os "sons naturais" compõem esse ambiente, nos convocam à imersão em um "mundo natural", "autoconsciente". O garoto representa a existência individual e a água o próprio universo.

Na mescla da imagem do garoto, que sai de quadro com a de uma silhueta de um homem também no mar, a água da imagem anterior continua se movimentando, como se representasse o "passar do tempo" em um movimento contínuo, incessante. É como se a água

fosse um vento passando que nos transmite a sensação de “fluir” e de um “estado líquido de tempo”. Junto ao mesmo som “minimalista”, a imagem da água que ocupava todo quadro desaparece, e após um curto tempo surge outra imagem que se sobrepõe, é um barco com várias pessoas remando. Nessa mescla parece que a pessoa agachada está sobre a linha do horizonte, em um “espaço místico”. A imagem do barco, em câmera lenta, desaparece por um curto tempo e depois reaparece, esse “movimento” das imagens de aparecer e reaparecer é exatamente o “movimento” da água do mar: em que o mar toca a praia “volta” e depois toca a praia novamente, há uma identidade sonora. Através desse “movimento” cria-se um “jogo” de sobreposições com as fusões de imagens: em que uma nova imagem se sobrepõe à outra e quando uma nova imagem surge, desaparece e retorna. É uma repetição incessante, como as imagens temporais da memória que desaparecem, são substituídas por novas imagens, mas que muitas vezes retornam.

Fig. 12 – *Frame Trovoada*: Avião/barco.

A imagem do barco funde-se com a do avião e “esfumaça” a linha do horizonte e parte do barco, é como um “atravessar a neblina”. E a imagem do avião somente se distingue quando está em foco, pouco antes de desaparecer, o que dura pouco tempo. O tempo da fusão dessas duas imagens, que duram apenas um curto tempo em sobreposição, é suficiente para as reconhecermos. Nela identificamos a fusão de dois tempos: um tempo arcaico, de um barco com pessoas se esforçando para movimentá-lo e um tempo moderno, em que o avião, uma invenção moderna, que se movimenta rapidamente sem precisar da força motriz humana. É uma fusão de tempos simbólicos que se misturam a tempos lentos, as imagens estão em câmera lenta. A câmera lenta da imagem do avião é operada apenas em seu início, depois ela prossegue em velocidade normal é quando reconhecemos o avião. *Trovoada* é um

documentário que faz uso da linguagem do vídeo e que explora um controle do tempo na edição neste suporte.

Fig. 13 – *Frame Trovoada*: Vôlei/céu.

O tempo da imagem do voleibol dura quase o tempo de uma jogada, esse plano está em câmera lenta. Os jogos esportivos também lidam com o tempo de forma a dividi-lo: em partes em que há ações e outras em que há intervalos, no exemplo do vídeo: existe um tempo curto de ações de uma jogada de vôlei. Chama a atenção o grande espaço branco e cinza do céu que toma conta de quase o quadro inteiro e somente no final da jogada entram em quadro os braços das pessoas, antes apenas a bola estava em quadro a pular de um lado para outro, há no movimento da bola uma leveza, ela parece estar flutuando no ar, na imensidão do céu, assim como na imagem do mar, o céu é o espaço maior, grande em relação à figura humana.

A seqüência de imagens do mar com uma pessoa em um barco, parece-nos tratar-se de uma sequência de *frames* que constituem quadros realmente congelados que registram partes do movimento de uma pessoa remando no barco e registram a localização do barco no espaço da água e do quadro. São cerca de 20 *frames* e cada um pode ter sido captado em momentos mais ou menos distantes no tempo, são como saltos em um tempo contíguo, pois o barco se encontra em espaços mais ou menos distantes de um quadro a outro. Isso ocorre mais ou menos até o décimo sexto *frame*, já os últimos quadros dessa sequência registram momentos realmente contíguos no tempo. Cria-se uma temporalidade congelada, dividida e que no início não se mostra contígua, para o ser apenas no final da sequência. O som de mar e a música "minimalista" permanecem até o fim desse trecho de quadros fixos: que exibem e ressaltam o movimento do barco. É como se este estivesse em meio a uma "tempestade de tempos congelados" em um "tempo desorganizado". Depois surge a imagem de um barco em um mar calmo, tranquilo, onde se vê o horizonte, quase não há movimento, a tempestade acabou, é uma imagem que tem a duração normal das coisas e traz a calmaria.

Fig. 14 – *Frame Trovoada*: Mulher acorda.

Ressurge a imagem da mulher dormindo, agora se escuta o som do mar, podemos considerar esse plano como o mesmo plano que aparece no início de *Trovoada*, pois o ângulo é exatamente igual e é a mesma mulher na mesma posição. Todavia esse plano está é dividido em dois[22] e essa segunda parte dele parece-nos contígua à primeira: ocorre aproximadamente no decorrer da imagem anterior. Lembramos do plano do início do vídeo e os ligamos mentalmente, é uma operação de montagem feita pelo espectador que pode restituir a contiguidade entre esses "dois" planos de forma imaginária. Essa imagem reforça uma "não linearidade" videográfica e nos leva a imaginar uma narrativa: a mulher sonhou com as imagens anteriores, sendo que as últimas imagens foram a da "tempestade" que se transformou em calmaria e após isso ela acordou. Se há contiguidade em *Trovoada* ela é feita por uma operação do espectador e não é articulada na montagem como seria em um cinema narrativo tradicional. Esse "novo" plano da mulher dura por um tempo, muito mais do que o seu "primeiro" plano, sem que nada aconteça, então, ela acorda e diz: "*Tem várias horas que eu acho bem estranho estar viva, principalmente nas horas que...*".

Essas palavras "trazem novamente" os *flashes*, os tempos rápidos, instantâneos, que voltam após experimentarmos um tempo longo da imagem da mulher. Em um tempo arcaico as durações são múltiplas, os tempos vão e voltam em uma circularidade que sugere os ciclos da vida, o tempo pode ser dividido em instantes, intervalos e ausências, cria-se uma temporalidade livre, sem a prisão da contiguidade. Escuta-se novamente a trilha da música "minimalista", e a voz do poeta Waly. Surge um plano aberto e rápido de Waly gesticulando, esse plano é de novo "perfurado" pela luz que acreditamos simbolizar o tempo e que se articula através do som do trovão. Entra um plano com a luz do sol e um barco vazio, seguido

[22] Talvez os editores de vídeo e principalmente de cinema considerem esse plano como sendo outro plano, porque está em outro momento do vídeo e no interior da própria imagem.

por uma tela preta e o plano-detalhe de uma vela no canto do quadro, vemos o reflexo da vela difusa em um vidro, uma sobreposição, ou algum efeito que espelha a sua imagem, cria-se uma espécie de imagem fluida, que ressalta a "fluidez" da chama, do fogo. Nesse momento Waly fala sua poesia com eloqüência, surgem outros flashes, da vela, tela preta, um plano médio de Waly, tela branca, tudo é muito rápido, instantâneo como flashes fotográficos. A trilha "minimalista" aumenta de volume, cria-se uma espécie de clímax através dessa temporalidade instantânea de planos. Surge a imagem um ritual católico, a luz atrás das pessoas figuram suas silhuetas e formas. Essa imagem está em câmera lenta, desaparece em *fade out* e reaparece em *fade in*, a lentidão dessa imagem não retira o clímax da sequência.

No plano em que Waly está com a mão próxima da câmera e fala: "*posso passar de leve o vento por entre as frestas dos meus dedos (...)*". Talvez o significado do vento nessa poesia de Waly seja o do próprio tempo que atravessa as frestas dos dedos ao sentimos o envelhecer ou apenas o "passar do tempo". A imagem sobreposta a de Waly é novamente a da luz e surge sobre a mão do poeta: "o tempo passa por suas mãos", esse tempo não se distingue entre passado, presente e futuro, assim como no poema. O poeta termina sua poesia: "*os passos leves do tempo, por entre nos interstícios*". Nesse momento a luz se "expande" sobreposta à figura do poeta e deixa clara toda a imagem, finalizando sua inspirada fala.

Fig. 15 – *Frame Trovoada*: Homem/morte.

Junto à imagem de um senhor idoso que está no canto esquerdo do quadro escuta-se a voz de Antônio Cícero que fala sobre uma frase existencialista que diz que o homem vive para morte e que há interpretações "negativas" dessa frase. Mesmo sem as palavras de Cícero essa imagem do homem tem uma relação com a morte, tanto pela idade desse senhor como pela sua atitude, ele parece estar se concentrado, orando com a vela na mão, talvez esteja rezando pela morte de alguém. A imagem escurece aos poucos e a tela fica preta, no ocidente

a cor preta está relacionada à morte e ao luto. O *fade out* ressalta essa sensação e aos poucos vemos desaparecer algumas partes da roupa e da vela que são de cor branca. A tela fica toda preta, de repente, a imagem desse personagem é "acesa" junto ao som do trovão e desaparece. Geralmente associamos os planos de longa duração com planos cinematográficos, principalmente nos chamados "filmes de arte", em que o tamanho e a riqueza no interior da imagem leva a uma maior contemplação. Mas o vídeo também trabalha com planos longos e contemplativos. A refeida imagem dura, através dela percebemos a duração de um tempo contínuo, a morte significa uma impermanência, é o fim do tempo da vida, o que também caracteriza a irreversibilidade do tempo. Mesmo após um curto espaço de tempo em que a imagem foi escurecida suas formas permanecem na tela, talvez isso seja resultado do efeito de persistência retiniana[23] usado de forma consciente pelo artista.

A respeito da imagem de duas pessoas fazendo amor, em câmera lenta, consideramos que o ângulo escolhido nos mostra uma visão bem cuidada do ato sexual, a imagem não é vulgar. Significa um momento de concepção de uma vida, dos homens que através da criação de seus filhos tentam "permanecer no tempo" e superar a morte, é simplesmente uma imagem de vida.

Fig. 16 – *Frame Trovoada*: I do not kow.

O som do trovão articula mais *flashes* realizados com *frames* de luz e os chamados *flashes frames*[24] e aparecem imagens diversas bem curtas entre os *flashes*. Uma dessas imagens é um *frame* do vídeo: *I do not know what it is I am like*, 1986 do videoartista Bill Viola, por fim aparece novamente a imagem do barco no mar calmo. Mais uma vez imagens de duração prolongada são interrompidas por imagens instantâneas que imprimem um ritmo veloz e potente junto ao som de trovão. Essas imagens podem remeter a uma época: a imagem de Andy Warhol, aos eventos da natureza: a imagem do próprio relâmpago do vídeo

[23] Pouco tempo após fecharmos nossos olhos percebemos que a última imagem que víamos permanece em suas formas em nossa visão.
[24] *Frames* de tela branca.

de Bill Viola, que provavelmente serviu de inspiração para Nader, e a imagem do ser humano: do homem e a mulher. É uma mistura de temas em *flashes* desprovidos de qualquer contiguidade e sem continuidade espacial entre si, mas que caracterizam um pensamento sobre o tempo e as sensações que experimentamos na vida. Talvez indiquem lembranças da vida do próprio artista até aquele momento. De acordo com Santos sobre Bergson ao se referir a dois tipos de imagens, as do universo que percebemos e as sentidas pela afecção em nosso próprio corpo: "(...) o filósofo dirá que a superfície de nosso corpo, limite comum desse corpo e dos outros corpos, nos é dada ao mesmo tempo sob a forma se sensações e sob a forma de imagem" (SANTOS, 2003, p. 191). As imagens do trecho citado podem ser imagens da mente do realizador, de suas experiências e sentimentos.

Fig. 17 – *Frame Trovoada*: Vida.

No último plano do vídeo: um bebê, em um close extremo, faz movimentos com a boca, pode estar chupando uma chupeta, a imagem é tão próxima que impregna a tela com sua pele lisa, seus olhos parecem "cortes" nessa tela. A proximidade do close faz com que seu rosto se confunda com a própria imagem da tela do vídeo, seu rosto é a imagem da vida, do tempo futuro, do começo de mais um ciclo de vida e a cor branca que impera na tela desta "imagem-pele" nos faz sentir a suavidade dessa pele e a tranquilidade daquele rosto. É a imagem de um corpo novo, liso, que nos toca também em nosso corpo, em nossos sentimentos, ou pelo que se chama de afecção. Notamos que o começo dessa imagem está em câmera lenta, talvez para "fixa-la" e depois a velocidade volta ao normal, é quando a imagem é mostrada em toda a sua duração, em seu próprio tempo. Os olhos do bebê quase se fecham, mas ainda podemos ver esses dois "rasgos" na tela, é uma "imagem de vida" em oposição à "imagem da morte", que aparecera antes, mas, como aquela, esta termina com um *fade out* muito lento, ao seu fim temos a mesma sensação de que as formas da imagem permaneceram

na tela por um tempo a mais. É uma imagem que "expande" nosso campo visual, por ser um *close* tão próximo, percebemos até que é uma imagem maior em termos de espaço. É talvez uma imagem que mostre um "tempo de criação", é uma imagem que se transforma em sua duração e nos transforma.

Essas duas imagens "da morte" e "da vida" nos remetem ao vídeo *The Passing* de Bill Viola, vídeo que faz esses questionamentos sobre o tempo, a vida e a morte através de fatos autobiográficos do artista, como a morte da mãe e o nascimento de seu filho. É o que *Trovoada* questiona, especialmente na sua parte final, não sabemos ao certo se também são "imagens autobiográficas". Há uma "narrativa imaginária" sugerida pelas imagens, nela o bebê seria fruto da "concepção" do casal fazendo amor, onde o vídeo terminaria com uma ligação a um tempo futuro?

De acordo com Laymert Garcia dos Santos:

> Viola sabe que a evolução das técnicas consagra a relação entre tecnologia de hoje e mito primitivo, sabe que não há ruptura entre o arcaico e o moderno, sabe que através das técnicas o homem procura concretizar as potências do mito. (SANTOS, 2003, p. 186).

Assim como Bill Viola, pensamos que Nader também potencializa o mito, principalmente através da presença da cultura popular e do som do trovão, e cria uma temporalidade arcaica através de uma "forma moderna" que é a linguagem do vídeo.

Em sua forma *Trovoada* usa de sobreposições, fusões, articula *flashes* instantâneos após planos duradouros, usa o som do trovão como parâmetro que dá ritmo às imagens, usa as entrevistas para criar sequências de imagens em forma de ensaio, enfim nos parece um exemplo de tempos arcaicos, contínuos, instantâneos e duradouros, enfim tempos diversos que estão livres da linearidade e da contigüidade. Em *Trovoada* cria-se um tempo poético com durações lentas conectadas a ritmos rápidos. O vídeo parece nos levar a sensações que expandem a nossa consciência do tempo: como duração, instantâneo (que é dividido em mínimas partes) e do tempo manipulável, em suas variações rápidas e ritmadas na edição.

1 Um vídeo para Nick

Um filme para Nick[25] tem como objeto o processo de filmar, onde as imagens em vídeo carregam um tempo que mostra o que geralmente é escondido pela montagem. As imagens em vídeo são como uma espécie de documentário, mas desvelam a criação de situações fictícias e extrapolam os "limites" entre ficção e documentário. Não só as imagens em vídeo, mas o próprio filme, inclusive nos diálogos usa a metalinguagem sobre cenas cotidianas construídas com base no encontro entre dois amigos Wim Wenders: na época um jovem cineasta e Nicholas Ray: um cineasta americano de sucesso, mas que se encontra a beira da morte, além das pessoas que o cercam, sendo os principais: Susan Ray (atual mulher de Nick) e o assistente Tom Farrel. Este último não tem a visão de um olho, tal como Nick e o seu olhar se tornou monocular e coincide com o olhar da câmera de vídeo (DUBOIS, 2004, p. 218). A imagem de vídeo como já foi mencionado, tem menos definição que a de cinema: onde a profundidade de campo sugere a impressão de três dimensões. Tom Farrel representa a visão videográfica, pois possui uma vontade de filmar tudo que aparece em sua frente: como gravar a equipe de filmagem e todo o trabalho que se tem para se realizar um filme de ficção.

A equipe de filmagem, que cria e executa as imagens e cenas de um filme, geralmente não é mostrada nos próprios filmes, fica ausente da imagem cinematográfica. Em *Um filme para Nick* a equipe é colocada na imagem em um primeiro momento pela câmera de vídeo, porém, à medida que o filme avança, a câmera de cinema, talvez contaminada pelas imagens em vídeo, também começa a mostrar a equipe. No final do filme há uma cena (o Epílogo) realizada em cinema que é inteiramente feita com membros da equipe como atores.

A câmera de vídeo capta esses eventos prosaicos e os coloca em evidência, são imagens onde não há uma ação construída, nesse sentido as imagens em vídeo se aproximam do documentário, pois o que vemos são ações do cotidiano dos trabalhadores do cinema. A câmera de vídeo capta "tempos" que seriam desprezados por muitos montadores de filmes, de ficção principalmente. Porque além da baixa qualidade técnica das imagens, as "ações" que se apresentam não fazem avançar a narrativa, ao menos aparentemente. Portanto, o tempo no vídeo é aquele descompromissado dos grandes eventos, episódios ou da construção de "personagens memoráveis": ou seja, no vídeo nada há para lembrar, mas apenas registrar. E o registro em *Um filme para Nick* parece ter muito mais verdade do que uma lembrança

[25] Aqui refletimos sobre a segunda versão do filme, montada por Wim Wenders em 1980 e não a versão de 1979 do montador Peter Przygoda. Informações encontradas no livro: Cinema, vídeo, Godard de Philippe Dubois (DUBOIS, 2005, p. 126).

construída exclusivamente com o cinema[26]. O vídeo é uma linguagem que faz a apoteose do modo e da forma do registro, mais do que o evento registrado: não admira que o banal, o prosaico, o inadequado, o inesperado, o supérfluo escrevam uma estranha narrativa sem história, sem ficção e "sem tempo".

O filme de Wenders não é somente um filme sobre a morte de um cineasta reconhecido e não se trata de um documentário construído exclusivamente sobre Nick, mas talvez uma ficção contaminada pelo documentário sobre a amizade e parte das vidas de Nick e de Wenders. A morte é supérflua como evento dramático, mas se faz presente nas expressões dos personagens ao redor de Nick. O filme não pode ser classificado através dos gêneros de documentário e ficção, pois escapa desses limites. O filme parece um documentário de como os dois cineastas compartilham e constroem cenas de um filme de ficção, que revela o que eles mais têm em comum: a paixão pelo cinema. O vídeo quer compartilhar o espaço da tela de cinema, sem simultaneidade com a imagem de cinema, pois a montagem entre os suportes é alternada, mas para se diferenciar e se construir como imagem e linguagem. E o resultado disso pode ser uma imagem de vídeo que "se diferencia" e, assim, contamina com seus "tempos mortos" as imagens de cinema.

Dentro do filme existe "um vídeo-documentário de um filme", mas a imagem de vídeo participa do próprio filme, não sendo apenas um suporte para a imagem de cinema. Pensamos isso considerando a cena em que Wenders conversa com Nick no hospital, e este se encontra muito mal de saúde e sem condições de filmar. Essa cena é praticamente toda feita em vídeo, sendo o trecho contínuo mais longo do filme. E mostra "de forma direta" a situação dos dois "cineastas/personagens", é o momento em que Wenders expressa diretamente toda a sua angústia para Nick. Nessa cena o vídeo participa da narração do filme e a "sujeira" de sua imagem faz a cena se tornar mais dramática, isso nos remete ao que diz Youngblood:

> Antes da televisão, nós víamos pouco da condição humana. Agora nos vemos e escutamos isso diariamente. O mundo não é um palco, mas um documentário de TV (YOUNGBLOOD, 1970, p. 78).

Apesar de Youngblood usar esse pensamento em relação à televisão, pensamos que isso afeta também o vídeo, que tem outra linguagem, mas que compartilha o mesmo suporte e talvez um pouco da "intimidade invasiva" da televisão.

[26] O que talvez seja o caso da primeira versão do filme montada por Peter Przygoda.

Wenders usa a montagem alternada do cinema para criar uma ficção e uma sequencialidade, mas ambos (ficção e sequencias) são interrompidos por um "tempo morto e direto" que encontramos nas imagens em vídeo. Como aponta Dubois, Wenders usa a montagem alternada entre os suportes (DUBOIS, 2004, p. 126). Os planos de cinema são alternados com um ou mais planos de vídeo. Cria-se uma espécie de "choque perceptivo" e/ou "choque de suportes", pois a imagem bela e limpa de cinema é "contraposta" à imagem "suja" e de baixa qualidade[27]de vídeo.

Pensamos que há um choque de "tempos" através da contraposição dos suportes diferentes, entre uma imagem de um "tempo construído" (contíguo) e a imagem do vídeo de um "tempo morto e direto" (livre da contiguidade e ligado ao tempo presente ou à sensação deste). Já a simultaneidade da mixagem do vídeo se faz presente apenas em um rápido plano.

O uso da *voz over* no filme é uma forma encontrada pelo diretor de relatar suas próprias emoções, como em um diário audiovisual[28], sendo que a *voz over* e a *voz off* assinalam a continuidade entre os planos de vídeo e de cinema. Por exemplo: muitas cenas mostram a *voz off* que se iniciou com um personagem na imagem de cinema, mas que continua nos fragmentos de imagens "estilhaçadas" e descontinuas em vídeo, e termina no retorno das imagens de cinema. A continuidade e contigüidade narrativa acontecem em função do som, já nas imagens há uma evidente descontinuidade visual nas transições de planos de cinema para os de vídeo e vice-versa.

Entre os planos de vídeo, que mostram cenas de preparação de filmagem, não existe uma contiguidade e na maioria das vezes nem uma continuidade espacial. Em geral as cenas em vídeo são realizadas e mostradas antes do que acabamos de ver nas imagens de filme, pois os planos em vídeo mostram o tempo de preparação da cena fílmica. Em momentos do filme, como nos sonhos de Wenders, o tempo das imagens de registro se mistura ao tempo diegético. E mesmo as cenas filmadas como ficção tendem para o documentário, o filme joga com a dissolução dessas fronteiras. Percebemos que em alguns momentos o tempo de registro do vídeo faz o tempo narrativo "confundir-se e diluir-se".

Devido ao filme ser rodado em 35mm e não em uma bitola menor em que se tem menos nitidez de imagem e o vídeo da época ter baixa "qualidade" de imagem observa-se o

[27] Naquela época a imagem de vídeo era analógica e com uma definição muito baixa se comparado às imagens digitais da atualidade.

[28] De acordo com Ricardo Matsuzawa e Ananda Carvalho, vários autores denominam como diários filmados alguns filme de Wenders, sendo que o próprio diretor nomeia assim alguns de seus filmes (MATSUZAWA & CARVALHO, 2008, p. 01).

contraste visual entre o cinema e o vídeo. Mas ressaltamos que a textura da película difere da textura do vídeo, apesar de estarem mais próximas atualmente.

1.1 Leitura das imagens em vídeo de Um filme para Nick

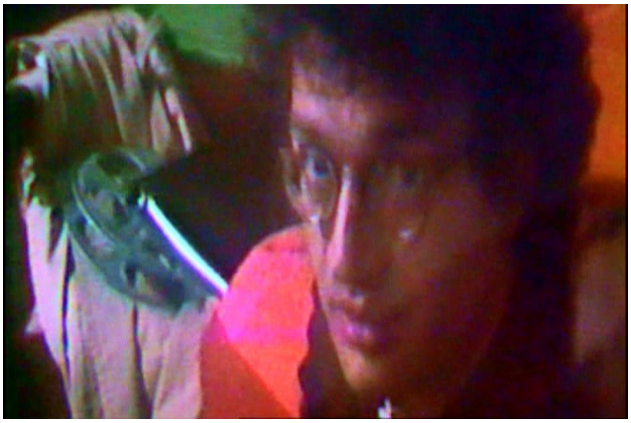

Fig. 18 – Fotograma *Nick*: Wenders close.

A primeira imagem de vídeo no filme surge com o sinal da imagem e de um ruído sonoro que se estabilizam, é como se a câmera tivesse sido ligada, essa imperfeição não é retirada na montagem. É o primeiro close do rosto de Wenders no filme, ele olha para Tom Farrel que o filma em vídeo, ao mesmo tempo em que responde Nick. O diálogo entre Wender e Nick, estava sendo realizado em cinema, com a linguagem desse suporte, esse close do rosto de Wenders pode ser considerado mais um plano de uma conversa articulada na montagem ao modo do cinema ficcional. Pois, esse plano surge em *raccord* após um plano de conjunto de Tom e Wenders. De acordo com Ricardo Matsuzawa, *Um filme para Nick* é estruturado como filme de ficção: "(...) o diretor destaca o lado ficcional, a trama dos personagens de Wenders e Ray tentando realizar um filme" (MATSUZAWA, 2008, p. 34). Já as imagens em vídeo a seguir mostram um *making of* que normalmente não estaria em um filme de ficção. Essa inserção do *making of* videográfico é realizada através de uma edição onde os cortes incorporam imperfeições e interrupções (ou intervalos), com o ligar e desligar da câmera.

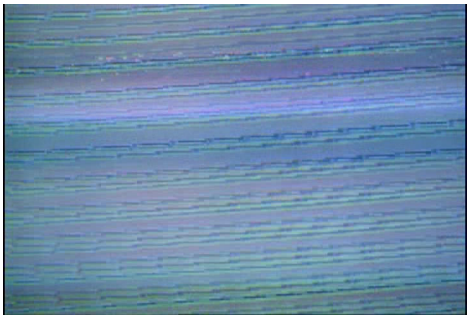

Fig. 19 – Fotograma *Nick*: Linhas de varredura.

Esses "intervalos" nas imagens em vídeo constituem um "ruído" em que aparece rapidamente uma tela preta e outra com traçados eletrônicos: que evidenciam as linhas de varredura da imagem videográfica e se assemelham à imagem de uma TV fora do ar. Essas interrupções no sintagma do cinema pelo vídeo fazem-se através de cortes que evidenciam o próprio aparato do vídeo. As sequências de imagens belas, limpas e bem enquadradas do cinema "rompem-se" com as imagens trêmulas, "mal" enquadradas e de baixa qualidade, próximas de um "vídeo amador". O tempo "morto" do vídeo interrompe e penetra o tempo cronológico do sintagma cinematográfico.

Estes planos em vídeo mostram o tempo do processo de filmagem: vemos Wenders dirigir Ray na cena em que acabamos de ver em cinema: quando Nick acorda com o despertador e começa seu diálogo com Wenders. É, portanto, um "tempo anterior" ao tempo diegético, é um tempo que normalmente não está presente nos filmes, é do próprio processo de feitura do filme, em que há espera e trabalho para se colocar a cena em ação, desse modo o vídeo parece mostrar o próprio processo de criação em cinema.

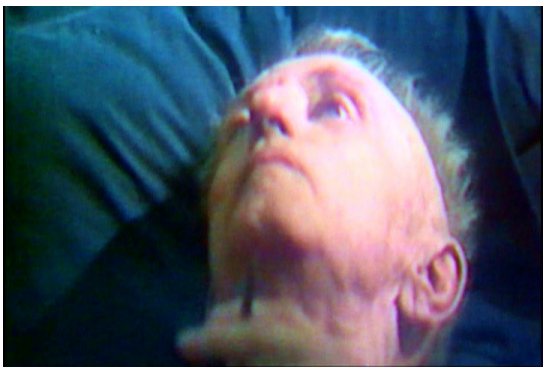

Fig. 20 – Fotograma *Nick*: *Close* de Nick deitado.

Nessa cena, a última das imagens em vídeo, mostra o rosto de Nick que continua a conversa iniciada ainda em um plano de conjunto em cinema, nesse momento o filme "volta a ser uma ficção" e a ter o tempo diegético como guia. Portanto, as imagens dessa cena começam com o tempo da história, passam pelo tempo "morto" de processo de filmagem, que

tem um tom "direto" e documental com interrupções, cortes descontínuos e "mal acabados", para depois voltar à imagem de filme. Esse tempo diegético é cronológico, sequencial e está no começo e no final dessa cena, mas é interrompido pelo "choque visual" das imagens em vídeo, que são mais rápidas e em maior quantidade (se considerarmos a duração dos planos de cinema do filme). Essa diferença perceptiva ocorre exatamente como consequência da mistura entre cinema e vídeo. Há uma mistura de um tempo ficcional, cinematográfico com uma temporalidade de *making of*[29] onde prolifera um tempo morto de registro direto.

No áudio escuta-se um ruído, que se assemelha a uma microfonia, o que destaca o aspecto amador da gravação em vídeo. Segundo Dubois: "vemos e ouvimos o desencadear do sinal que se estabiliza em um ruído surdo" (DUBOIS, 2004, p. 221). As imagens em vídeo são tão instáveis, fragmentadas e mal acabadas que formam um ruído, elas "se tornam o ruído" das imagens de cinema. A sua temporalidade instala uma interferência no tempo "organizado" do cinema, parece-nos que as imagens em vídeo são difíceis de rememorar, para isso é necessário vê-las mais que o normal, mas isso também ocorre devido às curtas durações dessas imagens em relação às de cinema.

Fig. 21 – Fotograma *Nick*: Medição.

O vídeo reaparece no filme, dessa vez as imagens surgem em corte seco (sem o efeito do sinal da imagem que se estabiliza), registra-se Nick em situação de espera, a câmera de vídeo nos aproxima da figura de Nick. O corte seco, mais próprio ao cinema[30], alterna as imagens de vídeo com as de cinema. Nesse trecho em vídeo se introduz a voz de Wenders: que fala sobre o medo de ir ver Nick, essa fala de Wenders liga as imagens do vídeo com as de filme, a voz começa sobre as imagens em vídeo, para depois continuar na imagem ficcional

[29] Registro da filmagem de um filme, que tem a pretensão apenas de ser um documento da filmagem, é realizado geralmente em vídeo.

[30] Pensamos que a fusão é mais própria ao vídeo e o corte seco ao cinema, apesar de ambos serem usados nos dois suportes.

da película. Nesse caso é uma *voz off* e não de um personagem fora de quadro (como na cena anterior), mas essa voz torna-se *voz in* quando se alterna para a imagem em cinema, é uma voz que "está no outro suporte". O vídeo registra a afeição de Wenders por Nick, esse trecho é quase um registro "de família", de um ente querido em uma situação em que não ocorre nada do ponto de vista do cinema de ficção, não há um evento ficcional e sim um tempo de espera. A câmera de vídeo não se afasta de Nick, o vídeo consegue mostrar o instantâneo de uma emoção ou de um sentimento, ao contrário da "frieza" da imagem do cinema.

Fig. 22 – Fotograma *Nick*: Limosine.

As próximas imagens em vídeo aparecem em corte seco e mostram a janela traseira da limusine em que estão os personagens, a trilha sonora que havia se iniciado nas imagens de cinema permanece e combina com o movimento que se vê na janela. Esse movimento e o rosto de Nick no canto da imagem criam uma simultaneidade de elementos visuais no mesmo quadro, mas isso não é um recurso de edição em vídeo, como o recurso das janelas eletrônicas que "permite uma divisão da imagem autorizando francas justaposições de fragmentos de planos distintos no seio do mesmo quadro" (DUBOIS, 2004, p. 80). Há uma montagem alternada entre as imagens em vídeo e os planos em filme, percebe-se que as imagens em vídeo são apenas registros de situações prosaicas o que lhes atribui um tom efêmero. São imagens "tortas" em relação ao eixo horizontal do chão, já nos planos de cinema a imagem se "alinha": a imagem do vídeo ignora as leis da perspectiva, ao contrário das imagens em filme. Nessa cena as imagens em vídeo aparentemente seguem a contiguidade temporal e não escapam muito à continuidade espacial do ambiente. No entanto, elas evidenciam uma liberdade de movimento de câmera próprio à portabilidade do vídeo e registram momentos de espera em que os personagens não se preocupam com a presença da câmera.

Fig. 23 – Fotograma *Nick*: Susan/tédio.

As imagens em vídeo possuem algo de espontâneo e instantâneo, mesmo que sejam encenadas, como no momento em que Susan Ray está próxima de Nick e pede para Tom desligar a câmera de vídeo, ou como no momento (provavelmente não encenado) em que Tom registra o tédio de Susan com a viagem. Nessa cena momento também está presente o corte semelhante ao desligamento da câmera, e o som surdo do sinal de vídeo, que evidência a precariedade da imagem e som em vídeo.

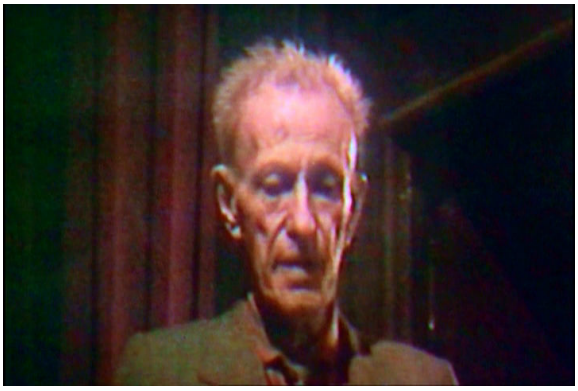

Fig. 24 – Fotograma *Nick*: Plano médio *Nick*.

Quando Nick palestra na universidade de Vassar novamente são alternados planos de vídeo e cinema. As imagens em vídeo mostram o rosto de Nick em plano médio e em alguns momentos opera-se um *zoom in*, no entanto a câmera não chega ao close, talvez para manter uma distância que caracteriza um respeito em relação a Nick. Em um dos planos de cinema Tom está no tripé e ao seu lado se vê o retorno da imagem de Nick, as imagens em vídeos estão presentes também em monitores, porém são quase todo o tempo o olhar da câmera de Tom. O plano médio de Nick em vídeo é o contra-campo do plano de Tom gravando, o vídeo é o "contra-campo" do cinema. A câmera de cinema também é mostrada junto à equipe de filmagem e novamente como contra-campo desse plano aparece a imagem em vídeo de Nick. Existe uma alternância realizada na montagem entre o olhar do vídeo e o olhar do cinema em

diálogo. Mas ao contrário do cinema, o vídeo mostra os instantes como partes de um tempo que não evidência suas marcas, pois escapa da narração.

Fig. 25 – Fotogramas *Nick*: televisão.

No trecho em que Wenders e Tom vêem essas imagens da palestra, Wenders observa sozinho Nick dizendo sobre um homem que quer recuperar sua auto-estima antes de sua morte. Em *voz off* Wenders reflete sobre a verdade que não escapa ao olhar da câmera: Nick tem pouco tempo de vida. Wenders não comenta que câmera mostra isso: a de vídeo ou de filme? Mas, a sensação que se tem, por essa imagem eletrônica, é que ela potencializa no filme, talvez pela baixa qualidade da imagem, o significado de iminência da morte de Nick, e também por mostrá-lo de forma mais "direta" e improvisada. Nessa cena a imagem em vídeo foi complementada com a *voz off* e alguns planos de cinema para ser colocada no fluxo de uma narrativa. A imagem em vídeo sugere que Nick está à beira da morte, mas não narra isso, apenas registra, nesse sentido pode ser que ela seja mais impiedosa que a câmera de cinema. Ela mostra, como diz Dubois: o que está por detrás da imagem do cinema (DUBOIS, 2004, p. 225).

As imagens de vídeo nas cenas da limozine, da palestra e de Tom e Wenders vendo as imagens em vídeo de Nick estão montadas com ajuste ao tempo diegético e cronológico do cinema, elas "quase complementam" a narrativa, mas mesmo assim podemos sentir as diferenças do tempo entre a imagem do cinema, mais contemplativo e as imagens em vídeo que transmitem uma sensação de "tempo presente". O filme segue uma progressão linear de acontecimento que se rompe com a inserção dos planos em vídeo nas cenas, isso ocorre desde os planos iniciais que introduzem o vídeo no filme.

Fig. 26 – Fotograma *Nick*: Câmera*Ray*.

Na sequência em que Wenders sonha, o sonho é introduzido por imagens em cinema, mas uma imagem em vídeo é sobreposta, ao que parece em *chroma key,* provavelmente é a imagem de vídeo em que Nick palestra. Wenders usa o recurso do *chroma key* (ou incrustação[31]) próprio à edição vídeográfica, é a única imagem realmente manipulada, que cria um momento de simultaneidade com duas imagens sobrepostas[32] de dois suportes diferentes, forma-se uma imagem única. A imagem em vídeo transparente de Nick lhe confere um aspecto "fantasmagórico", talvez um "fantasma" criado pelo próprio Wenders em seu sonho, mas logo depois a imagem em vídeo ganha mais consistência e preenche toda a tela. O vídeo e a imagem de Nick se tornam consistentes. A fala de Nick nessa imagem: "virar de novo e sentir vontade de chorar ou se encher de raiva", faz uma ligação com outra imagem em vídeo, em que Wenders dirige Nick e pergunta se ele pode virar a cabeça em sua direção, é uma imagem com a câmera na mão, que treme e mostra Nick deitado na cama. Através do som de uma claquete batendo é realizado um novo corte nas imagens em vídeo, feito com um *flash frame* (tela branca rápida). É a última imagem do sonho de Wenders e é muito semelhante a uma das primeiras imagens (feitas em cinema) do sonho. Dessa vez não se escuta o som de ruído do sinal e sim uma trilha, parece-nos que Wenders tentou colocar essas imagens eletrônicas como sonho porque não consegue extrair delas um tempo narrativo, contíguo.

Após esses planos há uma cena feita quase inteiramente em película em que Wenders acorda e depois percebe que está em um "outro sonho", portanto, essa primeira sequência

[31] De acordo com Dubois é a figura de mescla de imagens mais específica ao funcionamento eletrônico da imagem, e consiste em uma separação entre parte de uma imagem e outra, segundo um tipo de freqüência da crominância e luminância (DUBOIS, 2004, p. 82).

[32] Não consideramos aqui as fusões entre as imagens de cinema que são apenas passagens rápidas de uma imagem à outra.

(com mais imagens em vídeo) seria a de um sonho dentro de outro sonho. No "sonho anterior" as imagens tremidas e precárias do vídeo podem reforçar a sensação visual de "sentido onírico".

Fig. 27 – Fotograma *Nick*: Equipe de filmagem.

No "segundo sonho" existe um plano em vídeo que é novamente uma "subjetiva" da visão da câmera de Tom que filma Nick. Depois ha uma imagem de *making of* em vídeo, é como se o vídeo fosse o "contracampo" do cinema. É uma imagem instantânea de registro que interrompe rapidamente o tempo diegético e, novamente, mostra um "outro tempo", aquele do processo de filmagem. Existe novamente uma metalinguagem clara, o filme que Wenders faz para Nick é uma reflexão sobre o próprio cinema: realizada pelo vídeo e impregnada por sua imagem "suja" e seus "tempos mortos", mas que trazem lembranças com registro de tempos vivenciados no processo de filmagem. Os sonhos no filme são marcados por uma trilha com uma música: um jazz com sons "dissonantes" que expressam confusão, e por algumas vozes (dos momentos de *making of*) que se apresentam com um "eco sonoro".

A cena em que Wenders encontra Nick no hospital é realizada quase toda em vídeo, e apresenta um tempo contínuo se considerarmos os planos da conversa dos dois personagens. Porém, as interrupções na ação dramática estão ali: há um corte, aquele feito como se a câmera tivesse sido desligada, e as interferências na imagem que podem ser problemas na fita de vídeo, a imagem fica semelhante a uma TV "fora do ar". Essa cena se inicia com um "tempo morto": a maioria dos montadores teria excluído a imagem inicial devido à escuridão da imagem e à irrelevância das falas para a narrativa.

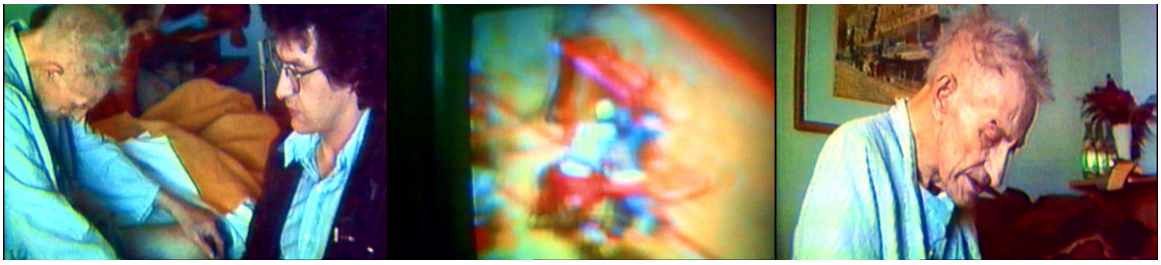

Fig. 28 – Fotogramas *Nick*: Interrupção.[33]

A intimidade da cena é possibilitada pela portabilidade da câmera de vídeo e por não haver uma preocupação com a qualidade técnica das imagens. Apesar da dramaticidade da cena há uma dispersão causada pela visão das imagens do ambiente, o tempo do registro é mais importante do que a duração da cena. Essas imagens do ambiente são planos "de cobertura": dos prédios ao redor, de um jogo de hockey na TV que está ligada, dos aparelhos médicos, todos esses planos são mais imperfeitos ainda do que os que registram a conversa. Eles são alternados com os planos dos dois personagens conversando: após começar com um plano de conjunto a conversa é mostrada em campo/contracampo, mas interrompido por um ruído na imagem, por um plano de um jogo que passa na televisão, depois por um plano que mostra parte dos aparelhos do hospital. A "dispersão de imagens" provocada pelos "planos de cobertura" reforça a ausência do tempo diegético nas cenas e planos em vídeo, o que transforma o filme em um exercício, despreocupado, de registro e sem intenções claramente narrativas. Em certo momento Wenders fala sobre o fato das imagens que fizeram (no começo do filme) estarem bem limpas e belas e sobre como isso é resultado do medo e de não ter coisas a dizer. Em oposição aos planos do cinema as imagens em vídeo são bem precárias: nesse trecho são mostradas imagens do chão e da parede do hospital e em alguns momentos não se distingue o que a imagem mostra. O vídeo, apesar de precário, potencializa o significado da imagem, pois possui um tom "direto", às vezes até intrometido, de acordo com Dubois:

> Estas captações em vídeo dão a impressão tão forte de intrusão (pelo olhar e pela escuta) na intimidade da conversa que elas estão como a vigilância quando deixa as portas fechadas da central de controle para oferecer seu ponto de vista ao público, no limite da obscenidade (DUBOIS, 2004, p. 220).

[33] Essa sequência de fotogramas não corresponde a sequência dos planos no filme, mas procura mostrar a idéia de interrupção pelos "planos de cobertura".

É como se essa "desorganização" dos planos em vídeo exprimisse a confusão na mente de Wenders em relação se devia ou não filmar Nick nesse estado, porém, essa "confusa" parece ser o que aproxima Wenders intuitivamente da linguagem do vídeo. Na lógica da montagem do cinema, no esquema do campo/contra-campo é inserido o tempo dispersivo das imagens em vídeo.

Ao apreendermos a cena como um todo, ela parece um vídeo amador, mas que consegue mostrar o drama dos cineastas, não sabemos ao certo o quanto essa cena é documental ou ficcional. De acordo com Dubois, essas imagens em vídeo se contrapõem às de cinema:

> (...) o papel negativo, pessimista, orientado para o passado (para a morte) e manifestando a decepção de Ray por não ter podido prosseguir com a filmagem, se exprime numa imagem eletrônica, urdida, cintilante, enrugada, como que empoeirada pelas oscilações fugitivas, e ao mesmo tempo tão direta, autêntica e indubitável que parece impregnada, em seu próprio corpo pela doença: uma imagem suja (DUBOIS, 2004, p. 221).

Após essa cena dramática e sincera segue-se uma sequência em película que é de tom bem triste, pois vemos Wenders sozinho no apartamento vazio de Nick, ele lê o diário do cineasta e olha para a cadeira vazia de diretor com o nome de seu amigo, ela está solitária no apartamento e a trilha musical insere um som contínuo que expressa tristeza. A dramaticidade das imagens em vídeo da cena anterior parece ter "contaminado" com tristeza a cena que se segue em película. Portanto, a cena anterior participa diretamente e influi no tempo diegético, apesar das imagens de vídeo escaparem ao tempo da história.

Fig. 29 – Fotograma *Nick*: Câmera e assistente.

Na cena filmada no teatro onde os dois cineastas voltam a se encontrar, a imagem em vídeo mostra o rosto de Nick pelo "outro lado" no espaço: a 180° de onde a câmera de cinema estava posicionada para captar seu rosto no plano fílmico anterior. Alternado com mais um plano em cinema de Nick, vemos outro plano em vídeo com o câmera e outra pessoa da equipe. É mais uma imagem de "contra-campo" do olhar da câmera de cinema, mas que, como muitos dos planos videográficos no filme, é montada alternadamente aos planos em película, na lógica da linguagem cinematográfica. Porém, junto a essa imagem da equipe surge outra que mostra as cadeiras vazias no teatro e que talvez remeta a um tempo futuro da cena, uma espécie de *flashfoward* que desmonta a lógica da contigüidade.

Fig. 30 – Fotogramas *Nick*: Cine-vídeo.

Em um momento posterior nessa cena do teatro, após Tom ser mostrado filmando, está um plano muito rápido em vídeo que mostra Wenders dirigindo a equipe filmando algo fora de quadro, próximo ao chão, sendo precedido pelo plano, em cinema, que mostra as pernas do ator se desvencilhando da calça. Parece-nos uma tentativa de inserir um plano em vídeo que tenha uma continuidade temporal com a cena, pois a equipe e Wenders estão filmando o que acontece depois, na imagem em cinema, porém ao observarmos essa imagem perceberemos que espacialmente eles não estão em continuidade, pois a lousa, parte do cenário onde está o ator, está em uma posição diferente da imagem que aparece anteriormente (em cinema) do ator mostrando uma ferida de tiro em sua perna. Essa imagem expressa novamente uma metalinguagem (equipe de filmagem) e seu tempo.

Pensamos que as imagens em vídeo em que se vê a equipe de filmagem e que operam uma metalinguagem não duram muito, pois quebram o tempo diegético e a identificação do espectador, inserindo no filme um tempo desconhecido, de um suporte que era relegado, recusado, considerado amador. Acreditamos que *Um filme para Nick* cria um estranhamento que afasta a identificação narrativa e o vídeo é o grande responsável por isso. Ao final do filme não deixamos de sentir uma sensação de que ele ainda não foi terminado, mas sabemos,

através das falas da equipe no Epílogo, que é impossível terminar o filme com Nick, pois, segundo o que dizem os membros da equipe, ele já tinha morrido. Wenders termina o filme com essa conversa entre a equipe em que ele próprio está presente. Nessa cena final apesar de os planos em vídeo não estarem presentes, a metalinguagem, introduzida pela imagem eletrônica, já se encontra em uma cena inteira das imagens de cinema.

O cinema de Wenders parece se contaminar pelo tempo e linguagem do vídeo, mesmo que o diretor praticamente não tenha usado a simultaneidade da montagem videográfica, usando a montagem alternada entre os suportes, os tempos de intervalo ou interrupção e dispersão do vídeo estão presentes, assim como os "tempos mortos" do *making of*, que é freqüentemente gravado em vídeo. Os "tempos mortos" acabam por influenciar as imagens de filme, o filme, em seu decorrer, se torna um *making of* de si mesmo. Os cortes no interior de cenas de vídeo e entre o vídeo e o cinema assinalam interrupções visuais e do tempo diegético e contíguo. São misturadas não só as imagens do vídeo e do cinema, mas seus tempos e linguagens, criando uma "simultaneidade" entre os suportes. Se tomarmos o filme como um todo ele mistura imagens e tempos de vídeo e de cinema, criando uma "simultaneidade" entre os suportes. Muitos trechos adquiriram a força de um tempo presente que revela o que há por trás da imagem do cinema e exploram o tempo morto da filmagem. Em *Um filme para Nick* o cinema de autor encontra o vídeo e sua temporalidade livre e que "busca se libertar" da contiguidade temporal de uma montagem de cinema narrativo e de um tempo "perfeito", "organizado".

CONCLUSÃO

Este trabalho busca entender a construção do tempo no cinema e no vídeo, considerando-os como suportes diferentes que operam distintas linguagens, mas que dialogam entre si. Em um primeiro momento, procuramos distinguir os suportes do cinema e do vídeo em suas especificidades. Compreendemos que a linguagem do cinema tradicional (cinema narrativo clássico) se distingue, em seu modo de articular o tempo, da linguagem da videoarte e do cinema experimental. O cinema tradicional desenvolve um tempo contíguo ao basear-se na sequencialidade narrativa, já o cinema experimental parece-nos seu "contraponto", pois opera um tempo contínuo e constrói imagens simultâneas, que rompem com a continuidade narrativa no interior de suas sequências. Pensamos que a videoarte opera, tal como o cinema experimental, uma ruptura com o tempo contíguo, através da simultaneidade das imagens que é potencializada pelos recursos videográficos e uma ligação essencial com o tempo presente, que permite que o vídeo seja um suporte capaz de operar imagens e sons "ao vivo". Pensamos que o cinema experimental e a videoarte formariam um meio audiovisual específico caracterizado pela simultaneidade das imagens e por trabalhar sensações visuais plásticas ao invés de representações narrativas e principalmente por romper com a lógica da contiguidade através de uma temporalidade "não linear".

No primeiro capítulo desta dissertação procuramos entender essas questões tendo em vista que a narração é uma representação ligada ao tempo contíguo. Pensamos sobre o *falso raccord*, elemento de ruptura na contiguidade da sequência que é usado por cineastas, como Jean-Luc Godard, que rompem com uma narrativa clássica. Usamos a visão de André Parente para termos um panorama do cinema experimental, enfocando que o sintagma desse tipo de cinema é construído de forma não linear, em oposição ao cinema tradicional. Observamos as tendências do cinema experimental, apontadas por Parente: o cinema-matéria, o cinema subjetivo e o cinema do corpo. Em seguida nos detemos sobre o cinema de Andy Warhol e o seu trabalho com a duração do plano, com destaque para seus filmes que utilizam o plano-sequência, citamos, também, algumas interrupções realizadas pelo artista nos sintagmas de seus filmes. Por fim, apresentamos a compreensão de cinema expandido, criada por Gene Youngblood, para compreender o que ele denomina de cinema sinestésico[1], que equivale ao que denominamos de cinema experimental. Um cinema que, de acordo com Youngblood, tem

[1] Tradução para *Synesthetic cinema*.

as seguintes características: não pode ser restrito ao drama, à história e ao argumento, e constrói seus sintagmas de modo a utilizar o que o autor denomina: percepção simultânea dos opostos harmônicos que se liga à percepção simultânea do conceito e do desenho (ou forma) do filme pelo espectador, que desenvolve uma percepção da simultaneidade das imagens e sons tanto no vídeo como no cinema.

No segundo capítulo procuramos enfocar o vídeo, caracterizamos a tecnologia do suporte videográfico para depois investigarmos a videoarte, procuramos entender como a geração de artistas, pioneira do vídeo no Brasil, realizava seus vídeos que, na época eram feitos em "planos-sequências" e em tempo contínuo. Observamos o tempo nas manifestações do vídeo: nas videoperformances da primeira geração; nas videoinstalações, observamos a simultaneidade da gravação e da exibição do vídeo, e a sensação de tempo presente que elas podem provocar; nos detemos na análise das sessões de *Live Images* em apresentações "ao vivo" dos *VJs*. Refletimos sobre o vídeo e a televisão, observando a crítica proposta por videoartistas em relação à televisão e apontando síntese temporal da publicidade na televisão. Procuramos entender o formato do videoclipe, como uma forma videografica de tempo ágil e sua ligação intrínseca com a música. Destacamos a construção inovadora do vídeo *Parabolic People* como um conhecido exemplo da linguagem do vídeo, sua simultaneidade e sobre os recursos da edição de vídeo reunidos no termo montagem expressiva de Ivana Fechine. E fizemos breves considerações sobre dois artistas da terceira geração do vídeo brasileiro, que usam com diferentes noções de tempo a edição "não linear" em vídeo digital. Refletimos, por fim, sobre os ambientes e espaços onde encontramos a videoarte na contemporaneidade e realizamos considerações sobre documentários que chamamos de experimentais, enfocando como eles articulam o tempo de suas imagens.

No terceiro e último capítulo realizamos a análise do vídeo *Trovoada* de Carlos Nader, verificamos a intimidade e a cumplicidade nas entrevistas presente nessa obra e, sobretudo o trabalho da linguagem do vídeo que faz uso da manipulação do tempo de forma simultânea e observamos a "diversidade de tempos" nessa obra, que tem o próprio tempo como tema. Em seguida analisamos o filme *Um filme para Nick* de Wim Wenders, procuramos entender o funcionamento dessa "mistura de tempos" no "confronto" visual e temporal operado em uma montagem alternada entre o cinema e o vídeo.

Acreditamos que esse trabalho nos possibilitou uma visão mais clara do funcionamento do tempo nas linguagens do vídeo e do cinema e criou um pensamento crítico sobre as "linguagens tradicionais" do cinema e da televisão. Procuramos com esse estudo

contribuir para a reflexão do espectador, visto mais como um leitor de imagens e sons que opera um pensamento sobre o audiovisual. Não pensamos em minimizar a importância do cinema clássico e narrativo, porém acreditamos que o cinema experimental e a videoarte nos possibilitam uma diferente compreensão do tempo que, livre da lógica da contiguidade, nos leva a criar e a imaginar temporalidades criativas, ritmos "visuais musicais", privilegiando construções de tempos livres, talvez relacionadas mais a formas de um pensar e da consciência do que a uma imitação da realidade. Como observa Youngblood a respeito do cinema sinestésico: é um cinema que transcende a noção de realidade, não é um cinema que "corta o mundo em diversos fragmentos", efeito que Bazin atribuiu à montagem (YOUNGBLOOD, 1970, p 86). Talvez esse "tempo diferente" esteja ligado àquilo que o autor chama de sincretismo sinestésico, onde as manifestações da consciência de alguém podem ser aproximadas sem distorção. O tempo embutido nos filmes experimentais e na videoarte consistiriam em manifestações ou expressões da consciência de seu realizador, livres de uma ditadura do "tempo exterior".

Da montagem a mixagem

Nesse trabalho consideramos que no cinema existem montagens diferentes do modelo clássico considerando a montagem dos cineastas russos dos anos 1920. Em nosso entendimento, as sequências de filmes que trabalham com planos curtos, que marcam nossa percepção com uma forte "intensidade de tempo", se assemelham as sequências de uma edição sincopada do vídeo, devido ao ritmo provocado por uma "intensidade emocional". Pensamos que um exemplo é a célebre sequência da escadaria de *Odessa* do filme *O encouraçado Potemkin* (1925) de Serguei Eisenstein. Além de ser um exemplo clássico e contundente de montagem que, diferente da montagem de Griffth, é baseada na colisão de planos e denomina-se montagem intelectual, opera na criação de significados através do visual ao invés de uma representação da realidade.

Também no cinema francês do mesmo período o cineasta Jean Epstein, com seu filme *A queda da casa de Usher*, 1928, realiza uma montagem onde o ritmo visual dos planos está ligado à música, apesar de estar no período do cinema mudo, e que já faz uso expressivo da sobreposição (simultaneidade) e do efeito de câmera lenta (manipulação do tempo).

A respeito da sobreposição concordamos com o pensamento de Youngblood. De acordo com o autor, no cinema tradicional a sobreposição nos transmite a impressão de dois filmes ocorrendo ao mesmo tempo no mesmo quadro, com suas conotações psicológicas e fisiológicas coexistindo separadamente. Já no cinema sinestésico a sobreposição corresponde a uma imagem total em metamorfose (YOUNGBLOOD, 1970, p. 87). Pensamos que a simultaneidade na videoarte e no cinema experimental constrói essa temporalidade da imagem total, em que dois tempos se complementam e formam um "tempo total".

Mas destacamos a "montagem experimental" no cinema de Dziga Vertov que nos parece ser a montagem que mais se aproxima da edição em vídeo. Segundo Vertov, dentre as inúmeras características da sua proposta do *Cine-olho*, que propõe um novo cinema diferente da ficção e do documentário clássico, está o próprio tempo como uma parte do cinema a ser estudada. Como diz o Vertov (1983, p. 261):

> 'Cine-Olho' como cine-análise
> 'Cine-Olho' como 'teoria dos intervalos'
> 'Cine-Olho como teoria da relatividade na tela, etc...

Para construir seu cinema radical Vertov faz uso das manipulações diretas nos fotogramas, com acelerações e desacelerações nas imagens, criando efeitos visuais que preconizaram os efeitos de manipulação em vídeo.

Pensamos que é a partir de Vertov e, posteriormente, com o desenvolvimento do cinema experimental em suas diversas tendências que se trabalha com uma montagem mais próxima da edição em vídeo, e, portanto, com um tempo (simultâneo) mais próximo do vídeo e principalmente da videoarte. Acreditamos que o tempo simultâneo e rápido tenha sido preconizado pelo cinema experimental, porém foi desenvolvido e potencializado com o vídeo, este nos parece o ponto de interface mais forte entre as duas linguagens.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AUMONT, Jacques. **A estética do filme.** Campinas-SP: Papirus, 2002.

_____. **A imagem.** Campinas-SP: Papirus, 2001.

BARNOUW, Erik. **Documentary:** a history of the non-fiction film. Oxford University Press, 1993.

BATESON, Gregory. **Mente e natureza.** Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1986.

BELLOUR, Raymond. **Entre-imagens.** Campinas-SP: Papirus, 1997.

BERGSON, Henri. **Matéria e memória.** São Paulo: Martins Fontes, 1990.

BRISSAC, Nelson Peixoto. As imagens de TV têm tempo? In: NOVAES, Adauto (Org.). **Rede imaginária.** São Paulo: Cia das Letras, 1991.

BURCH, Noel. **Práxis do cinema.** São Paulo: Perspectiva, 1992.

CARVALHO, Ananda; MATSUZAWA, Ricardo. Experimentações sobre o cinema e o vídeo em notas sobre roupas e cidades. In: CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO SUDESTE, 13., São Paulo, 2008. **Anais....** São Paulo: Intercom, 2008.

CÍCERO, Antônio. O sentido da vanguarda. **Folha de S. Paulo**, São Paulo, 3 maio 2008. Ilustrada, p. E19.

DANCYGER, Ken. **Técnicas de edição para cinema e vídeo.** Rio de Janerio: Elsevier, 2007.

DANTAS, Marcelo (Org.). **Território do invisível:** catálogo. Rio de Janeiro: Centro Cultural Banco do Brasil, 1994.

DELEUZE, Gilles. **A imagem-movimento:** cinema 1. São Paulo: Brasiliense, 1985.

_____. **A imagem-tempo:** cinema 2. São Paulo: Brasiliense, 2005.

DUBOIS, Philippe. **Cinema, vídeo, Godard.** São Paulo: Cosac Naif, 2004.

EISENSTEIN, Sergei. **O sentido do filme.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1990.

_____. **A forma do filme.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.

FARGIER, Jean-Paul. Poeira nos olhos. In: PARENTE, André (Org.). **Imagem máquina.** São Paulo: Ed. 34, 2004.

FECHINE, Yvana. O vídeo como projeto utópico de televisão. In: MACHADO, Arlindo. **Made in Brasil.** São Paulo: Itaú Cultural, 2003.

FERRARA, Lucrecia D'Alessio. **Comunicação, espaço, cultura.** São Paulo: Annablume, 2008.

_____. **Espaços comunicantes.** São Paulo Annablume, 2007.

FLUXUS. In: ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural - Artes Visuais: termos e conceitos. 21 maio 2008. Disponível em: <http://www.itaucultural.org.br/aplicExternas/enciclopedia_IC/index.cfm?fuseaction=termos_texto&cd_verbete=3652>. Acesso em: 2 ago. 2008.

FREIRE, Marcius. Relação, encontro e reciprocidade: algumas reflexões sobre a ética no cinema documentário contemporâneo. **Revista Galáxia**, São Paulo, v. 7, n. 14, p. 13-28, dez. 2007.

GOIFMAN, José Henrique. **Valetes em slow motion:** o espaço e a morte do tempo na prisão a partir de experiências com o vídeo. 1994. Dissertação (Mestrado em Multimeios) – Instituto de Artes, Universidade de Campinas, Campinas-SP, 1994.

IEMANJÁ. In: WIKIPÉDIA: a enciclopédia livre. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Yemanj%C3%A1>. Acesso em: 29 jan. 2009.

KERCKHOVE, Derrick. **A pele da cultura**. Lisboa: Relógio D'Água, 1997.

LIMA, Paulo Santos O fim do sem fim, de Beto Magalhães, Cao Guimarães e Lucas Bambozzi (Brasil, 2001). **Revista Cinética**, [s.l.]. Disponível em: <http://www.revistacinetica.com.br/fimdosemfim.htm>. Acesso em: 15 dez. 2008.

MACHADO, Arlindo. (Org). **Made in Brasil.** São Paulo: Itaú Cultural, 2003.

_____. As imagens técnicas: da fotografia à síntese numérica. In: _____. **Pré-cinemas & pós-cinemas**. Campinas-SP: Papirus, 1997.

_____. **A televisão levada a sério**. São Paulo: Ed. Senac, 2005.

_____. **O quarto iconoclasmo e outros ensaios hereges.** Rio de Janeiro: Rios Ambiciosos, 2001.

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

MATSUZAWA, Ricardo Tsutomu. **Um território comum:** memória pessoal e memória cinematográfica nos filmes de Wim Wenders dos anos 80. 2008. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, 2008.

MCLUHAN, Marshall. **Mcluhan por Mcluhan**: conferências e entrevistas. Rio de Janeiro: Ediouro, 2005.

_____. **Os meios de comunicação como extensão do homem**. São Paulo: Cultrix, 1996.

MELLO, Christine. **Extremidades do vídeo.** 2004. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica) – Pontifícia Universidade Católica, São Paulo, 2004.

MORAN, Patrícia. A montagem dos VJs: entre a estimulação ótica e a física. In: COMPÓS, 13., São Bernardo do Campo, 2003. **Anais....** São Bernardo do Campo: Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação, 2003. Disponível em: <http://www.compos.org.br/data/biblioteca_640.pdf.>. Acesso em: 10 dez. 2008.

NADER, Carlos. **Território do invisível.** Produção: Magnetoscópio. Co-direção: Marcello Dantas. Rio de Janeiro: [s.n.], 1994. 1 vídeo (26 min.).

NAKAGAWA, Fábio Sadao. **As espacialidade em montagem no cinema e na televisão.** 2008. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica) – Pontifícia Universidade Católica, São Paulo, 2008.

PAÏNI, Dominique. Reflexões sobre o "cinema exposto". In: MACIEL, Katia (Org.). **Cinema sim:** narrativas e projeções: ensaios e reflexões. São Paulo: Itaú Cultural, 2008.

PARENTE, André. **Narrativa e modernidade:** os cinemas não-narrativos do pós-guerra. Campinas-SP: Papirus, 2000.

ROSS, David A. (Org.). **Bill Viola.** New York: Whitney Museum of American Art, 1997.

SANTAELLA, Lucia; NÖTH, Winfried. **Imagem:** cognição, semiótica, mídia. São Paulo: Iluminuras, 2001.

SANTOS, Laymert Garcia dos. Entrando na arca russa. In: MACHADO, Alvaro (Org.). **Aleksandr Sokúrov**. Textos de Alvaro Machado, Laymert Garcia dos Santos e Leon Cakoff. São Paulo: Cosac Naify. 2002.

SANTOS, Laymert Garcia dos. **Politizar as novas tecnologias**: o impacto da infromação digital e genética. São Paulo: Ed. 34, 2003.

SILVEIRA, Regina. **Transit**. Disponível em: <http://reginasilveira.uol.com.br> .Acesso em: 21 jun. 2008.

SMITH, Patrick S. **Os filmes de Warhol**. 2005. Disponível em: <http://www.rizoma.net/interna.php?id=206&secao=camera>. Acesso em: 15 jul. 2008.

VERTOV, Dziga. Nascimento do cine-olho (1924). In: XAVIER, Ismail. **A experiência do cinema.** Rio de Janeiro: Embrafilme, 1983.

YOUNGBLOOD, Gene. **Expanded cinema.** New York : Dutton, 1970.

ZANINI, Walter. Videoarte: uma poética aberta. In: MACHADO, Arlindo. (Org.). **Made in Brasil.** São Paulo: Itaú Cultural, 2003.

Livros Grátis

(http://www.livrosgratis.com.br)

Milhares de Livros para Download:

Baixar livros de Administração
Baixar livros de Agronomia
Baixar livros de Arquitetura
Baixar livros de Artes
Baixar livros de Astronomia
Baixar livros de Biologia Geral
Baixar livros de Ciência da Computação
Baixar livros de Ciência da Informação
Baixar livros de Ciência Política
Baixar livros de Ciências da Saúde
Baixar livros de Comunicação
Baixar livros do Conselho Nacional de Educação - CNE
Baixar livros de Defesa civil
Baixar livros de Direito
Baixar livros de Direitos humanos
Baixar livros de Economia
Baixar livros de Economia Doméstica
Baixar livros de Educação
Baixar livros de Educação - Trânsito
Baixar livros de Educação Física
Baixar livros de Engenharia Aeroespacial
Baixar livros de Farmácia
Baixar livros de Filosofia
Baixar livros de Física
Baixar livros de Geociências
Baixar livros de Geografia
Baixar livros de História
Baixar livros de Línguas

Baixar livros de Literatura
Baixar livros de Literatura de Cordel
Baixar livros de Literatura Infantil
Baixar livros de Matemática
Baixar livros de Medicina
Baixar livros de Medicina Veterinária
Baixar livros de Meio Ambiente
Baixar livros de Meteorologia
Baixar Monografias e TCC
Baixar livros Multidisciplinar
Baixar livros de Música
Baixar livros de Psicologia
Baixar livros de Química
Baixar livros de Saúde Coletiva
Baixar livros de Serviço Social
Baixar livros de Sociologia
Baixar livros de Teologia
Baixar livros de Trabalho
Baixar livros de Turismo