UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS, LETRAS E ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO

A ESTÉTICA DA MONTAGEM EM VÍDEOS PRODUZIDOS POR CELULAR: ANÁLISE DE SETE VIDAS (2008) E 5#CALLS (2010)

ALINE LISBOA DA SILVA

João Pessoa
2015

ALINE LISBOA DA SILVA

A ESTÉTICA DA MONTAGEM EM VÍDEOS PRODUZIDOS POR CELULAR: ANÁLISE DE SETE VIDAS (2008) E 5#CALLS (2010)

Trabalho de dissertação apresentado como requisito para a obtenção do título de Mestre no Programa de Pós- Graduação em Comunicação e Culturas Midiáticas, da Universidade Federal da Paraíba, na linha de pesquisa Culturas Midiáticas Audiovisuais, sob a orientação do Prof. Dr. Marcel Vieira Barreto da Silva.

João Pessoa
2015

ALINE LISBOA DA SILVA

A ESTÉTICA DA MONTAGEM EM VÍDEOS PRODUZIDOS POR CELULAR: ANÁLISE DE SETE VIDAS (2008) E 5#CALLS (2010)

Texto para Exame de defesa final apresentado como requisito para a obtenção do título de Mestre, pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal da Paraíba - UFPB.

APROVADA EM: ___/___/_____

BANCA EXAMINADORA

_____

Profº Dr. Marcel Vieira Barreto Silva (Orientador)

_____

Profº Drª Nadja de Moura Carvalho (1º avaliadora)

_____

Profº Dr. Pedro Nunes Filho (2º avaliador)

João Pessoa

2015

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho aos meus pais, Isamar e Flordenice. Este resultado também é de vocês.

AGRADECIMENTOS

São tantos sentimentos envolvidos, que fica difícil expressar através de palavras a importância deste ciclo que se fecha, não só profissional, como pessoal. Depositei durante anos – muito antes de fazer parte do PPGC – o desejo de construir uma carreira acadêmica e seguir a vida docente, por conta de um único intuito: colaborar com a formação das pessoas. Afinal, esta foi a causa maior que me levou à Paraíba e me fez perceber a importância da busca pela autonomia, e de como é realmente difícil adaptar-se em um local desconhecido, distante dos familiares, amigos, do namorado e de tudo que já estava habituada. Entretanto, se por um lado não havia a presença dos queridos de Aracaju, por outro conquistei boas e novas amizades, as quais levarei comigo até o fim dos meus dias; como os queridos Marcelo e Siméia, tem como não amar vocês? Quero que saibam da importância crucial em todo o processo e agradeço por tudo que vivenciamos nesse meio tempo. À minha estimada ex-orientadora e amiga, Nadja Carvalho, como vou poder retribuir tamanho carinho, afeto, doçura? Aqueles cafés intermináveis, as conversas ao telefone ou via Facebook... Muito mais que uma professora e orientadora, você se tornou uma grande amiga, uma mãe paraibana que me adotou e eu, reciprocamente, acolhi em meus braços. Sou muito grata a você, por tudo. Mas nada disso poderia acontecer se duas pessoas, em especial, não tivessem me apoiado, não é Isamar e Flordenice? Meus queridos pais, sem vocês eu não teria conseguido e agora, apresento-lhes o resultado de toda essa dedicação. Amo vocês e mais do que nunca, sintam-se orgulhosos de mais uma etapa a qual prometi que faria e agora estou cumprindo. Agradeço também à Andreza, minha irmã amada, cuja vida não destinou à Paraíba, mas agora encontra-se realizada em outra empreitada acadêmica; ao meu namorado, Ramon Diego, que tantas vezes suportou minhas crises de mau humor e precisou compreender quando dizia “não” para que esse trabalho fosse concluído, a você meu amor, dedico também esse resultado. Aos professores Pedro Nunes e Cláudio Paiva pela colaboração direta em relação ao resultado dessa dissertação. Aos colegas do PPGC, Joceane, Graciele, Gustavo, Manuela, Felipe, pelas trocas enriquecedoras durante a vivência na UFPB e fora dela. Agradeço ainda ao meu orientador, Marcel Vieira, por ter me aceito prontamente como sua orientanda e contribuído de forma significativa na construção dessa pesquisa. E, por fim, quero registrar minha gratidão a

todos, que de alguma forma colaboraram em meu processo de formação profissional e pessoal, entre março de 2013 e junho de 2015. A todos vocês, muito obrigada.

EPÍGRAFE

Foco é dizer não. (Steve Jobs)

RESUMO

A pesquisa trata de examinar princípios da estética da montagem em filmes produzidos por celular. O trabalho analisa, inicialmente, oito curtas, selecionados a partir de critérios específicos: resultados realizados em sua totalidade com celular e que estão inseridos na rede, desde plataformas como Youtube/Vimeo ou sites dos próprios Festivais, como Cel.U.Cine. em seguida passamos à análise dos dois vídeos, foco da pesquisa, *5#calls* (2010), do diretor Giuliano Chiaradia e *Sete vidas* (2008), de Gabriel Bortolini. A proposta é observar como essas produções vêm se reconfigurando diante do cenário audiovisual, sob o ponto de vista técnico e estético, relacionando ainda esses aspectos à fragmentação da vida contemporânea e ao seu contexto *cíbrido*. Por se tratar de uma linguagem atual e multifacetada, que propicia tendências a uma arte experimental, a pesquisa tem como objetivo observar a montagem desse tipo de produção, não apenas como operação técnica, mas, sobretudo, analisando as implicações estéticas apresentadas. Em um primeiro momento, sob o prisma tecnológico, da linguagem dos dispositivos portáteis e novas poéticas da arte-mídia, algumas discussões serão fomentadas por autores como Lúcia Santaella (2007), observando novos formatos audiovisuais híbridos; Giselle Beiguelman (2011), que discute as práticas artísticas em decorrência do uso das tecnologias móveis e Arlindo Machado (2007), com a expansão do conceito de cinema. Em um segundo momento, examinamos tipologias da montagem, de acordo com Vincent Amiel (2007) – narrativa, discursiva e por correspondências –, como também algumas de suas especificidades, dentre elas, as articulações e relações entre os planos; os princípios de junção e de transmissão; a representação do mundo e os procedimentos estéticos dominantes, utilizando autores como Jacques Aumont (2011), Ismail Xavier (2012), Sergei Einsenstein (2002) e André Bazin (2014) para pontuar questões relevantes das teorias da montagem. Como método, utilizamos a análise da imagem, a partir de Martine Joly (2010), destacando três etapas cruciais no sentido de compreensão estética: decompondo os vídeos em partes a serem analisadas; estabelecendo relações entre os elementos decompostos e, por fim, interpretando-os de acordo com a teoria estética da montagem, embasada por Vicent Amiel (2007). A análise, que constitui o último capítulo, traz à tona discussões pertinentes acerca das práticas videográficas atuais, através da seleção de oito curtas – todos produzidos com celular, e mais especificamente da montagem dessas produções, numa perspectiva estética. O foco da análise, no entanto, são os curtas de Bortolini e Chiaradia, os quais são examinados de forma mais detalhada, dialogando com os temas levantados nos capítulos um e dois desta pesquisa.

Palavras-chave: Dispositivo móvel; Estética da montagem; Produção audiovisual; *5#calls*; *Sete vidas*.

ABSTRACT

This research aims to examine the principles of the aesthetics of editing in films produced by mobile phone. The paper analyses two short films awarded in festivals, #5calls (2010) directed by Giuliano Chiaradia and Seven Lives (2008), by Gabriel Bortolini. The proposal is to observe how these latest productions are being reconfigured in face of the audiovisual scene, from the technical and aesthetical point of view, also relating these aspects to the fragmentation of contemporary life and its *cybrid* context. Since it is a modern and multifaceted language, which provides experimental art tendencies, the research aims to look into the mounting of this type of production, not only as a technical operation, but mainly analysing the aesthetic implications presented. At first, under the technological perspective, the language of handheld devices and new art-media poetics, some discussions will be fomented by authors such as Lucia Santaella (2007), observing new hybrid audiovisual formats; Giselle Beiguelman (2011), discussing the artistic practices arising from the use of mobile technologies and Arlindo Machado (2007), with the expansion of the concept of cinema. In a second moment, we propose to observe the types of mounting, according to the approach of Vincent Amiel (2007) - narrative, discursive and by correspondence - as well as some of its peculiarities, among which the articulations and relations between the plans; the principles of merging and transmission; the representation of the world and the dominant aesthetic procedures, using authors like Jacques Aumont (2011), Ismail Xavier (2011) Sergei Eisenstein (2002) and André Bazin (2014) to point relevant issues in mounting theories. As a method, we used the analysis of the image, as of Martine Joly (2010), highlighting three crucial steps towards aesthetic comprehension: decomposing the videos into parts to be analyzed; establishing relationships between the decomposed elements and, finally, interpreting them according to aesthetic theory of the assembly, based on Vincent Amiel (2007). The analysis, which is the last chapter, brings up relevant discussions of current videographic practices through the selection of eight short films – all produced using mobile phones, and more specifically the assembly of these productions, in an aesthetic perspective. The focus, however, are the short films of Bortolini and Chiaradia, which are examined in more detail, dialoguing directly with the issues raised in chapters one and two of this research.

Keywords: Mobile device; Aesthetics of editing; Audiovisual production; 5#calls; Seven Lives.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 01- TV Magnet: obra que originou a videoarte.....19
Figura 02 – Frame do vídeo experimental Como Corpo Cai.....21
Figura 03 – Instalação interativa My body, my blood.....21
Figura 04 – Frame do curta 5#calls.....26
Figura 05 - Sequência no filme Le ballon ro.....34
Figura 06 - Gritos e Sussurros e a abordagem do sofrimento feminino.....40
Figura 07 - Uso do flashback e linguagem poética em O espelho de Tarkovsky.....41
Figura 08 - Kino Pravda em O homem com uma câmera.....44
Figura 09 - Uso da sinédoque em O encouraçado Potemkin.....45
Figura 10 - Sangue ruim apresenta uma mulher conflituosa.....46
Figura 11- O desprezo explora a sensualidade através da repetição.....47
Figura 12 - A dupla vida de Veronique associa elementos em duplicidade 49
Figura 13 - Celular de Guilerme Labonia se assemelha a Sete Vidas de Bortolini.....55
Figura 14- Hibridação de linguagens em Imaginário projetado e Quase Pornô.....57
Figura 15 - A palavra mais difícil de Bruna Baitelli propõe dois pontos de vista.....58
Figura 16- Influências da videoarte em In vitro.....59
Figura 17 - Discurso subjetivo em In vitro.....59
Figura 18 - Fragmentos aparentemente desconexos em Espaços vazios.....60
Figura 19 - Animação Dot inova inserindo lente microscópica ao celular.....61
Figura 20 - Alta qualidade de imagem e som em Framed.....62
Figura 21 - Predominância da montagem discursiva em A palavra mais difícil.....65
Figura 22 - Predominância da montagem narrativa em Dot.....67
Figura 23- Fragmentos de cenas compõem a abertura do curta.....69
Figura 24 - Situação que antecede às sete vidas do celular.....70
Figura 25 - Personagens emolduram situações antagônicas 71
Figura 26 - Apropriação do gênero found footage em Sete vidas.....72
Figura 27 - A montagem dos quadros na vida quatro em Sete vidas.....73
Figura 28 - Alguns filmes dos Lumière dialogam com a produção videográfica atual...76
Figura 29 – O remix em filmes de Georges Mèlies.....76
Figura 30 – Abertura do curta 5#calls.....77

Figura 31- Celulares foram acoplados às atrizes em 5#calls.....78
Figura 32 - Sobreposição de imagens em Running time.....79
Figura 33 - Três, das cinco ligações: Multi Screen, Mobile Body e Dance mobile.....81
Figura 34 - Códigos binários se sobrepõem ao rosto da atriz em Mobile body.....83
Figura 35 - Uso de wallpaper em Dance mobile..…….....83
Figura 36 - Semelhanças entre Timecode de Mike Figgis e 5#calls de Chiaradia 84
Figura 37 - La jettè (1962) de Chris Marker, criado em estilo de fotonovela 85

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....12
PERCURSO METODOLÓGICO.....15
1. A ERA DAS IMAGENS NA CULTURA DA MOBILIDADE.....17
1.1. Estéticas tecnológicas.....17
1.2. Estética *mobile*.....19
1.3. Aproximações entre artemídia e produção audiovisual por celular.....25
2. PRINCÍPIOS DA ESTÉTICA DA MONTAGEM.....30
2.1. Teorias da montagem: O modelo de Bazin e a perspectiva de Eisenstein.....30
2.2. Montagem narrativa: pragmática da planificação.....39
2.3. Montagem discursiva: o fragmento como representação.....44
2.4. Montagem por correspondências: construção aberta.....50
3. PERCURSO METODOLÓGICO.....54
4. SETE VIDAS E 5#CALLS: CURTAS FEITOS COM CELULAR.....56
4.1. Práticas da experiência videográfica na contemporaneidade.....56
4.2. Estética da montagem de curtas selecionados.....65
4.3. Narrativa labiríntica em Sete vidas.....71
4.4. Experimentação mobile em 5#calls.....79
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....91
REFERÊNCIAS.....93
FILMOGRAFIA......97
APÊNDICE.....99

INTRODUÇÃO

A presente pesquisa tem como objetivo examinar a estética da montagem em dois curtas-metragens feitos com celular. O primeiro deles, *5#calls* (2010)[1], de Giuliano Chiaradia, criado desde o roteiro, passando pela captura das imagens até a distribuição; o segundo, *Sete Vidas*(2008)[2], de Gabriel Bortolini, apresenta uma narrativa multiforme e é produzido numa lógica de construção não linear. Para compreender as implicações estéticas, referentes à montagem dessas produções, é preciso conhecer os tipos de montagem, situando-as, primeiramente, em uma perspectiva estética geral; para então adentrar em particularidades de cada aspecto a ser observado – articulações e relações entre os planos; princípios de junção e transmissão; representação do mundo e *procedimento estético dominante*[3] (AMIEL, 2007). Necessita-se ainda, considerar o fato de que um filme não apenas é constituído por um tipo de montagem, mas por um estilo predominante, que vai se alternando entre a mudança de sequências.

A proposta de examinar a montagem de filmes feitos com celular, a partir de uma abordagem estética, surgiu da observação de como as mídias móveis têm delineado diferenciadas possibilidades na produção audiovisual, configurando-se como um fenômeno que ainda apresenta um número incipiente de pesquisas em torno do tema. A contribuição para o campo da estética do audiovisual é significativa, visto que a proposta vai além de examinar a montagem como uma mera operação técnica, mas sim como um princípio artístico e de construção do sentido, o que possibilita novos olhares acerca das práticas de montagem, as quais definem a forma do filme.

O percurso metodológico vem elucidar a proposta de análise dos vídeos. A proposta, que utiliza Joly (2010) e Vanoye & Goliot-Lete (2011), destaca inicialmente aspectos da estética mobile em oito produções previamente selecionadas, de acordo com critérios justificados no capítulo referente à análise. Em seguida, examina elementos da

[1] Realizado pelo diretor Giuliano Chiaradia, é reconhecido como o primeiro filme roteirizado, gravado e editado totalmente por celular no Brasil. Fonte: http://oglobo.globo.com/cultura/diretor-brasileiro-apresenta-em-cannes-projeto-feito-no-celular-4963522.

[2] Curta-metragem realizado por Gabriel Bortolini, uma produção independente, que concorreu em 2008 ao concurso Curta Criativo na categoria ficção – evento organizado anualmente pelo sistema FIRJAN no Rio de Janeiro.

[3] Amiel (2007) se refere a esse procedimento estético dominante como a forma de composição apresentada no filme entre os planos, planificação, enxerto ou colagem, cada qual referente a um tipo de montagem.

montagem desses curtas, numa perspectiva estética, introduzindo a discussão do foco da análise, com os dois objetos principais, 5#calls e Sete vidas. Seguem-se três etapas: Decomposição; Correlação e Interpretação, as quais resultam numa observação mais acurada das produções.

O primeiro capítulo discute a questão das imagens na cultura *mobile*, trazendo à tona tópicos como a proliferação dos fluxos imagéticos e sua consequente volatilidade (SANTAELLA, 2010). A estética própria dos aparelhos digitais portáteis, que cria rupturas com a forma fixa e perene também será evidenciada e entre seus principais aspectos destacam-se as composições anamórficas, com bricolagens, auto-referencialidades e tantas outras características, constituídas em múltiplas convergências de conteúdos. O último item desse capítulo refere-se à produção audiovisual por celular, demonstrando através dos objetos de análise, *5#calls* (2010) e *Sete vidas* (2008), como se caracteriza esse tipo de realização, diante do processo criativo de cada curta.

As teorias da montagem fundamentam, essencialmente, o segundo capítulo, que aborda os princípios estéticos da montagem – narrativa, discursiva e por correspondências (AMIEL, 2007). É possível examinar esse fenômeno da linguagem cinematográfica segundo o *princípio do conflito*[4], base inicial das formulações de Sergei Eisenstein (2002). Além disso, é possível fazer correlações com as ideias colocadas por Aumont (2011), quando evidencia as funções da montagem, seus efeitos de junção, disjunção e alternância; a produção de sentidos e a disposição rítmica temporal e de plasticidade; além da proposição de Xavier (2012), acerca das posturas estético-ideológicas, desde a representação naturalista, passando pelo realismo crítico, revelatório e, por fim, culminando em discussões sobre o cinema discursivo em Eisenstein.

Sendo a montagem o meio pelo qual se criam novos conceitos advindos da justaposição de partes da obra cinematográfica, percebe-se a importância que esse procedimento possui na construção do sentido fílmico. Este potencial expressivo toma proporções consideráveis em suas diversas possibilidades constitutivas, diante do cenário tecnológico atual suscitado. Desta forma, a combinação de elementos

[4] Para Eisenstein, "a arte se situaria no equilíbrio dinâmico entre duas tendências opostas, ou seja, na combinação de dois princípios contraditórios. Assim, o problema básico da estética reside na unidade do lógico com o pré-lógico" (IVÁNOV, 2009, p. 43).

imagéticos, que se relacionam de forma simultânea e multifacetada, integra novas perspectivas às concepções criativas do audiovisual em dispositivos móveis.

Essa combinação costuma ser denominada de montagem virtual, em que as alterações a serem efetuadas na imagem são feitas, geralmente, dentro do enquadramento, acarretando uma justaposição de combinações aleatórias, permeadas pelo que conhecemos como *cultura remix*[5] (LEMOS, 2006). Frente a isso, torna-se necessário trazer à tona discussões sobre a relação espaço-temporal desses formatos, das inúmeras opções de como realizar tais procedimentos pelo montador e até que ponto a evolução técnica tem acompanhado a conceitual.

O terceiro e último capítulo apresenta a análise de dois curtas-metragens realizados com celular, *Sete vidas* (2008), de Gabriel Bortolini e *5#calls* (2010), de Giuliano Chiaradia, logo, ambos servem de base para fomentar discussões a respeito desse tipo de produção. A intenção é examinar princípios da estética da montagem nessas produções, utilizando autores como Ismail Xavier (2012), André Bazin (2014), Lev Manovich (2001), Vincent Amiel (2007), Jacques Aumont (2011), Christine Mello (2008) e Sergei Eisenstein (2002).

A proposta da pesquisa torna-se relevante no sentido de examinar como as práticas videográficas contemporâneas vem se reconfigurando diante da cultura mobile, das potencialidades apresentadas pelo aparelho celular. Além disso, a importância se dá na investigação no campo da estética, onde encontramos ainda um número insuficiente de pesquisas na área que abordam a percepção da montagem não apenas como procedimento técnico, mas, sobretudo, estético diante dos processos criativos digitais móveis.

[5] A estética remix permite que camadas de imagens se condensem, misturem e remisturem justapondo técnicas variadas de diferentes tipos de mídia. É marcada pelo tripé emissão, conexão e reconfiguração.

PERCURSO METODOLÓGICO

Com base no objetivo geral, que busca examinar a estética da montagem de curtas-metragens produzidos por celular, mais especificamente a partir de um estudo de caso referente a *Sete Vidas* (2008), de Gabriel Bortolini, e *5#calls* (2010), de Giuliano Chiaradia, inicialmente deve-se realizar uma pesquisa exploratória descritiva a partir de bibliografias que versem sobre temas pertinentes, dentre os quais: 1. Estéticas tecnológicas e suas implicações em processos criativos audiovisuais na atualidade; 2. Formatos diferenciados destinados a multiplataformas; 3. Concepções estéticas referentes à realização audiovisual por celular; 4. Teorias da montagem e suas implicações estéticas; 5. Teorias da montagem, numa perspectiva estética aplicada à linguagem audiovisual móvel.

Para a análise dos curtas, entretanto, faz-se necessário compreender as principais particularidades da montagem e suas tipificações possíveis, discutidas no segundo capítulo de acordo com Amiel (2007), utilizando ainda autores como Bazin (2014) e Eisenstein (2002) para que possamos identificar os principais aspectos de cada montagem, examinando como se dão as especificidades daí decorrentes. Naturalmente, assim ampliamos as contribuições teóricas em relação à análise do objeto, estabelecendo correlações entre as particularidades de cada princípio da montagem e como se apresentam os curtas. A proposta é avaliar o caráter estilístico dessas produções e compreender quais as implicações técnicas e artísticas, que de fato influenciam em seus resultados.

Martine Joly (2010) serve de base para os procedimentos metodológicos utilizados, tendo como princípio o método de análise da imagem, o qual, segundo a autora, não representa um fim em si mesmo, sendo necessário, portanto, para compreender questões de ordem técnica e, sobretudo, estética, examinar o filme vendo e revendo-o exaustivamente, de modo a "dissecá-lo" ao máximo:

> As condições materiais de exame técnico do filme (auxílio, frequência, tempo, possibilidade de parar o desfile, de parar a imagem, voltas e avanços rápidos, etc.) condicionam a análise. Muitos críticos e teóricos cometeram erros baseando-se numa visão única de um filme (a memória cinéfila muitas vezes engana, pois lembramo-nos de ter visto o que agrada ou fortalece uma hipótese de análise ou

> uma impressão de conjunto). Daí a necessidade de averiguações sistemáticas (JOLY, 2010, p.11).

Para tanto, os procedimentos metodológicos da análise fílmica apontam três etapas cruciais, as quais realizamos durante a pesquisa, são elas: 1. Decomposição dos filmes em partes a serem analisadas; 2. Estabelecimento de correlações entre os elementos decompostos; 3. Interpretação dessas relações, descrevendo plasticamente os planos em relação à montagem.

A primeira etapa consiste em examinar, de acordo com a abordagem de Amiel (2007), produções videográficas contemporâneas selecionadas de acordo com dois critérios em especial: resultados totalmente realizados com aparelhos móveis; produções compartilhadas na rede, sejam plataformas como Youtube ou Vímeo, ou em sites de Festivais como o do Minuto ou Cel.U.Cine. A análise consiste em desarrumar os elementos de composição dos curtas - articulação e relação entre os planos, princípios de junção, modelos de transmissão, formas de representar o mundo – decodificando algumas cenas dessas produções e relacionando-as com discussões levantadas no primeiro e segundo capítulos.

Em seguida passamos a estabelecer relações entre um aspecto e outro, fazendo também uma ponte com as teorias da montagem e sua perspectiva estética por Vincent Amiel (2007). Por fim, realizamos o procedimento anterior, feito com oito curtas selecionados, agora com os objetos da pesquisa, *Sete vidas (2008)* e *5#calls (2010)*; conduzindo-os às interpretações das análises, a partir da descrição de passagens dos dois curtas, a fim de comprovar relações com o princípio da montagem esteticamente predominante.

Além das etapas que se seguem em relação à análise fílmica, utilizamos como instrumento também a entrevista que foi aplicada aos realizadores, Giuliano Chiaradia por *5#calls* (2010), e Gabriel Bortolini por *Sete Vidas* (2008), com o intuito de compreender as particularidades do processo de criação dos filmes – captura das imagens, recursos utilizados, procedimentos de edição e montagem, distribuição em canais como a web (o questionário encontra-se no Apêndice). Entretanto, somente Chiaradia disponibilizou-se a responder o questionário enviado, apesar de termos insistido com Bortolini por, pelo menos, três vezes para que o mesmo fosse completado.

1. A ERA DAS IMAGENS NA CULTURA DA MOBILIDADE

1.1 Estéticas Tecnológicas

A incorporação da imagem a ambientes híbridos vem possibilitando formações diversas do discurso visual, que trazem à tona modelos estéticos relacionados à produção de imagens técnicas em novas mídias, como os dispositivos móveis que apresentam um caráter de difusão e reprodutibilidade, além de uma tecnologia de conexão contínua reafirmando a "arquitetura líquida" (BAUMAN, 2001, p. 14) dessas imagens.

Os fluxos de mensagens se proliferam de modo veloz dando consequência a um encadeamento de imagens, que por sua vez se constituem como voláteis, ou ainda, ubíquas, nômades, triviais por Santaella (2007). Essa trivialidade e aceleração exacerbada associada à inflação de imagens veiculadas pelos mais diversos dispositivos midiáticos, como deduz Flusser e Cardoso (2007, p.156), acaba condicionando o sujeito à redução da criticidade, de modo a reproduzir ideias pré-estabelecidas, entretanto, para que o indivíduo possa ter autonomia em relação a esse condicionamento é preciso que se isole socialmente.

Outra questão a ser destacada é como a imagem é transportada diante desses novos meios, se caracterizando não apenas como uma técnica atual, mas, sobretudo como revolução cultural, tornando supérfluo o espaço político. Isso explica o fato de como esses novos meios podem transformar as imagens, decodificando-as em "verdadeiros modelos de comportamento" (FLUSSER & CARDOSO, 2007, p. 159), conduzindo o sujeito à condição de objeto.

A presença da estética híbrida em imagens efêmeras define abordagens inovadoras da produção midiática. Através da combinação de linguagens é possível formular experimentações estéticas diferenciadas, misturando suportes e tecnologias, o que não significa, necessariamente, a extinção da estética antecessora, mas a interconexão entre uma e outra. Elas se hibridizam, sofrem mutações, transformam-se em versões atualizadas.

O campo da *media art* apresenta-se demasiadamente complexo em suas formas expressivas na atualidade. A tecnologia aliada à arte tem se tornado pauta importante no que tange aos estudos voltados à área, em especial por questões ligadas à produção, distribuição e consumo de obras audiovisuais. Vale dizer que a *multiplicidade*[6] é um aspecto bastante representativo das formas expressivas da arte na contemporaneidade, e isso se dá, em especial, por conta da incursão tecnológica ao campo da estética. Podemos presenciar fortemente essa característica em *5#calls*, em especial em transições de uma cena a outra, quando o diretor Giuliano Chiaradia se utiliza de elementos que remetem a uma linguagem binária - camadas de imagens difusas umas sobre as outras, referenciando um processo de armazenamento digital.

Uma estética recortada pela tecnologia. É dessa maneira que os processos criativos têm trazido à tona inovações significativas não apenas no campo das artes, como também na publicidade, moda, música, web no design, cinema, e no campo das mídias portáteis, como celulares que acompanham o agente participante, na maior parte das vezes, de forma ubíqua e conectada.

A incursão de novos formatos, bem como a utilização do tempo real na construção da obra, são elementos fundamentais que compõem a chamada estética tecnológica contemporânea (SANTAELLA, 2008). Cabe ao *receptor-participante*[7] interpretar as *camadas temporais*[8], que se dividem em dois tempos, assim considerados por Falci (2008), como de leitura e programação, em que o primeiro diz respeito às impressões imediatas do público diante da obra, de acordo com suas referências sociais, políticas e culturais; já o segundo se refere ao estímulo-resposta da interação humano-máquina, proveniente do que se apresenta na tela do dispositivo.

As configurações das poéticas digitais levam à construção de processos colaborativos, em que o caráter efêmero da obra se destaca fortemente. Além disso, a participação momentânea dos usuários conduz a recombinações, desconstruções e remontagens, alterando profundamente o significado do fazer artístico. Pode-se ilustrar,

---

[6] A multiplicidade aqui tem sua abordagem como modo de conhecimento do homem contemporâneo. A representação do mundo se dá através de tramas e relações de complexidade, e isso está presente na inserção da tecnologia em relação ao campo da estética. Arlindo Machado (2007, p. 239-240) busca evidenciar como esse aspecto da multiplicidade está inserido no contexto da poética da arte-mídia. Ele cita exemplos de artistas como Sandra Kogut, vídeo artista brasileira, com sua obra *Parabolic people*; e ainda discorre sobre o potencial expressivo da montagem, através da obra do cineasta Sergei Eisenstein.

[7] Responsável pela materialização da obra digital, a partir de propostas elaboradas por um meta-autor, cuja obra ainda não está configurada (FALCI, 2008, p. 196).

[8] Essas camadas se referem à análise que o autor faz sobre dois tempos que as formam: tempo de leitura e de programação.

de forma satisfatória, a presente discussão a partir de projetos (como *Pianographique*[9]*)* que interpretam as camadas temporais através de experiências narrativas cibertextuais.

Compreendendo a estética diante de abordagens de experimentações da tecnoarte, percebe-se como o duo entre criar e fruir ocupa um espaço de relevância no que tange à sua composição. Logicamente, esse aspecto do agente criativo e fruidor ao mesmo tempo não é algo relativamente novo, embora aqui esses dois princípios se configurem num âmbito da virtualidade, de proposições múltiplas, simultâneas e, segundo Manovich (2005), numa perspectiva estética da remixibilidade, englobando não apenas o conteúdo de diferentes mídias, mas também suas técnicas, seus métodos de trabalho e pressupostos fundamentais, como fazem os processos de criação coletiva.

É importante ainda discutir o caráter não contemplativo, no que diz respeito à fruição da obra de arte tecnológica. Como afirma Rocha (2008, p. 128), "a impaciência do homem contemporâneo se faz notar na inabilidade do ato contemplativo e na busca por reconhecimento do todo por uma mínima visada, em uma economia estética ou uma ecologia estético-perceptiva". O contexto da fruição visual, na metrópole, faz com que surjam condições cognitivas diferenciadas tanto do ponto de vista da concepção, quanto da percepção, constituindo assim um estágio de sensações estéticas bastante peculiares.

Questões como o imanente e o inacabado também são tidas como relevantes em relação à discussão das formas expressivas na contemporaneidade. O estado de imanência possui relação direta com as condições de não contemplação e as práticas cíbridas; já o inacabado desperta no sujeito proposições de uma criação aberta e coletiva, além de proporcionar uma interatividade entre os agentes criativos. A partir de uma criação imanente e de incompletude são despertadas sensações provenientes de uma estética processual, em que conceber e fruir se alinham formando uma ação de complementaridade.

1.2. Estética *mobile*

[9] Na obra de Jean-Luc Lamarque, o receptor-participante se depara com diversos tipos de pianos que originam sons e imagens na tela, de acordo com os toques no teclado e os movimentos do mouse pela tela. O espaço da obra desdobra-se em vários tempos que são combinados, em que isso tudo está à disposição do receptor-participante (FALCI, 2008, p. 196).

Torna-se complexo dissociar comunicação, mobilidade, espaço e lugar, afinal, estes aspectos fazem parte de um mesmo circuito fluxo-temporal, que acaba por fazer emergir um caráter bastante particular das mídias locativas, a contiguidade. Ainda que o dispositivo não esteja em pleno funcionamento, há um contínuo devir, uma troca ininterrupta de *fluxos informacionais*[10], não apresentando solidez e estabilidade, o que gera uma lógica da indeterminação, incerteza, efemeridade.

Dispositivos midiáticos, como o celular, apresentam uma gama de possibilidades de entretenimento. As práticas cíbridas mediadas por aparelhos móveis são exemplos de como a fruição artística se molda ao ambiente em situações de deslocamento, de mobilidade, em que o sujeito não possui tempo para contemplação. Nesse sentido, conceber e usufruir são ações contíguas que se complementam, um bom exemplo disso é o uso de aplicativos como o *instagram*, em que o usuário fotografa, em seguida manipula a imagem e a compartilha na rede, estabelecendo assim a possibilidade de criação e usufruto ao mesmo tempo, sem necessariamente contemplá-la.

Assim como esse aplicativo, inúmeros são os exemplos que podem ser citados diante da rede:

> Isso se dá porque o espaço de ação da cultura das redes é um espaço informacional que vem implodindo, sistematicamente, não só as noções de distância e localidade, mas também os limites entre os lugares da arte, da propaganda e da informação, por um lado, e as relações entre lugar e não-lugar, por outro. (BEIGUELMAN, 2008, p. 285).

Vale observar que essas transformações não surgiram necessariamente há pouco. Com os movimentos vanguardistas surge o interesse de artistas em experimentações entre a arte e a comunicação, entretanto na década de 1960/70 é que artistas como *Andy Warhol*[11], *Bill Viola*[12], *Nam June Paik* [13]começam a problematizar questões como estas

---

[10] Segundo Priscila Arantes (2008, p.30), os fluxos informacionais são inerentes à sociedade midiática contemporânea e diz respeito à fluidez de trocas informacionais humano-maquínicas, neste caso, voltadas ao universo dos dispositivos móveis. Os fluxos aqui acontecem a partir das trocas entre as linguagens óticas, visuais, sonoras, como se constituem os dispositivos móveis, uma espécie de multiplataformas.

[11]Entre 1960 e 1980, o artista já fazia experimentações multimídia, através da música e do cinema. Recentemente doze obras digitais, criadas em meados da década de 80, foram descobertas e recuperadas de antigos disquetes. Warhol se utilizou de um *Commodore Amiga 1000*, modelo computacional lançado em 1985, realizando pinturas maquínicas através de softwares, até então bastante avançados para aquela época. A intenção do artista era apresentar as potencialidades gráficas do novo modelo. Fonte: http://www.publico.pt/culturaipsilon/noticia/obras-de-arte-digital-de-andy-warhol-descobertas-em-disquetes-dos-anos-80-1633712#/0.

[12] Videoartista norte-americano nascido em Nova Iorque na década de 1950. Seus trabalhos são conhecidos pelo uso de alta tecnologia através de uma linguagem objetiva e simples, trabalhando a sensorialidade do espectador de suas obras.

em suas obras, não apenas com o intuito experimental, mas também a fim de criar novos circuitos no campo da artemídia, vaorizando o espaço urbano como campo de atuação artística.

Figura 01 – *TV Magnet:* obra que originou a videoarte

Fonte: http://www.medienkunstnetz.de/works/magnet-tv/

A videoarte surge como um novo formato, diante do universo das imagens técnicas, de caráter iconoclasta, em uma tentativa de junção entre essas imagens e a estética da contemporaneidade. É preciso compreender que o impacto causado pela videoarte não se limita à propria imagem técnica, mas também em uma instância mais abrangente, enquanto sistema de expressão.

Podemos identificar aproximações entre a videoarte e o vídeo produzido por celular, especialmente por ambos se apresentarem, através da imagem eletrônica, de forma maleável, sujeitos à manipulação, transformações e anamorfoses. Entretanto, se a primeira possui uma vertente, especificamente mais experimental, direcionada à linguagem poética, o último não necessariamente configura-se dessa maneira, podendo ou não apresentar-se dessa forma.

Com o advento da cultura das redes a ubiquidade tornou-se responsável por agregar um caráter geoespacial diferenciado, em que os corpos agora são mapeados pelas funções da conectividade e da mobilidade. (SANTAELLA, 2010). Com isso, a

[13] Coreano, nascido em 1932. Influenciou toda uma geração de videoartistas da década de 70 e 80. Criou a obra TV Magnet, que deu origem à videoarte.

mobilidade do dispositivo é que se apropria das funções móveis do corpo, condição indispensável para a realização de algumas experimentações estéticas.

Os dispositivos móveis vêm adquirindo funções de extensão corpórea. Segundo Santaella (2010, p. 210), isso tem provocado "mutações no estatuto do corpo e de suas condições de existência em um espaço digital, agora metamorfoseado na medida em que se cruza com o espaço físico no ato mesmo em que se dão as conexões". Desta forma, o corpo vai se ressignificando diante do ciberespaço, no âmbito em que se dá, cada vez mais, uma proximidade entre corpo e dispositivo, formando assim o que seria um *espaço intersticial*[14].

Em *5#calls* (2010) podemos examinar, de forma mais contundente, tal condição limítrofe entre corpo e aparelho, pois este aspecto, em particular, faz parte do processo criativo do curta, em que os corpos são equiparados a tripés de câmeras do celular. Refletem-se a dependência do dispositivo em relação ao corpo – tópico discutido por Yeregui (2011), quando evidencia a perda do caráter móvel do primeiro, caso o segundo não transitasse. Diante disso podemos afirmar que o aparelho é considerado móvel a partir da potencialidade do corpo em movimento, que fornece um caráter móbil ao objeto.

Questões como essa são próprias da estética *mobile*, em que são feitas apropriações funcionais da mobilidade corpórea, a fim de realizar experimentações artísticas. A partir da fusão de territórios e espacialidades é possibilitada a criação de novas formas expressivas entre sujeito e tecnologia, redefinindo interfaces móveis e ubíquas, que propiciam a construção de sentidos estéticos diferenciados.

Há ainda artistas multimídia, como *Lucas Bambozzi*[15] e *Diana Domingues*[16], que realizam projetos de *ciberarte*[17], em que o corpo se transforma em elemento de

---

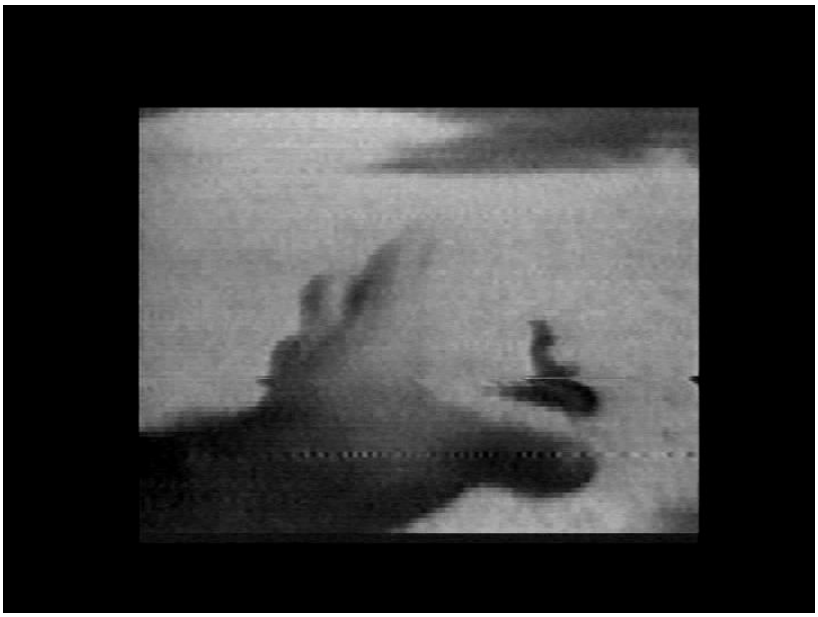
[14] Espaços diferenciais que se sobrepõem, se cruzam, se interpenetram, se complementam e, em meio aos quais, é a presença do corpo com todo o seu aparato motor, perceptivo e cognitivo que comanda a enredada cena (SANTAELLA, 2010, p.211).

[15] Lucas Bambozzi é artista multimídia, documentarista e curador. Trabalha em meios diversos, como vídeo, cinema, instalação e mídias interativas, com exibições em mostras em mais de 40 países. Professor da pós-graduação do SENAC-SP, dedica-se à exploração crítica de novos formatos de mídia independente. É um dos coordenadores e curadores do arte.*mov* (Festival Internacional de Arte em Mídias Móveis). Fonte: http://www.lucasbambozzi.net/about.php

[16] É professora titular do Departamento de Artes da Universidade de Caxias do Sul. Artista multimídia, explora a criação com recursos computacionais e multimídia, com tratamento e geração de imagens, instalações interativas com dispositivos de aquisição e comunicação de dados em ambientes sensoriados, redes neurais, entre outros sistemas. Fonte: http://www.cibercultura.org.br/tikiwiki/tiki-index.php?page=Diana+Domingues

constituição da obra, o corpo instalação, o corpo interativo. É a partir dessas tessituras diferenciadas da abordagem corpórea que se torna possível perceber a interconexão entre matéria e virtualização, traduzida na complexa formação de espaços híbridos (LEÃO, 2008).

Figura 02 – Frame do Vídeo Experimental *Como Corpo Cai*



Fonte: http://www.lucasbambozzi.net/

Figura 03 – Instalação interativa *My body, my blood*

[17] Na ciberarte, as interfaces digitais propiciam outras formas de existir e redesenham a condição humana em sua plenitude sensorial. O campo existencial digital, de alto envolvimento dos sentidos, leva a arte para além da contemplação e da interpretação de aparências, construindo uma experiência vivida pelo sujeito num campo de relação. (DOMINGUES, 2008, p. 60).

Fonte: http://www.arteonline.arq.br/

A estética *mobile* se caracteriza também pela presença da ubiquidade. Esta tem a comunicação do usuário durante seu deslocamento como seu principal aspecto, algo diferente da onipresença, que omite essa mobilidade, permitindo ao sujeito a continuação de suas atividades. A conectividade do usuário à rede faz com que este se situe em espaços híbridos, intitulados – por Lemos (2008) – de *territórios informacionais*[18]. Provoca-se então, a criação de sentidos diferenciados dos lugares e sua reapropriação diante de ambientes ubíquos e conectados. Torna-se complexo dimensionar onde acaba o físico e começa o espaço subjetivo, já que as mídias locativas têm ampliado e redimensionado os sentidos de lugar.

Experimentação entre intervalos temporais; fluidez da informação; redefinição de interfaces móveis e ubíquas; ressignificação de espaços e lugares e a criação e fruição através do cibridismo são alguns dos aspectos mais relevantes relacionados à estética da mobilidade, que apresenta, por sua vez, concepções imagéticas que sintetizam o teor urbano contemporâneo, imerso na tecnologia.

[18] A abordagem de territórios informacionais descrita pelo autor diz respeito às áreas de controle do fluxo informacional digital em uma zona de intersecção entre o ciberespaço e o espaço urbano (LEMOS, 2008, p. 221).

1.3. Aproximações entre Artemídia e Produção Audiovisual por Celular

Através da artemídia se apresentam duas tendências opostas e relacionadas à experiência audiovisual: a primeira a partir de ficções controladas, estabelecendo um distanciamento entre usuário e narrativa; a segunda formada pela experiência imersiva, que tem a *realidade aumentada*[19] como principal característica. Esta última figura em uma tentativa de desconstrução da moldura no espaço narrativo, embora, em sua maioria, as experiências apresentadas no campo do audiovisual continuem emolduradas e distanciadas de anseios imersivos para com o público (SHAW, 2005).

Contudo, é possível identificar a concepção de *poéticas digitais*[20] distintas através de experimentações que propiciam, por exemplo, a interatividade, como é o caso do *cinema digitalmente expandido*[21], que encontra entraves, especialmente na criação da estrutura de técnicas narrativas que proporcionem maior participação do público.

Inserido também nessa proposta de interatividade está o *transcinema*[22], explorando a hibridação da linguagem audiovisual com a das artes visuais, de modo a criar um ambiente propício à imersão do espectador, proporcionando assim possibilidades sensórias ainda não experienciadas.

O transcinema exprime uma estética da interrupção, na qual "a obra não é mais uma duração contida nos limites de uma tela, mas o instantâneo do corte, da ruptura, da montagem e combinação disponível ao participador", como afirma Maciel (2008, p. 164); dentro dessa perspectiva de transcinema, outros projetos buscam a integração entre a linguagem cinematográfica e a base de dados, como é o caso do *soft cinema*[23], proporcionando ao espectador uma versão díspar de cada película.

---

[19] Definida como intervalo entre o real e o virtual, uma realidade mista, que funde realidade e virtualidade (VENTURELLI, 2008, p. 86).

[20] O uso do termo poéticas digitais parte das autoras Diana Domingues e Giselle Beiguelman, as quais utilizei vastamente nesse momento da dissertação. Por isso, segui essa linha de raciocínio. Elas trabalham de acordo com a abordagem de tradução normativa e operativa da espiritualidade e do gosto do artista.

[21] Termo cunhado por Gene Youngblood (1970), que se refere à ampliação de possibilidades da produção fílmica diante das experiências imbricadas entre vídeo e tecnologia.

[22] A experimentação de novas arquiteturas, narrativas e estratégias de interação; também chamado de cinema situação (MACIEL, 2008, p. 63).

[23] Projeto colaborativo de artemídia criado por Lev Manovich e Andreas Kratky em 2005, em que filmes randômicos integram cinema e base de dados, possibilitando a combinação de novas estruturas de produção e consumo das imagens.

Se o vídeo experimental traz em sua concepção a ausência de narrativa linear, oposição às práticas comerciais, baixo orçamento, abordagem poética e uma proposta de relação ativa e reflexiva com o espectador, podemos afirmar que o *live cinema*, ou cinema ao vivo, também é constituído por algumas dessas características, apresentando-se ainda, como uma vertente do chamado cinema expandido.

O *live cinema* utiliza-se da *performance*, de imagens em tempo real (pré-gravadas) de modo a experimentar novas formas de projeção e interação diante do público. Entretanto, não se pode confundir essa técnica com o clássico teatro de sombras – época do pré-cinema em que a câmera ficava estática e o movimento se dava através de cenas diante das lentes. A experimentação é a base do *live cinema*, seu desenvolvimento provém de extensões da videoarte junto à *performance* e *happening*[24]. Elementos como o improviso, a remixagem e a inclinação pela sinestesia compõem ainda os fundamentos do cinema ao vivo.

De modo não muito diferente, a produção audiovisual por celular depara-se com a incorporação de elementos visuais transfigurados e rearticulados, percorrendo assim caminhos diversos, em relação ao modo de realizar vídeos. Segundo Felinto (2008, p. 422), pode-se afirmar, com o intuito de traçar um paralelo entre o primeiro cinema e a produção audiovisual na atualidade, que é possível perceber "o paradoxo de encontrar o mais antigo no que deveria ser o mais novo". Essa prerrogativa, já levantada por Manovich (2001), nos conduz a estabelecer relações entre o digital no cinema (e suas ramificações) e as primeiras experimentações cinematográficas. É uma forma de pensar a atualização das mídias, diante de uma perspectiva histórica e funcional, a partir de rupturas e permanências com experiências do passado.

Diante de técnicas e efeitos utilizados em realizações atuais com dispositivos móveis, é possível observar a autenticação e retomada de características do cinema de atrações através de práticas como, a não centralização das imagens captadas, cortes bruscos, construção de novos objetos artísticos que remontam a experimentação com aparatos ópticos como o quinetoscópio, vitascópio, mutoscópio, dentre outros.

E ainda no que tange às produções atuais, há uma facilidade tanto no processo de produção, quanto de distribuição, tornando esse formato mais acessível ao público, já

[24] Termo criado no fim da década de 1950 por Allan Kaprow, o qual designa uma combinação existente entre artes visuais e teatro sui generis, onde não há texto nem representação. Fonte: http://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo3647/happening.

que a captura é realizada por câmeras do próprio dispositivo e a exibição se dá através do compartilhamento na web.

O mercado voltado para o desenvolvimento de aplicativos para celular tem crescido cada vez mais, resultado de um contexto intrínseco à cultura da mobilidade. Tal aceleração demonstra a necessidade ascendente que o consumidor possui de utilizar serviços e conteúdos diante da interface *mobile*, antes apenas desenvolvidos para formatos como o *PC desktop*.

Há uma variabilidade de *apps*[25] específicos para gravação e edição de vídeos em celulares. Alguns deles possibilitam realizar funções que vão além dos recursos básicos (como gravar e editar, apenas cortando e justapondo imagens diferentes), pois permitem também o uso de transições, filtros e até efeitos especiais que modificam, de forma surpreendente, as produções. Há ferramentas, consideradas mais completas, as quais disponibilizam até cem opções para diversos recursos, como tratamento de cor, som e imagem. E para fins de compartilhamento, os aplicativos funcionam como facilitadores da distribuição de vídeos diretamente nas redes sociais, ou ainda em plataformas, como *Youtube* ou *Vímeo*.

Formatos como o vídeo de bolso, concebido através de aparelhos digitais móveis, que muitas vezes, cabem literalmente no bolso, como celulares, câmeras fotográficas digitais, smartphones, têm como foco a liberdade de criação, predominando um modelo simples de captura das imagens e compartilhamento na web. O compartilhamento faz com que a narrativa, considerada acabada, torne-se dinâmica e interativa diante do ambiente da hipermídia (MELLO, 2008).

O micrometragem também se destaca quando falamos em produções feitas com aparelhos digitais móveis. É um formato que tem por peculiaridade a realização de filmes curtíssimos (com duração de 30 segundos a 03 minutos). Dentre alguns dos principais festivais a incentivarem esse tipo de produção no país estão o *Cel.U.Cine*[26], criado em 2008, com sua última edição em 2011; e o *Festival do Minuto*[27], ainda em vigência e originado em 1991, inicialmente sem abrir espaço para a categoria de filmes

[25] Sigla utilizada para aplicativos.

[26] Festival de micrometragem que promove a produção, difusão e segmentação de conteúdos audiovisuais para mídias digitais, através da descoberta de novos realizadores. O festival tem como base o uso de tecnologias digitais móveis. Fonte: www.celucine.com.br

[27] Considerado o maior festival de vídeos da América Latina na atualidade. O Festival do Minuto estimula a produção de filmes com até 60 segundos de duração. Fonte: http://www.festivaldominuto.com.br/

curtíssimos, quando em 2007 finalmente a incluiu. Interessante é examinar algumas dessas produções e perceber que não apenas se utilizam do dispositivo móvel para a captura das imagens, como também se apropriam de recursos disponibilizados pelo próprio aparelho, como *ringtones* e *wallpapers* nas etapas de edição e montagem.

O premiado filme de Giuliano Chiaradia[28], intitulado *Cinco ligações* ou *5#calls* (2010), buscou como proposta explorar ao máximo os recursos disponíveis do aparelho digital móvel, até suas possibilidades esgotarem. Para Chiaradia, o principal objetivo é justamente demonstrar as possibilidades criativas do dispositivo. O diretor não apenas gravou e editou o curta todo no celular, usando modelos *iPhone* e *Blackberry*, como também utilizou ferramentas para a construção do roteiro, fez o convite às atrizes através do aparelho e aplicou *wallpapers* e *ringtones* na construção da fotografia e trilha sonora, respectivamente.

Figura 04 – Frame do curta *5#calls*

Fonte: www.vagueterrain.net

As limitações de ordem técnica, demonstradas por esse tipo de produção, não podem ser desconsideradas, embora a lógica de construção audiovisual *mobile* se

[28] Giuliano Chiaradia é diretor de programas da TV Globo, trabalhou por 10 anos nos departamentos de criação da MTV no Brasil e Estados Unidos, e teve o curta *5#calls* selecionado pelo Festival de Cinema de Cannes em 2012. É formado em Comunicação no Brasil, estudou Cinema na Itália, Roteiro em Cuba, e Direção nos Estados Unidos e desde 2001 ele pesquisa sobre arte e tecnologia, a fim de criar experimentações sensíveis com dispositivos móveis.

diferencie do processo tradicional, mesmo que possua, junto a este, semelhança de teor narrativo e estético. Em *5#calls* (2010), por exemplo, percebemos não somente essas limitações, como também uma concepção construída através de referências feitas a locações em trânsito, a uma dança cadenciada, imagens translúcidas, espelhadas, que transitam pelas telas de celulares e do computador. As imagens sintetizam a vida na cidade moderna e uma época imersa na tecnologia. As camadas de imagens transparentes com variações numéricas, por exemplo, que aparecem difusas sobre a face das atrizes, referenciando um processo de armazenamento digital, um dado próprio da ciberarte.

Mas não é todo tipo de produção feita com celular que possui uma qualidade técnica menor. Filmes como *Cats and Dogs* (2013), do diretor coreano Min *Byung-woo*, que utilizou um modelo *iPhone* para captura, ou ainda *Olive (*2011), do norte-americano *Hooman Khalili*, gravado em alta definição com o modelo *Nokia N8*, demonstram como a tecnologia móvel tem avançado no quesito captura de imagens, pois as câmeras dos celulares têm se desenvolvido de forma muito rápida, chegando até mesmo a ultrapassarem as compactas tradicionais.

A criação de narrativas multiformes a partir da experimentação de formatos diferenciados, como a realização de filmes por celular, tem propiciado ao campo da estética, possibilidades criativas diversas, diante da linguagem audiovisual. Entretanto, recursos clássicos da linguagem cinematográfica não são necessariamente desprezados, sobretudo quando se trata de produzir. O cerne da questão aqui, entretanto, é tentar compreender até que ponto existe discrepância entre um modelo e outro, avaliando as peculiaridades apresentadas pelas produções *mobile*, de acordo com os princípios da estética da montagem, abordados no capítulo a seguir.

2. PRINCÍPIOS DA ESTÉTICA DA MONTAGEM

2.1. Teorias da Montagem: O Modelo de Bazin e a Perspectiva de Eisenstein

Considerada um procedimento técnico, por vezes ortodoxa, a montagem tem por base três finalidades, que consistem em formar uma unidade fílmica a partir de elementos separados. A primeira delas compreende a seleção, entre o material bruto e o que realmente possui grande valia; a segunda tem por função o agrupamento, organizando a sucessão dos planos escolhidos. E, finalmente, a terceira determina a precisão do comprimento de cada plano, estabelecendo o princípio de junção entre as sequências apresentadas. Notadamente, esse é um caráter restrito delegado à montagem, que tem por princípio exercer incumbências de teor muito mais complexo diante do objeto fílmico.

Partindo de uma premissa elencada por Einsenstein (2002), em uma acepção bakhtiniana, de que o cinema constrói um discurso formado por gêneros que se relacionam entre si, torna-se pertinente afirmar que o sentido do filme é criado através da montagem. Desta forma, defendemos uma postura formalista e uma concepção polifônica da montagem, apresentando assim um viés estético e ideológico, além de um caráter múltiplo diante da discursividade – interacionismo de vozes na produção fílmica.

Sendo o plano uma unidade de montagem, é possível decompô-lo em partes menores a partir de duas abordagens – durabilidade e concepção visual – em que a primeira consiste na definição de sequências mais curtas, através de rupturas quadro a quadro; ou mais longas, definidas por Bazin (2014) como *plano-sequência*[29], em que um único e longo plano acaba por substituir os cortes frequentes, os quais, segundo ele, tornam inconsistente a construção de realidade, apresentada de forma coerente pelos longos planos. Além disso, Bazin aponta ainda os movimentos de câmera e a

[29] Segundo Bazin (2014), a multiplicidade de planos e a montagem clássica deveriam ser substituídas por um único e longo plano, a fim de tornar o cinema, de fato, realista.

profundidade de campo[30] como elementos fundamentais na constituição de um cinema realista.

Entretanto, antes de iniciarmos as discussões sobre o modelo cinematográfico baziniano, é fundamental trazer à tona tópicos que tratam das funções empíricas da montagem (AUMONT, 2011), especialmente as de ordem narrativa e expressiva, além dos efeitos estéticos por ela ocasionados. A partir do surgimento da montagem houve certa libertação da câmera, que de estática e fixa, passa a ter movimentação, tornando-se decisiva em relação aos efeitos estéticos provenientes dessa vicissitude. Classicamente, a função principal da montagem, pioneira e preponderante, é a narrativa, a qual empiricamente se reafirma como fundadora. Todavia, a *montagem expressiva*[31] segue um caminho antagônico, de modo a produzir colisões estéticas, denotando ideias e sentidos diversos.

As funções semânticas também exercem papel importante no que diz respeito ao lugar e valor da montagem diante das teorias do cinema. A produção de sentidos, sejam eles conotativos ou denotativos, apresentam, respectivamente, a relação entre dois elementos diferenciados que produzem efeitos causais, paralelos ou de comparação, dentre outros; e relações espaço-temporais que compreendem o encadeamento das unidades sucessivas da ação em sua diegese fílmica.

Classificar a montagem de acordo com o objeto fílmico, as modalidades de ação e os efeitos produzidos se traduz como algo defasado, segundo Aumont (2011, p. 70):

> A ideia de descrever "espécies de montagem" e de construir suas tipologias também é muito antiga; traduziu-se, por muito tempo, pela elaboração de "planilhas" (= grades) de montagem. [...] A própria noção de "planilha" de montagem, que decerto assinalou uma etapa importante na formalização da reflexão sobre o cinema, está hoje amplamente ultrapassada.

Desta forma, para Aumont (2011), os métodos de montagem descritos por Einsenstein – métrica, rítmica, tonal, atonal e intelectual – se caracterizam como "fórmulas" obsoletas, decorrentes das práticas de montagem do cineasta, sendo esta uma perspectiva bastante particular dele. No entanto, não apenas Einsenstein propôs classificações a essa operação técnica, pois autores como Balázs e Pudovkin também

[30] Advindo da fotografia, a noção de profundidade de campo corresponde à focalização do objeto, enquadrando-o de modo a obter maior nitidez.

[31] Considerada como um fim (e não um meio) tem por característica exprimir um sentido ou ideia, através do choque entre duas imagens (AUMONT, 2011).

elencam algumas tipologias (ideológica, metafórica, poética, alegórica, antítese, analogia, sincronismo, etc.) e por vezes modificam as nomenclaturas, mas mantêm os mesmos princípios.

A teoria do cinema apresenta duas grandes abordagens ideológicas da montagem, as quais se confrontam, de modo extremamente radical, uma à outra. A primeira tem por base a valorização do princípio e das possibilidades da montagem; já a outra desvaloriza tal procedimento técnico, restringindo-o aos efeitos de representação da realidade e como meio de contar uma história (função narrativa). Referimo-nos, respectivamente, às tendências desenvolvidas pela Escola Soviética, que tem como principais expoentes os russos *Kulechov, Pudovkin, Vertov e Eisenstein*[32]; e a Escola Norte-Americana, em que se destacam *Edwin Porter* e *David Griffith*[33].

Para Martin (2005), Porter é o responsável por criar um sentido para montagem, concebendo possibilidades narrativas sem a utilização de tantos cortes e utilizando a técnica da justaposição em filmes como *The Great Train Robbery (1903)* [34], construindo, assim, através da relação entre os planos, uma aproximação maior da realidade. Desta forma, o cineasta americano deu início ao que chamamos de continuidade espaço-temporal, aspecto de suma importância na visão de Bazin (1991) para construção da realidade cinematográfica. Além disso, Porter instituiu o formato narrativo, convencionando, fundamentalmente, a compreensão a partir do desenrolar da ação, de modo sequencial na história.

Enquanto Porter cria a montagem narrativa, Griffith a desenvolve utilizando planos variados em suas composições, gerando assim ritmos diferenciados. Além disso, este último ainda contribuiu na questão do desenvolvimento do impacto dramático, entretanto ambos apresentam significativas distinções em relação à montagem utilizada, já que o primeiro faz transições de planos por razões materiais, enquanto Griffith os modifica por conta da dramaticidade, já que para ele a importância reside no envolvimento do espectador com a trama.

---

[32] Principais cineastas expoentes da Escola Soviética. Eles desenvolveram teorias significativas acerca da montagem cinematográfica numa perspectiva expressiva e plástica.

[33] Cineastas responsáveis pela criação e desenvolvimento da montagem narrativa. Ambos fazem parte da Escola Americana.

[34] Considerado o primeiro filme realmente cinematográfico por apresentar fuidez e coerência na narrativa. Fonte: http://www.bocc.ubi.pt/pag/bocc-canelas-cinema.pdf

Estilo criado por Porter e desenvolvido por Griffith, a representação naturalista Hollywoodiana, cujo princípio é o da *montagem invisível* [35], nos conduz à imperceptibilidade do processo de produção fílmica. A proposta, neste caso, segue em um direcionamento do parecer real, e quanto mais fiel estiver a essa realidade, mais se constitui em um "dispositivo transparente" (XAVIER, 2012, p. 42). Tal "transparência", da qual se refere o naturalismo, trata da representação como verdade, mostrando assim o universo representado de forma crível, convincente, em relação ao mito. Sobre a questão da transparência do cinema, Bazin a designa como uma estética particular que tem por premissa a impressão de continuidade e a ilusão de estar assistindo a eventos reais.

Diferentes da Escola Norte Americana, os filmes produzidos na extinta União Soviética após a Revolução Russa de 1917, não possuíam um mero caráter de entretenimento, mas preocupavam-se com a função social e, sobretudo, política, exercida pelas produções diante do público.

Kulechov situou-se como pioneiro no sentido de investigar, de modo sistemático, as técnicas de Griffith e o porquê do sucesso de seus filmes na época. Além disso, ele é considerado responsável pelas articulações iniciais acerca da teoria da montagem, desenvolvida em seguida pelos demais representantes da Escola Soviética. Para Kulechov, o ritmo da montagem é o que leva o cinema americano a obter tanto sucesso, já que este apresenta o movimento e a ação como elementos marcantes na narrativa, diferente do que acontece em boa parte dos filmes europeus, que tem como caraterística uma espécie de lentidão em relação à sucessão das imagens.

O contexto das ideias de Kulechov sobre montagem compreende semanticamente o que é exibido na tela. Segundo ele, a combinação entre os planos é que define a autenticidade do cinema, em oposição à ideologia norte-americana de manutenção do princípio básico dos planos, sem manipulação, sem cortes. A proposta construtivista do cineasta russo se baseia na redução mínima do plano em pequenos fragmentos, afirmando que a imagem isolada, por si só, não é suficiente para produzir

[35] Na montagem invisível o objetivo primordial é montar um meio de representação que anule a percepção do espectador em relação a algo que não pareça verdadeiro. Este método de montagem está ancorado no estilo naturalista e apresenta ainda elementos como a decupagem clássica e a escolha de estórias com leituras fáceis e popularizadas para serem produzidas (XAVIER, 2012).

efeitos e significados. Surge daí o chamado *efeito Kulechov*[36], experiência realizada pelo cineasta, que mais tarde ganhou ampla difusão através de Pudovkin.

A ideia desenvolvida por Kulechov, de que o conflito está intrínseco aos signos visuais cinematográficos, forma a base dos ideais da montagem soviética. Entretanto, é em Pudovkin que encontramos dimensões mais aprofundadas do que viria a ser a *montagem construtivista*[37], utilizando seu antecessor como referência. Pudovkin traz à tona uma estética realista inspirada no Marxismo e, sua proposta implica em um processo de "*tomada de consciência*[38]" (XAVIER, 2012, p. 53) pelo personagem. Em suas formulações ainda cabem críticas ao naturalismo norte-americano e à forte oposição a Sergei Einsenstein, tanto em relação ao método utilizado na produção de efeitos visuais entre os cortes, quanto à intervenção da integridade das imagens:

> Pudovkin não intervém e não acrescenta elementos estranhos ao mundo que sua narração desenrola. [...] Eisenstein, ao contrário, violando estes princípios, intervém deliberadamente no desenvolvimento das ações e não se preocupa com a "integridade" dos fatos representados, mas com a integridade de um raciocínio feito por meio de imagens – seja na base de metáforas, de elementos simbólicos ou de diferentes conexões abstratas entre os planos (XAVIER, 2012, p. 62).

No entanto, antes de adentrarmos nas questões estéticas e ideológicas desenvolvidas por Einsenstein é fundamental destacar as principais diferenças entre o realismo crítico, defendido, entre outros, por Kulechov e Pudovkin, e o neorrealismo italiano instaurado no cinema por *Roberto Rosselini*[39], que tem por premissa a montagem enquanto intercessora do que deve ser revelado de cada imagem (emanação).

Enquanto o primeiro tece duras críticas ao modelo naturalista de Porter e Griffith e confere à montagem função indispensável na produção de sentidos, a estética neorrealista apresenta aspectos como o cinema de rua, em oposição aos estúdios. A improvisação, o não encenado e a representação da vida cotidiana, projeção da verdade

---

[36] Experiência realizada pelo cineasta russo, que consistiu em intercalar um grande plano inexpressivo e neutro de um ator com três planos distintos, a fim de comprovar que uma imagem por si só não cria sentidos. É preciso que haja uma contextualização feita pela montagem para então produzir significados.

[37] Formulada por Pudovkin, a teoria construtivista permite ao cineasta ir além das ideias clássicas da montagem griffithiana, construindo um processo formal de modo a transmitir ideias através do encadeamento dos planos na narrativa.

[38] A desalienação como componente básico da história da personagem (XAVIER, 2012).

[39] Fundador do neorrealismo na Itália, Rosselini defende uma posição nitidamente antiburguesa no cinema. Ele propõe uma criticidade à condição humana e orienta-se à denúncia social.

na tela, formam o tripé que alicerça a ideologia desse realismo revelatório, que viria a influenciar fortemente o cinema da década de 1960.

Tomando por base o princípio neorrealista, André Bazin propõe uma estética particular, segundo ele, diante de uma vocação ontológica do cinema, que é a reprodução do real através da continuidade factual e física. Não obstante, Bazin (2014, p. 370) admite haver ainda no neorrealismo resquícios do realismo crítico:

> Não havia neorrealismo puro. A atitude neorrealista é um ideal do qual se pode se aproximar mais ou menos. Em todos os filmes ditos neorrealistas, há ainda resíduos do realismo tradicional espetacular, dramático ou psicológico.

E a partir dessa observação, o teórico francês dá início às discussões que opõem, tradicionalmente, cinema clássico e moderno, traçando um desenvolvimento de estilo narrativo cada vez mais próximo do real. Além disso, o modelo baziniano tem por princípios a incorporação do áudio ao meio cinematográfico; a crítica à montagem, minimizando seu papel diante da realização no cinema; a defesa pela continuidade em uma perspectiva lógica e visualmente perceptiva e o combate à decupagem clássica, tida por ele como um método ultrapassado, que impedia o aperfeiçoamento da representação realista.

Bazin toma como referência o estilo narrativo de *Orson Welles* e *Jean Renoir*[40], chegando à conclusão de que a profundidade de campo e o plano-sequência são elementos resultantes de novas técnicas que passaram a ser incorporadas ao cinema moderno. A partir de análises de obras como *Cidadão Kane (1941)*, ele constata transformações de ordem estilística que revelam o essencial do novo cinema realista, em que a montagem possui caráter secundário, devendo ser considerada mera operação técnica, sem instituir qualquer significação. Diferentemente do plano-sequência, cuja função primordial é revelar a substancialidade cinematográfica, sem tanta manipulação das imagens, preservando seus fluxos contíguos.

O fundamento para o verdadeiro realismo seria um genuíno ilusionismo. É o que Bazin (1991) vai formular acerca da janela cinematográfica, quando argumenta que a tela é uma espécie de janela para a vida, sendo o cinema uma revelação do mundo para o sujeito. Isso reafirma sua resistência à montagem, que segundo ele acaba por

[40] As obras desses dois diretores foram utilizadas como exemplo por Bazin em suas análises para reafirmar sua teoria acerca do progresso estético do cinema, que passava agora a utilizar o plano-sequência e a profundidade de campo como elementos de composição fílmica.

fragmentar a realidade, conduzindo o espectador a uma leitura não verídica dos fatos, diante de um olhar bastante particular do realizador. Em sua concepção, as imagens devem ser intocáveis, integralizadas em sua forma mais original, ideia que se aproxima da proposta de *Kracauer*[41], caracterizada pela defesa da continuidade, cinema sem cortes, além da preferência por espaços abertos e sem composições em sua totalidade, a cena de rua, sem determinações, de forma imprevisível.

O postulado baziniano apresenta diversas nuances específicas, configurando-se em discussões que nos levam à reflexão de um cinema moderno. Certamente, a questão ontológica do cinema é o pressuposto central que conduz as demais discussões em relação às colocações do autor. Para compreendê-lo, faz-se necessário entender algumas diferenciações entre "imagem de" e "feito à imagem", quando afirma que "o cinema não fornece apenas uma imagem (aparência) do real, mas é capaz de constituir um mundo à imagem do real", como afirma Xavier (2012, p. 83). Entretanto, essa afirmação se torna uma espécie de contradição no que concerne à ontologia cinematográfica, já que as revelações projetadas na tela não passam de representações, exibições fictícias.

Em defesa dessa teoria, Bazin (2014) assevera que é possível admitir manipulações, desde que não aconteçam tantas intervenções diante da imagem capturada, do material bruto. Neste caso seria a manipulação cinematográfica, no âmbito da montagem, o alvo principal de suas críticas, já que, para ele, a montagem acaba violando o ideal de realidade, apresentado pelas imagens em seu formato original.

A natureza do ilusionismo plausível se torna eficiente a partir do momento em que esta se insere em um mundo imaginário, em um espaço à imagem do real. Isso acontece quando se acredita na realidade espaço-temporal do que está sendo projetado na tela, mesmo que se saiba da não verdade de sua propriedade ficcional. Com isso, Bazin utiliza o filme *Le Ballon rouge*[42](1956), de Albert Lamorisse, para ilustrar sua proposta, demonstrando como o imaginário na tela apresenta dimensões reais de espaço e tempo, mesmo que estejamos cientes da utilização de truques nas sequências. Disso surge seu pressuposto acerca da *montagem proibida*[43], que assegura sua perspectiva

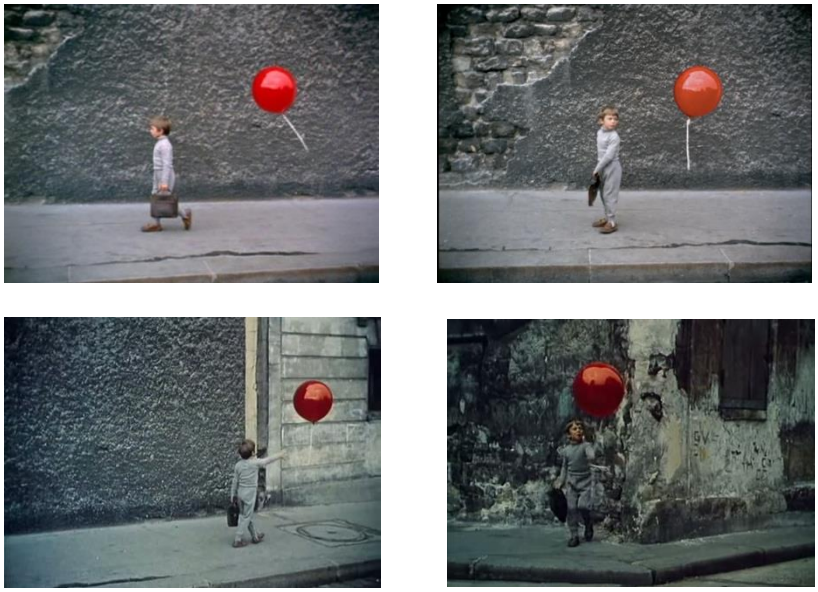
[41] Fundou as bases do realismo revelatório, mais tarde desenvolvido por André Bazin. Sua estética se baseia numa visão fragmentada da vida.

[42] O filme, traduzido para O balão vermelho, não utiliza a montagem para sugerir o comportamento do balão. Aqui Lamorisse acaba respeitando a densidade espacial da realidade, tão defendida por Bazin.

[43] Quando o essencial de um acontecimento depende da presença simultânea de dois ou mais fatores da ação, a montagem é proibida (BAZIN, 2014, p. 92).

estética através da manutenção da integridade do que foi capturado pela câmera, diante de um espaço-tempo fidedigno à imagem do real.

Figura 05 – Sequência no filme *Le ballon rouge* (1956)



Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=KdD49N5OmtE

Sob uma perspectiva imanente, justifica-se um olhar passivo que observa o que advém da realidade. Assim como Bazin, *Jean Mitry*[44] também defende essa ideia, ora apresentando semelhanças com o primeiro, ora se opondo a algumas de suas crenças. O cinema, para Mitry, produz significados novos e a montagem serve de recurso a fim de revelá-los, apesar de se opor claramente às ideias de Einsenstein sobre *montagem intelectual*[45]. O cinema em Mitry pode ser traduzido, em sua visão bastante particular, entre o postulado realista de Bazin e o cinema-discurso, acreditando que "o cinema real se organiza em discurso" (XAVIER, 2012, p. 92).

Ainda em relação às semelhanças com Bazin, o crítico francês formula suas conjecturas estéticas diante da ambiguidade do real, afirmando que a realidade está vinculada à existência do sujeito, de modo particular e indeterminado. Essa postura vai

[44] O cinema de Mitry não comunga da ideia de contemplação revelatória, dada por Bazin, mas da produção de novos significados, apesar de concordarem em diversos pontos acerca do realismo revelatório.

[45] Parte do princípio de constituir uma proposta de cinema que pense por imagens, ao invés de narrá-las somente.

contrastar mais tarde, diretamente, com formulações de Eco (1976), que acredita ser a ambiguidade um componente do objeto artístico. Resumidamente, podemos perceber, de forma clara, a discrepância existente entre os sentidos dado à ambiguidade, que de um lado é vista como meio de definição do verdadeiro realismo e na perspectiva de Eco é tratada como intrínseca ao discurso artístico.

Enquanto Bazin traz à tona discussões concernentes a um novo modelo cinematográfico, considerado moderno, Mitry preocupa-se com a abertura da obra, a fim de chegar a definições de um realismo que possa desenvolver-se livremente. Esses pressupostos instituíram novos conceitos e olhares acerca da estética cinematográfica e serviram de referência para o cinema moderno da década de 1960, que utilizou "vanguarda" como palavra de ordem em sua composição.

Contrariamente ao sistema baziniano de cinema, encontra-se Sergei Eisenstein, maior expoente da Escola Soviética, que acredita ser a montagem o elemento essencial na produção de sentido do filme, guiando assim o espectador por caminhos pensados pelo realizador. Ele acredita na arte revolucionária e que o cinema tem um caráter discursivo, devendo basear-se em situações factuais.

A perspectiva eisensteiniana tem em seus principais aspectos o fragmento como unidade fílmica, o uso do som como elemento autônomo e igualitário em relação à imagem e a influência sobre o espectador. Ele defende também o choque entre os planos em relação à montagem, a fim de obter maior impacto, afinal ele utiliza a justaposição de planos ao invés de seu encadeamento. Disso resulta outro princípio do cineasta russo que passa da esfera da ação para a da significação, como é possível perceber em *Outubro* (1917), que apresenta a explicação de um processo e seus acontecimentos por ensaios visuais, destoando completamente do modelo narrativo, cuja característica é de relatar a história a partir de representações da realidade.

Sobre o fragmento como unidade fílmica, ele considera que se refere ao discurso e não à representação, como defende Bazin. Além disso, o fragmento enquanto imagem do filme é considerado dissociável em demais elementos materiais, correspondendo a diversos parâmetros referentes à película, como cor, duração, luminosidade, dentre outros (AUMONT, 2011). A noção de fragmento de Einsenstein ainda atua em oposição

à outra ideia de Bazin, quando o anuncia como uma espécie de *corte da realidade*[46], concluindo que o fragmento se manifesta como discurso articulado do filme.

Einsenstein discute também o contraponto audiovisual, em que os elementos sonoros possuem tanta importância quanto as imagens e constituem, de modo independente, significações. Já no que diz respeito à forma fílmica diante do público, a função preponderante é moldar o espectador, conduzindo-o através do olhar do realizador. Para compreender melhor questões entre o processo formal do filme e as reações de quem o assistia, desenvolveu métodos variados, começando pela montagem métrica, passando pela tonal e chegando à intelectual, esta última sendo mais desenvolvida posteriormente, predominando assim em sua filmografia (EISENSTEIN, 2002).

O cinema materialista de Eisenstein concebe o filme como discurso articulado, resultando na produção de sentidos através de estímulos combinados em seus métodos de montagem. Dissociando-se das teorias de Pudovkin e Kulechov, ele acaba propondo a *montagem figurativa*[47], fazendo a interrupção dos fatos, inserindo planos que promovem a descontinuidade do que transcorre internamente na obra. De forma alguma é obedecido o critério naturalista de manutenção da matéria bruta e revelação do real sem manipulação. Contrariamente a isso, o cineasta russo utiliza metáforas em suas construções, promove a criação de um espaço-temporal peculiar, conduz nosso olhar a partir de proposições estéticas, que transitam entre uma composição visual formada por um estilo de montagem descomunal e a significação social de seu cinema.

Em suma, o que podemos depreender (a partir das considerações acerca do modelo de Bazin, da perspectiva de Eisenstein e dos procedimentos estéticos que os envolvem) é que mesmo apresentando antagonismos em relação a diversos aspectos, não se pode traduzir a montagem, fundamentalmente, em escolhas entre um e outro. Essa falsa dicotomia nos conduz a um olhar, por vezes, caricatural, diante dos modelos teóricos, que não necessariamente se esgotam em um processo evolutivo ou histórico, mas se transformam e se reinventam. O que se torna salutar aqui é, justamente, examinar a negação e a defesa de cada proposta, observar as correlações existentes e

---

[46] Em Eisenstein há nítida rejeição sem relação à ambiguidade no cinema. Para ele o fragmento é extraído do real, um real já organizado na frente da câmera e para ela, diferentemente das ideias bazinianas, que trazem a janela cinematográfica como revelação do mundo para o sujeito (AUMONT, 2011).

[47] Montagem que interrompe o fluxo de acontecimentos e marca a intervenção do sujeito do discurso através da inserção de planos que destroem a continuidade do espaço diegético, transformando-se em parte integrante de uma ideia (XAVIER, 2012, p. 130).

adotar uma postura crítica diante dos aspectos estéticos e ideológicos difundidos por ambos.

2.2. Montagem Narrativa: Pragmática da Planificação

Se o *Primeiro Cinema*[48] não tinha por finalidade estabelecer articulações entre os planos, a fim de narrar uma história, hoje podemos dizer que esta seria a função preponderante da montagem. A estética da montagem narrativa, de fato, configura-se dominante na perspectiva atual, entretanto não era isso que acontecia durante os primórdios cinematográficos, quando o comum era a apresentação de planos únicos, contínuos e curtos, com uma finalidade de atrair o público – cinema de atrações – com temas considerados extravagantes e, por vezes, fantásticos.

O cinema de Griffith legitima o processo narrativo e desenvolve a dramaticidade, a fim de promover maior envolvimento entre o espectador e o que se projetava na tela, o que instaurava ainda a continuidade espaço-temporal, bem como a identificação da unidade diegética, formando assim as bases do fundamento da montagem narrativa, que "impõe uma unidade lógica por meio de elementos fragmentados, que são os planos sucessivos" (AMIEL, 2007, p. 26). Esta sucessão plano a plano forma a composição das sequências, que, segundo Amiel (2007), de forma equivocada, é denominada de montagem, quando na verdade se refere à planificação, uma vez que esta não diz respeito à junção ou fragmentação entre os planos, mas sim à articulação que se dá entre eles.

A planificação emerge como meio de proporcionar a ação contínua ou descontínua na narrativa, propiciando maior movimentação de câmera e alinhando os planos, com o intuito de facultar ao espectador maior veracidade às relações cronológicas estabelecidas em sua diegese fílmica. À medida que o princípio estético da alternância entre as cenas vai se incorporando, surge um escoamento do tempo que acaba por transformar a percepção do público, que passa a encarar a *simultaneidade*[49] das ações como recurso representativo da realidade temporal no filme. Criam-se

[48] Fase inicial do cinema, que vai de 1895 com exibições públicas dos irmãos Lumière até meados da década de 1910.
[49] A montagem começava a ser utilizada para remeter à ideia de contiguidade espaço-temporal.

relações entre os planos que se situam de modo contínuo na diegese fílmica, quadro a quadro, no decorrer da ação. Essa ideia foi veementemente defendida por Bazin, quando descarta a montagem como essencial à significação, valorizando, em oposição, o uso do plano-sequência e as relações de simultaneidade contidas numa mesma imagem.

A estética da montagem narrativa apresenta o *raccord*[50] como meio sutil de construir a continuidade entre os planos, associando-os de modo a ocultar o corte. Em suma, os *raccords* constituem, de forma substancial, o método de promover o encadeamento na planificação, tanto do olhar quanto da ação.

A montagem articulada, baseada em construções através dos *raccords* – suavidade entre as transições –, apresenta funções sintáticas por meio de efeitos de ligação ou disjunção, organizando a sequência do filme, e de alternância ou linearidade, sendo o *flashback* um bom exemplo disso. Ademais, os *raccords* são responsáveis por produzir efeitos semânticos, que podem ser de ordem conotativa ou denotativa diante do espaço diegético, caracterizando-os, desta maneira, não apenas como ferramentas de coesão entre os planos, mas também como princípios de significação perante a narrativa.

A variação que compete às durações das cenas, certamente é um ponto chave da montagem narrativa. Ela modela o tempo e cria conjecturas complexas de planos que se entrecruzam, vão e vêm, como elásticos. É notável perceber a presença marcante desse princípio estético em passagens mais lentas de filmes, como do diretor Federico Fellini, ou ainda em *Estrada perdida* (1996), de David Lynch, em que cenas finais remetem ao início, entrecortando a película com variações de tempo e violando a linearidade sequencial. A elasticidade espaço-temporal da montagem é o que denota sentido à sucessão das imagens, já que indica a presença de um elo entre os planos e estabelece também entendimento ao espectador.

A função normativa da montagem, destacada acima, faz com que o público observe as cenas de acordo com o tempo imposto ao nosso olhar. Entretanto, a estética articulada não se apresenta apenas na ação fílmica, mas também em personagens específicas na narrativa, fazendo com que a ruptura seja mais perceptível, o que acontece notadamente quando ocorrem mudanças de estado consciente da personagem,

[50] Método que promove a continuidade entre os planos. Tem por função camuflar a cesura, conservando a qualidade de articulação entre eles (AMIEL, 2007).

muitas vezes esteticamente construído através do preto e branco, tons de sépia ou ainda outros aspectos relacionados à fotografia do filme.

Em contrapartida, cineastas como *Ingmar Bergman*[51] e *Andrei Tarkovsky*[52] ilustram de forma elementar como o cinema moderno elimina os protocolos de ruptura, propondo uma dualidade entre a percepção e sua ambiguidade. Em *Gritos e sussurros* (1972), Bergman utiliza como tema a morte e as relações humanas, retratando com acurácia o sofrimento feminino. Para tanto, no que diz respeito à montagem, o diretor sueco utiliza poucos diálogos e explora de forma eficiente o som ambiente, a fim de criar sutilezas na narrativa, que ora se torna compreensível, ora ambígua e pouco explicativa.

Figura 06 – *Gritos e Sussurros* (1972) e a abordagem do sofrimento feminino

Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=61FOy9Ktvv8

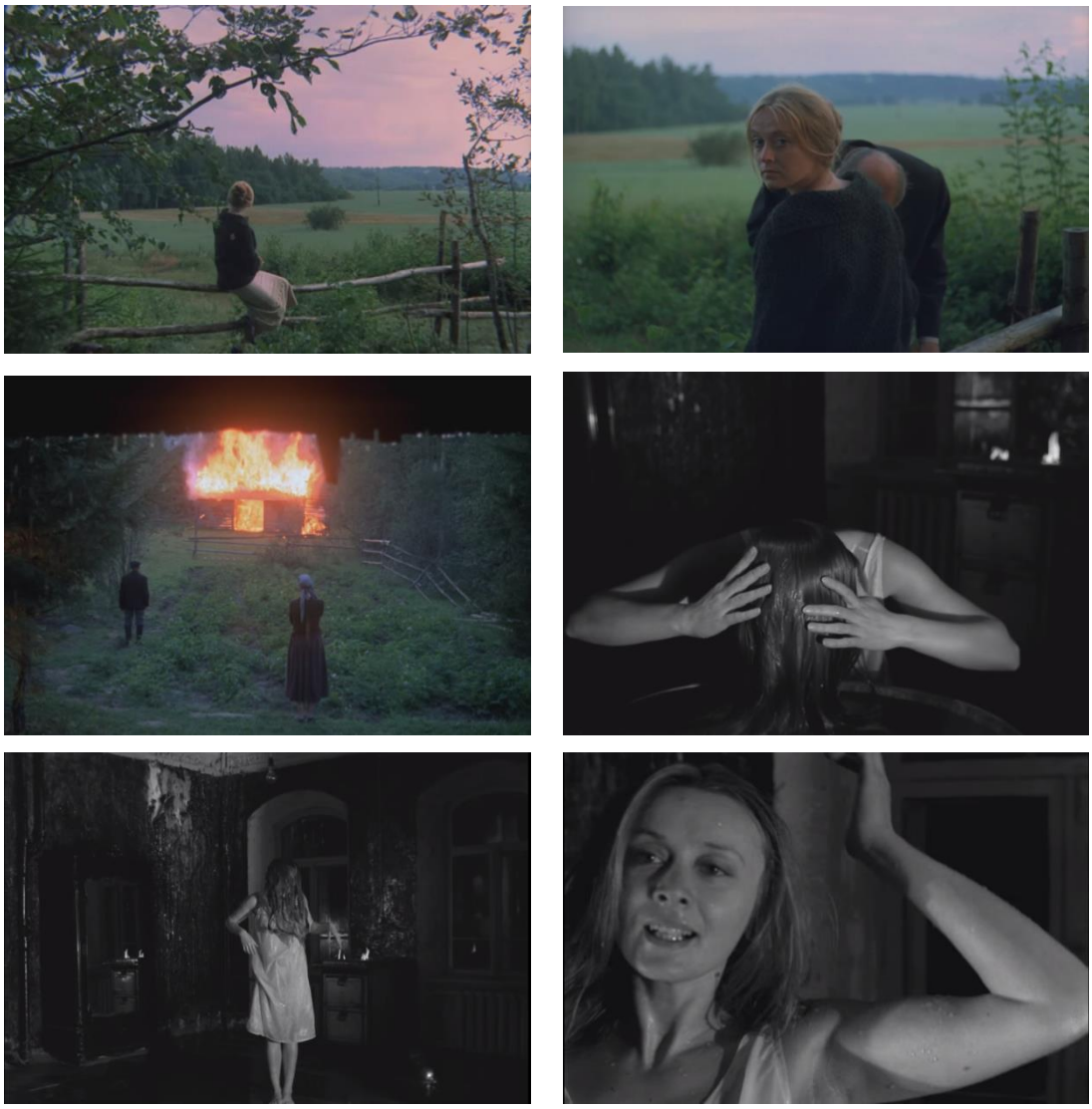
Já Tarkovsky cria em *O espelho* (1975) um ambiente que mescla elementos figurativos, em meio ao uso de *flashbacks*, linguagem poética, retomadas históricas e de

[51] Bergman tem como principais características em seus filmes o uso do *flashback* e a interação da personagem diretamente com a câmera. Além disso, trabalha com temáticas delicadas e de forte carga existencial, sendo a morte um dos principais temas.

[52] Tarkovsky é influenciado pelo existencialismo. Em *O espelho (1975)* constrói uma análise existencial que mescla ficção científica, poesia e filosofia. Como técnica preponderante em seus filmes apresenta o uso de flashbacks e forte ambiguidade, exigindo do espectador a formulação de hipóteses acerca do que se apresenta na tela, antes do desfecho final.

consciência, o que nos é indicado no filme por tons de sépia e preto e branco. Fica nítida a intenção do diretor em não tornar claro em qual momento a história se situa, utilizando planos breves, que se entrecruzam em diversos momentos ante a ambiguidade narrativa, defendida por Bazin e Mitry, conforme discutimos no primeiro item deste capítulo.

Figura 07 – Uso do flashback e linguagem poética em *O espelho* (1975) de Tarkovsky



Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=9Yn9q25NWAw

Ainda sobre a estética narrativa, é possível examinar como as rupturas de tom operam no sentido de criar *efeitos de intriga*[53], que permitem múltiplas digressões (AMIEL, 2007). Esses efeitos acabam por esboçar o desenrolar da ação dinamicamente, modificando-a, dando-lhe outra perspectiva. É o que acontece em *Sob o signo de capricórnio* (1949) de Alfred Hitchcock, que demonstra a importância do corte em detrimento dos diálogos das personagens em sequências mais alongadas. Aqui o gesto, o objeto, ganham projeções significativas, mesmo que por poucos segundos.

No entanto, em fins de considerações acerca da montagem narrativa, torna-se salutar a seguinte afirmação de Aumont (2011, p. 92):

> Nem tudo no cinema narrativo é forçosamente narrativo-representativo. O cinema narrativo dispõe, de fato, de todo um material visual que não é representativo: os escurecimentos e aberturas, a panorâmica corrida, os jogos "estéticos" de cor e de composição.

Isso reitera a assertiva de que não se pode tratar o estudo da montagem como algo formado apenas por um estilo, narrativo, discursivo ou por correspondências, por exemplo. Afinal, as possibilidades estéticas utilizadas na montagem são muitas e acabam se imbricando e apresentam aspectos variados, que ora remetem a uns, ora a outros. Exemplo disso são os filmes que se intitulam como não narrativos e evitam utilizar seu procedimento estético de forma dominante, mas acabam adotando algum elemento de ordem narrativa em sua composição.

2.3. Montagem Discursiva: O Fragmento como Representação

A montagem assume, no cinema soviético de 1920, uma função diferenciada da proposta de Griffith e demais defensores da estética narrativa. A tese do *parti-pris*[54] de Eisenstein, que determina o cinema enquanto discurso e ideologia política consciente, reconhece dialeticamente a importância dos métodos de montagem como forma de produzir efeitos impactantes ao espectador, indo em direção a uma proposta

[53] Efeitos presentes na estética narrativa que aludem à interrupção, suspensão, deformação, de modo a surpreender a passagem de uma cena à outra (AMIEL, 2007).

[54] O cinema com *parti-pris* seria uma apresentação clara, o motivo real, de se começar um trabalho em um filme (XAVIER, 2012).

legitimamente discursiva, combinando elementos dialógicos e visuais em torno de fatos e situações pertinentes à época.

Além dele, outros cineastas como Pudovkin, Kulechov e Vertov defendiam a montagem como produção de sentidos, embora entre eles haja dissonância em relação aos métodos utilizados. Enquanto Kulechov e Pudovkin defendem uma construção fílmica encadeada, tijolo a tijolo, Eisenstein busca, no conflito entre as imagens, a perspectiva ideal para provocar o espectador e fazê-lo refletir diante de leituras inusitadas do cotidiano.

Para Eisenstein, a explicação analítica do mundo se dá através da montagem e a noção de conflito principia a compreensão do sentido do universo dramático, que o representa por seus antagonismos. Aspectos como a desproporção e a irregularidade se tornam característicos em seus filmes, remodelando a noção de enquadramento, definida por ele como a composição de quadros que fornecem, entre os elementos, os meios de associação mais pertinentes em relação ao significado que se pretende estabelecer.

Da montagem de atrações, de composição naturalista, à intelectual percebem-se mudanças de ordem estética em sua concepção. Há uma redefinição conceitual do âmbito formal, perceptivo e argumentativo, em uma proposta conhecida como "cine-dialética" (XAVIER, 2012, p. 134), que busca promover a junção entre sentimento e reflexão. É o que assevera Amiel (2007, p. 76), quando diz que "é esta função de invenção, de criação, de proposição – como se o sentido se inventasse à medida que ocorrem os confrontos – que a montagem de Eisenstein acrescenta à demonstração". Desta forma podemos inferir que a proposta do cineasta russo, combativa aos modelos naturalista e realista, alia a plasticidade aos enquadramentos e a expressividade à montagem através do conflito entre imagens.

Em Vertov é possível avaliar uma perspectiva parecida diante de sua obra mais marcante, *O homem com uma câmera* (1929), quando este se utiliza da montagem intelectual, defendendo o fragmento como princípio de cada unidade fílmica, ao passo que explicita também suas combinações, formando, através dos choques imagéticos, efeitos dramáticos que suscitam sentidos. No entanto, há contrapontos notáveis das ideias de Vertov em relação à Einsenstein, sobretudo porque o primeiro acredita na verdade documentada como meio real de se chegar à revolução, esta amplamente levada a cabo pelo segundo, em um formato ideológico-discursivo.

A teoria de Vertov destaca-se por apresentar um conceito inovador da captação do real pelo cinema, conhecido como *Cine-olho*[55], que consiste na concepção funcional da câmera como uma espécie de "super-olho", algo sobre-humano. Sendo assim, a proposta do cineasta determina o cinema como instrumento de análise do mundo, em que a verdade deve ser mostrada através de sua própria documentação. Em *O homem com uma câmera* (1929), resultado de uma série de experiências documentais, *Kino-Pravda*, Vertov revela ser possível a coerência em sua teoria, mostrando a natureza da realidade tal como ela é observada, de um lado pelo olho humano, de outro pela lente da câmera.

Figura 08 – Kino Pravda em *O homem com uma câmera* (1929)

Fonte: http://idiommag.com/

A estética discursiva apresenta figuras de estilo como traço característico em sua composição, afinal, muito além do que se pode mostrar, são criadas combinações expressivas entre elementos visuais e sonoros no intuito de produzir sentidos diversos. Com isso, o plano torna-se fragmento de discurso, deixando de lado o caráter de simples registro da realidade, sendo agora encarado como um signo que possui "duplicação analógica" (AMIEL, 2007, p.81).

A utilização de metáforas em filmes da Escola Soviética é um exemplo claro de como se dá essa analogia discursiva, quando em um plano observamos operários

[55] Em russo *kino-glaz*, o cine-olho orienta toda teoria de Dziga Vertov e tem como objetivo principal o registro da "verdade" através do olho da câmera, para ele, mais perfeito que o olho humano.

camponeses, os *kulaks*, em situação de opressão e no plano seguinte porcos a serem abatidos, tecendo assim uma comparação direta entre um e outro. Esse tipo de recurso era bastante frequente em filmes de Eisenstein, Pudovkin e Kulechov, embora o primeiro utilizasse a técnica da justaposição entre os planos, diferentemente dos dois últimos, que tinham como princípio o encadeamento da planificação.

A estética discursiva compreende ainda o uso frequente de figuras como a sinédoque, apresentando a parte pelo todo, e a gradação, expondo o clímax do que vem a seguir. Pode-se ilustrar isso através de cenas em *O encouraçado Potemkin* (1925), em que Eisenstein ilustra através de lentes presas por um cordão que o médico de bordo foi atirado ao mar durante o motim. Temos aqui, através do uso da sinédoque, a expansão do significado, neste caso remetido pelo primeiro plano, das lentes, em relação ao destino da personagem.

Figura 09 – Uso da sinédoque em *O encouraçado Potemkin* (1925)

Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=3U_SsH9Rl2E

No caso da gradação há uma associação direta com a chamada *montagem rápida*[56], que suprime elementos de transição entre os planos, acelera a evolução das cenas e utiliza elementos que conferem surpresa ao espectador. Em *O fim de São Petersburgo* (1927) percebemos o uso dessa figura de estilo diante do clímax criado por Pudovkin, quando retrata as estruturas opressivas através de uma montagem paralela, que nos conduz por cenas de soldados morrendo numa guerra, massacre em trincheiras, culminando com a euforia da Bolsa de Valores saudando a morte de um soldado, reconhecido como herói de guerra.

Nessa instância, percebe-se como o cinema soviético dos anos 20, muito aquém de retratar a realidade como defendia o realismo revelatório, apresenta uma importante função política e social, discutindo de forma consciente os conflitos de classe, as relações de poder, as tragédias pessoais, o sofrimento individualizado do ser humano, demonstrando como esse tipo de cinema se configura tão atual, diante dos temas explorados. Filmes como *A greve* (1924) e *Outubro* (1927) de Einsenstein, evocam justamente esses temas e explicitam um processo de luta e o sentido revolucionário, tanto de forma ideológica, quanto estética, constituindo assim uma atmosfera discursiva em seu cinema.

Entretanto, não apenas o cinema russo de 1920 apresenta figuras de estilo diante da montagem discursiva, pois podemos observar construções nesse sentido em filmes mais atuais, como *Sangue ruim* (1986), de Leos Carax, ou ainda *O desprezo* (1963) de Jean-Luc Godard, que utilizam a repetição como característica de composição da montagem rápida. Tanto no primeiro, quanto no segundo, a repetição funciona como forma de fragmentar elementos que remetem à personagem central – Juliete Binoche e Brigitte Bardot, respectivamente –, com o intuito de traçar um esboço de suas figuras, sendo a primeira uma mulher misteriosa e lúdica e a segunda um símbolo sexual, motivo de fetiche entre os homens (AMIEL, 2007).

Figura 10 – *Sangue ruim* (1986) apresenta uma mulher conflituosa através do uso de repetições

[56] Tipo de montagem fragmentada em planos que duram frações de segundos, acelerando o ritmo, reduzindo a duração de forma progressiva, chegando, por vezes, a uma imagem estática, a apenas um fotograma (ESCOREL, 2005).

Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=1haBkamKRa0

Figura 11 – *O desprezo* (1963) explora a sensualidade através da repetição

Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=Dqwv9XkHOpk

Alain Resnais[57], em *Hiroshima, mon Amour* (1959), experimenta o cinema como arte da montagem, utiliza planos que se sucedem e constrói uma completude em torno de si mesma, subjetivamente. O uso de contrastes, oposições e antíteses é frequente, concebendo assim efeitos experimentais sensíveis em seus métodos de montagem.

[57] Alain Resnais, um dos fundadores da *Nouvelle Vague*, tem por característica construir um sentido, através da montagem, com elementos esparsos associados numa articulação nova. A multiplicidade pela sintaxe cinematográfica é um traço marcante e peculiar desse diretor.

Resnais busca associar um cinema reflexivo com ferramentas sensoriais, que alia representação à estética discursiva da montagem. Desta forma, nota-se uma similaridade entre o estilo de Eisenstein e o do diretor francês, já que, assim como o primeiro, este último se encarrega de construir uma unidade intelectual, apresentando plasticidade, elementos sonoros e um caráter discursivo.

Já em *Amor eterno*[58] (1984) encontramos uma relação entre a montagem discursiva e a de *correspondências*[59], estabelecida por elementos aleatórios que acabam criando sentido, através da justaposição entre os planos. Conhecido pelo uso constante de movimentos de câmera em seus filmes, aqui Resnais propõe cuidadosamente as articulações do discurso, utilizando longos *travellings*, acompanhados de uma trilha sonora característica. A intenção é fazer com que o espectador integre sua visão aos movimentos, interligados ao ritmo musical, provocando sensações, sem que haja, necessariamente, uma explicação do que se pretende.

2.4. Montagem por Correspondências: Construção Aberta

O terceiro e último sistema de montagem, no que concerne ao domínio estético, sobre o qual tecemos discussões é o de correspondências, que apresenta dentre seus principais aspectos a supervalorização do estilo e da forma em detrimento do conteúdo. Neste tipo de montagem a narração e a demonstração dá lugar à sensação, ocorrendo transformações de ordem formal, rítmica e temporal.

O procedimento estético dominante não é a planificação, mas a colagem, baseando-se num princípio de fragmentação e restauração, longe de conduzir o olhar e estabelecer uma continuidade. A colagem provoca a construção de hipóteses do espectador e suscita reaproximações entre unidades esparsas no filme, tornando-se imprevisível, constituindo a relação entre os planos através de *ecos*[60].

---

58 De acordo com Amiel (2007, p. 103), este filme associa uma narração muito clássica a um dispositivo experimental, consistindo na intervenção do decorrer da narrativa, de maneira irregular e aparentemente aleatória.

59 Estilo de montagem que não apresenta um fio condutor da narrativa, em que forma e estilo são considerados mais relevantes que o conteúdo (AMIEL, 2007).

60 Efeito visual ou sonoro que lembra outro, criando efeitos sensíveis que desembocam em rimas (AMIEL, 2007).

Se por um lado a colagem se pronuncia como operação preponderante, a relação entre os planos aqui se dá através de ecos, construindo repetições, semelhanças, reposições em consequência da formação de *rimas*[61], utilizando-se de recorrências e situações de equivalência, projetando sensações que tendem a se manifestar em momentos esparsos. Isso demonstra certa descontinuidade na articulação entre os planos, pois não segue precisamente uma relação lógica e contextual, como a montagem narrativa e a discursiva.

Utilizando um princípio de transmissão que mais sugere do que significa ou conta uma história, a montagem por correspondências funciona como experiência estética sensível e associa elementos longínquos que intencionam expressar a mesma sensação, organizando-se diante de um sistema ambíguo de rimas e correspondências. É o que acontece em *A dupla vida de Veronique*[62](1990), do diretor polonês Krzysztof Kieslowski, em que são dispostas duas trajetórias aparentemente díspares, mas que na verdade convergem diante de uma ligação misteriosa entre as duas personagens, Veronique e Veronika, aqui interpretadas por Irene Jacob, existindo uma separação de até mais de uma hora entre as duas partes do filme.

Figura 12 – *A dupla vida de Veronique* (1990) associa elementos em duplicidade

[61] Similaridades aproximativas, que, por vezes, tornam-se distantes e causam sensações que afloram os sentidos do espectador (XAVIER, 2012).

[62] Filme do diretor polonês Krzystof Kieslowski, que inaugura a fase francesa produzida por ele (o diretor apresenta duas fases: polonesa e francesa). Nesta obra singular, o diretor busca criar experiências sensórias que deixam lacunas propositais em sua história. As imagens são impregnadas de simbolismos e é captado o interior das personagens, de modo bastante subjetivo.

Fonte: http://incine.fr

Nesse filme de Kieslowski há uma composição aberta da montagem, que apresenta sugestões, provoca sensações e evita, necessariamente, a condução do olhar pela diegese fílmica, ou ainda produz significados através do conflito entre as imagens. Trata-se, neste caso, de ir além da soma de conteúdos entre os planos, já que a intenção é justamente investir nos fluxos transversais, fragmentar o tempo e a ação das personagens e permitir que a sensibilidade ocupe os espaços, fazendo com que o espectador possa fruir diante de composições poéticas da linguagem audiovisual.

A estética por correspondências apresenta o ritmo e a rima como elementos característicos em sua estrutura relacionada à forma e ao tempo, como afirma Amiel (2007, p. 114), "as escansões transformam a duração, e os ecos modelam-na de outra forma". Os cortes não proporcionam saltos temporais, ao invés disso desagregam os fragmentos, possibilitando situações de contradição ou repetições, ir e vir, sem, no entanto, seguir cronologicamente uma linearidade. Em linhas formais, reside uma não proposição de significações, muito menos de continuidade narrativa. Através das correspondências são feitas sugestões, que estimulam a percepção do espectador diante dos fluxos de imagens:

> Porque é sensível e inteligente, esta montagem transporta, na sua forma, o mundo que reorganiza. E poder-se-ia dizer que ao solicitar ao espectador a possibilidade de retrocessos, de recordações ou de sensações deslocadas, ordena, imobiliza, uma construção, no entanto, recebida *a priori* como móvel (AMIEL, 2007, p.116-117).

A relação espaço-temporal na montagem por correspondências se pronuncia de forma subjetiva, já que remete à percepção do instante e não à duração, de acordo com a ruptura ou o comprimento. Há uma espécie de *percepção acronológica*[63] em suas articulações visuais e sonoras, coexistindo formas diferenciadas de organização do fluxo e de sua contradição. Utilizando novamente *O espelho* (1974) de Tarkovsky como exemplo, podemos notar a relação proposital criada para não se estabelecer um reconhecimento da época, promovendo ao público certa estranheza diante da correspondência entre os planos, o que Tarkovsky vai denominar de *pressão do tempo*[64].

Ainda sobre Tarkovsky (1989) é salutar considerar sua posição acerca da montagem, que difere em muitas instâncias do cinema soviético de 1920 ou ainda do modelo baziniano de cinema. Ele ressalta a função da montagem como "colagem de pedaços", em que cada um apresenta por si só uma particularidade temporal, sobre isso ainda ele diz, "a montagem perturba o curso do tempo, interrompe-o e, simultaneamente, devolve-lhe uma qualidade nova. A sua distorção pode ser um meio de expressão rítmica". A postura do cineasta reflete nada mais que a defesa das correspondências como artifício de ruptura da visão, como forma de criar novas percepções e, sobretudo, sensações.

Uma montagem aberta, sem evidências de significações. Assim se configura a estética por correspondências, que diferentemente da narrativa e discursiva permite ao filme uma ampliação, extensão do horizonte a ser captado pelo espectador. Há nitidamente nesta categoria a presença de desarticulações, afastando-se de uma linha narrativa e expressiva, manifestando, por vezes, uma ausência causada pela ruptura brusca sem explicações, sem enredamentos.

---

[63] Não permitir a distinção do tempo, da época fazendo com que o espectador mergulhe no fluxo visual da unidade fílmica.

[64] Consistência do tempo que se escoa num plano pode ser chamada a pressão do tempo. (TARKOVSKY, 1989).

4. SETE VIDAS E 5#CALLS: CURTAS FEITOS COM CELULAR

4.1 Práticas da Experiência Videográfica na Contemporaneidade

De natureza híbrida e regido pelo pluralismo, o vídeo apresenta formas diversas de ampliar os sentidos, refletindo novas abordagens através de sua linguagem múltipla, intersectada com diferentes campos de ação, como o design, a publicidade, hipermídia, os games, a tecnologia móvel, dentre outros. Devido a isso, o vídeo não deve ser analisado apenas como linguagem, mas como meio que cria relações e proposições artísticas interconectadas aos mais variados elementos sensíveis.

Partindo dessa abordagem, Mello (2008) aponta uma proposição diferenciada sobre o vídeo, analisando seu procedimento criativo a partir de três vieses – desconstrução, contaminação e compartilhamento – com o intuito de examinar como se dá o deslocamento e a hibridação dele.

Observando o que Mello (2008) considera como "extremidade" (p. 31), ou seja, a capacidade de descentralização do vídeo enquanto linguagem, demonstrando como este pode se associar diretamente a diversas práticas, é possível estabelecer uma conexão entre o presente trabalho e a proposta da autora, em especial por conta da análise dos objetos em questão - *5#calls* e *Sete vidas,* os quais apresentam particularidades estéticas da experiência videográfica na atualidade. O objetivo aqui é considerar o vídeo como processo, não como produto acabado, finalizado em si, conforme assevera Mello (2008), a fim de provocar uma discussão pertinente entorno das práticas criativas proporcionadas por ele.

A experiência videográfica na contemporaneidade apresenta uma amplitude de práticas plurais, como a realização de filmes via celular, em uma perspectiva de arte não-linear e muitas vezes atemporal, combinando elementos de fluxos e circuitos móveis em um ambiente processual descentralizado, como o digital. Esse formato não-linear e atemporal pode ser observado em *5#calls* de forma mais contundente do que em *Sete Vidas,* já que o primeiro se utiliza do dispositivo móvel com um intuito muito mais sensorial que narrativo. O curta percorre um caminho em que aspectos como a

volatilidade das imagens, a presença da cultura remix e a fluidez espaço-temporal se apresentam de modo marcante.

Diferentemente em *Sete Vidas*, a fragmentação das sequências e os *plots* de ação conduzem a uma intenção de linearidade, apesar do ritmo frenético imposto pelo diretor culminar em cenas inacabadas, que apresentam uma relação espaço-temporal provenientes da experimentação de uma realidade móvel. Desta forma, o curta de Bortolini se utiliza de uma narrativa linear, a qual se pode considerar labiríntica, reafirmando um caráter inacabado e de difícil decodificação da sequência anunciada.

Essa narrativa labiríntica é iniciada no momento em que as sete vidas do dispositivo portátil começam a ser trabalhadas. A enunciação de cada "vida" se dá através de cortes secos, interrompendo a tomada que está sendo capturada pela câmera, mostrando assim uma passagem de um plano a outro. Com isso, surgem situações novas a cada personagem que se apropria do celular, reafirmando um caráter inacabado e de difícil decodificação da sequência anunciada; remetendo a um enredo entrecortado, um tanto quanto confuso, de forma proposital.

O mote inicial da história de *Sete Vidas* – roubo do celular que dá sequência à trajetória do aparelho – apresenta uma proximidade estética com o de outro curta-metragem, também realizado com dispositivo móvel, *Celular* de Guilherme Labonia, inscrito no Festival do Minuto em 2006. Assim como no curta de Bortolini, o de Labonia inicia com um roubo de celular em uma praia do Rio de Janeiro, o intuito é trocar o aparelho por cocaína (o que acontece em uma das passagens de Sete vidas), entretanto a associação entre os dois curtas se dá justamente por conta do ritmo frenético imposto pela cena inicial dos dois vídeos, sendo que em *Celular* o desfecho se revela de forma mais sucinta, em função do formato de micro metragem. Além disso, assim como em *Sete vidas*, o curta *Celular* apresenta angulações e planos não convencionais, resultantes da fusão entre o aparelho móvel e os movimentos corpóreos associados.

Figura 13 – *Celular* de Guilerme Labonia se assemelha a *Sete Vidas* de Bortolini

Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=hAL6ftRmCkQ

Um item importante que deve ser levado em consideração para análise, ainda sobre os dois curtas, são as limitações da câmera dos dispositivos portáteis em relação à qualidade da imagem, estouro de pixels, por exemplo, embora essa característica seja comum à boa parte das produções feitas com celular, como é o caso de *Imaginário projetado* de Guilherme Marcus de Araújo, curta semifinalista do Festival Cel.U.Cine em 2009.

O vídeo que tem como enredo a conversa, entre dois jovens, sobre uma bela garota que sai do edifício vizinho às quintas-feiras, religiosamente no mesmo horário e que busca reconstruir o cotidiano dela sob diferentes perspectivas. Neste caso, podemos observar a proposta estética do diretor, que diante da manipulação das imagens acaba inserindo efeitos visuais ao que foi capturado pela câmera, rearticulando seu processo criativo através de possibilidades estéticas que dialogam com a experimentação e o hibridismo (BEIGUELMAN, 2008), conforme discutido no primeiro capítulo deste trabalho.

Com uma proposição similar à *Imaginário projetado* em relação à hibridação de linguagens, o curta *Quase pornô* (2011), de Marcel Magalhães, inscrito no Festival de Micro metragem Tr3s.minutos, alia a linguagem videográfica à dos games, se utilizando de efeitos visuais que remetem a um jogo de videogame, criando o tom da mensagem através de categorias como a trilha sonora e o estilo visual, o qual incorpora às imagens uma estética de proposições múltiplas e simultâneas, próprias da cultura remix. O curta, que tem como argumento um aluno que busca uma solução nada convencional para resolver uma prova de matemática durante um sonho repentino, apresenta também as mesmas limitações de ordem técnica presentes em *Sete vidas* (2008), *Imaginário projetado* (2009) e *Celular* (2006), conferindo a essas produções uma característica

estética em comum própria, de imagens voláteis, que se revelam inacabadas e provenientes da experimentação de uma realidade móvel.

Figura 14 – Hibridação de linguagens em *Imaginário projetado* (acima) e *Quase Pornô*

Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=01hDpSNkUpY

Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=xRwymgrFNcQ

Outro elemento comum às produções citadas, além do que já foi elencado, é o fato de todas estarem disponíveis na rede através do compartilhamento em plataformas como *Youtube*, *Vimeo* ou site do próprio festival. Na verdade, isso está diretamente interligado ao formato dessas produções, consideradas vídeos de bolso, em que o foco é destinado à liberdade de criação, onde é predominante um modelo simples de captura das imagens e, geralmente, seu compartilhamento se dá na web.

É o que acontece com o curta de Bruna Baitelli, *A palavra mais difícil*, vencedor da categoria ficção do Festival Cel.U.Cine em 2009. O vídeo produzido totalmente via celular, trata do complexo tema relações amorosas sob óticas diferenciadas, neste caso sendo a proposta principal da diretora, interagir com o espectador fazendo com que o mesmo possa escolher sob qual ótica prefere assisti-lo, movendo o aparelho para o lado desejado. Aqui a condição móvel do celular interfere diretamente no resultado da proposta videográfica, embora a realizadora não deixe claro qual sua intenção real.

Figura 15 – *A palavra mais difícil* de Bruna Baitelli propõe dois pontos de vista

Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=Unniq0685ls&list=PL0E9015

O curta de Baitelli, assim como os demais já discutidos, também apresenta limitações de ordem técnica, entretanto a ideia que interliga o título do vídeo com desenrolar do enredo é o que destaca a obra. A ideia de apresentar um dos protagonistas de cabeça para baixo instiga o espectador, criando uma diferenciação estética. O fato de não possuir diálogos é outra característica marcante do curta, dando preferência à subjetividade diante da justaposição de duas perspectivas diferentes, tanto por parte dos protagonistas, quanto do espectador. Podemos analisar o curta como uma espécie de discurso sobre relações humano-amorosas, assumindo significações diferentes através da associação de fragmentos – montagem, edição, trilha sonora, atuações, direção, entre outros.

A produção audiovisual mobile dialoga fortemente com o gênero experimental, já que possui relação com a descoberta de novas possibilidades, diante de processos

criativos que conduzem ao inesperado, explorando percepções diferenciadas. Como exemplo podemos citar *In vitro* de Bruno Crepaldi e Cristina Maure, semifinalista do Cel.U.Cine em 2009, e *Espaços vazios* de *Baga defente*[65], inscrito no Festival do Minuto em 2008, ambos realizados com um aparelho celular.

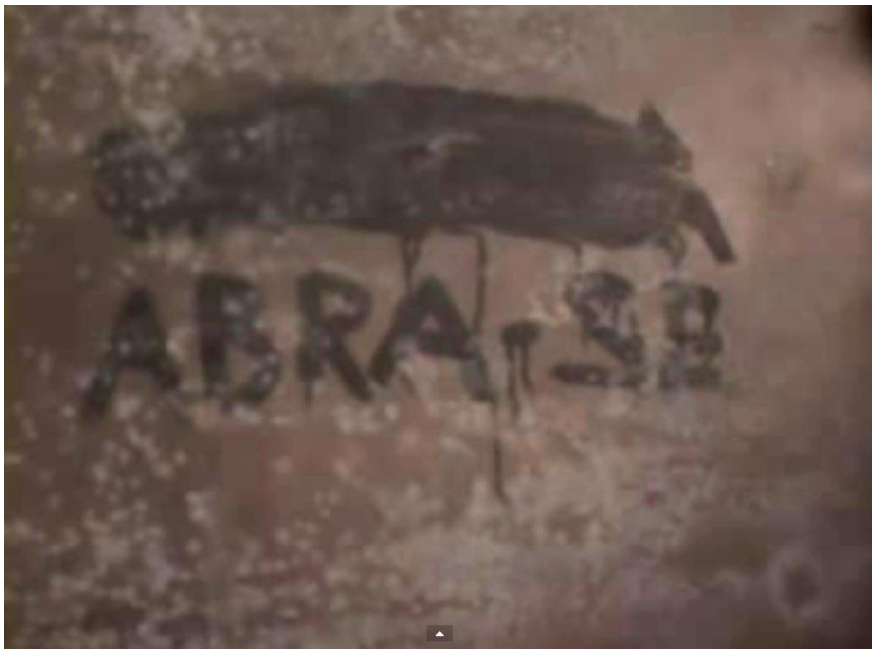
Em *In vitro* (2009) a sensorialidade é trabalhada através da trilha sonora e de mensagens escritas em um vidro aparentemente embaçado. Percebe-se a influência da videoarte em relação ao curta, principalmente enquanto sistema de expressão através da imagem eletrônica, conciliando imagens técnicas à produção estética contemporânea (MACHADO, 2003). Além disso, através da sinopse, "abrir-se para o mundo. Estar aberto para recebê-lo. Tentemos!", é possível ratificar o tom subjetivo da obra e a intenção dos realizadores em lançar mão de um determinado discurso, mesmo que este não esteja tão claro ao espectador.

Figura 16 – Influências da videoarte em *In vitro (2009)*

Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=0MGnycP9_5E

Figura 17 – Discurso subjetivo em *In vitro (2009)*

[65] Artista multimídia natural de Botucatu-SP, que trabalha com artes plásticas, videoarte, poesia, dentre outras linguagens artísticas.

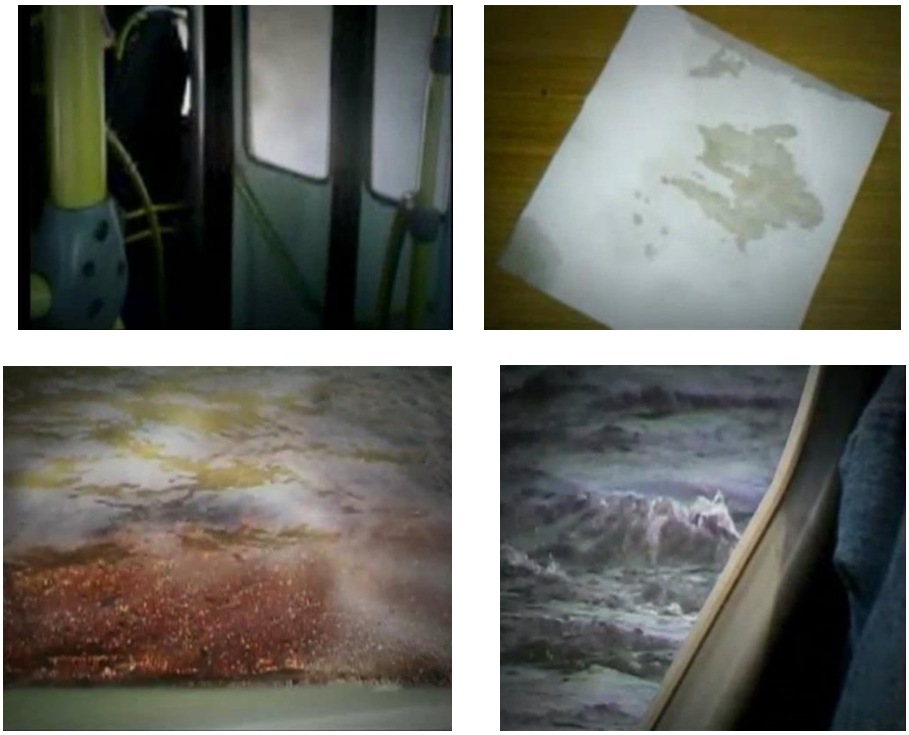


Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=0MGnycP9_5E

Em *Espaços vazios* (2008), objetos do cotidiano e espaços urbanos são utilizados a fim de explorar a subjetividade e linguagem poética. Esteticamente, o vídeo é formado a partir de imagens anamórficas, transformadas, manipuladas, próprias da vertente da videoarte. Além disso, o áudio do curta, nitidamente manipulado, deixa clara a proposta de não linearidade e falta de coerência, estabelecida pelo realizador.

O vídeo, realizado pelo artista multimídia Baga Defente, apresenta aproximações, de ordem estética, com propostas vanguardistas realizadas por artistas como Nam June Paik, que trabalha a sensorialidade do espectador de suas obras. Da mesma forma, observamos em *Espaços vazios (2008)* a tentativa de "romper vínculos sensório-motores presentes em situações cotidianas" (GOBATTO, 2009, p. 69), operando assim, através de fragmentos aparentemente desconexos, um sistema de significações através de objetos e lugares que permitem reconhecer o mundo de forma descomunal.

Figura 18 – Fragmentos aparentemente desconexos em *Espaços vazios* (2008)



Fonte: https://www.festivaldominuto.com.br/videos/3001/show/Espa_os_Vazios?

Entretanto, as práticas videográficas da contemporaneidade não são marcadas apenas por limitações técnicas e experimentalismo, especialmente pelo fato de os aparelhos portáteis apresentarem recursos como a própria câmera, por exemplo, cada vez mais desenvolvidos, permitindo, dessa forma, a produção de resultados bastante qualitativos em termos de som e imagem, como a animação *Dot* (2010) e o curta de ficção *Framed* (2011), ambos realizados com aparelhos móveis.

Figura 19 – Animação *Dot* inova inserindo lente microscópica ao celular

Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=CD7eagLl5c4

Em *Dot* (2010), uma animação em *stop motion* produzida pelo grupo *Sumo Science*, uma boneca de nove milímetros anda sobre moedas, notas e usa alfinetes como espadas, tudo isso em um microcenário, construído especialmente para o curta que tem como referência *o menor filme de animação do mundo*[66], segundo os próprios realizadores. Outra inovação apresentada é a inserção de uma lente microscópica ao aparelho móvel (NokiaN8), utilizando a tecnologia do *CellScope*[67], comprovando assim a flexibilidade e o quão versátil tem se tornado o dispositivo móvel, diante de processos criativos diversos.

A trilha segue a proposta de tema infantil que o curta apresenta e há todo um trabalho de desenvolvimento da personagem (raf, story bord, protótipos dos movimentos, etc.). É uma produção realizada através de um celular em que houve alto investimento, o que coloca em xeque a discussão sobre as potencialidades estéticas do aparelho frente ao mercado audiovisual, seja em cinema ou publicidade.

Figura 20 – Alta qualidade de imagem e som em *Framed (2011)*

[66] Considerado o menor filme de animação do mundo pelo Guinness Book, o curta animado Dot foi realizado com um aparelho NokiaN8, que possui uma câmera com 12 megapixels. O cenário, bem como a personagem foram adaptados ao tamanho ideal à lente de um microscópio.

[67] O CellScope é basicamente a junção de uma câmera de celular e a lente de um microscópio. Foi criado pelo professor Daniel Fletcher, da Universidade de Berkley, com o intuito de ser utilizado para dar suporte a diagnósticos médicos, que necessitam de tecnologias mais avançadas em áreas remotas, como Ásia ou África. Essa mesma tecnologia foi utilizada no processo criativo de Dot.

Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=s3jpuxsodSE

Já em *Framed* (2011), cuja sinopse gira em torno de um fotógrafo que anda na floresta a fim de registrar belas imagens, quando algo inesperado acontece, pode-se ratificar a possibilidade do formato mobile se tornar uma realidade cada vez mais latente para a produção de vídeos e filmes. Exibindo uma fotografia espetacular e uma excelente captação de som, o vídeo, com imagens capturadas em sua totalidade por um *iPhone 4S*, soa como uma experimentação de seu realizador Mäel Sevestre, em demonstrar a alta potencialidade do aparelho móvel para produção audiovisual, trazendo à tona, mais uma vez, questionamentos sobre como essas novas ferramentas estimulam a criatividade, acessibilizam o fazer vídeo/cinematográfico e ainda apresentam resultados de qualidade técnica indiscutíveis.

Em suma, em relação à proposta desta pesquisa, é preciso verificar como se dão as práticas videográficas diante do contexto atual, não somente do âmbito estético em relação ao formato digital, amparado, especificamente, em Campanelli (2010) que corrobora uma ligação da estética às impressões sensoriais causadas ao espectador, sem haver necessariamente um conceito exato de beleza e arte; mas, sobretudo, faz-se necessário esmiuçar a estética da montagem dos vídeos aqui selecionados, como pequena amostragem, a fim de adentrar de modo mais contundente à discussão aqui proposta, estabelecendo correlações entre os curtas examinados e a teoria estética da montagem por Amiel (2007).

4.2. Estética da Montagem de Curtas Selecionados

Antes de iniciar uma breve análise acerca da estética da montagem dos oito curtas previamente selecionados, faz-se necessário elucidar os critérios estabelecidos para a escolha desses trabalhos. Utilizamos dois critérios para a seleção, primeiramente, curtas que fossem realizados via celular em sua totalidade; em segundo lugar, curtas inscritos em festivais e que estivessem inseridos na rede, em alguma plataforma como *Youtube*, *Vimeo* ou sites do próprio evento.

Os critérios designados condizem com a proposta de nossa pesquisa, já que estamos investigando processos criativos em audiovisual, de ordem digital, inseridos na web, sob a ótica de Campanelli (2010) em sua obra *Web Aesthetics*[68], onde investiga como a web tem estimulado e disseminado, globalmente, ideias e modelos de comportamento diante de formatos estéticos, que acabam por moldar a cultura contemporânea.

A obra de Campanelli (2010) dialoga com nossa pesquisa também por lançar bases sobre uma teoria estética orgânica diante das mídias digitais, em nosso caso, mais especificamente, o aparelho celular; apontando ainda correlações com as linguagens líquidas e imagens voláteis, descritas por Santaella (2010) e a ciber-cultura-remix, discutida em Lemos (2006).

No entanto, partindo da abordagem de Amiel (2007), a análise tem como foco examinar elementos que caracterizam a estética da montagem de curtas produzidos por celular, utilizando como escopo *5#calls* e *Sete vidas*. Embora, seja apresentada também, de forma breve, a proposta de averiguar resultados de outras produções *mobile*, para melhor elucidação do tema.

Podemos observar elementos característicos da montagem discursiva, por exemplo, em *A palavra mais difícil* (2009), *In vitro* (2009) e *Espaços vazios* (2008), estes tem como princípio uma relação de confronto entre os planos, estabelecendo em alguns momentos uma relação descontínua entre eles, especialmente nos dois curtas experimentais, sendo *In vitro* todo realizado em plano sequência.

Em *A palavra mais difícil* é notável essa confrontação entre os planos desde o primeiro momento de apresentação das personagens (ela em baixo, ele em cima; ambos parecem estar angustiados, mas cada um à sua maneira e reagindo de modos

[68] Em tradução para o português, Estética da web é uma obra de 2010, do autor Vitor Campanelli, que tem por objetivo observar fenômenos importantes da contemporaneidade, como as redes sociais, redes peer- to-peer e cultura remix, dentre outros; a fim de compreender como essas formas culturais se enquandram em novos formatos estéticos e transformam a sociedade na atualidade.

diferenciados), através de antagonismos e da representação de mundo, aqui estabelecida pela montagem como algo a ser construído. Não fica clara a situação vivenciada pelos protagonistas e isso vai se revelando aos poucos diante dos fragmentos, que apresentam efeitos de significados.

Figura 21 – Predominância da montagem discursiva em *A palavra mais difícil (2009)*

Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=Unniq0685ls&list=PL0E9015

Contudo, o curta de Bruna Baitelli apresenta também elementos próprios da montagem narrativa, se articulando de forma complementar à discursiva. Exemplo disso é a predominância da articulação contínua entre os planos frente à confrontação entre os mesmos, ou seja, ao passo em que se dá a planificação de modo linear, há também um fluxo de ilustração dos fragmentos, que compõem a montagem através da exposição de conflitos.

Percebe-se isso na sequência logo após surgir o título do filme, temos um primeiro plano com o personagem masculino, que através da retirada da gravata e de sua cara de frustração demonstra estar descontente, chateado com algo. Em seguida a personagem feminina, também em primeiro plano, segura uma taça de vinho e demonstra estar angustiada através de suas expressões faciais. O conflito é exposto através da demonstração, princípio de transmissão próprio da montagem discursiva, mas a articulação entre os planos se dá de modo contínuo, elemento característico da montagem narrativa.

Seguindo uma estrutura de vídeo experimental, *In vitro* (2009) também segue uma linha, preponderantemente, discursiva na montagem, através de mensagens escritas que formam um discurso embutido à proposta dos realizadores; já em *Espaços vazios* (2008) observa-se uma transição da discursiva para a de correspondências, especialmente por conta do princípio de junção realizar-se por conexões aleatórias, a partir de ecos na relação entre os planos. Essa constatação pode ser feita analisando-se as colagens referentes ao procedimento estético dominante, no curta de Baga defente. Imagens aleatórias sucedem umas às outras, sem um fio condutor que apresente linearidade exata. Não há, especificamente, um recurso narrativo e a sensação dá lugar ao ser representado.

Outra questão comum aos dois curtas é o tipo de representação de mundo que envolve a montagem, neste caso algo a ser percebido, já que o princípio de transmissão mais sugere do que significa ou narra uma história. A montagem de correspondências funciona como experiência estética sensível, associando elementos que se posicionam esparsadamente, mas expressam a mesma sensação.

Em *Quase pornô* (2011) é perceptível a presença de alguns elementos que caracterizam a montagem de correspondências, como por exemplo, as conexões aleatórias justapostas nos planos, onde não há como identificar de forma clara, inicialmente, a qual situação está se referindo, logo após o aluno entrar em "transe" durante sua prova. É um momento breve, mas importante do curta, que apesar de apresentar traços desse tipo de montagem, se utiliza predominantemente do estilo narrativo, já que a articulação dos planos se dá de forma contínua e tem-se a planificação como procedimento estético dominante.

Entretanto, o curta de Marcel Magalhães transita entre esses dois sistemas de montagem, ratificando o que já discutimos em capítulos anteriores, acerca da hibridação estética da montagem em longas-metragens; agora voltada a resultados realizados em dispositivos móveis, embora haja constantemente, segundo Amiel (2007), a preponderância de um sistema de montagem sobre outro, determinando, desta forma, traços marcantes de teor estético ao vídeo ou filme.

De acordo com a análise realizada sobre os curtas selecionados, constatamos a predominância da montagem narrativa em boa parte deles, em especial *Celular* (2006), *Imaginário projetado* (2008), *Dot* (2010) e *Framed* (2011), os quais apresentam a relação entre os planos de forma articulada; o princípio de junção por *raccords*; uma

representação de mundo evidente; um princípio de transmissão transparente; e por fim, a planificação como procedimento estético dominante.

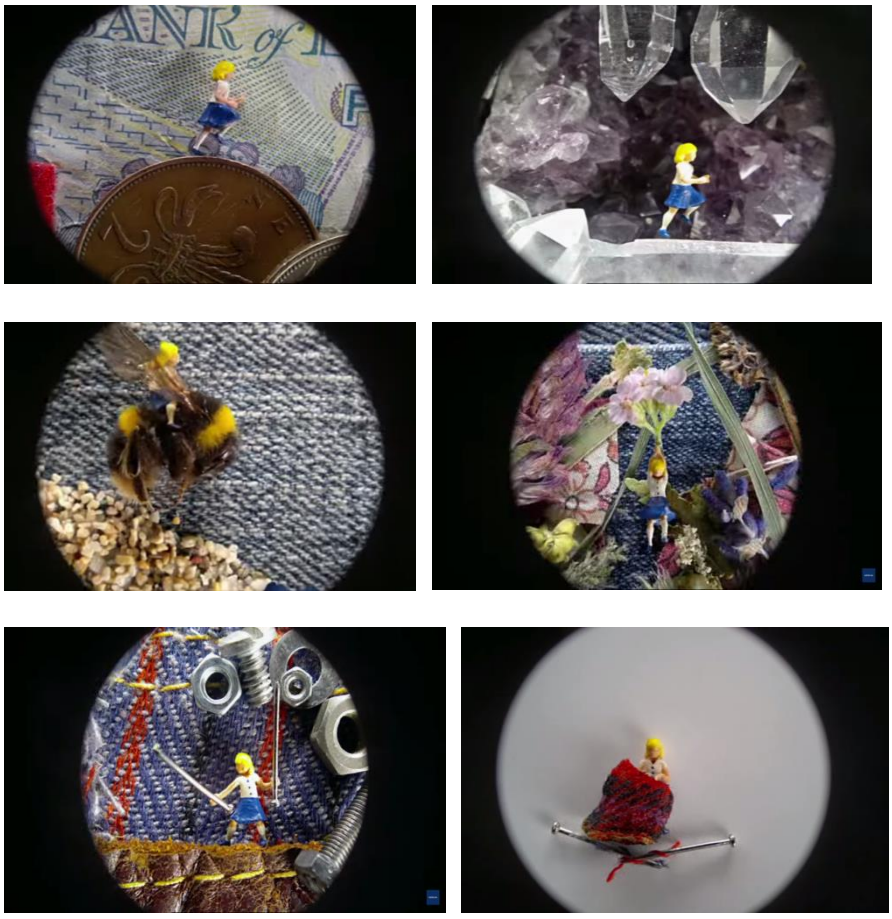
Em *Celular*, por exemplo, é notável como os planos se articulam de forma contínua, evidenciando de forma clara e objetiva o roubo do celular; na sequência compreendemos de modo transparente qual o objetivo desse roubo e como se dá o desfecho da trama. A produção segue a linha narrativa clássica, sem transitar por outros sistemas de montagem.

Não muito diferente está *Imaginário projetado*, que utiliza o sistema de raccord, a fim de criar continuidade entre os planos de modo sutil, camuflando a cesura; reforçando a planificação como procedimento estético preeminente. Além disso, o curta de Guilherme Marcus de Araújo cria fusões entre imagens reais e manipuladas, de forma proposital, inserindo essas passagens ao diálogo das personagens, fio condutor do curta.

Dot e *Framed* não destoam muito das produções anteriores em termo estético relacionado à montagem, entretanto em *Dot* a diferença se dá através do plano sequência gerado, com o intuito de contar a aventura vivenciada pela micro boneca, até seu desfecho inesperado. A continuidade aqui é resultante da sequencialidade de um único plano, não havendo cesura necessariamente, embora haja uso de *raccord* com o intuito de formar a *ruptura de tom*[69] da narrativa, através de movimentos de planos, sonoplastia, efeitos de articulação dinâmica, o que resulta em efeitos de intriga, responsáveis pelo desenrolar da ação – o susto inicial da boneca; o início da corrida; os obstáculos encontrados; como consegue se locomover, avançar, cair, até atingir o clímax se utilizando de alfinetes para "lutar" contra seu inimigo.

Figura 22 – Predominância da montagem narrativa em *Dot* através de plano-sequência

[69] Efeitos de narração – planos, sons, pontos de vista e tantas outras heterogeneidades – que permitem digressões múltiplas. (AMIEL, 2007, p. 42).



Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=CD7eagLl5c4

Em contrapartida, *Framed* apresenta claramente o uso de *raccord* necessário à planificação (aqui a cesura é realizada de acordo com o princípio clássico da montagem narrativa), apresentando ângulos e movimentos variados em diversos planos. A representação de mundo é feita de modo evidente e o princípio de transmissão é facilmente decifrável. Não encontramos, aparentemente, a presença do sistema de correspondências ou discursivo neste curta.

A breve análise dos oito curtas selecionados serve de base para destacarmos alguns pontos cruciais que devem ser detalhados nos próximos itens, referentes a *Sete vidas* e *5#calls*. No entanto, sumariamente, observamos como através da montagem desses vídeos é possível estabelecer um diálogo com temas referentes às estéticas tecnológicas, discutidas ainda no primeiro capítulo de nossa pesquisa.

Seguindo a proposta metodológica descrita por Joly (2010) e Vanoye (2008) de análise da imagem e, consequentemente, fílmica, a estrutura do trabalho compreende uma investigação do campo da imagem, inicialmente, de ordem estética, do âmbito

tecnológico, digital; em seguida, voltando-se à linguagem cinematográfica, especificamente, em relação à montagem, até culminar em processos criativos videográficos realizados com celular.

4.3. Narrativa Labiríntica em Sete Vidas

Com uma proposição de análise estética mais detalhada acerca da montagem, utilizamos os curtas *Sete vidas* (2008), de Gabriel Bortolini, e *5#calls* (2010), dirigido por Giuliano Chiaradia. No entanto, este item trata de examinar, exclusivamente, o processo criativo pelo qual transita o curta de Bortolini, que mostra inicialmente fragmentos de cenas que virão em seguida e tem como pano de fundo a cidade do Rio de Janeiro, percorrendo vários locais em múltiplas situações.

Em *Sete Vidas,* o ritmo frenético é delimitado a partir do roubo do celular na praia de Ipanema, momento em que o aparelho móvel inicia sua trajetória em *plots* de ação que duram, por vezes, alguns segundos. Inicia-se a constituição da narrativa labiríntica no momento em que as sete vidas do dispositivo portátil começam a ser trabalhadas. A enunciação de cada "vida" se dá através de cortes secos, interrompendo a tomada capturada pela câmera, mostrando assim uma passagem de um plano a outro. Com isso, surgem situações novas a cada personagem que se apropria do celular, reafirmando um caráter inacabado e de difícil decodificação da sequência anunciada; remetendo a um enredo considerado labiríntico.

Figura 23 – Fragmentos de cenas compõem a abertura do curta

Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=2r9WoQRHPtE

A narrativa pode ser descrita como labiríntica, devido o percurso desordenado que esta segue e, sobretudo, por não apresentar um fechamento em sua dramaticidade, dialogando fortemente com a estrutura de correspondências. Além disso, é associada essa característica, ao fato do espectador não decifrar com facilidade o que vem a seguir, tornando o curta de Bortolini um enigma em relação ao seu desfecho.

As personagens funcionam como oposições, contrastes, antíteses e inversões em *Sete vidas*, já que a partir das imagens capturadas pelo celular é possível assistir a situações completamente diferenciadas, emolduradas por essas personagens. É legítimo perceber isso desde o primeiro momento, vida um, quando o celular é roubado e são captados fragmentos de garotos jogando futebol; logo em seguida o celular passa a ser comercializado numa banca de camelô, vida dois, onde é comprado por um pai que pretende presentear o filho com o aparelho, dando início à terceira vida.

Figura 24 – Situação que antecede às sete vidas do celular

Figura 25 – Personagens emolduram situações antagônicas

Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=2r9WoQRHPtE

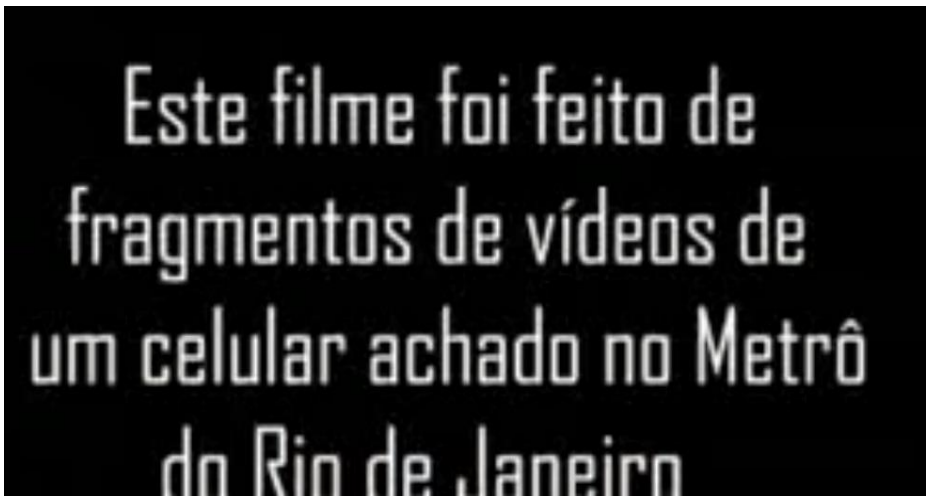
Apropriando-se de um gênero conhecido como *found footage*[70], o qual apresenta um filme como resultado de gravações encontradas por acaso, após o acontecimento dos fatos, este gênero, por pouco, se distingue de outro conhecido como *mockumentary*,[71] entretanto o curta de Bortolini se aproxima mais do primeiro, insinuando uma construção coletiva e simulando que este foi resultado de fragmentos de

[70] É uma espécie de filme apresentado como gravação encontrada depois dos eventos. "As filmagens podem ser feitas pelos próprios atores ou por câmeras que utilizam técnicas de câmera de tremulação, ambas combinadas com atuação naturalista." Fonte: http://cinefilos.jornalismojunior.com.br/found-footage/

[71] O termo deriva de "mock" (falso) + "documentary" (documentário), um "falso documentário", que nada mais são do que filmes que nos fazem crer que aquele evento realmente aconteceu, como se fosse um documentário real. Difere um pouco do found footage, no sentido que este não se apresenta como sendo um documentário, mas sim um filme composto por cenas encontradas fortuitamente em algum local.

cenas capturadas pela câmera de um celular, encontrado em um metrô do Rio de Janeiro.

Figura 26 – Apropriação do gênero *found footage* em *Sete vidas* (2008)



Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=2r9WoQRHPtE

O gênero *found footage* tem como formato uma espécie de "filmagem encontrada" e é bastante popular entre filmes de horror, embora *Sete vidas* não esteja inserido nessa categoria, propriamente. Entretanto, o que podemos depreender de comum entre essa produção *mobile* e o gênero em questão é "a reivindicação da veracidade e o desenrolar da trama em tempo real" (ZANINI, 2013, p. 01). Esses dois elementos fazem parte da narrativa de *Sete vidas* desde o começo, quando Bortolini se apropria do discurso ficcional, transformando-o em factual.

O curta criativo constrói seus *plots* de ação como pequenos fragmentos de documentações caseiras, utilizando recursos como câmera de mão, cor saturada, estouro do branco, enquadramentos disformes, dentre outros. A intenção do diretor é construir um sentido que contemple a impressão de vídeo amador, fazendo com que o espectador acredite no anúncio do preâmbulo do filme, conduzindo o público a transitar entre o real e o ficcional.

Paralelo a isso, tem-se a montagem como meio de produção de sentido denotado – essencialmente espaço-temporal – relacionando assim os ritmos temporais aos ritmos plásticos, onde "o enquadramento e a composição do quadro visam, antes de mais nada, produzir sentido." (AUMONT, 1995, p.85). Em *Sete Vidas,* os fragmentos de cenas e seus enquadramentos organizam significados parciais, até a totalidade ser formada ao final de cada sequência e o sentido tornar-se completo.

Na sequência da vida quatro, por exemplo, quando ao ganhar o celular de presente do pai, o rapaz começa a capturar imagens de forma aleatória – a namorada dançando; a declaração de amor dos dois; no bar jogando sinuca com amigos; na conversa com o traficante – onde os enquadramentos de forma isolada não produzem um significado completo, no entanto, a partir da montagem dos quadros, o significado se concretiza para o espectador.

Figura 27 – A montagem dos quadros na vida quatro em *Sete vidas* (2008)

Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=2r9WoQRHPtE

Em *Sete Vidas* a montagem característica é a narrativa, embora o princípio de junção se utilize de encadeamentos aleatórios, remetendo também a uma montagem de correspondências. Isso faz com que a articulação dos planos transite entre o contínuo e o descontínuo, onde as sequências curtas funcionam como fragmentos que constituem a unidade fílmica e os conflitos se dão diante dos *plots* de ação através das personagens, que acabam por sequenciar as "vidas" do celular, sempre o colocando em situações inusitadas e instituindo novos significados a ele. O celular como protagonista é perdido

e achado sucessivas vezes, constituindo-se como o fio condutor da narrativa. É com ele e através dele que a história acontece.

A intenção é produzir uma espécie de jogo com as imagens, ora deixando-as soltas, ora reorganizando-as, criando um contexto não finalizado, utilizando-se de um princípio de transmissão que mais sugere do que significa, em relação ao desfecho do vídeo. Isso faz com que a forma-sentido seja ampliada diante do propósito do filme, que recorre ao entrelaçamento de espaço-tempo através dos conflitos das personagens. Como se observa na vida quatro, em que o filho, ao receber o celular de presente, utiliza o aparelho como escambo para obtenção de droga. Neste momento, outro destino é dado ao celular, desconstruindo também seu significado anterior - antes um presente, agora pagamento do entorpecente – demonstrando que o mesmo objeto pode ser ressignificado e utilizado de várias formas, a depender de quem se apropria dele.

A vida cinco inicia quando o traficante se apodera do aparelho, captando assim imagens de uma tortura feita a um jovem para que ele possa contar algo. Eles retiram o *piercing* do garoto e ameaçam matá-lo. Após essa passagem fica implícito se isso realmente aconteceu ou não, demonstrando novamente o diálogo estético existente com a montagem de correspondências, através da sugestão transmitida.

Antes mesmo de passar à próxima vida, observa-se a presença de um corte seco remetendo à passagem de tempo entre uma situação e outra, quando alguém de bicicleta procura se desfazer do celular, jogando-o num terreno qualquer. Ao encontrar o celular, uma criança – nova personagem – dá prosseguimento à narrativa. É iniciada a sexta vida do aparelho *mobile.*

Entre o desenrolar da vida seis e o início da sete, decorre-se uma situação simples, em que uma criança, Gabriel, encontra o celular perdido e faz algumas capturas de imagens. A mãe do garoto também aparece na sequência fotografando-o. Em seguida os dois deixam o parque, cenário da penúltima vida do aparelho, e entra um último corte seco que projeta a sétima vida do celular, deixando à mercê do imaginário do espectador o que viria a acontecer depois. Isso torna *Sete Vidas* uma obra de cunho inacabado, em que o enredo segue um curso contínuo, porém com conexões inesperadas, através de situações distintas que interligam as personagens.

O percurso do celular, sob o ponto de vista do espaço físico, obedece a uma dinâmica que compreende ambientes distintos, os quais vão desde a praia de Ipanema à periferia; desta para uma banca de camelô; do camelô para a casa de uma família; de lá passa por um bar e vai parar em uma boca de fumo; chegando finalmente a um parque,

onde é encontrado por uma criança, até seu desfecho em aberto. Essa elasticidade – vai e vem – do aparelho, passando de mão em mão, em diferentes situações e ambientes, cria em *Sete Vidas* um sentido metafórico de se perder e se encontrar, através de sua própria rota, na narrativa labiríntica.

O próprio nome do curta traz à tona o sentido metafórico das sete vidas de um gato, o qual se pode fazer uma associação, entre o animal e, neste caso, o celular. Além disso, na numerologia, o sete é considerado um número cabalístico, em que vários aspectos culminam na reunião de sete elementos – sete notas musicais; sete pecados capitais; sete dias da semana, dentre outros – reforçando assim, o sentido metafórico construído por Bortolini em seu curta.

No entanto, algumas definições estéticas, intrínsecas ao universo *mobile* de *Sete Vidas*, possuem particularidades que precisam ser observadas de forma mais cuidadosa, como por exemplo, a granulação das imagens captadas, o estouro dos pixels, especialmente em determinadas cenas, que exigem maior movimentação das personagens, limitações do áudio, estouro do branco, movimentos bruscos, cortes secos e tremulação da câmera, aspectos estes característicos de produções feitas com celular.

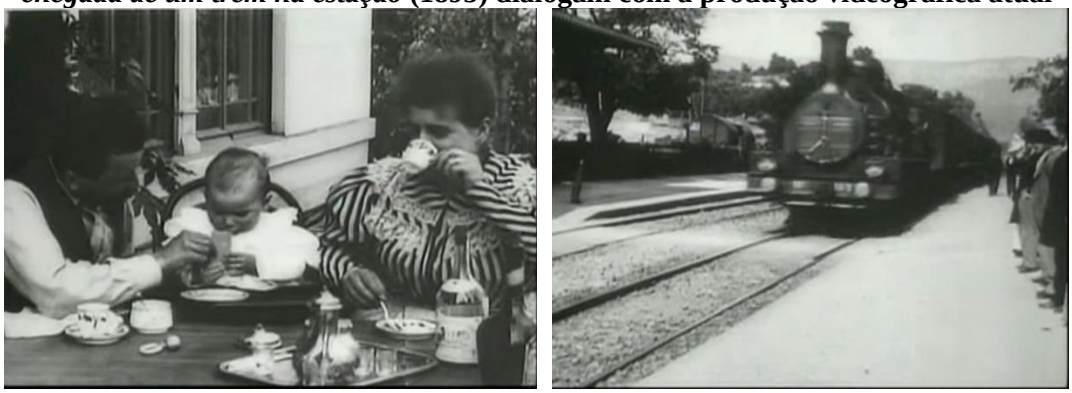
Através do entrelace desses elementos, a montagem, enquanto etapa de pós-produção, se encarrega de compor a identidade visual e sonora do filme, transmitindo assim a intencionalidade estética do realizador, cuja proposta aqui apresentada é conhecida como vídeo de bolso. Nesse formato, o foco é destinado à liberdade de criação, onde predomina um modelo simples de captura das imagens, como se enquadra o curta de Bortolini.

Podemos ainda associar algumas dessas características a produções referentes ao *Primeiro cinema*[72], que prezava, dentre outras coisas, por essa liberdade de criação, já que não seguiam regras rígidas, tanto de caráter formal, quanto moral (COSTA, 1995); além de uma indefinição apresentada entre ficção e documentário, aspecto recorrente entre os primeiros filmes, como os de George Meliès e dos irmãos Lumière, os quais acabavam mesclando encenações a eventos reais em suas reconstruções. Isso

[72] Segundo COSTA (1995, p. 36), o Primeiro cinema compreende o período de surgimento dos primeiros filmes, entre 1894 e 1908, conhecido como cinema de atrações. Essa fase se subdivide em duas: de 1894 a 1908, com uma predominância de filmes não narrativos, que tinham por característica comum registrar cenas do cotidiano das sociedade na época; e uma segunda fase de 1908 a 1915, em que surgem os primeiros formatos de narrativas simples, em que histórias começam a ser criadas e contadas ao espectador.

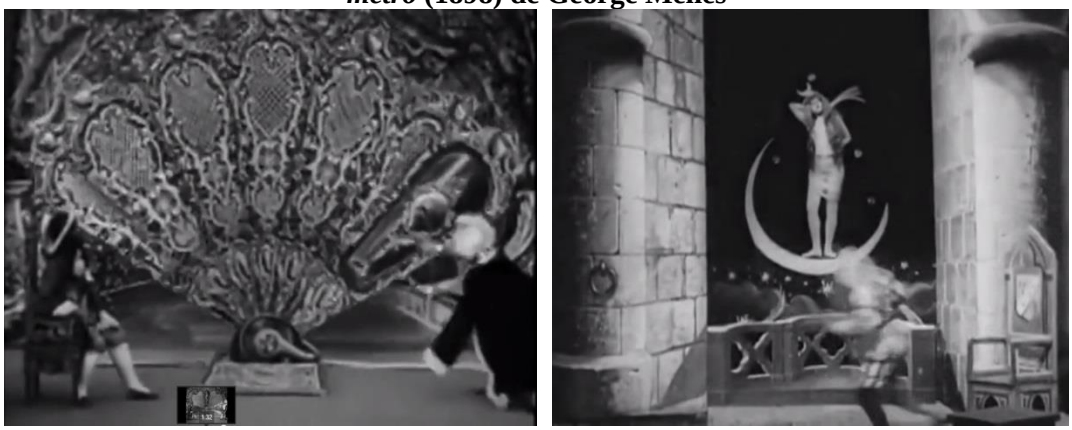
nos leva a considerar também, a presença da cultura remix já em produções dessa época, dialogando diretamente com estéticas tecnológicas da contemporaneidade.

Figura 28 – Alguns dos primeiros filmes dos irmãos Lumière, *O almoço do bebê* (1895) e *A chegada de um trem na estação* (1895) dialogam com a produção videográfica atual



Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=4nj0vEO4Q6s

Figura 29 – O remix em filmes como *O trovão de Júpiter* (1903) e *A lua a um metro* (1898) de George Méliès



Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=vCmXTlCi7D4&list=PLB49B9F4

Desta forma, observamos algumas aproximações entre as produções videográficas contemporâneas e o chamado Primeiro cinema, como ratifica Felinto (2008, p. 422): “Presencia-se o paradoxo de encontrar o mais antigo no que deveria ser o mais novo”, que discute em *Cinema e tecnologias digitais*, a presença de modelos e procedimentos típicos desse pré-cinema em produções atuais. Além dele, encontramos em Manovich (2001) uma defesa da compreensão do paradigma digital do cinema, através de sua retomada histórica; buscando assim depreender a leitura das novas mídias, diante do processo de constituição e ruptura com experiências de outrora.

Diante da abordagem analítica da montagem de *Sete vidas*, em relação às tessituras estéticas, sustentamos a prerrogativa destacada desde o capítulo inicial, que indica a importância da montagem enquanto processo de significação fílmica. Além disso, constatamos algumas associações existentes entre produções pré-cinematográficas e videográficas da atualidade, coadunando a tese de Manovich, acerca da reinvenção de técnicas e práticas audiovisuais, que retornam agora em nova roupagem.

Afinal, sendo a realização audiovisual *mobile* uma experiência conduzida, sobretudo, pela predominância da livre-criação, remixibilidade, multiplicidade, do cibridismo e até mesmo do próprio cinema expandido, torna-se salutar afirmar que resultados como *Sete vidas* exemplificam de forma contundente, como esses novos formatos trazem à tona possibilidades diferenciadas às práticas audiovisuais, ao passo que se correspondem também com princípios já visualizados no Primeiro cinema. Contudo, há ainda uma investigação a ser feita, agora através de *5#calls*, com o intuito de reafirmar as potencialidades do aparelho móvel, diante de suas múltiplas possibilidades técnicas e estéticas.

4.4. Experimentação *Mobile* em 5#calls

A proposta de *5#calls*[73] surgiu, segundo Chiaradia (2014), do desejo de explorar ao máximo as potencialidades técnicas e estéticas do aparelho móvel. O diretor, que já havia produzido videoclipes com dispositivos móveis, encontrou na proposta artística de "cinco ligações" a oportunidade de demonstrar que o celular, muito além de sua função original, possibilita a concepção de processos criativos que fogem à regra do cinema considerado tradicional. Segundo ele, o desafio é como contar a história utilizando os recursos disponíveis apenas no aparelho móvel. Tanto que, neste seu projeto, utilizou SMS como script, gravou ângulos e movimentos incomuns, editou no próprio dispositivo, utilizou *ringtones* como trilha sonora e *wallpapers* para finalizar a arte.

[73] O item 4.4 traz uma discussão levantada anteriormente no trabalho *A estética mobile do filme 5#calls* publicado no periódico Revista Culturas Midiáticas, v. 6, p. 25-38, 2013.

Figura 30 – Abertura do curta *5#calls* (2010)

Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=y5CU4jn33xw

Desta forma, o diretor cria cinco histórias que transcorrem na articulação de múltiplos espaços, de tal sorte que a perspectiva dos movimentos, como sensação, nos atrai. Por se tratar de uma produção em que forma e estilo, se sobrepõem ao conteúdo, podemos afirmar que, preponderantemente, o curta apresenta a montagem de correspondências em seu valor estético, denotando uma visão de mundo bastante particular, de forma sensória, subjetiva.

Basicamente, em produções de cunho audiovisual é preciso contar com uma equipe de profissionais que atuam na iluminação, fotografia, captação sonora, segurança, autorização, localização, dentre outros. Entretanto, em realizações feitas com celular, o processo se torna mais prático e intimista, como é o caso de *5#calls*, em que Chiaradia privilegiou uma atenção dedicada aos detalhes de suas ações, a ponto de pessoas ao lado não perceberem que estavam sendo gravadas. Para captar as imagens, utilizou dois modelos diferentes, *blackberry* e *Nokia N95*, acoplados às atrizes a fim de explorar o imediatismo da movimentação de seus corpos.

Figura 31 – Celulares foram acoplados às atrizes em *5#calls* (2010)

Fonte: Setexperimental.com/5calls

O curta conta a história de cinco mulheres em busca do amor e discute consequências de relações amorosas e virtuais. As locações escolhidas foram uma estação de metrô; a praia; um apartamento; a rua, além de cenários montados com tecido acrobático e uma sala com telas em diversos tamanhos. Os ângulos incomuns foram obtidos a partir de celulares colocados em amarras nos corpos das atrizes para gravar suas expressões e gestos, a edição e montagem foram realizadas apenas através dos recursos disponíveis no celular.

A atriz Natália Lage, personagem que ilustra a primeira das cinco ligações que sequenciam o curta, é filmada na hora de *rush* do metrô no Rio de Janeiro, nesse momento é revelado um tipo de captura das imagens que remete ao universo *mobile*, considerando os ângulos intimistas ao lado de outras pessoas num espaço mínimo, daquele transporte coletivo. É notável o uso de imagens sobrepostas, por conta da edição, além da manipulação destas diante dos movimentos da atriz.

Figura 32 – Sobreposição de imagens em *Running time*

Fonte: setexperimental.com/5calls

O curta segue um roteiro constituído por poemas extraídos do blog *A colheita de palavras*[74], em que as atrizes descrevem suas angústias e inquietações em um ritmo contínuo, até esvaírem-se, sem fôlego, na rapidez das imagens, afinal não há pausa para reflexão. A velocidade e o imediatismo da cultura *mobile* mesclam-se a saturações de cores difusas, texturas de granulações acentuadas, superfícies em camadas anamórficas até hibridizações entre imagens, falas e sonoridades autorreferenciais de chamadas de celular.

Observa-se a rápida passagem de cenas, a agilidade e o retrocesso no deslocamento das personagens, o encadeamento dos poemas narrados pelas atrizes (filmadas falando ou em off), tudo isso organizado entre rupturas e simultaneidades de espaços polissêmicos. Afinal, *5#Calls* pode ser considerado uma produção resultante da realização de um dispositivo portátil, que pode exemplificar, de modo mais contundente, um processo tangenciado entre a ciberarte e as estéticas tecnológicas, e ainda de suas relações espaço-temporais, interativas da cibercultura.

Novas poéticas da arte-mídia ganham espaço, sejam nas telonas ou em telinhas como as dos celulares. A produção crescente de filmes produzidos por celular traz em sua linguagem audiovisual composições como anamorfoses, bricolagens,

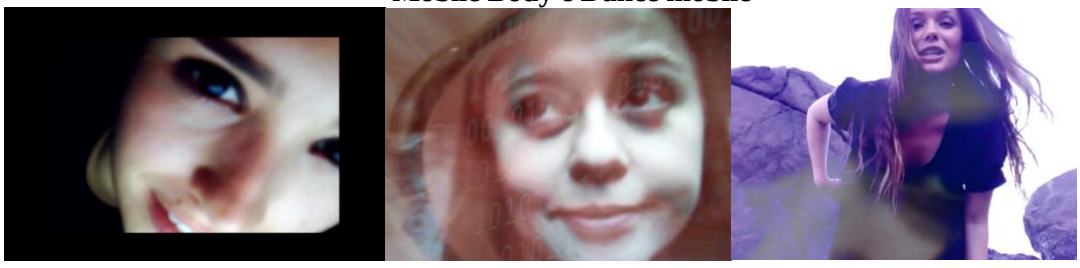
[74] O blog *A colheita de palavras* reuniu, desde o seu início, três publicações: *Onde você pensa que está* (1990); *Resíduo epitelial* (1992) e *Poetas, loucos e vagabundos* (1993). Até o momento prossegue sendo atualizado com escritos marginais, sem perder o vínculo com seus escritos de origem, feitos em banheiros públicos, poltronas de ônibus, postes de rua, na intenção lúdica de criar um dia um livro de rua. Disponível em: http://colheitadepalavras.wordpress.com/category/poemas/

autorreferencialidades e tantas outras características que implicam numa múltipla convergência de conteúdos. A minimização de interfaces é resultado de um processo importante na história da imagem e "quem finalmente produziu essa enorme redução do formato da imagem foi a mobilidade do celular". (SCHÄFFNER, 2011, p.208).

Utilizando uma relação entre os planos, formada por ecos de cenas que se correspondem entre si – primeira ligação com a segunda e assim por diante, através do mesmo tema: a solidão amorosa; o curta apresenta a montagem, do âmbito estético, muito mais sensorial do que narrativa. O curta desenrola-se a partir de mensagens de voz que constituem enredos poéticos, em que o foco temático é o amor virtual, experienciado numa realidade móvel, compartilhada por cinco personagens femininas, que narram suas incertezas sobre o amor. O vídeo transcorre numa ambiência remota de imagens líquidas (SANTAELLA, 2007), que expressam as lógicas da indefinição e incertezas, da não-perenidade e volatilidades.

Em *5#Calls*, o fio condutor entre os roteiros interrelacionados é a sonoplastia das ligações, acompanhadas pelo letreiro "*calling"*, que é exibido no início das cinco histórias, acompanhados por seus respectivos subtítulos: *Running time*, *Mobile body*, *Mobile circus*, *Dance mobile* e *Multi screen.* Nos poemas interpretados pelas atrizes são arroladas inquietudes existenciais e amorosas, em meio a mediações tecnológicas, que protagonizam um universo paralelo entre o real e o virtual, em que o tempo segue acelerado e nervoso, suscetível ao encantamento de relações humanas virtualizadas no imaginário tecnológico.

Figura 33 – Três, das cinco ligações, na ordem, respectivamente, Multi Screen, Mobile Body e Dance mobile



Fonte: setexperimental.com/5calls

Giuliano Chiaradia opta por adentrar pelos meandros da mobilidade e se diverte com as possibilidades interativas de uma virtualidade intensa. O que não significa que vivenciar a realidade, ou as realidades, não revele a solidão das pessoas vistas nos espaços públicos, conforme fica expresso em uma das falas da primeira

ligação (*Running time*): “Você já encarou as pessoas na rua tentando encontrar alguém dentro delas?”. O curta obedece a mudanças espaço-temporais fluídas, simultâneas e superpostas. Não há como precisar o tempo em que ocorrem, exceto na quarta ligação (*Dance Mobile*), que acontece de dia, já sobre os demais roteiros não se consegue ter uma ideia da temporalidade por se tratar de internas.

No entendimento conceitual da obra, por sua vez, o teor urbano e tecnológico da narrativa é predominante. A concepção do filme é, predominantemente, construída através de referências feitas a locações em trânsito, a uma dança cadenciada, imagens translúcidas, espelhadas, que transitam pelas telas de celulares e do computador. As imagens sintetizam a vida na cidade moderna e uma época imersa na tecnologia. As camadas de imagens transparentes com variações numéricas, por exemplo, que aparecem difusas sobre a face das atrizes, referenciam um processo de armazenamento digital, um dado próprio da cibercultura.

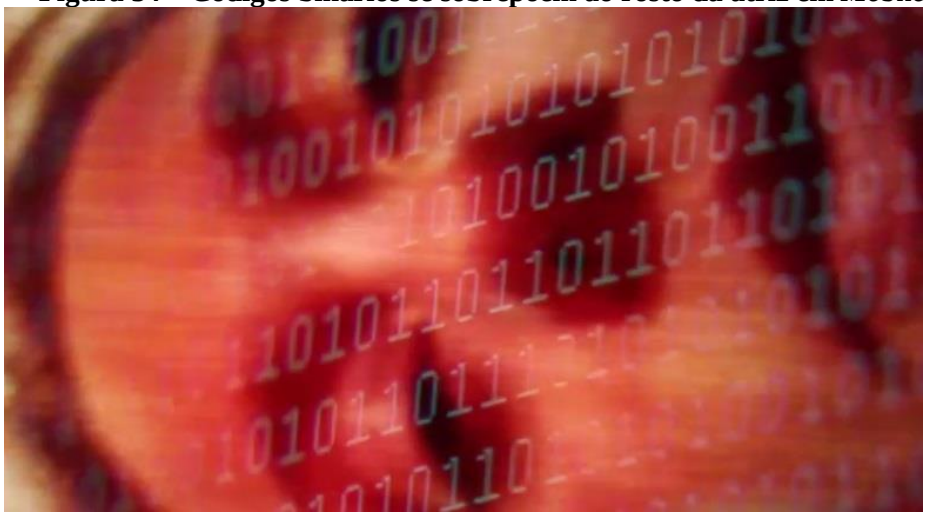
A fotografia articula planos médios e primeiríssimos planos, nessa direção conferem à fruição do filme um caráter mais intimista. Do ponto de vista das câmeras de segurança, dos celulares acoplados aos corpos das atrizes e das *webcams* de computador, em seu conjunto, essas câmeras agregam um tom *voyeur* e interagem nos enredos. *5#Calls* é considerado um filme processo, já que revela nuances no decorrer do seu processo de produção, a exemplo das atrizes filmadas com os celulares, entre outras. Essas tomadas não integram recursos de *making-off*, a revelação dos bastidores como conteúdo ficcional é adicionada a elementos cênicos do produto final.

Bordwell (2008) trata do processo de montagem, sob uma visão formalista e cognitiva do cinema. A montagem para ele compreende propriedades gráficas, rítmicas, espaciais e temporais, assim, quando discute a forma gráfica, refere-se a formatos, tamanhos, composições e movimentos; já sobre a forma rítmica, diz respeito, basicamente, à duração de cada um dos planos. A espacialidade refere-se à locação de acordo com similaridades, diferenças; respeitando a dinâmica própria de cada ambiente; por último, a forma temporal, é que norteia o espectador quanto à sucessão do tempo.

Das propriedades elencadas por Bordwell, a mais evidente em *5#Calls* é a gráfica e a rítmica. O que se sobressai são as personagens em primeiro plano; por sua vez, a coloração é saturada em grande parte, com alguns filtros rosados e avermelhados, azuis e verdes. Entre outros aspectos visuais, as referências feitas ao universo *mobile*, tais como interfaces de computação, numeração binária e transição de cena com *wallpapers*, esses recursos criam um clímax imersivo, que remete as personagens para

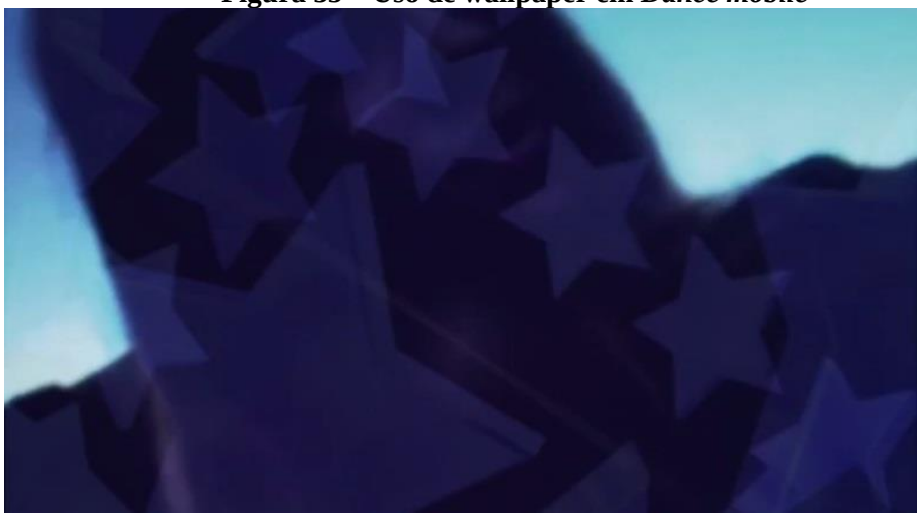
uma dimensão de não-lugar, como se estivessem suspensas em uma atmosfera de conexões transitórias e voláteis. A noção de não-lugar (AUGÉ, 1992) rompe com o espaço identitário, relacional e histórico. As atrizes passam a pertencer à vastidão da rede e assim não integram nenhum lugar de uma memória antropológica, mas por metáfora integram o imaginário do roteiro, assumindo ocupações provisórias na memória binária da tecnologia digital.

Figura 34 – Códigos binários se sobrepõem ao rosto da atriz em *Mobile body*



Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=y5CU4jn33xw

Figura 35 – Uso de wallpaper em *Dance mobile*



Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=y5CU4jn33xw

Outro elemento de composição visual do curta é a exibição de cenas em janelas menores do que a tela que as exibe, essas janelas menores, simultâneas e

descentralizadas, dialogam com a arquitetura de navegação da web, uma vez que para assistir a um vídeo no Youtube, ele a priori está minimizado em uma janela maior, e então para que ocupe a dimensão máxima é preciso clicar em "tela cheia".

Este conceito de *multi screen*, por outro lado, recorda o filme *Timecode* (2000) de Mike Figgis, que se baseou no roteiro de quatro estórias paralelas gravadas e exibidas simultaneamente, isso acarretou certa confusão sonora. No caso do curta de Chiaradia, as cenas *multi screens* oferecem recursos visuais mais associados à estética da web, dialogando diretamente com Campanelli (2010), em sua assertiva acerca da transcendência das limitações em relação aos formatos digitais encontrados na rede. Afinal, o premiado curta demonstra que é possível ir além do trivial em relação à produção audiovisual, através da experimentação de processos criativos diferenciados.

Figura 36 – Semelhanças entre *Timecode* (2010) de Mike Figgis e *5#calls* (2010) de Chiaradia

Fontes: http://www.necsus-ejms.org/ e setexperimental.com/5calls

A linguagem rítmica do filme usa vários recursos de edição, utilizando *softwares* do próprio celular e isso tudo vai acontecendo, segundo o próprio Chiaradia (2014), "de maneira orgânica e linear, seguindo a estética e linguagem da plataforma móvel." O diretor opta por recursos que aceleram a velocidade das imagens e impõem um ritmo frenético ao filme, muito similar ao vivenciado na sociedade imediatista da era digital.

Além disso, é contemplado o efeito *slow motion*, oposto à aceleração, que traz alguns momentos de "respiro". Encontramos um efeito parecido em filmes como *La Jetté* (1962) do francês Chris Marker, inteiramente composto por fotografias estáticas. O congelamento de *frames* na web pode fazer alusão a um *lag* (trava) de um sistema ou

de uma conexão. Desta forma, tal escolha tanto nos faz recordar um filme delicado, composto por uma fluidez narrativa densa e dramática, quanto pode trazer à tona um ícone comum ao ambiente da internet, próprio da linguagem videográfica contemporânea.

Figura 37 – La jettè (1962) de Chris Marker, criado em estilo de fotonovela

Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=zKW8kLGJYXg

Em relação a *5#calls*, já em sua abertura a nossa percepção é tomada por sonoridades sobrepostas e entrecortadas por sons de chamadas, sons de mensagens recebidas, musicalidades de *ringtones*, que funcionam como trilha sonora. Em *Running Time* isso se torna ainda mais explícito, quando a mobilidade da personagem, na estação de metrô, coaduna-se com a mobilidade sonora de celulares. Neste momento, os aparelhos, que foram acoplados ao corpo da atriz e do diretor, funcionam como câmeras vestíveis para captação em trânsito. A condição móvel do celular é acrescida pela ubiquidade, que permite ignorar o espaço entre lugares distintos, colocando-os em contato. Tanto a mobilidade, quanto a ubiqüidade são sistemas habilitados por capacidade de telecomunicação e conectados à internet.

5#Calls pulveriza símbolos da cibercultura, usando *hashtags*, fontes próprias da internet e outros ícones virtuais, a exemplo da linguagem *multitask*, como percebemos em *Mobile body,* em que a personagem da atriz Guta Stresser, na recepção à chamada, mantém o celular próximo ao ouvido e prossegue digitando em um teclado de computador, mostrando, na sequência, imagens que promovem um jogo de espelhos, em que o conteúdo digitalizado na tela é simultaneamente projetado sobre a face da atriz. Aqui encontramos um elemento estético da montagem que mais sugere do que significa, diante da representação de mundo. Os códigos binários se confundem em imagens sobrepostas com o rosto da atriz, movimentos capturados através de ângulos incomuns

(câmera amarrada ao tênis dela), além de difusões, distorções e anamorfoses; tudo isso através de ecos, que constituem a relação entre os planos na montagem.

É visível o flerte de *5#calls* com o gênero da videoarte, posto que apresenta uma série de elementos sensoriais, que se correspondem de modo aleatório. Apesar disso, trata-se de uma narrativa alicerçada por mecanismos fílmicos de ficção, que recupera elementos anteriores à realização mobile. No curta, cada uma das cinco chamadas inicia com uma "mensagem de voz" e todas recebem subtítulos que funcionam como ideias roteiros: Primeira ligação - *Running Time*; Segunda ligação - *Mobile Body*; Terceira ligação - *Mobile Circus*, Quarta ligação - *Dance Mobile* e Quinta ligação - *Multi Screen*.

Na chamada *Running Time*, o termo "running" significa duração, contagem e funcionamento em tempo, assim o roteiro se desenrola sobre um "tempo decorrido" à procura do amor virtual, a personagem procura solucionar sua "incompletude" nessa perspectiva de enamorar-se pelo virtual. O roteiro refere-se ao amor potencial que se opõe evidentemente ao atual (LÉVY, 1996, p.15-6), é natural que esse amor virtual possa ser mediado ou potencializado pela tecnologia, no filme é a ausência e a procura insistente que conduzem a poética deste amor.

O curta traz referências e subjetividades sobre o amor virtual, extraído de textos poéticos do blog *A colheita de palavras*. Essas demarcações reúnem cenas distintas, provenientes da ordem textual e de imagens obtidas em diversos espaços urbanos que contemplam a ideia de transição, movimento, fluxo contínuo, assim como o próprio aparelho e sua estética mobile. Há uma descontinuidade em torno da articulação entre os planos, em que a câmera do celular, acoplada ao corpo, percorre caminhos diversos se deslocando constantemente. Diante disso encontramos imagens remixadas com outras de *webcams* pessoais ou de segurança pública, como da estação de metrô, por exemplo, estabelecendo a predominância de uma montagem de correspondências, que utiliza um princípio de junção que se conecta aleatoriamente, bem como a técnica da colagem, enquanto procedimento estético dominante.

Os enredos se passam em espaços privados de um quarto até espaços públicos e nessa transição de espaços distintos, não se sabe quem está amando quem ou quem está observando quem; assim vários espaços são capturados de diferentes ângulos e vão sendo exibidos individualmente, entrecortados, em relações descontinuadas ou multiplicadas.

Em *Mobile body* há referências claras feitas à interação, o texto recomenda que se deixem marcas de presença no ciberespaço: "deixe gravado todos os seus passos em

qualquer meio eletrônico"; "salve na memória até mesmo o seu nome"; "quando encontrar você, te levarei até onde a sua senha você desejará esquecer"; "essa história continua sempre". Fica retratada muito claramente, essa experiência de habitar dois mundos ao mesmo tempo - o objetivo e o ciberespaço. Vale dizer que, a percepção de multiplicidades não está restrita a projetos feitos por celular, tampouco é exclusiva do ciberespaço, a ideia de realidade duplicada advém da ficção científica, assim como faz parte do cinema, além de ser encontrada na literatura.

O curta explora ainda a ideia de espaço híbrido na condição de imersão virtual, exibe a personagem (lá) na tela com a face projetada sob as imagens que vão sendo digitalizadas e exibe (cá) quando a personagem dispõe a face para ser filmada, ao mesmo tempo em que digita no teclado do computador. A experimentação na inter-relação (celular, computador, corpo, espaços) da captura das imagens oferece exibições igualmente sugestivas, vê-se uma única cena hibridizada e outras cenas independentes sendo exibidas numa única tela. Em ambos os casos, a simultaneidade entre os espaços distintos tem transformado a nossa maneira de sentir os movimentos percebidos.

Essas ambivalências no campo visual é que transforma a montagem de *5#calls* de paradoxo diegético em unidade poética (AMIEL, 2007), afinal a proliferação exacerbada de imagens tem alterado e redefinido as noções de estética e do conceito de arte. As novas poéticas de arte hibridizada, como no caso do curta de Giuliano Chiaradia, vêm se reconfigurando rapidamente e, naturalmente, as tecnologias móveis se apropriam delas a fim de reinventar, e diversificar suas próprias formas de expressão artística.

O argumento do vídeo se baseia em construções imagéticas, textuais e sensoriais mais do que em construções de personagens e *plots* de ação. Porém, o resultado positivo decerto não seria possível se o mesmo não tivesse se apoiado em preceitos da linguagem do cinema e em um repertório imagético rico, que lhe deu suporte para tal, embora nem o próprio Chiaradia saiba exatamente quais referências, de fato, influenciaram sua produção.

O diretor opta pela linguagem híbrida e propõe expor novas sensibilidades capturadas pelo celular, as quais atravessam as relações entre pessoas e inauguram pequenas anamorfoses da vida cotidiana, mostrando caminhos para o espectador explorar um protótipo de novo mundo. Conforme sugere: "Não tem duas asas? Então porque fazer sempre a mesma viagem?" A proposta estética do curta está ancorada na ciberarte e mergulhada na estética *mobile*, com boa dose de um imaginário apaixonado

pelo virtual. O curta exibe essa sinergia entre espaço físico e eletrônico, entre tecnologia móvel e corpos femininos potencializados pelo amor virtual.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Considerando que elementos formadores de possibilidades criativas diferenciadas constituem um mesmo circuito fluxo-temporal, faz-se necessário destacar a emersão da cultura *mobile* diante da conjuntura atual, aflorando práticas cíbridas mediadas por dispositivos móveis. Salutar aqui é observar até que ponto essas práticas propiciam, de fato, abordagens inovadoras ou somente releituras de proposições anteriores.

Encontramos uma hibridação diante da estética da montagem, demonstrando que uma mesma obra pode ser constituída por um ou mais estilos. Como é o caso de filmes que foram analisados ainda no segundo capítulo, em que apresentam predominância narrativa, por exemplo, mas com pequenos traços estilísticos da montagem discursiva ou por correspondências.

Investigamos as propostas ancoradas em concepções poéticas digitais móveis, a fim de compreender de que forma buscam ressignificar espaços e lugares, redefinindo interfaces, condicionando novos fluxos de tempo, a fim de criar correlações entre a obra e seu contexto urbano e, constatamos que existe uma discussão pendente que nos conduz a analisar com cautela se essas criações são realmente inovadoras ou se são proposições de releituras de formatos anteriores, como as produzidas em Super 8 ou ainda no Primeiro Cinema.

Observamos que, a partir da análise de algumas produções como *Framed* e *Dot*, no terceiro capítulo, pode-se depreender a quebra de paradigma referente ao uso do dispositivo móvel diante do mercado audiovisual, no que concerne à produção. Demonstrou-se que o celular hoje, possui potencialidades tal qual ou tanto maior que muitas câmeras utilizadas no processo de captura das imagens, isso coloca em xeque o fato de muitos produtores questionarem a qualidade desses aparelhos para fins cinematográficos. Além disso, com o desenvolvimento dos aparelhos, a tendência é incorporar essas novas tecnologias ao sistema de produção audiovisual, seja para TV ou até mesmo cinema.

Concluímos ainda que a montagem não deve ser encarada somente como operação técnica, mas, sobretudo, estética, criando assim o sentido do filme. Baseada em Einsenstein (2002), a pesquisa propõe uma análise mais acurada acerca de elementos como a articulação entre os planos ou ainda princípios de junção, aspectos técnicos que quando trabalhados através do olhar do diretor nos remete a uma perspectiva particular, própria de um sentido criado por quem estabelece os trâmites do que foi construído.

De acordo com a pesquisa, foram encontradas aproximações de ordem estética entre as práticas videográficas contemporâneas e a linguagem cinematográfica, desde o Primeiro Cinema até a atualidade. A partir da análise dos oito vídeos selecionados foi possível constatar que elementos apresentados ainda pelos irmãos Lumiére ou por George Méliès aparecem em algumas dessas produções.

É importante destacar ainda que os objetos centrais da pesquisa, *Sete Vidas* (2008), de Gabriel Bortolini, e *5#calls* (2010), de Giuliano Chiaradia, ambos decompostos em pequenos fragmentos, se assemelham, em um dado momento, ao que encontramos em vídeos experimentais ou videoarte. No caso do curta de Chiaradia isso fica ainda mais proeminente, visto que o diretor se utiliza da experimentação como aspecto crucial para a composição da fotografia do curta, por exemplo.

Em Sete Vidas, Bortolini se aproxima de uma linguagem documental, utilizando a técnica do found footage, a fim de criar certa veracidade aos fatos apresentados. Podemos afirmar, assim, que produções videográficas realizadas com celular apresentam, peculiarmente, essa característica em sua composição estética. É comum encontrarmos resultados considerados “caseiros” advindos de produções mobile.

Por fim, podemos concluir que as principais discussões levantadas durante a pesquisa se apresentam em uma investigação de forma contínua, já que o estudo sobre o universo dos dispositivos móveis se configura como algo novo e bastante volátil. Tendo em vista ainda que há pouco mais de dez anos os aparelhos começaram a apresentar o recurso da câmera para gravar vídeos, ou seja, ainda há muito o que desenvolver nessa área e as produções investigadas datam de pouco mais de cinco anos atrás.

REFERÊNCIAS

ALEATORY. Disponível em: http://aleprod.com>. Acesso em: 11 jul. 2014.

AMIEL, Vincent. **Estética da montagem.** São Paulo: Texto & Grafia, 2007.

ARANTES, Priscila. Tudo que é sólido derrete: da estética da forma à estética do fluxo. In: SANTAELLA, Lúcia; ARANTES, Priscila. (org.). **Estéticas tecnológicas:** novos modos de sentir. São Paulo: Educ, 2008.

AUGÉ, M. **Não-lugares:** introdução a uma antropologia da super modernidade Campinas/SP: Papirus, 1994.

AUMONT, Jacques. (org.). **A estética do filme**. 8ª ed.Campinas/SP: Papirus, 2011.

BAKHTIN, M. M. **Estética da Criação verbal**. 5. ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010.

BAMBOZZI, Lucas. Disponível em: http://www.lucasbambozzi.net/about.php. Acesso em: 02 jul. 2014.

BAUMAN, Zygmunt**. Modernidade líquida**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2000.

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

BERGMAN, Ingmar. **Gritos e sussurros**. Rio de Janeiro: Nórdica, 1977.

BLOG A COLHEITA DE PALAVRAS. Disponível em: <http://colheitadepalavras.wordpress.com/a-colheita-de-palavras-_-2009>. Acesso em: 10 fev. 2015.

BRAIT, Beth (org.). **Bakhtin:** dialogismo e polifonia. São Paulo: Contexto, 2009.

_____. **O cinema:** ensaios. São Paulo: Brasiliense, 1991.

BEIGUELMAN, Giselle. Olhares nômades. In: SANTAELLA, Lúcia; ARANTES, Priscila. (org.). **Estéticas tecnológicas:** novos modos de sentir. São Paulo: Educ, 2008.

BEIGUELMAN, Giselle; LA FERLA, Jorge. (orgs.). **Nomadismos tecnológicos**. São Paulo: Senac, 2011.

BORDWELL, David. **Film art:** an introduction. 8ª ed. New York: McGraw-Hill, 2008.

CAMPANELLI, Vito. **Web Aesthetics:** How digital media affect culture and society. Rotterdam: Nai Publishers, 2010.

CANELAS, Carlos. **Os fundamentos históricos e teóricos da montagem cinematográfica:** os contributos da Escola Norte-Americana e da Escola Soviética. Disponível em: http://www.bocc.ubi.pt/pag/bocc-canelas-cinema.pdf. Acesso em: 08 jul. 2014.

CELUCINE. Disponível em: http://www.celucine.com.br/site/. Acesso em: 04 jul. 2014.

COSTA, Flávia Cesarino. **O primeiro cinema:** espetáculo, narração e domesticação. Rio de Janeiro: Azougue, 1995.

CRARY, Jonathan. **Suspensões da percepção:** atenção, espetáculo e cultura moderna. Tradução: Tina Montenegro. São Paulo: Cosac Naify, 2013.

CURTA CRIATIVO. **Concurso de curtas metragens do sistema FIRJAN do Rio de Janeiro.** Disponível em: http://www.firjan.org.br/curtacriativo/premiados2008.asp. Acesso em: 08 jul. 2014.

DOMINGUES, Diana. **Arte e vida no século XXI:** tecnologia, ciência e criatividade. São Paulo: UNESP, 2003.

_____. Ciberestética e a engenharia dos sentidos na *Software Art*. In: SANTAELLA, Lúcia; ARANTES, Priscila. (orgs.). **Estéticas tecnológicas:** novos modos de sentir. São Paulo: Educ, 2008.

_____. **A vida com as interfaces da era pós biológica:** o animal e o humano. Disponível em:http://www.arteonline.arq.br/museu/ensaios/ensaiosantigos/diana.htm. Acesso em: 03 jul. 2014.

DUARTE, Jorge; BARROS, Antônio Teixeira de (orgs.). **Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação**. 2. ed. São Paulo: Atlas, 2006.

EBELING, Breno Leoni. **O que é found footage?** Disponível em: http://cinefilos.jornalismojunior.com.br/found-footage/. Acesso em: 12 mar. 2015.

ECO, Umberto. **Obra aberta:** forma e indeterminação nas poéticas contemporâneas. São Paulo: Perspectiva, 1976.

ENCICLOPÉDIA ITAÚ CULTURAL. **Diana Domingues e sua obra.** Disponível em: http://www.cibercultura.org.br/tikiwiki/tiki-index.php?page=Diana+Domingues. Acesso em: 02 jul. 2014.

EINSENSTEIN, Sergei. **O sentido do filme.** Rio de Janeiro: Zahar, 2002a.

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

ENCICLOPÉDIA ITAÚ CULTURAL. O happening. Disponível em: http://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo3647/happening. Acesso em: 05 mar. 2015.

ESCOREL, Eduardo. **(Des) Importância da montagem.** Portal Brasileiro de Cinema. Disponível em: http://www.portalbrasileirodecinema.com.br/montagem/ensaios/04_02.php. Acesso em: 12 jul. 2014.

FALCI, Carlos. Camadas temporais nas cibernarrativas: cruzamentos múltiplos. In: SANTAELLA, Lúcia; ARANTES, Priscila. (orgs.). **Estéticas tecnológicas:** novos modos de sentir. São Paulo: Educ, 2008.

FELINTO, Erick. Cinema e tecnologias digitais. In: MASCARELLO, F.(org.). **História mundial do cinema**. Campinas/SP: Papirus, 2006.

FESTIVAL DO MINUTO. Disponível em: http://www.festivaldominuto.com.br/. Acesso em: 04 jul. 2014.

FLUSSER, Vilém; CARDOSO, Rafael (orgs.). **O mundo codificado:** por uma filosofia do design e da comunicação. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

_____. **Filosofia da caixa preta:** ensaios para uma futura filosofia da fotografia. São Paulo: Annablume, 2011.

FOGLIANO, Fernando. Processos interativos pelo viés da prática artística. In: SANTAELLA, Lúcia; ARANTES, Priscila. (org.). **Estéticas tecnológicas:** novos modos de sentir. São Paulo: Educ, 2008.

GOBATTO, M. R. **Entre cinema e videoarte:** procedimentos disjuntivos de montagem e narrativas sensoriais. Rio Grande do Sul, 2009. Tese (Doutorado em Artes Visuais). Instituto de Artes, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Rio Grande do Sul.

IDIOM. Disponível em: http://idiommag.com. Acesso em: 12 jul. 2014.

INCINE. Disponível em: http://www.incine.fr/. Acesso em: 12 jul. 2014.

IVÁNOV, V. V. **Dos diários de Sergei Eisenstein e outros ensaios.** São Paulo: Edusp, 2009.

JOLY, Martine. **Introdução à análise da imagem.** 14. ed. Campinas/SP: Papirus, 2010.

LEÃO, Lucia (org.). **O chip e o caleidoscópio:** reflexões sobre as novas mídias. São Paulo: Senac, 2005.

_____. Corpos mapeados, corpos cíbridos e nômades plugados: a corporalidade e a experimentação poética na era da mobilidade. In: SANTAELLA, Lúcia; ARANTES, Priscila. (orgs.). **Estéticas tecnológicas:** novos modos de sentir. São Paulo: Educ, 2008.

LEMOS, André. Ciber-cultura-remix. In: ARAUJO, Denize Correa. (org.). **Imagem (Ir) realidade:** comunicação e cibermídia. Porto Alegre: Sulina, 2006.

_____. Mídia locativa e territórios informacionais. In: SANTAELLA, Lúcia; ARANTES, Priscila. (orgs.). **Estéticas tecnológicas:** novos modos de sentir. São Paulo: Educ, 2008.

LÉVY, Pierre. **O que é o virtual?** Tradução Paulo Neves. São Paulo: 34, 1996.

LISBOA, A.; CARVALHO, N.; ANDRADE, M. A estética mobile do filme 5#calls. In: **Revista Culturas Midiáticas**, v. 6. Novembro de 2013. Disponível em: http://periodicos.ufpb.br/ojs/index.php/cm/article/view/17558. Acesso em: 27 fev. 2015.

LISBOA, A. Formas expressivas da contemporaneidade: a estética do processo em filmes realizados via celular. In: **Revista Temática**. v. 11. Maio de 2015. Disponível em: http://periodicos.ufpb.br/ojs/index.php/tematica/article/view/23323. Acesso em: 03 mar. 2015.

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas & pós-cinemas.** Campinas/SP: Papirus, 2007.

_____. **Made in Brasil:** três décadas do vídeo brasileiro. São Paulo: Abril Cultural, 2003.

_____. Arte e Mídia: aproximações e distinções. In: **Revista Compós**. v. 1. Dezembro de 2004. Disponível em: www.compos.org.br/e-compos. Acesso em: 05 jul. 2014.

MACIEL, Kátia. Transcinemas. In: SANTAELLA, Lúcia; ARANTES, Priscila. (orgs.). **Estéticas tecnológicas:** novos modos de sentir. São Paulo: Educ, 2008.

MANOVICH, Lev. Novas mídias como tecnologia e ideia: dez definições. In: LEÃO, Lúcia. (org.). **O chip e o caleidoscópio:** reflexões sobre as novas mídias. São Paulo: Senac, 2005.

_____. **The language of new media**. Cambridge: MIT, 2001.

MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. Lisboa: Dinalivro, 2005.

MELLO, Christine. **Extremidades do vídeo**. São Paulo: Senac, 2008.

O GLOBO. **Diretor Brasileiro apresenta em Cannes projeto feito no celular.** Disponível em: <http://oglobo.globo.com/cultura/diretor-brasileiro-apresenta-em-cannes-projeto-feito-no-celular-4963522>. Acesso em: 05 jul. 2014.

PAIK,NamJune.**MagnetTV**.Disponívelem:http://www.medienkunstnetz.de/works/magnet-tv/. Acesso em: 03 mar. 2015.

PAIVA, Cristina. Além da teoria da montagem de Einsenstein: princípios gerais da construção da obra de arte. In: **Revista Tessituras & Criação**. v. 2. Dezembro de 2011. Disponível em: http://revistas.pucsp.br/tessituras. Acesso em: 30 jun. 2014.

PARAGUAI, Luisa. Tecnologias móveis: circulação e comunicação. In: SANTAELLA, Lúcia; ARANTES, Priscila. (orgs.). **Estéticas tecnológicas:** novos modos de sentir. São Paulo: Educ, 2008.

QUEIRÓS, Luís Miguel. Obras de arte digital de Andy Warhol descobertas em disquetesdos anos 80. Disponívelem: http://www.publico.pt/culturaipsilon/noticia/obras-de-arte-digital-de-andy-warhol-descobertas-em-disquetes-dos-anos-80-1633712#/0. Acesso em: 02 jul. 2014.

ROCHA, Cleomar. O imanente e o inacabado: entre as dimensões sensível e pragmática da experiência na estética tecnológica. In: SANTAELLA, Lúcia; ARANTES, Priscila. (orgs.). **Estéticas tecnológicas:** novos modos de sentir. São Paulo: Educ, 2008.

SANTAELLA, Lúcia. **A ecologia pluralista da comunicação**: conectividade, mobilidade, ubiqüidade. São Paulo: Paulus, 2010.

SANTAELLA, Lúcia. **Linguagens líquidas na era da mobilidade.** São Paulo: Paulus, 2007.

SANTAELLA, Lúcia; ARANTES, Priscila. (orgs.). **Estéticas tecnológicas:** novos modos de sentir. São Paulo: Educ, 2008.

SCHÄFFNER, Wolfgang. A revolução telefônica da imagem digital. In: BEIGUELMAN, Giselle; LA FERLA, Jorge (orgs.). **Nomadismos tecnológicos**. São Paulo: Senac, 2011.

SHAW, Jefrey. O cinema digitalmente expandido: o cinema depois do filme. In: LEÃO, Lúcia. (org.). **O chip e o caleidoscópio:** reflexões sobre as novas mídias. São Paulo: Senac, 2005.

SILVA, Sabrina Tenório Luna da. Found Footage e documentário: construções e dimensões da imagem. In: **Revista Doc. Online**. v. 13. Dezembro de 2012. Disponível em: http://www.doc.ubi.pt/13/dossier_sabrina_silva.pdf. Acesso em: 10 mar. 2015.

TARKOVSKY, Andrei. Le Temps Scellè. In: **Cahiers du Cinéma**. France, 1989.

THE RED BALLOON. Disponível em: http://www.furoremagazine.com/home-en/. Acesso em: 15 jul. 2014.

TOUTLECINE. Disponível em: http://www.toutlecine.com/. Acesso em: 10 jul. 2014.

YEREGUI, Mariela. Móveis em movimento: corpo e território na cena pós-midiática. In: BEIGUELMAN, Giselle; LA FERLA, Jorge (orgs.). **Nomadismos tecnológicos**. São Paulo: Senac, 2011.

VAGUE TERRAIN. Disponível em: www.vagueterrain.net. Acesso em: 04 jul. 2014.

VANOYE, Francis; GOLIOT-LETE, Anne. **Ensaio sobre a análise fílmica**. 7. ed. Campinas/SP: Papirus, 2011.

VENTURELLI, Suzete. Estética das imagens informáticas: realidade aumentada-misturada (MAR). In: SANTAELLA, Lúcia; ARANTES, Priscila. (orgs.). **Estéticas tecnológicas**: novos modos de sentir. São Paulo: Educ, 2008.

XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico**: A opacidade e a transparência. 2. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2012.

ZANINI, Claudio Vescia. "**E eles nunca mais foram vistos":** a transgressão no found footage. Disponível em: http://www.ileel.ufu.br/anaisdosilel/wp-content/uploads/2014/04/silel2013_722.pdf. Acesso em: 12 mar. 2015.

FILMOGRAFIA

5#calls. Direção: Giuliano Chiaradia. Brasil, 2010. 1 filme (10 min.). Cor.

O ALMOÇO do bebê. Direção: Louis Lumière. França, 1895. 1 filme (1 min.). P&B.

AMOR eterno. Direção: Alain Resnais. França, 1984. 1 filme (88 min.). Cor.

LE BALLON rouge. Direção: Albert Lamorisse. França, 1956. 1 filme (34 min.). Cor.

CATS and dogs. Direção: Min Byung-woo. Coréia do Sul, 2013. 1 filme (105 min.). Cor.

CELULAR. Direção: Guilherme Labonia. Brasil, 2006. 1 filme (1min.). Cor.

A CHEGADA de um trem na estação de Ciotat. Direção: Louis Lumière. França, 1895. 1 filme (1 min.). P&B.

CIDADÃO Kane. Direção: Orson Welles. Estados Unidos, 1941. 1 filme (119 min.). P&B.

O DESPREZO. Direção: Jean-Luc Godard. França, 1963. 1 filme (105 min.). Cor.

DOT. Direção: Sumo Science. Estados Unidos, 2010. 1 filme (1 min.). Cor.

A DUPLA vida de Veronique. Direção: Krzysztof Kieslowski. França, 1990. 1 filme (93 min.). Cor.

ESTRADA perdida. Direção: David Lynch. Estados Unidos, 1997. 1 filme (134 min.). Cor.

O ENCOURAÇADO Potemkin. Direção: Sergei Eisenstein. Rússia, 1925. 1 filme (70 min.). P&B.

ESPAÇOS vazios. Direção: Baga Defente. Brasil, 2008. 1 filme (1 min.). Cor.

O ESPELHO. Direção: Andrei Tarkovsky. Rússia, 1975. 1 filme (105 min.). Cor.

O FIM de São Petersburgo. Direção: Vsevolod Pudovkin. Rússia, 1927. 1 filme (80 min.). P&B.

FRAMED. Direção: Mäel Sevestre. França, 2011. 1 filme (3 min.). Cor.

A GREVE. Direção: Sergei Eisenstein. Rússia, 1924. 1 filme (82 min.). P&B.

GRITOS e sussurros. Direção: Ingmar Bergman. Suécia, 1972. 1 filme (91 min.). Cor.

THE GREAT train Robbery. Direção: Edwin Porter. Estados Unidos, 1903. 1 filme (11 min.). P&B.

HIROSHIMA, mon amour. Direção: Alain Resnais. França, 1959. 1 filme (93 min.). P&B.

O HOMEM com uma câmera. Direção: Dziga Vertov. Rússia, 1929. 1 filme (67 min.). P&B.

IMAGINÁRIO projetado. Direção: Guilherme Marcus de Araújo. Brasil, 2009. 1 filme (2 min.). Color.

IN VITRO. Direção: Bruno Crepaldi e Cristina Maure. Brasil, 2009. 1 filme (2 min.). Cor.

LA JETÉE. Direção: Chris Marker. França, 1962. 1 filme (28 min.). P&B.

A LUA a um metro. Direção: George Méliés. França, 1898. 1 filme (3min.). P&B.

OUTUBRO. Direção: Sergei Eisenstein e Grigori Aleksandrov. Rússia, 1927. 1 filme (103 min.). P&B.

OLIVE. Direção: Hooman Khalili. Estados Unidos, 2011. 1 filme (89 min.). Cor.

A PALAVRA mais difícil. Direção: Bruna Baitelli. Brasil, 2009. 1 filme (3 min.). Cor.

QUASE pornô. Direção: Marcel Magalhães. Brasil, 2011. 1 filme (2 min.). Cor.

SANGUE ruim. Direção: Leos Carax. França, 1986. 1 filme (125 min.). Cor.

SETE vidas. Direção: Gabriel Bortolini. Brasil, 2008. 1 filme (10 min.). Cor.

SOB o signo de capricórnio. Direção: Alfred Hitchcock. Estados Unidos, 1949. 1 filme (117 min.). Cor.

TIME CODE. Direção: Mike Figgis. Estados Unidos, 2000. 1 filme (97 min.). Cor.

O TROVÃO de Júpiter. Direção: George Méliés. França, 1903. 1 filme (3 min.). P&B.

Entrevista com realizador de 5#calls (2010)
Nome completo: Giuliano Chiaradia
Idade: 45
Profissão: Diretor criativo; videomaker e storyteller

1. Como surgiu a proposta do curta-metragem 5#calls? O intervalo de tempo foi muito longo entre a criação do roteiro e as gravações?

A ideia surgia da necessidade de explorar todos os recursos do telefone celular numa produção audiovisual. Tudo foi feito em três meses.

2. Como se deu o processo de criação do filme? Quais recursos foram utilizados?

Utilizamos Sms para roteiro, gravamos e editamos em celulares Nokia N95, usamos wallpappers com gráficos e ringtones como trilha sonora.

3. Existia uma concepção estética formulada ou surgiu espontaneamente durante a realização? Explique como aconteceu.

Tudo foi surgindo de maneira orgânica a linear, seguindo a estética e linguagem da plataforma móvel.

4. De que forma se deu o processo de captura das imagens, edição e montagem? Quais *softwares* foram utilizados?

O próprio aparelho tem recurso de edição.

5. Houve inspiração em algum filme (curta ou longa) já criado para a realização de 5#calls?

Acho que a inspiração sempre existe. Tudo que assistimos na vida. Não identifico algo específico neste caso, mas certamente há.