



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

Mercicleide Ramos de Almeida Assis

**DO REGISTRO A GERAÇÕES DE VÍDEO CELULAR: estudo da personagem na
produção audiovisual de curta duração**

João Pessoa - PB
2017

Mercicleide Ramos de Almeida Assis

**DO REGISTRO A GERAÇÕES DE VÍDEO CELULAR: estudo da personagem na
produção audiovisual de curta duração**

Dissertação apresentada como requisito para obtenção do
título de Mestre em Ciências da Comunicação, pelo
Programa de Pós-Graduação em Comunicação da
Universidade Federal da Paraíba.

Orientadora: Prof^a. Dra. Nadja Carvalho
Linha de Pesquisa: Culturas midiáticas audiovisuais

João Pessoa - PB
2017

Catálogo na Publicação
Setor de Catalogação e Classificação

A848r Assis, Mercicleide Ramos de Almeida.
Do registro a gerações de vídeo celular: estudo da
personagem na produção audiovisual de curta duração /
Mercicleide Ramos de Almeida Assis. - João Pessoa, 2017.
133 f. : il. -

Orientadora: Nadja Carvalho.
Dissertação (Mestrado) - UFPB/PPGC

1. Comunicação visual. 2. Arte - Vídeo. 3. Personagem -
Narrativa. 4. Audiovisual. I. Título.

UFPB/BC

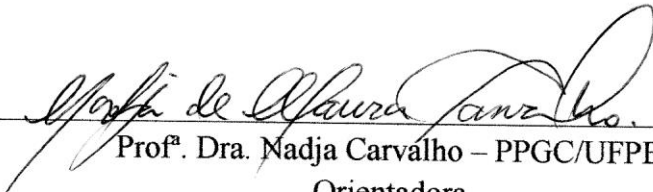
CDU - 007(043)

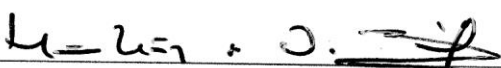
Mercicleide Ramos de Almeida Assis

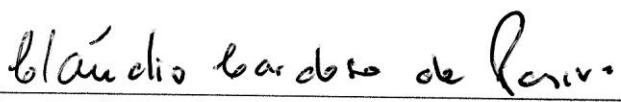
**DO REGISTRO A GERAÇÕES DE VÍDEO CELULAR: estudo da personagem na
produção audiovisual de curta duração**

Defesa avaliada em 25 / 08 / 2017 com conceito APROVADA

BANCA EXAMINADORA


Profª. Dra. Nadja Carvalho – PPGC/UFPB
Orientadora


Profº. Dr. Lúcio Vilar – DEMID/UFPB
Primeiro avaliador


Profº. Dr. Claudio Paiva – PPGC/UFPB
Segundo avaliador

Dedico este trabalho à minha família e em especial ao meu esposo, pelo carinho constante, pela paciência, parceria e compreensão nos momentos difíceis e também por todas as vezes que me incentivou quando mais precisava.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus por ter me fortalecido e orientado a chegar até aqui. Esse trabalho não existia sem a presença, participação, cuidados, carinhos, incentivos e orientações Dele. A todo o momento senti sua presença, seja quando me sentia insegura e Ele me encorajava, ou quando não conseguia desenvolver uma ideia e rapidamente dava um sinal. Nessa reta final, foi bastante cansativa e a todo instante esteve presente. Estamos sempre juntos, conversamos bastante, trocamos ideias, damos risadas e quando necessário Ele me dá colo, apoio e cura. Como fez em agosto de 2016, quando durante o período de qualificação enfrentei uma cirurgia difícil e em poucos meses restabeleceu minha saúde e ajudou a superar a perda da minha avó Cícera, meu tio Mizael e meu amigo Valente, falecidos no mesmo ano. Nesse momento, não posso deixar de externar esse sentimento de amor, respeito, parceria e gratidão.

Agradeço a CAPES/CNPq por possibilitarem realizar a pesquisa, como aluna bolsista vivenciei as experiências de sala durante todo o período do mestrado, adquirindo e fortalecendo meu conhecimento como docente. Agradeço também ao PPGC-UFPB e a todos os professores do mestrado em Comunicação e Culturas Midiáticas.

Super obrigada, á querida professora Nadja Carvalho, pelo incentivo, apoio, carinho, atenção e pelas valiosas orientações, conversas e sugestões. Não é de hoje que me acompanha e colabora com meu crescimento, desde a graduação esta ao meu lado, torcendo e contribuindo com meu crescimento pessoal e profissional. Todos os encontros foram enriquecedores, estimulantes, esclarecedores e acertados. Sou grata por tê-la como orientadora, mas imensamente agradecida por compartilhar da sua amizade ao longo desses anos, por termos vivido juntas momentos especiais e por tê-la sempre perto quando mais preciso. Durante o período da qualificação enfrentei um problema sério de saúde e precisei fazer uma cirurgia de urgência. Esteve sempre na torcida, v acompanhou em exames. Professora Nadja, a senhora é sim obrigada!

Agradeço aos membros avaliadores da banca: aos professores Lúcio Vilar, Claudio Paiva e Carlos Cartaxo, por tê-los à banca examinadora deste trabalho e por

todas as importantes contribuições e sugestões em torno do tema. Em 2009, o professor Lúcio Vilar fez parte da minha banca de graduação, na época, concluía o curso de Comunicação Social, habilitação Rádio e TV. Em 2005 quando ingressei na universidade o professor Lúcio era coordenador do curso, e na época ocorreu uma exibição de vídeos produzidos pelos alunos. Fiquei tão maravilhada com o universo do audiovisual que um mês depois estava pedindo para que assinasse uma autorização de empréstimo de equipamento. Ao perguntar o que iria gravar, respondi que uma ficção, ele me olhou e disse: “Nossa, logo uma ficção. Você é de que período?” “Professor, sou aluna do primeiro período, estou aqui há um mês”. Com autorização em mãos parti para a produção do primeiro curta, o apoio recebido me impulsionou a seguir em frente e não parar mais. Certamente, o professor Lucio Vilar não sabe dessa história, assim como não sabe o quanto sou grata pela sua atenção e colaboração quando ainda era só uma jovem principiante cheia de sonhos e ideias. Ao professor Lucio, meus sinceros agradecimentos. É uma honra tê-lo na banca de mestrado.

Obrigada aos colegas do mestrado, pela convivência nesses dois anos, pelas conversas, contribuições, compartilhamento de reflexões, anseios, dúvidas, conquistas e alegrias. Agradeço em especial, a Skarllety Fernandes pelas conversas na lanchonete, pela torcida, trocas de ideias e por todo o incentivo. Ao amigo Anderson Wagner, a quem tive a alegria de conhecer e juntos demos início a uma parceria de projetos.

Também agradeço a Silmara, que ao longo dos anos tem sido uma grande amiga e importante parceira de projetos, planos e ideias. Durante a construção do trabalho colaborou em vários momentos, principalmente, nessa reta final.

Agradecimentos especiais

Ao meu pai, meu herói e eterno amigo. Ao seu lado me sinto forte, confiante, amada, protegida e abençoada. Agradeço a todas as orações, todos os abraços, apoios, colaborações e incentivos. Painho, como carinhosamente chamo, é uma das pessoas mais bonitas que Deus colocou no mundo, de maneira simples ele tem o dom de transfor mais bonito, descomplicado, grandioso e especial. Admiro su determinação, coragem, humildade, lealdade, gentileza, generosid o que seria da minha vida sem ele, sem seu abraço, ensinamentos, amor e cuidados.

Tem uma frase de autor desconhecido que diz: “tem gente que é tão bonita por dentro que desconfio que come flor”. Tem gente que realmente desconfio que come flor, já outras

tenho certeza, e uma delas é a minha mãe Lourdes, não há outra justificção, só pode comer flor, só assim explica a mulher incrível, determinada, grandiosa, inteligente, decidida, valente e admirável que é. Minha mãe é a pessoa mais brilhante que conheço, e seu amor, contribuições e apoio são fundamentais em minha vida. Obrigada por estar sempre ao lado e por acreditar que sou capaz de realizar todos os sonhos, até aqueles mais complicados e distantes.

Ao meu irmão Josemir, amigo, companheiro, confidente e cúmplice de ideias mirabolantes. Desde criança estivemos juntos, um apoiando o outro e raramente fazíamos algo só. Nossa parceria nos levou a fazer muitas coisas, a dividir muitos sonhos, produzir, inventar e recriar coisas. Ele é uma das pessoas que mais amo e admiro, além de ser uma das minhas melhores companhias. Mesmo estando longe o sinto perto, sinto sua energia, torcida, zelo e amor. Sou muito feliz por tê-lo em minha vida, por termos vivido tantas histórias e enfrentado inúmeras dificuldades. Mano, obrigada pelo carinho, torcida, abraços e pela pipoca incrível que você sempre faz quando estamos juntos.

Agradeço carinhosamente, ao meu querido esposo Davi, pela compreensão, apoio, carinho e contribuições. Obrigada marido por todas as vezes que me acalmou, abraçou forte, incentivou, escutou minhas ideias, preparou o café, cuidou da casa e comprou o pastel de forno para o lanche da tarde. Estamos juntos há quase vinte anos e ao longo desse tempo vivemos momentos muito especiais e também difíceis, dolorosos e desafiadores. Você com seu jeito racional e eu com minha alma sensível completamos um ao outro, e temos descoberto nossa maneira de amar e de ficarmos juntos. Obrigada por tudo, por tudo mesmo. Admiro muito você.

RESUMO

A personagem é um ser ficcional fruto da imaginação de um autor que ao criá-la busca presentear com habilidades, conquistas, mistérios, conflitos e intenções. Do universo das ideias, ela mergulha direto no das palavras e se transforma em um “ser de papel pintado com tinta” (BRAIT, 1985), algumas adentram por outros campos como o da literatura, música, pintura, fotografia e o universo luminoso do cinema, da televisão e recentemente das pequenas telas móveis (celular, smartphone, etc.). Esse recente ingresso, desperta nosso olhar para o estudo da personagem no campo da narrativa audiovisual de curta duração feita por celular e nos coloca diante da seguinte questão: como a personagem se desenvolve e age diante dos conflitos e quais são as suas principais particularidades. Como ponto de partida, realizamos um apanhado histórico sobre a origem da personagem com o foco voltado para o antigo teatro grego, adentramos pelas tipologias e analisamos alguns conceitos, dentre eles, o de “anti-personagem”, de Fernando Segolin (1978). Em seguida, através da internet, selecionamos dez vídeos feitos por celular nos três principais gêneros audiovisual: ficção, documentário e animação. As reflexões sinalizam para uma personagem objetiva, de falas curtas, gestos pontuais, interação com poucos personagens e encontro rápido com o antagonista que se revela invisível aos olhos.

Palavras-chave: narrativa, personagem, vídeo, celular.

ABSTRACT

The character is a fictional being derived from the imagination of an author which by creating it, seeks to gift it with abilities, achievements, secrets, conflicts and intentions. From a world of wonder the character dives into words and transforms itself into a "living being of paper painted with ink" (Brait, 1985), some of it get through other fields such as literature, music, painting, photography, cinema, television and recently the little mobile screens (cellphones, smartphones, etc.). This recent admission turns our view to the character study in short duration audiovisual narrative made by cellphones and puts us in front of a question: how the character develops itself and acts upon conflicts and what are its major particularities. As a starting point, we conduct a historical caught up on the origins of the character, focusing on ancient Greek drama we go through its typologies and analyze some concepts, one of them being the "anti-character" by Fernando Segolin (1978). Through internet, we continue by selecting ten cellphone videos which are included in three main audiovisual genres: fiction, documentary and animation. The first reflections point us to an objective character of short lines, punctual gestures, interaction with a few characters and a quick encounter with the antagonist which is revealed as invisible to the eyes.

Keywords: narrative, character, video, cellphone

LISTA DE FIGURAS

Figura 01 – Cenas de <i>SMS Sugar Man</i>	21
Figura 02 – Cenas de <i>Vida de Balconista</i>	22
Figura 03 – Cena do ventilador em <i>Pequeno infinito cotidiano</i>	28
Figura 04 – Cabeças viradas em <i>Ponta cabeça</i>	28
Figura 05 – Cenas de <i>100 anos em 1 minuto</i>	29
Figura 06 – Cenas do making of de <i>#5Calls</i>	41
Figura 07 – Planos de <i>#5Calls</i>	42
Figura 08 – Cenas de <i>Sheila</i>	46
Figura 09 – Cenas de <i>Fome de tempo</i>	48
Figura 10 – Cenas de <i>Iphone mágicas</i>	51
Figura 11 – Cenas de <i>Minha gatinha de 97 anos</i>	54
Figura 12 – Cenas de <i>O almoço do bebê</i>	54
Figura 13 – Cenas de <i>Mágica do celular</i>	56
Figura 14 – Cenas de <i>O senhor dos parques</i>	64
Figura 15 – Cenas do making of do vídeo <i>Dot</i>	65
Figura 16 – Cenas do making of do vídeo <i>Gulp</i>	65
Figura 17 – Tripé caseiro para celular.....	67
Figura 18 – Cenas de <i>Point of view</i>	68
Figura 19 – Cenas de <i>Tempo para ouvir o que quero dizer</i>	70
Figura 20 – Cenas de <i>Carscapes</i>	77
Figura 21 - Cenas de <i>The Time fixer</i>	81
Figura 22 - Cenas de <i>Teoria de Nietzsche</i>	82
Figura 23 - Cenas de <i>Framed</i>	84
Figura 24 – Fotos do set e da equipe de <i>Framed</i>	85
Figura 25 – Cenas de <i>Como as nuvens são</i>	90
Figura 26 – Cenas de <i>A palavra mais difícil</i>	94
Figura 27 – Cenas de <i>A girl and a gun</i>	96
Figura 28 – Cenas de <i>The Exit</i>	98
Figura 29 – Cenas de <i>Sickiu verimanxi</i>	102
Figura 30 - Cenas de <i>Juma Afulahi</i>	105
Figura 31 - Cenas de <i>Contrato de amor</i>	107
Figura 32 – Cenas de <i>Dot</i>	110
Figura 33 – Cenas de <i>Bárbara</i>	113
Figura 34 - Cenas de <i>Knock, Knock</i>	115
Figura 35 – Personagem feminina.....	117
Figura 36 – Personagem antropomórfica.....	118
Figura 37 – Cenas de <i>Como as nuvens são</i>	121
Figura 38 – Cenas de <i>A palavra mais difícil</i>	121

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Primeira geração de vídeo celular.....	58
Tabela 2 – Segunda geração de vídeo celular.....	72
Tabela 3 – Lista de vídeos e seus gêneros.....	85
Tabela 4 – Terceira geração de vídeo celular.....	76

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Principais fabricantes de celular e a evolução das câmeras de vídeo.....	23
Quadro 2- Internet e celular no Brasil.....	24
Quadro 3 – Evolução da câmera de vídeo.....	124

SUMÁRIO

LISTA DE FIGURAS.....	10
LISTA DE TABELAS.....	11
LISTA DE QUADROS.....	12
INTRODUÇÃO.....	14
METODOLOGIA.....	16
Capítulo I – O VÍDEO CELULAR E A PERSONAGEM.....	19
1.1 Uma década de produção: registros, roteiros, curtas e longas.....	19
1.2 A personagem na pequena tela.....	32
1.3 Tipologias da personagem.....	43
Capítulo II – DO REGISTRO CATALOGRÁFICO A GERAÇÕES DO VÍDEO.....	50
2.1 Primeira geração - Registros, truques e comédias.....	50
2.2 Segunda geração - Descobertas e experimentações.....	61
2.3 Terceira geração - Dos apps a câmeras de alta resolução.....	79
Capítulo III – A PERSONAGEM NO VÍDEO CELULAR.....	89
3.1 Ficção - Do silêncio a falas curtas.....	89
3.2 Documentário - O real em fragmentos de som e imagem.....	99
3.3 Animação - O coelho e o universo de Dot.....	108
3.4 A personagem acima dos gêneros.....	119
CONSIDERAÇÕES.....	126
REFERÊNCIAS.....	131

INTRODUÇÃO

As pequenas telas móveis (celular, smartphones, etc.) com acesso a internet 3G, tem potencializado a produção, o consumo e o compartilhamento de conteúdos, sejam eles, sonoros, visuais, textuais ou audiovisuais. O celular, por exemplo, pode ser considerado o dispositivo móvel de maior representatividade na convergência digital, em pouco mais de duas décadas, ele agregou dezenas de recursos e se transformou em um “teletudo” (LEMOS, 2005). Uma das ferramentas que convergiu para o aparelho foi a câmera de vídeo (2004), através dela presenciamos o aparecimento de vídeos realizados amadoristicamente que logo evoluíram em suas técnicas, estéticas e narrativas.

Hoje, filmes, reportagens, vídeo clipes, novelas, peças publicitárias e vídeo aulas são realizados por celular e circulam em redes sociais, blogs e sites como Youtube e Vímeo. Os vídeos de curta duração são produzidos nos gêneros de documentário, ficção, animação, comédia, drama e suspense. São obras que trazem linguagem e estética própria, mesclando arte e tecnologia, televisão e cinema, criatividade e inovação, leveza e hibridismo, mobilidade e ubiquidade.

Recentemente presenciamos o surgimento da personagem nos vídeos de curta duração feito por celular. Esse ingresso despertou nossa atenção para o estudo da personagem na narrativa audiovisual de curta duração feita por celular e nos colocou diante da seguinte questão: como a personagem se desenvolve e age diante dos conflitos e quais são as suas principais particularidades. Como ponto de partida, realizamos um apanhado histórico sobre a origem da personagem com o foco no antigo teatro grego. Adentramos pelas tipologias e analisamos alguns conceitos, dentre eles o de “anti-personagem”, de Fernando Segolin (1978).

Em seguida, através da internet, catalogamos dezenas de vídeos referentes às três gerações do vídeo celular e organizamos os dados em tabelas, em paralelo, selecionamos dez vídeos, datados entre 2005 e 2015, de origem nacional e estrangeira, e nos gêneros: ficção, documentário e animação. A seleção se deu com base na criatividade do roteiro, participação em festival, divulgação na internet e visualização no Youtube e Vímeo.

Uma das obras que norteia nossas reflexões é a *Personagem e Anti-personagem* (1987), de Fernando Segolin. Percebemos que a “anti-personagem” apresentada pelo autor se

aproxima da personagem do vídeo celular pelo fato de estar sempre em movimento e sofrer mudanças. Autores como, Beth Brait, *A personagem* (1985); Mikhail Bakhtin, *Estética da criação* (2011) e Antonio Candido, *A personagem de ficção* (1976) também fazem parte do nosso aporte teórico.

Por investigarmos a personagem na produção audiovisual celular somos levados a pensar em questões como mobilidade e convergência em vídeo e imagem digital. Para embasar a reflexão em torno desses questionamentos, buscamos apoio teórico em Arlindo Machado (2011), Lucas Bambozzi (2009), Nadja Carvalho (2010, 2008), Lúcia Santaella (2007, 2006, 2003, 1998), Giselle Beiguelman (2011), André Lemos (2011, 2007), Winfried Noth (2006), Vilém Flusser (2011) e Arthur Omar (1997).

Percebemos que a evolução da personagem nos vídeos feitos por celular ocorre a partir de meados de 2008, quando surge um maior avanço na qualidade da câmera de gravação, o barateamento dos aparelhos e a participação de profissionais do audiovisual. Nas primeiras narrativas disponíveis na internet, nota-se que a personagem usufrui de um curto tempo para falar muito, os ambientes são poucos para se mover tanto e quase não há conflitos. Quando o conflito (antagonista) aparece, na maioria das vezes, se revela de modo invisível aos olhos do espectador.

As reflexões sinalizam para uma personagem objetiva, de fala breve e gesto planejado. Os excessos, exageros, contato com vários outros personagens e falas longas são raramente vistos, pois elas precisam entrar rápido na narrativa e logo ir de encontro com o conflito, mas não necessariamente resolve-lo. À medida que os números de vídeos crescem, ela circula, se fortalece e vai sendo acrescida por efeitos, cores, sons e texturas oriundos de diferentes aplicativos (apps) exclusivos para produção de vídeos por celular.

METODOLOGIA

Os primeiros vídeos eram feitos por pessoas comuns e não passavam de simples registros do cotidiano. Na medida em que passaram a ser produzidos por profissionais com experiência no audiovisual, começaram a incorporar diversos planos, edição, iluminação, trilha sonora, cenários, simbolismos e poeticidade, no que respeita principalmente à narrativa e personagem. A personagem é uma figura ficcional nascida das vivências, memórias e imaginário criativo do autor; ao ser inserida em um universo semelhante ao nosso, enfrenta conflitos, se opõe ao antagonista, ama, ri, chora, emociona o público, e muitas vezes eterniza uma obra. Recentemente, a personagem passou a ocupar o universo luminoso das pequenas telas móveis (celular, smartphones, etc.), na qual tem se movimentado e se proliferado rápido.

O interesse na produção audiovisual por celular nasceu no curso de Comunicação Social (UFPB), na época do projeto de pesquisa *Minimídia na telefonia celular brasileira*, apresentado ao PIVIC/CNPq/UFPB (2006/07), coordenado pela professora Nadja Carvalho. A evolução do aprendizado se deu na Especialização em Telejornalismo (FESP/PB) cujo projeto final trata da produção de reportagens por celular¹. No campo profissional, ministro oficinas sobre vídeo celular, integradas ao projeto Paraíba Cine Senhor, coordenado pelo jornalista Orlando Junior.

Ao ingressar no mestrado, as inquietações sobre o assunto foram afloradas e o olhar para a personagem ocorreu durante a leitura da obra, *Storytelling: histórias que deixam marcas*, de Adilson Xavier (2015, p.96). Ele cita a frase de Aristóteles, “sem conflito não existe ação, sem ação não existe personagem, sem personagem não há história”. Além disso, nesse mesmo ano, iniciamos o projeto de curta animação, *Flor no Quintal*², que desperta ainda mais para o estudo da personagem.

Como primeiro procedimento metodológico, realizamos um breve apanhado histórico sobre a origem da personagem. Descobrimos que as primeiras aparições surgem no antigo teatro de Atenas, Grécia, por volta dos séculos VI e V a.C. Vale ressaltar que, o antigo teatro grego nasce durante celebrações oferecidas a Dionísio, deus do vinho e da boa colheita.

¹ Analisamos reportagens do Band Repórter Celular (TV Bandeirantes) e da série Gente Viva (TV Cabo Branco).

² Projeto provado no edital Walfredo Rodrigues (2014/2015), lançado pela prefeitura Municipal de João Pessoa, através do Fundo Municipal de Cultura (FMC), com aporte do Fundo Setorial do Audiovisual (FSA).

As aventuras que envolvem os deuses, humanos e heróis mitológicos são as primeiras fontes de inspiração para a construção da narrativa teatral e consequentemente a criação e surgimento da personagem (ROCHA FILHO, 1986). Dentre as obras acessadas, estão, *História mundial do teatro* (2001), de Margot Berthold; *Arte poética* (2003), de Aristóteles; e *A personagem dramática* (1986), de Rubem Rocha Filho. Essas primeiras leituras possibilitaram maior embasamento sobre a origem, evolução e proliferação da personagem.

Em seguida, reunimos obras mais pontuais, dentre elas, *A personagem* (1985), de Beth Brait; *Estética da criação* (2011), de Mikhail Bakhtin; *Personagem e anti-personagem* (1987), de Fernando Segolin; *Microcinema e outras possibilidades do vídeo digital* (2009), de Lucas Bambozzi; *Pré-cinemas e pós-cinemas* (2011), de Arlindo Machado; *Como ver um filme* (2012), de Ana Maria Bahiana; e *Metaimagens e imagens auto-referenciais* (2006), de Winfried Noth. Autores como, Lúcia Santaella (2003, 2006, 2007), Nadja Carvalho (2008, 2010), André Lemos (2005, 2007, 2011), Giselle Beiguelman (2011) e Vilém Flusser (2011) também foram consultados, além de artigos acadêmicos, entrevistas e textos publicados na internet.

Em paralelo, à pesquisa teórica, reunimos diversos vídeos feitos por celular produzidos entre 2005 e 2015³, disponíveis no Youtube e Vímeo. Averiguamos sites com informações sobre o avanço dos celulares, como também sites de festivais, como é o caso do Celucine, Curta no Celular, Mobilefest, Minicurtas, Arte Mov, Continuum, Visões Periféricas, etc. Com os dados em mãos, construímos duas tabelas, com informações dos vídeos selecionados e identificados de acordo com o título do vídeo, diretor, ano de realização, temática e gênero. Também montamos dois quadros, um com dados evolutivos dos principais celulares encontrados no mercado, e o outro com informações sobre a internet no Brasil. O intuito é de obtermos uma visão ampla da evolução tecnológica do celular e consequentemente do próprio vídeo.

Com leituras em curso e vídeos selecionados, traçamos a estrutura do trabalho com base em três capítulos, a partir daí, organizamos a sequência das questões a serem discutidas e elegemos um número de tópicos. No primeiro capítulo, *O vídeo celular e a personagem*, iniciamos com uma contextualização da produção audiovisual por celular; citamos vídeos de

³ As três gerações vão de 2004 a 2016. Optamos por abranger uma década (2005 a 2015). Mesmo não encontrando vídeos no Youtube e Vímeo datados de 2004, sabemos de sua existência devido ao ingresso da câmera de vídeo ter ocorrido nesse período.

curta e longa duração, festivais, aparecimento de gerações, e o conceito de mídia móvel, imagem volátil e microcinema. Nos dois tópicos seguintes, discutimos sobre a personagem, sinalizamos características e refletimos o conceito de anti-personagem (SEGOLIN, 1987).

No segundo capítulo, *Do registro catalográfico a gerações do vídeo*, abordamos a evolução dos vídeos feitos por celular nas suas respectivas gerações. Identificando suas principais temáticas, aproximação da primeira geração com os filmes dos irmãos Lumière, ingresso de realizadores do audiovisual na produção por celular, o avanço técnico, narrativo e criativo dos vídeos da segunda geração e a chegada da terceira geração com o uso de apps e câmeras de alta resolução. À medida que avançamos, trazemos definições e considerações de autores, como também, a análise de alguns vídeos.

No último capítulo, *A personagem no vídeo celular*, investigamos a personagem nos gêneros ficção, documentário e animação. Cada gênero é abordado em um tópico específico, neles, discutimos as principais características da personagem, os tipos de diálogo, gestos e modos de ação diante do conflito. Analisamos dez vídeos, disponíveis no Youtube e Vímeo, datados de 2008 a 2014, de origem nacional e estrangeira. A criatividade, sucesso de crítica em festivais e o número de visualizações no Youtube e Vímeo, foram critérios considerados importantes na seleção.

O estudo da personagem no celular foi animador, a cada momento, nos deparamos com uma leva de vídeos criativos e leituras que iluminam nossas ideias e nos proporcionam gratificantes reflexões. O nosso esforço é para que o resultado dessa pesquisa contribua com o campo acadêmico e que também possa colaborar para reflexão e uso criativo dos realizadores que desejam conhecer melhor essa área de produção.

Capítulo I – O VÍDEO CELULAR E A PERSONAGEM

1.1 Uma década de produção: registros, roteiros, curtas e longas

No Brasil, a partir da década de 60, o vídeo torna-se mais acessível e através dele foi possível descobrir centenas de novas possibilidades de criação. Os realizadores da época⁴, aos poucos reconheceram a potencialidade, praticidade e o baixo custo da produção. Logo, surgem os primeiros vídeos experimentais trazendo uma linguagem e estética própria que mescla arte e tecnologia, televisão e cinema, fotografia e desenho, e criatividade e inovação. O vídeo proporciona, dentre outras coisas, uma maior circulação de obras artísticas e o ingresso de produtores independentes no campo audiovisual.

Esse marco inicial e todo percurso evolutivo vivido pelo vídeo foi primordial para fazê-lo alcançar diferentes espaços, públicos e suportes, a exemplo, do próprio telefone celular, que atualmente disponibiliza inúmeras funções. Dentre outras, a gravação de vídeos, que ocorre a partir de 2004, quando a Sony Ericson lançou no mercado o K700 e a Nokia o 6230, na época, ambos considerados uma grande novidade. Desde 1990⁵, o celular tem evoluído e se transformado num microcomputador pessoal. Hoje, existem modelos, como, Galaxy S7 edge da Samsung, feito com material de alto impacto, tela levemente curva, memória de 32GB e expansão para até 200GB, câmera grava em 4k⁶, com opção slow motion, estabilização de imagem e transmissão ao vivo.

Com o ingresso da câmera de gravação para o celular, milhares de pessoas passaram a gravar pequenos registros do cotidiano e de forma impressionante, esses vídeos se multiplicaram⁷ por todos os lados, vistos em telas móveis e fixas, compartilhados

⁴ Walter Silveira e Rafael França, são alguns dos realizadores que enxergaram o potencial do vídeo. Disponível em: http://www2.metodista.br/unesco/1_Celacom%202010/arquivos/Trabalhos/11-Videoarte%20no%20Brasil_Mar%C3%ADliaXavier.pdf. Acesso em: 02 mar. 2016.

⁵ Em 1956, a Sony Ericson lança o Ericson MTA – Mobilie Telephony A. O aparelho inspira a criação do celular Dyna Tac 8000X, lançado em 1973, pela Motorola e comercializado dez anos depois. No Brasil, o celular chega em 1990 e a partir do ano 2000 ocorre um grande avanço na telefonia móvel, os aparelhos começam a agregar recursos, um deles, a câmera fotográfica (2002), encontrada no Sanyo SCP 5300, da Sony Ericson, com resolução de 640X480 pixels. Em 2004, surge a câmera de vídeo.

⁶ A definição da imagem é quatro vezes maior que a Full HD, tendo 3840X2160 pixels de resolução. Disponível em: <http://www.infowester.com/resolucoes.php>. Acesso em: 03 mar. 2016.

⁷ Na internet, ocupa espaços midiáticos e festivais; despertam o interesse de realizadores independentes, pesquisadores, estudantes de comunicação, cinema, profissionais da mídia, e outros.

via bluetooth ou assistidos na internet, em blogs e sites como o Youtube (fev., 2005) e Vimeo (dez., 2004)⁸. Cada acontecimento, por mais simples que fosse, era merecedor de um click rápido que podia resultar em imagens tremidas, confusas e cheias de pixels.

Esses primeiros videastas não desfrutavam de conhecimento técnico e não estavam preocupados com a qualidade das imagens. Havia algo mais fascinante que a técnica e a estética: ineditismo de se ter em um único aparelho a oportunidade de fotografar e gravar vídeos, usar os recursos e possibilidades de acesso, conexão, armazenamento, divulgação e compartilhamento.

Em 2008, realizadores atentos a essa enxurrada de vídeos, feitos por celular e em busca de uma produção mais acessível, começam a fazer uso do aparelho, tornando-se assim, produtores, consumidores e divulgadores do próprio conteúdo (SANTAELLA, 2003; LEMOS, 2007). Para Anderson (2006), por mais que o talento não seja universal, para quem opera com esses dispositivos, o trabalho de criação e divulgação tem se tornado mais acessível, com a mídia interativa cada pessoa tem condições de dar vida às ideias e fazê-las circular na web e em meios de comunicação analógicos.

Foi o que fizeram Louise Moraes, diretora de *Bartho e Gilda* (2008), Marcos Nauer, diretor de *Vice Versa* (2008), Sergio Bloch, de *Sheila* (2008) e Igor Spacek, de *Sikiu Verimanxi* (2008), foram alguns dos primeiros brasileiros a darem vida a suas produções audiovisuais através do celular. Ainda em 2008, o sul-africano Aryan Kaganof, também faz o mesmo e lança *SMS Sugar Man* (2008)⁹, o primeiro longa estrangeiro feito por celular no mundo (Fig.01). Em uma entrevista para a revista Galileu¹⁰, ele falou das dificuldades de produção em seu país e afirmou que através do celular é possível produzir filmes com orçamentos cada vez menores, e assim terem “o tamanho da platéia que a obra consegue atrair”.

⁸ Atualmente, são os principais canais de divulgação e compartilhamento de vídeos em formato digital.

⁹ A trama se passa em Johannesburgo e mostra a relação entre um cafetão de duas prostitutas. O filme foi gravado com 08 celulares durante 11 dias de gravação. Disponível em: <http://kaganof.com/kagablog/category/films/sms-sugar-man/>. Acesso em: 05 mar.2016.

¹⁰ Disponível em: http://revistagalileu.globo.com/Editora_Globo/componentes/article/edg_article_print/0,3916,1140525-3574-2,00.html. Acesso em: 05 mar. 2016.

No início de 2009, entram em cena profissionais já atuantes no campo audiovisual e televisivo, entre eles, João Paulo Miranda Maria, diretor de *Uma garota e uma arma* (2009)¹¹, o paulistano Giuliano Chiaradia, diretor de *#5Calls* (2011)¹², e o ator Lázaro Ramos, de *Como as nuvens são* (2011), este exibido no festival Celucine. Ainda em 2009, Cavi Borges e Pedro Monteiro lançam primeiro longa brasileiro gravado por celular, *Vida de Balconista*¹³ conta a história de Mateus, um balconista de uma locadora de vídeo que sonha em ser diretor de cinema (Fig.02).

A partir de então, a lista de longas não para de crescer e de constar obras interessantíssimas, como, *Olive* (2011)¹⁴ de, Hooman Khalili; o filme mostra a amizade entre uma menina muda e três pessoas em desequilíbrio emocional. Em 2013, o coreano Min Byung-Woo, lança a comédia romântica *Cats and Dog*; na trama, uma jovem em depressão adota um cachorro, e um ilustrador, um gato de rua. Juntos, vivem uma história emocionante. Para o diretor¹⁵, o celular é mais prático que uma câmera filmadora profissional e afirma que “não esperava que a qualidade das imagens filmadas com meu iPhone pudesse ser tão alta”. Em 2015, Sean Baker lança a comédia romântica *Tangerine*¹⁶, um dos grandes sucessos do Sundance Film Festival 2015.

Figura 01 – Cenas de SMS *Sugar Man* ¹⁷



Fonte: Youtube

¹¹ Vencedor da “Mobile Phone Movie Competition”, concurso promovido pelo programa “The Screening Room”, da CNN Internacional. Disponível em: http://www1.folha.uol.com.br/fsp/informat/fr1208200_903.htm. Acesso em: 05 mar. 2016.

¹² Exibido em vários festivais, dentre eles, Cannes (2012) e La Image, na Colômbia.

¹³ Disponível em: <http://www.primeiroplano.art.br/2010/vida-de-balconista/>. Acesso: 05 mar. 2016.

¹⁴ Gravado com N8 da Nokia. Disponível em: <http://olivethemovie.com/>. Acesso em: 06 mar. 2016.

¹⁵ Gravado com um iPhone 4S. Disponível em: <http://www.tudocelular.com/apple/noticias/n31775/primeiro-longa-metragem-iphone-coreia-do-sul.html>. Acesso em: 06 mar. 2016.

¹⁶ Gravado com dois iPhones 5S. Disponível em: <http://www.adorocinema.com/filmes/filme-234143/trailer-19548304/>. Acesso em: 06 mar. 2016.

¹⁷ Disponível em: <https://vimeo.com/109108706>. Acesso em: 06 mar. 2016.

Figura 02 – Cenas de *Vida de Balconista*

Fonte: frames retirados do DVD do filme

E assim, temos de 2004 até meados de 2008, inúmeros vídeos amadores, sem grandes preocupações técnicas e pretensões futuras; com imagens granuladas, câmera instável, ora fixa em um único ponto, ora em constante movimento. O uso frequente de plano sequência, áudio com ruídos, planos curtos e as temáticas primam pelo registro, comédia e mágica, inclusive, a origem dos vídeos feitos por celular se assemelha em alguns aspectos aos filmes dos primórdios do cinema¹⁸.

De 2009 até 2011¹⁹, os vídeos apresentam uma melhor qualidade técnica e estética, são produzidos através de roteiro, os personagens entram em cena, a câmera capta um maior número de planos e é posicionada em vários pontos do set, há variação de ambientes, maior profundidade de campo, o figurino começa a ser pensado, a edição é feita em computador ou no próprio celular, a trilha sonora contribui com a história e surgem gêneros como: documentário, ficção, animação, telenovela, reportagem e outros.

Entre 2012 e 2016, ocorre a explosão dos apps com efeitos especiais exclusivos para vídeos celular, além, da difusão de aparelhos com câmera em Full HD e em 4K. Ou seja, à medida que a tecnologia decola e pousa nas mãos dos realizadores, surgem criações, ainda mais, sofisticadas, a exemplo, de *Vengeance* (2013)²⁰ de Corand Mess. No vídeo, o personagem tenta salvar a companheira das mãos de vampiros. Munido por dois revólveres, dispara contra os inimigos. Os efeitos especiais ajudam as cápsulas serem projetadas em

¹⁸ Abordamos pela primeira vez essas semelhanças no trabalho, *Vídeo no celular: primórdio, desdobramento e diversificação*, apresentado no DT4 de Comunicação Audiovisual, no 38º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Rio de Janeiro, realizado de 03 a 07 de setembro de 2015.

¹⁹ Ocorre à união entre internet e celular, e a proliferação dos smartphones com câmeras em Full HD.

²⁰ Gravado com iPhone. Disponível em: <http://iphonefilmmaker.com/our-videos/vengeance-fiction/> Acesso em: 06 mar.2016.

câmera lenta e ao aproximar do alvo adquirem velocidade. O filtro na cor sépia, os closes e a alteração na velocidade das cenas, reforçam o perigo vivido pelo casal.

Com isso, identificamos a existência de três gerações do vídeo celular. A princípio, detectamos duas (por volta do ano de 2014 e 2015) e mais recentemente (em 2016) a terceira que é marcada pela inserção de efeitos especiais promovidos pelos apps, pela alta resolução da imagem e maior tempo de duração. A primeira geração surge em 2004 e segue até meados de 2008, a segunda começa em 2009 e segue até 2011, a terceira geração eclode em 2012 e em 2016 alcança seu auge com aparelhos sofisticados e com inúmeros apps com efeitos especiais. As três gerações (de 2004 a 2008, 2009 a 2011 e 2012 a 2016) são pautadas, principalmente, pelo avanço da telefonia móvel, evolução da câmera de vídeo (Quadro 1), barateamento dos celulares, acesso a internet (Quadro 2) e o crescimento no número de realizadores na produção audiovisual por celular.

Vale ressaltar que, a partir de 2006, começa surgir no país, festivais exclusivos para os vídeos feitos por celular, o Festival Internacional de Arte em Mídias Móveis (Vivo Arte. Move), e o Festival Internacional de Arte e Criatividade Móvel (MOBILEFEST), foram um dos primeiros. Em seguida, Festival Celucine (2008), Claro Curtas (2008), Visões Periféricas (2009), Festival Estética Central (2009), Festival do Minuto de Celular (2009), Continuum - Festival de Arte e Tecnologia do Recife (2010), Maranhão Vídeo de Bolso (2010), Festival Minicurtas (2011), Festival de Vídeos por Celular (2011) e o Festival Nacional Curta no Celular (2013). Esses festivais tornaram-se uma importante janela de divulgação e valorização do audiovisual por celular. Muitos foram e são patrocinados por operadoras de telefonia móvel, alguns oferecem prêmios em dinheiro, com valores entre R\$10.000,00 e R\$3.000,00 reais.

Quadro 1 – Principais fabricantes de celular e a evolução das câmeras de vídeo²¹

Ano	Fabricante	Câmera	Memória	Recursos
2002	Siemens S55	Fotográfica, resolução de 640X480 pixels	-	Player de vídeo e bluetooth
2002	Nokia 7650	Fotográfica, resolução de 640X480 pixels	4 MB	Player de vídeo e bluetooth
2002	Sony Ericsson Sanyo SCP-5300	Fotográfica, resolução de 640X480 pixels	-	Player de vídeo e bluetooth

²¹ Para confeccionar este quadro evolutivo do celular, foram consultados os sites: www.gsmarena.com > www.tudocelular.com > e www.samsung.com. Acessados em: 08 mar. 2016.

2004	Motorola RAZR V3	Fotográfica, resolução de 640X480 pixels	5 MB	Bluetooth
2004	Nokia 6230	Vídeo - VGA	32 MB	Bluetooth e rádio
2004	Sony Ericsson K700	Vídeo VGA de 640X480 pixels	41 MB	Bluetooth, zoom e flash
2005	Motorola SLVR V8	Vídeo em VGA, resolução de 640x480pixels	5 MB	Bluetooth e tipos de alerta
2005	NOKIA N90	Vídeo em MPEG-4	31 MB	Zoom e flash
2006	Siemens BenQ-siemens E81	Vídeo	5 MB	Player de música e bluetooth
2006	Nokia N80	Vídeo em VGA	40 MB	GPS, rádio
2007	Nokia N95	Vídeo - 640x480 pixels	160 MB	Wi-Fi
2009	Apple-iPhone 3GS	640x480 pixels	32 GB	Tela 3.5 polegadas
2011	Samsung Galaxy Nexus	Vídeo em Full HD 1920X1080 pixels	32 GB	Tela de 4.65 polegadas, Wi-Fi, leitor multimídia
2012	Apple iPhone 5	Vídeo em Full HD 1920x1080 pixels	64 GB	Auto foco e estabilizador de imagem
2014	Nokia Lumia 930	Vídeo em Full HD 1920x1080 pixels	32 GB	Tela 5 polegadas, estabilizador de imagem
2014	Sony Xperia Z2	Vídeo em 4K 3840 x 2160 pixels	16 GB	Tela de 5.2 polegadas
2016	Samsung Galaxy S7 edge	Vídeo em 4K	capacidade de até 200GB	Tela 5.5 polegadas, slow motion, estabilizador de imagem

Nota: dados pesquisados pelo autor

Quadro 2- Internet e celular no Brasil²²

Ano	Internet	Celular
1990	Chegada da internet no Brasil	Motorola lança MicroTAC
1995	Abertura do uso das redes públicas ao acesso a internet	-
1997	-	Segunda Geração (2G)
1998	250 mil pessoas com acesso a domicílio	-
2001	-	Avanço da Segunda Geração (2G)
2004	Chegada do Vímeo	-
2005	Chegada do Youtube	-
2006	-	-

Continua

²² Para confeccionar este quadro foram consultados o site da Agência Nacional de Telecomunicações (ANATEL), do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) e da Inteligência em Telecomunicações (TELECO), além das obras, *Comunicação ubíqua: repercussões na cultura e na educação*, de Lucia Santaella (2013) e *Para compreender o mundo digital*, de Ethevaldo Siqueira (2008).

2007	-	Terceira Geração (3G)
2008	50 milhões de computadores pessoais	133 milhões usuários Apto ao sinal de TV digital
2009 a 2010	Crescimento de 60% de domicílios com notebook	Avanço da Terceira geração (3G)
2010	Lançamento do Programa Nacional de Banda Larga	-
2011	Internet no celular	115,4 milhões de usuários 9,1 milhões de smartphones
2012	-	16 milhões de smartphones
2013	85,6 milhões de pessoas acessaram internet. 31,2 milhões a domicílio	35,2 milhões de smartphones
2015	85,6 milhões de pessoas com acesso a domicílio Experimentos tecnologia 4G	248,15 milhões de usuários. Desse total 47,8 milhões são de smartphones
2016	-	Março - 257,8 milhões de celulares

Nota: dados pesquisados pelo autor em 2016

Legenda: dados não encontrados (-)

Além do celular, as câmeras fotográficas também apresentaram uma grande evolução tecnológica e incorporaram a câmera de vídeo, como é o caso da Sony $\alpha 7R II$ ²³, primeira câmera fotográfica, a chegar ao mercado, com sensor de imagem CMOS Full frame retroiluminado de 35mm e gravação em 4K. Existe também, outras opções de câmeras, mais simples e acessíveis, a exemplo, da web cam, smartphone, tablet, notebooks, netebook, e as câmeras de segurança. Todas essas câmeras permitem gravar vídeos a um baixo custo e de rápida circulação.

Carvalho (2008, p.7) conceitua a mídia móvel como compacta, produzida ou veiculada por celular, câmera fotográfica, webcam, jogos online, videogame, internet. Para ela, trata-se de um meio de comunicação de pequeno porte “convergente, pluriforme, variposicional, modelador de linguagens comprimidas, simultâneas e interativas” transportada por outro meio maior, seja ele a internet tradicional ou móvel, ou até mesmo, uma mídia de massa na versão online, elas podem estar a formulações da publicidade ou móbile marketing. Acrescenta que, os vídeos gravados por essas mídias, principalmente os que são produzidos por ou para o celular, mesmo sendo simples e pessoais, ao serem exibidos na internet atraem um amplo e diversificado número de pessoas.

²³ Disponível em: <http://www.sony.com.br/electronics/cameras-digitais>. Acesso: 01 mar. 2016.

Para Santaella (2007, p.387), a propagação desses dispositivos, em particular, as câmeras fotográficas e celulares trouxeram à tona uma versão renovada dos instantâneos que deram origem às imagens “voláteis”, fluidas, leves, soltas e viajantes pelas redes. Para essas imagens, qualquer situação, ocorrida em qualquer lugar, pode ser registrada e remetida para as mídias móveis ou computadores pessoais em qualquer lugar do planeta. Para a autora (2007), todo visível é captável, reproduzível e móvel. Além das imagens serem remetidas para diversos pontos, também conseguem estar em todos eles ao mesmo tempo, por isso, são, sobretudo, imagens ubíquas, que circulam por toda parte ao mesmo tempo.

Conforme Santaella (1998), essas imagens são produzidas por meio de um dispositivo maquínico, que fazem parte do terceiro paradigma, o pós-fotográfico, que diz respeito às imagens digitais ou infográficas, que além de dependerem de uma máquina de registro são inteiramente manipuláveis por computação e também por celular (adquirindo inúmeras texturas, luzes, cores, misturas e profundidades) resultantes de vários cruzamentos que as fazem genuinamente híbridas. Entendemos que esse hibridismo, seja uma de suas maiores características, uma marca da imagem digital existente na era da mobilidade e da convergência das mídias.

De acordo com Flusser (2011), tratam-se de imagens técnicas, produzidas por aparelhos que, por sua vez, são produtos da tecnologia. Para ele, as imagens tradicionais precedem os textos, ao passo que, as imagens técnicas, sucedem aos textos, sendo assim, pós-históricas, quanto as possibilidades artificiais. Atualmente, tudo ou quase tudo tende para as imagens técnicas, elas são frutos dos aparelhos e são o registro da nossa memória. Flusser (2011, p.35), compreender que “todo ato científico, artístico e político visa eternizar-se em imagem técnica, visa ser fotografo, filmado, videoteipado”. Essas imagens se transformam na meta de todo ato, sem necessariamente conter referencial histórico, um ritual de magia, de criação artística, que muitas vezes decorre de programação numérica e não de uma captura representacional.

Já Santaella (2006, p.178) usa a expressão de “imagens tecnológicas” não “imagem técnica” por entender que toda e qualquer imagem seja feita com o auxílio de algum dispositivo técnico, seja um graveto que desenhe uma imagem na parede ou uma câmera fotográfica que registre uma paisagem. Para a autora, o termo tecnológico se adéqua melhor e é mais preciso e específico, pois enquanto a “técnica é um saber fazer, cuja natureza

intelectual se caracteriza por habilidades que são introjetadas por um indivíduo, a tecnologia inclui a técnica, mais avança além dela”. Afinal, o homem sempre esteve em contato com a técnica, e seu aprimoramento o levou novas descobertas, ao domínio da tecnologia e a um mundo aparelhado, conectado, fotografado e videografado.

Machado (2011, p.174) lembra que a imagem videográfica é extremamente elástica, manipulável, flexível e diluível. Para ele, se existe algo que a marca profundamente, além do hibridismo, é a sua capacidade metamórfica, que a faz estar sujeita as mais diversas formas de transformação e distorção. Acrescenta que, o vídeo é um sistema híbrido que “opera com códigos significantes distintos, parte importados do cinema, parte importados do teatro, da literatura, do rádio e, mais modernamente, da computação gráfica”. Em nosso caso, partes também importadas da telefonia, da fotografia, da pintura digital, dos games, dos aplicativos e tantas outras.

Não há limites para a fantasia dissolvente do videomaker: pode-se silhuetar as figuras, linearizá-las, preenchê-las com massas de cores, alongá-las, comprimi-las, torcê-las, multiplicá-las ao infinito, submetê-las a toda sorte de suplícios, para depois restituí-las novamente, devolvê-las ao estado de realismo espetacular (MACHADO 2011, p.222).

Em dezenas de vídeos examinados é notória a capacidade de criação do realizador e a sua destemida insistência em manipular, distorcer e hibridizar as imagens, até em vídeos mais simples é possível identificar essa experiência, como é o caso, de *Pequeno infinito cotidiano* (2007), com 00:11 segundos de duração (Fig.03). Nele, um ventilador (com imagem duplicada) gira na vertical; a imagem do lado direito apresenta nitidez e sua cor é o preto e o verde escuro, a do lado esquerdo é bastante iluminada e coberta por uma nevoa branca que parece sugar o objeto. É interessante a imagem gasosa do ventilador (lado esquerdo da tela), que imprime certa plasticidade e se contrasta com a nitidez e o escuro.

Além disso, este vídeo não tem som e sua ausência prende ainda mais nossa atenção, voltada para o movimento repetitivo do objeto. O título é curioso, “pequeno infinito cotidiano”, e nos faz indagar que infinito será esse e a qual cotidiano se reporta? Talvez, remeta a um cotidiano em constante movimentação, representado por um ventilador girando de um lado para outro, cuja rotação de suas hélices produz um ar geralmente com intensidade

constante. Diferentemente, de uma brisa ou ventania, que ora circula forte, ora fraca, ora tímida, ora malvada, sempre inconstante, imprevisível, assim como, a vida quando não é refém do fatigante cotidiano, que às vezes, mais parece não ter fim.

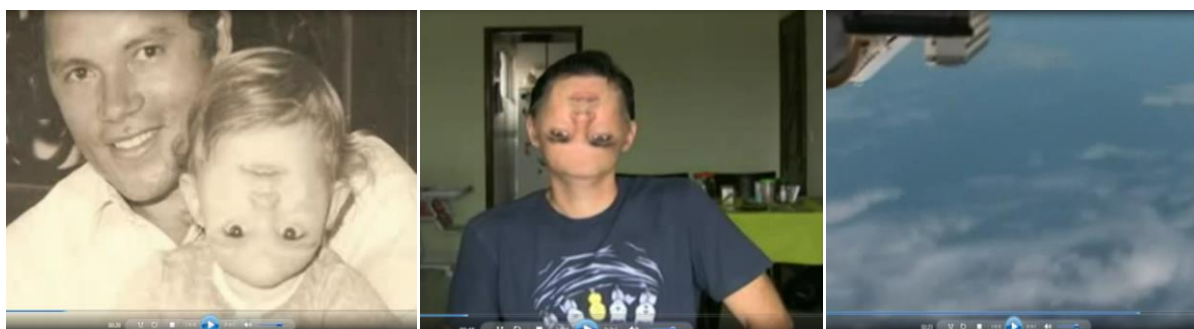
Figura 03 – Cena do ventilador em *Pequeno infinito cotidiano*²⁴



Fonte: Youtube

Já em *Ponta cabeça* (2009), com 02:58 minutos de duração, do diretor André Pinto, não é a imagem de um objeto que sofre manipulação, mais sim, uma parte do corpo (a cabeça) que é distorcida e virada de ponta cabeça. No vídeo, a personagem nasceu com uma deformidade física que o faz enxergar o mundo de um modo que nenhum outro ser humano consegue ver (Fig.04). Segundo a personagem “o céu é algo que pode tocar, enquanto que, o chão é um abismo sem fim”. De certo modo, o vídeo faz alusão às novas tecnologias e ao impacto que tem provocado na vida de milhares de pessoas.

Figura 04 – Cabeças viradas em *Ponta cabeça*²⁵



Fonte: Youtube

²⁴ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=RQvG5Rlhddg>. Acesso em: 03 mar. 2016.

²⁵ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=J7Iv4NbYQ7s>. Acesso em: 03 mar. 2016.

Existem outros que também seguem essa proposta, dentre eles: *Botidiano* (2008), de Vinícius Campos; *Em um piscar de olhos* (2011), de Mateus Freitas Teixeira; Tônico Cabellera (2009) de Christian Caselli; e *Projeção de bolso* (2009), de Laura Davinã, Maroca Sampaio e Roberta Guedes. O que marca esses vídeos não são as simples ou complexas distorções, sobreposições, filtros ou camadas, o que os marca é a capacidade de contar histórias de maneira objetiva, rápida e criativa, e assim transmitir a ideia sem rodeios. A exemplo de *100 anos em 1minuto* (2009), com 01:07 minutos de duração, dirigido por André Pinto, neste vídeo um homem comenta que ao passear pelo parque (durante a manhã) encontra um idoso muito feliz e gritando: “eu consegui, eu consegui!”, mas ao comentar o episódio ele perde aos poucos a memória.

100 anos em 1minuto (2009), é gravado num plano sequência e à medida que o personagem fala o seu rosto envelhece. Outro fato interessante é ser todo em preto e branco, em referência a perda da memória com a chegada da velhice. O branco remete à luz, conseqüentemente, às lembranças do personagem; enquanto o preto esta associado à ausência de iluminação, à debilitação do pensamento e à perda da memória (Fig.05).

Já *Fadiga mental* (2011), de Pedro Ribeiro, fala do tédio que controla o pensamento e gera uma sensação destruidora de fadiga mental. *Desconectados* (2011), de Felipe Todeschini, mostra um casal que desconectados não mantém nenhuma relação social, e *Maquiagem* (2014), de Evandro Manchini, trata da violência doméstica contra as mulheres, também são exemplos de vídeos que tem suas histórias contadas com sensibilidade.

Figura 05 – Cenas de *100 anos em 1minuto* ²⁶



Fonte – Youtube

²⁶ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=qTdu7i9duKM>. Acesso em: 03 mar. 2016.

Para Carvalho (2010, p. 182) estamos fazendo cinema com coisinha miúda, com sutilezas e ideias simples. Para ela, é importante registrar a beleza harmônica, mas também o àspero da imperfeição, e assim “ter como tema, uma bela, uma fera, e um caco de espelho; mostrar a face, a cara, mesmo que perdida nas bordas quebradas do reflexo”. Alerta que, devemos olhar o cotidiano sem pressa e sem preocupação, atentos a “espiar por uma fresta indiscreta; invadir intimidades e espaços exclusivos; ser capaz de conduzir a câmera por lugares e caminhos estreitos. Explorar todos os recursos audiovisuais, só que de gole em gole, de grão em grão, no ritmo do pingo de uma goteira”.

De acordo com Lemos (2007, p.8), não estamos tratando de cinema, mas da reconfiguração dele, e nessa nova configuração temos um cinema de narrativas simples, poucos personagens, estética metamórfica, linguagem híbrida, planos singulares e edição digital. É um cinema que não se preocupa com tapete vermelho, estrela de Hollywood, orçamentos estratosféricos, maquinaria pesada, cenários exuberantes e figurino milimetricamente detalhado. Nesse novo cinema opta-se: pela mensagem, simplicidade, ousadia e acessibilidade. Os vídeos têm duração breve, tamanho leve, personagens pontuais, roteiro curto, os planos, enquadramentos, trilha sonora e edição são melhor planejados.

Bambozzi (2009) conceitua essa produção como microcinema e considera as novas tecnologias como grandes responsáveis por esse surgimento e expansão. No microcinema, as narrativas são de curtíssima duração, as possibilidades de criação são livres de convenções, a produção é de baixo custo e a linguagem híbrida produz um esgarçamento do conceito de vídeo. O primordial é buscar novas possibilidades de linguagem, investigar as várias ferramentas do dispositivo e procurar entender a sua dinâmica de gravação e difusão.

O conceito de ‘microcinema’ por exemplo vem adquirindo nuances que se estendem para além das junções entre ‘micro’ e ‘cinema’, presentes na palavra. Trata-se de uma suposta classificação que reflete em narrativas de curtíssima duração, formatos de baixo custo e/ou linguagem compatível com os circuitos atuais, absorvendo o dinamismo de estruturas de exibição que se utilizam tanto da *Internet* como de espaços que se organizam em torno das facilidades tecnológicas mais recentes. O contexto atual vem propiciando as mais diversas configurações, como os circuitos nômades que se formam através de redes de telefonia, transmissão de dados e arquivos digitais sem fio. A suposta revolução digital criou nova disposição para a fruição de

imagens numa ampla gama de resoluções e o espectador cada vez mais se adapta a uma variedade de padrões jamais vista (BAMBOZZI, 2009, p.4).

Para Bambozzi (2009, p.30), é muito cedo para previsões quanto ao futuro do microcinema. Porém, se considerarmos a quantidade de celulares espalhados pelo mundo, veremos que nunca se teve tanta oportunidade de criação, principalmente para as “pessoas que antes não aspiravam produzir qualquer material audiovisual e agora fazem disso uma operação quase cotidiana”. Nesse caso, consideramos os vídeos feitos por celular como obras pertencentes à categoria de microcinema. O termo micro está relacionado a pequeno porte, pouco volume, rápida circulação e informação concentrada. No vídeo, o micro está para uma trama contada de forma breve, com leveza no tamanho dos arquivos e destreza com que se movimenta e penetra em reduzidos espaços como bolsos e pequenas pastas.

Falamos aqui de um formato audiovisual que busca situações específicas para sua exibição, mas que tal como o cinema e o vídeo opera passagens e contaminações, guardando continuidades com formatos anteriores. Ao mesmo tempo evoca novas rupturas entre arte e entretenimento, entre apresentação e representação, proporcionando experiências que se complementam, ainda na lógica do ‘entre’ como sugeria Bellour, mas sob novos paradigmas, que apontam para o visual, o textual, o interativo, o participativo, o sensorial, o portátil, o tempo real, o *continuum* das imagens (BAMBOZZI, 2009, p.9).

O celular, além de proporcionar essa desafiadora produção audiovisual, também promoveu um maior contato com diferentes conteúdos, cada vez mais, instantâneos e efêmeros. Em um estalo de dedos passamos a visualizar tudo na palma da mão, no toque do botão, a centímetros de distância do olhar, a qualquer instante do dia e em ambientes desprovidos de paredes, portas ou janelas. Resta agora, abriremos os sentidos e nos deixarmos ser tocados, convidados e surpreendidos por esses e tantos outros vídeos exibidos nas telinhas.

1.2 A personagem na pequena tela

Como não se envolver com Gregor Samsa²⁷ (1912), um simples caixeiro viajante que certa manhã ao acordar se vê transformado num inseto. Como não se surpreender com Sherlock Holmes (1887), de Arthur Conan Doyle²⁸. Como não se emocionar com Guido Oferice, de *A vida é Bela* (1997), dirigido por Roberto Benigni, ou o professor John Keating, de *Sociedade dos Poetas Mortos* (1989), do diretor Peter Weir. Como não se assustar com Freddy Krueger (1984) de Wes Craven. Como não se encantar com a inocência de Charlie Brown (1950) de Charles Schultz, ou como não se entusiasmar com Guy Fawkes²⁹, dos quadrinhos de Alan Moore e David Lioz.

É difícil não perceber essas entre outras personagens que integram a fascinante atmosfera do mundo ficcional. São figuras que têm livre trânsito entre nós e despertam nossa atenção. Algumas personagens são lineares, outras complexas, realistas, românticas, dramáticas e antropomórficas. Pensar sobre elas, não é simples, pois, ao longo do tempo, estiveram em constante movimento, proliferação e transformações que lhe permitiram usufruir de muitas faces, vários recursos³⁰ e múltiplas possibilidades de construção, recriação e visualização.

É interessante notar que, desde os primórdios o homem apresenta facilidade de desdobrar a sua própria personalidade, e é nessa desenvoltura que se encontra a origem básica da criação da personagem. As aventuras que envolvem os deuses e heróis mitológicos foram

²⁷ Personagem da célebre novela *A metamorfose*, escrita por Franz Kafka quando ele tinha apenas 29 anos de idade. O talentoso escritor leva apenas 29 dias para escrever de forma extremamente realista e envolvente o processo de transformação de um homem para um inseto.

²⁸ Sherlock Holmes (1887) de Arthur Conan Doyle, é um talentoso e sedutor detetive britânico do final do séc.XIX. Foram lançados mais de dez livros com as aventuras do personagem que mais tarde surgiu no cinema. A rua 221 Baker Street é um dos locais fictícios mais celebres da literatura, é nele que mora o Holmes. O autor ao criar o endereço não imaginava que em 1930 ele se tornasse real. Hoje, abriga um museu com objetos do personagem e é visitado por milhares de fãs.

²⁹ Guy Fawkes, personagem da série de quadrinhos *V de Vingança* que também dá origem a um filme do mesmo nome. Os autores, Alan Moore e David Lloyd publicam a história por volta de 1982, nela Fawkes luta contra o regime totalitário da Inglaterra. Disponível em: <http://www.gazetadopovo.com.br/blogs/cinema-em-casa/v-de-vinganca-o-filme-x-a-graphic-novel/>. Acesso: 15 abr.2016.

³⁰ Figurino, cenário, iluminação e toda uma equipe de direção, produção e técnica responsáveis por planejar e gerir esses e outros recursos. O objetivo é tornar a apresentação da personagem ainda mais envolvente, criativa e que auxilie a própria personagem em cena.

as fontes de inspiração para as primeiras narrativas da tragédia grega³¹ e, conseqüentemente, o surgimento da personagem. As lendas e as fábulas³² também contribuem, porém de forma mais tímida e sem grande profundidade psicológica. Aos poucos, a personagem foi se descobrindo e nos levando a descobri-la, buscá-la, admirá-la e consumi-la (ROCHA FILHO, 1986).

Não demora para adentrar e se fortalecer em campos como a literatura, a música, os desenhos, as histórias em quadrinhos e no universo luminoso das telas do cinema, da televisão e mais recentemente das pequenas telas móveis (celular, smartphone, etc.). Dentre esses aparelhos móveis, o celular é o que reúne o maior número de recursos (GPS, bluetooth, câmera fotográfica e de vídeo, TV, rádio, e etc.) tornando-se um “teletudo”. Com o ingresso da câmera de vídeo no celular, pequenas narrativas começaram a surgir e com elas a personagem. Em meados de 2008, a personagem começa a evoluir e se proliferar nos vídeos de curta duração³³, em seguida nos de longa duração³⁴ e até em novela, como a exemplo do *Diário de Sofia* (2007), dirigida por Carol Agabiti. A personagem na pequena tela passa a ser transportada pelo corpo, guardada no bolso, assistida em trânsito, etc.

Num primeiro instante, a personagem se mantém resguardada, não se sabe ao certo como irá fazer parte do novo meio narrativo. Afinal, em 2008 tudo é muito recente e ainda impreciso. Enquanto isso, o celular segue ocupando a cena e começa a expor pequenos vídeos de registros, truques e peripécias, realizados por pessoas sem grandes habilidades técnicas. A personagem, só aparece nos vídeos feitos por celular a partir de 2008 quando ocorre um maior avanço na qualidade da câmera de gravação, o barateamento dos aparelhos e a participação de profissionais do audiovisual. Por outro lado, a sua maior veiculação teve início com a inauguração do site Youtube (2005) e Vímeo (2004) e o acesso a internet móvel.

³¹ A tragédia grega é fruto do antigo teatro surgido em Atenas, Grécia, por volta dos séculos VI e V a.C, durante celebrações oferecidas ao deus Dionísio. É nos antigos palcos que a personagem é vista pela primeira vez, tendo o rosto coberto por uma máscara que simbolizava o sagrado, o mágico e ritualístico.

³² As fábulas gregas são por volta do século VI a.C, e teve Esopo como seu mais importante fabulista. Trata-se de breves narrativas contadas oralmente e escritas em prosa ou em versos. Nelas, os personagens são animais com características antropomórficas que vivem situações humanas. As fábulas buscam transmitir uma mensagem de sabedoria, crítica ou advertência.

³³ De início, tivemos os pequenos registros, mágicas e comédias. Depois, ficção, documentário, animação e vídeo clipe. Os longos optam pela ficção nos gêneros: drama, comédia, violência e aventura.

³⁴ A exemplo de *SMS Sugar Man*³⁴ (2008) do cineasta africano Aryan Kaganof. Em 2009, os diretores Cavi Borges e Pedro Monteiro dirigem *Vida de Balconista*, primeiro longa brasileiro por celular. Em 2011, *Hooman Khalili* lança *Olive*. Na Coreia do Sul, temos a comédia romântica *Cats and Dog* (2013) de Min Byung e mais recentemente *Tangerine* (2015) do jovem diretor Sean Baker, o longa foi gravado com três iPhones 5S e exibido no Sundance Film Festival.

Nas primeiras narrativas disponíveis na internet (2008), nota-se que a personagem terá um curto tempo para falar muito, os ambientes são poucos para se mover tanto, não aparecem os conflitos, mas o conflito, terá no máximo três ou quatro personagens para contracenar e o antagonista existe de modo invisível aos olhos. O que parece ser uma série de limitações, constituem na verdade, elementos básicos que moldam e estruturam as principais características da personagem produzida por celular. Figura objetiva, de fala breve e gesto planejado.

Os excessos, exageros e tagarelices são pedras no caminho, pois elas precisam entrar rápido na narrativa e participar do conflito que deverá enfrentar, mas não necessariamente resolver. E à medida que os números de vídeos crescem, ela circula, se fortalece e vai sendo acrescida por efeitos, cores, sons e texturas oriundos de diferentes aplicativos (apps) exclusivos para produção de vídeos por celular. Ao visualizá-la, é interessante observar os detalhes, as características miúdas, as falas curtas, os gestos pausados, o ambiente ao qual esta inserida, a trilha sonora que compõe a história, a maneira como interage com o conflito, as mudanças de humor, as possíveis transformações e outras questões que trataremos mais a diante.

De acordo com Segolin (1987) a personagem se apresenta como uma realidade cambiante, ela se mascara e se deixa mascarar, sem ao menos permitir distinguir seu verdadeiro rosto. Um ser de nuances, que ora se define e ora se confunde, que se mostra e se esconde, é criatura rica em metamorfoses e transitoriedades. O autor (1987, p.115) afirma que, a personagem não se refere ao retrato do homem, mas homem reduzido a uma linguagem, que mesmo antes de imitá-lo, o transforma e o nega, e ao fazer isso o propõe como um “complexo de significantes que nada têm a ver com ele, mas que ambigualmente nos aproxima dele, na medida em que nos sugere um modo de vê-lo”.

Aristóteles (2003, p.35) defende que “é pela ação que as personagens produzem a imitação e toda ação supõe personagens que agem”. Essa ação refere-se aos atos físicos e emocionais expressados e vividos pela personagem. Eles surgem por meio dos conflitos e quanto maior forem mais ação executará em cena, deixando a história ainda mais envolvente, instigante e emocionante. A imitação, a qual ele aponta, faz alusão a narrativa que só vai existir se a personagem se mover na trama. Para isso, é indispensável colocá-la diante dos obstáculos, metas e desejos que a levará à ação e conseqüentemente à imitação.

Aristóteles (2003), ainda afirma que, são nas complexidades que residem as mais intensas provocações que aguçam os sentimentos humanos e, no equilíbrio das decisões, é que se chega aos melhores resultados. Não se justifica passar do ódio ao amor, sem antes encontrar o perdão, não se abandona a pobreza e obtém riqueza sem primeiro herdar ou trabalhar exaustivamente. Por mais que, algumas dessas concepções do pensador grego não sejam comungadas atualmente, uma certamente prevalecerá: a narrativa só é contada com a ação da personagem. Para o autor (2003, p.51), a mais bela e interessante tragédia é aquela “cuja composição deve ser, não simples, mais complexa, aquelas cujos fatos, por ela imitados, são capazes de excitar o temor e a compaixão, pois é essa a característica deste gênero de imitação”.

Em primeiro lugar, é obvio não ser conveniente mostrar pessoas de bem passar da felicidade ao infortúnio (pois tal pintura produz, não temor e compaixão, mas impressão desagradável); nem homens maus passando do crime à prosperidade (de todos os resultados, este é o mais oposto ao trágico, pois, faltando-lhe todos os requisitos para tal efeito, não inspira nenhum dos sentimentos naturais ao homem, nem compaixão, nem temor); nem um homem completamente perverso deve tombar da felicidade no infortúnio (tal situação pode suscitar em nós um sentimento de humanidade, mas sem provocação compaixão nem temor) (ARISTÓTELES, 2003, p.51).

Já os autores, Brait (1985) e Segolin (1987) nos proporcionam um vigoroso passeio pela evolução conceitual da personagem. De início, citam Horácio como um dos primeiros a se inspirar nas ideias aristotélicas e a enxergar a personagem não apenas como uma reprodução do homem, mas como modelo a ser imitado o qual dispõe de certa virtude e moralidade humana, e que já presumia a imitação. Entre os séculos XVI e XVII, autores como John Dryden e Philip Sidney, entendem a personagem como a imagem do ser humano e acreditam que seu principal papel é o de mostrar o melhor do indivíduo, pois assim estimularia ações virtuosas entre as pessoas. Do século XVIII até metade do séc. XIX, a personagem é vista como a representação do universo criativo do artista. No centenário seguinte, temos os formalistas russos³⁵ que desvinculam a personagem do ser humano e a conceitua como ser de linguagem de fisionomia própria.

³⁵ Um deles é Vladimir Y. Propp, que se dedica ao estudo do conto fantástico russo, ele avalia a personagem sob a ótica de sua funcionalidade na narrativa e conclui que a personagem nada mais é que um feixe de funções composta pelos atributos que determinam suas ações no decorrer da trama. No livro *Personagem e Anti-*

Brait (1985, p.11) afirma que para discutir a personagem é necessário encarar a construção do texto, a forma como o autor encontrou para dar existência a sua personagem, e somente por essa perspectiva e tentativa “de desligamento do espaço habitado pelas personagens que poderemos, se útil e se necessário, vasculhar a existência da personagem enquanto representação de uma realidade exterior ao texto”, acrescenta que “o problema da personagem, é antes de tudo, um problema linguístico, pois a personagem não existe fora das palavras”. A partir daí, define a personagem como um habitante da realidade ficcional e a matéria de que ela é constituída e o espaço em que habita é oposto à matéria e o espaço dos seres humanos.

Para Brandão (1989), a personagem é a invenção da pessoa humana dentro das narrativas ficcionais. Não são reais, mas sim, um produto da imaginação e da linguagem que imitam seres humanos. Já Field (2001), por sua vez, enxerga como o coração, a alma e o sistema nervoso da história, e que toda boa personagem precisa conquistar ou concluir algo no enredo. Para este autor, é essencial que a personagem mude o ponto de vista, evolua e adote uma postura, seja positiva ou negativa, perversa ou bondosa. Ou seja, a essência da personagem esta na sua ação.

Notamos que, nos vídeos feitos por celular, a mudança do ponto de vista da personagem ocorre de forma muito rápida e nos primeiros instantes da narrativa, assim que se depara com o conflito, algumas chegam ao término da trama obtendo conquista, a exemplo do curta *Tempo para ouvir o que quero dizer* (2011), de Gabriel Gallindo, Em seu enredo, um casal enfrenta uma crise na relação e durante uma briga silenciosa na cozinha eles fazem as pazes. Já em outras narrativas, não consegue o mesmo, é o caso do curta *A espera* (2015), de Altamiro Barbosa, onde o personagem aguarda por uma pessoa que nunca chega. Nos filmes vistos no cinema ou na televisão, toda boa personagem precisa conquistar vitória, caso contrário o espectador pode se sentir frustrado.

Já no caso, dos vídeos feitos por celular, o fato da personagem não completar uma determinada ação no enredo não é o que irá definir se ela é boa ou ruim, mais sim a maneira como age e percorre na história. Quanto mais dinâmica for, mais prenderá a atenção e conquistará o espectador, que na maioria das vezes, não se preocupada em vê-la conquistar

personagem, o autor Segolin (1987) apresenta os sete personagens e papéis, os quais Propp identifica ações constantes, entre elas, a ação do agressor e do herói.

algo, pois entende que a curta duração do vídeo impede esse alcance. Em alguns casos, ver a personagem em uma encruzilhada é mais interessante do que vê-la desatar o nó do problema e cair nos braços da conquista. O consumidor desse tipo de conteúdo audiovisual se mostra mais aberto as novas possibilidades narrativas e aceita a personagem em suas limitações na telinha do aparelho.

De acordo com Comparato (1995) é extremamente importante que a personagem possua tanto os valores considerados universais (moral, ético, político, religioso e etc.) quanto os pessoais que terá significado exclusivo em uma personagem específica (obsessão por limpeza ou por trabalho, por exemplo). Os ingredientes que constituem todas elas são praticamente os mesmos, a única coisa que varia são as porções e as intensidades em que ocorrem durante a criação e o desempenho de cada uma delas. Explica que, quanto maior for sua densidade e complexidade, mais real será aos nossos olhos. Alerta que, não se pode pensá-la e nem construí-la como algo perfeito, até porque, a perfeição não existe e o próprio ser humano (criador da personagem) é prova disso. Conclui que, tanto a personagem como a história precisam ser vistas como “grandes verdades”.

Uma personagem tem de ser única; ter as suas impressões digitais como qualquer outro ser humano, um passado, uma infância, uma adolescência, sofrimentos e alegrias. Enfim, tudo o que têm os humanos. Mas, acima de tudo, deve ter uma história que seja unicamente sua e de mais ninguém. Outro aspecto que se deve ter em consideração são os seus atos conscientes, ou seja, aqueles que realiza por sua própria vontade; e também os seus atos inconscientes, que se devem a impulsos involuntários (COMPARATO, 1995, p.128).

Para Bakhtin (2011, p.4), quando discutimos a personagem, é preciso lembrar que “a resposta do autor às manifestações isoladas da personagem se baseiam numa resposta única ao todo da personagem, cujas manifestações particulares são todas importantes para caracterizar esse todo como elemento da obra” e continua “é especificamente estética essa resposta ao todo da pessoa-personagem, e essa resposta reúne todas as definições e avaliações ético-cognitivas e lhes dá acabamento em um todo concreto-conceitual singular e único e também semântico”. Segundo Bakhtin (2011), essa resposta tem caráter criador, produtivo e de princípio. Alerta que, numa relação entre autor e personagem deve-se manter certa distância,

caso contrário, corre-se o risco da personagem assumir domínio sobre autor, ou do autor se apossar dela, ou a personagem passar a ser autora de si mesma.

Num processo criativo é comum que as ideias surjam de forma natural e gradativa. Dificilmente, se alcança num estalo de dedos todas as respostas para a natureza e a estética da personagem. Às vezes, a personagem chega como uma chuva de outono, uma borboleta na janela, ou uma luz cintilante que ilumina a alma das ideias e eleva a imaginação a níveis que surpreendem até o idealizador. Ao se instalar no imaginário, começa a adquirir história pessoal, anseios e objetivos. Não mais satisfeita com a quimera que habita, pula direto na escrita e se torna um ser de “papel pintado com tinta”³⁶, algumas emergem para outras linguagens como a cinematográfica e a audiovisual.

Afinal, de onde vem a personagem? Brait (1985, p.71-83) na tentativa de encontrar essa resposta solicita a ajuda de alguns escritores. Cita entre eles, Antônio Torres, que diz a personagem “vêm do fundo de uma gaveta chamada memória”. Para Domingos Peilegrini, ela surge da observação que faz das pessoas. Enquanto que para Lya Luft, ela nasce das vivências pessoais e de tudo que vê. Já para Marcos Rey, a personagem geralmente já traz “no bolso a sinopse de sua vida, seu enredo, e até o elenco de figurantes”. Seja na forma humana, animal ou objeto, a personagem sempre será fruto do universo criativo do autor, que ao concebê-la busca presentear-la com habilidades, mistérios, conflitos, sentimentos e intenções.

Diante dessas definições, resolvemos apresentar a nossa. Afinal, de onde vem a personagem do vídeo celular? De certo, ela percorre o mesmo terreno das memórias, das vivências pessoais e das observações de seus autores. Acreditamos que a personagem do celular se inspira na curiosidade humana, no movimento das pessoas, na intimidade dos ambientes, na brevidade dos momentos, nos olhares atentos, ações inventivas, ou até mesmo, no meu ou no seu modo de agir. Ao nutrir-se dessas fontes, passa a despertar e a transitar na imaginação do autor, que a rabisca no papel, captura sua imagem num aparelho, expõe sua ação numa tela e a carrega numa brecha de bolso ou a joga no mar aberto da internet.

A personagem eclode de uma série de fatores, entre eles: o avanço da tecnologia móvel, a participação de realizadores independentes, o barateamento do celular, canais de exibição (Youtube e Vímeo) e a internet móvel. Para Brait (1985), a personagem é um filho nascendo no canto da sala. Para nós, esta mais para um filho nascendo em vários cantos de

³⁶ Termo que Brait (1985, p.10) utiliza ao se reportar ao leitor diante da personagem no texto.

salas, em vários quarteirões de ruas, vagões de metrô, quartos pequenos e nos mais múltiplos e distintos lugares externos ou internos. É cria que carregamos próximo, mas também a jogamos para longe para ser viajantes e viajadas.

Durante a pesquisa uma obra em particular desperta nossa atenção. Trata-se da *Personagem e Anti-personagem* (1987), de Fernando Segolin. Nela, o autor aborda o processo evolutivo da personagem pautado na transição da personagem-função à personagem-estado e da personagem-texto a anti-personagem. Sentimos, de certo modo, que essa anti-personagem se aproxima da nossa personagem do vídeo celular pelo fato de se tratar de algo em movimento. De acordo com Segolin (1987), ela surge como uma encarnação moderna de uma personagem que naturalmente se auto-critica metalinguisticamente.

O termo “anti” que precede a palavra personagem, não está associado ao sentido de antagonista (opositor), na verdade, trata-se de uma nova noção que desfruta de um pensamento mais arejado e coloca em cena uma nova possibilidade de agregar elementos afirmativos e negativos, completos e incompletos. Mesmo diante de nova exigência, respeita a essência da personagem tradicional e dela aspira compreender suas transformações.

Segolin (1987, p.89-90) ao discutir sobre a anti-personagem, afirma que para ela existir, foi preciso retomar os “constituintes básicos da personagem tradicional”, não para constituir uma nova personagem, mas sim, para rever “metalinguisticamente os diversos procedimentos transformativos” pelos quais passam os seres ficcionais. Com isso, na narrativa que se encontra a anti-personagem se percebe um jogo de entrechoques “onde referentes e contra-referentes, funções e anti-funções, tempo e anti-tempo se entrecroçam, não com o intuito de simplesmente criar uma dialética positivo-negativo, afirmação-negação”, ao contrário, a proposta é de repensar criticamente os seres narrativos, além de se destruir e reconstruir novamente sempre que necessário.

Assim, como subversão de um modo de formar já consagrado, a anti-personagem sobretudo não é apenas uma nova personagem, estranha à personagem-função e a tudo o que sempre se entendeu por personagem, mas é também, enquanto denúncia de uma crise da personagem e da narrativa, a forma-bertutra de uma nova visão do homem e do mundo, de uma nova ideologia, que ela não define, nem prega, nem defende, mas, a nosso ver, anuncia e profetiza (SEGOLIN, 1987, p.113).

Segolin (1987) a define como um “sujeito zerológico”, onde seu ato de se zerar não significa seu ponto final como pura e definitiva negação, mas seu instante de atualização. Como se não bastasse, ainda se revira ao “avesso”, se nega para se afirmar, contrapõe-se a heroicidade do texto e tenta radicalizar a atividade “desfuncionalizadora, destemporalizadora e desreferencializadora dos agentes narrativos que especialmente a literatura do nosso século vem desenvolvendo” (SEGOLIN, 1987, p.90).

A anti-personagem não é, portanto, um fim, mas trânsito, passagem, ponto de partida de um recomeço, espelho de uma crise que atinge a Arte e a Literatura, a crise da representatividade que não é pura contestação, mas pelo menos os primórdios de uma tentativa de concretização do sonho de uma escritura inocente, ou seja, de “uma linguagem cujo frescor, por uma espécie de antecipação ideal, representaria a perfeição de um novo mundo adâmico, em que a linguagem não seria mais alienada” (SEGOLIN, 1987, p.93).

Nesse caso, só nos resta vê-la como algo em movimento, uma figura cambiante que ora se afirma e ora se nega, um trânsito que segue rumo à auto-avaliação, uma avaliação que a faz rever seus processos transformativos, um ponto de partida rumo ao seu recomeço, o qual ela sabe o resultado, ou seja, ela é um ser que tanto anuncia como profetiza.

Igualmente ambígua, tudo e nada, afirmação e negação, ilusão e palavra deceptiva, signo e anti-signo, a anti-personagem assemelha-se à boneca que a criança destrói na ânsia de descobrir o “dentro” ou o “avesso”, e experimenta a decepção de se defrontar com o vazio do “dentro”, verdadeira gargalhada irônica que aponta com o dedo o sonho louco do “fora”, enganosa vestimenta de um nada (SEGOLIN, 1987, p.91).

Assim como a anti-personagem, os vídeos feitos por celular também estão em movimento, se atualizam, promovem uma nova experiência, bebem em fontes antecessoras, percorrem por caminhos pouco trafegados e podem se assemelhar à boneca que a criança desmonta no desejo em descobrir o dentro. Entendemos, que por mais que o interior aparentemente esteja vazio, ele pode revelar detalhes sobre o seu interior, através de uma impressão de código de barra (com data, endereço, origem e fabricante), ou pelas deformidades que podem indicar pressa ou descuido na criação, e quem sabe nas pequenas nuances sinalize possíveis misturas de material.

Não se pode negar que até o vazio vestido do nada consegue esconder e revelar bem mais que o externo povoado de coisas. Para isso é preciso observar como se nada buscasse ou

quisesse. Às vezes quando temos o propósito de enxergar algo, ele meio que pretensiosamente se oculta. Já quando, “descuidamos” das nossas intenções, a mente se dilata e os sentidos conseguem penetrar uma ou muitas camadas.

Além disso, não é só a anti-personagem que se assemelha a uma boneca desconstruída pelas mãos de uma criança, na intenção de se desmontar e se revirar pelo avesso na ânsia em descobri-lo e compreendê-lo. O próprio celular nos provoca essa ação do desmontar, no intuito de avistarmos seu dentro, seu micro ou nano chip, seu cartão de memória e pequeninas conexões e circuitos integrados.

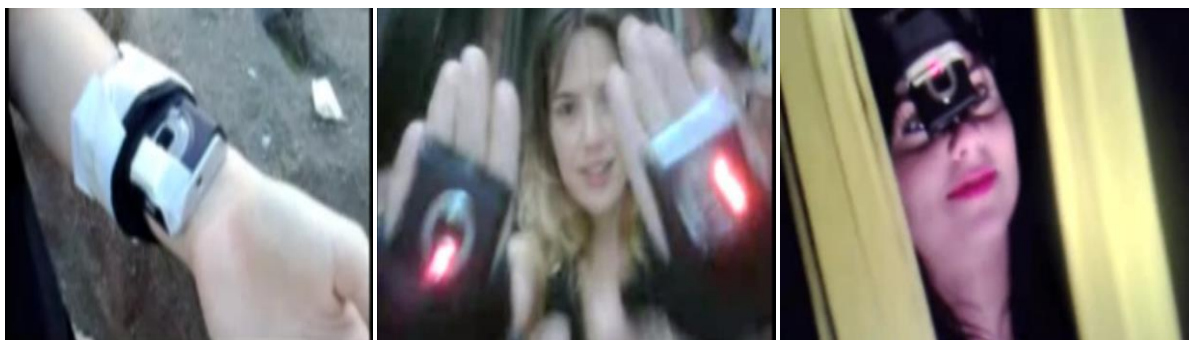
Notamos que existem certas semelhanças entre a anti-personagem de Segolin (1985) e a personagem do vídeo celular. O autor afirma, por exemplo, que a anti-personagem é percebida como uma nova visão do homem e do mundo, que se repensa e que se renova. A personagem do vídeo celular também encontra no avanço e na acessibilidade do aparelho a oportunidade para um novo repensar e uma nova atualização.

Consciente de suas limitações. Ela se mostra para o realizador como uma figura disponível a novos vãos, e ele munido de um aparelho de melhor qualidade abraça o desafio de repensá-la e colocá-la em cena. Enquanto a anti-personagem retrata uma nova visão do homem e do mundo. A personagem do vídeo celular não só representa esse novo olhar como sinaliza o modo como nos relacionamos com o mundo.

A segunda semelhança está na questão do trânsito, do movimento e da passagem. Elementos visivelmente incorporados na alma da personagem que é alimentada pela mobilidade do aparelho e pelo nomadismo do corpo humano. Em alguns vídeos a personagem carrega o dispositivo preso ao corpo, a exemplo do vídeo *#5Calls* de Giuliano Chiaradia (Fig.06). No curta, cinco atrizes se deslocam em ambientes diferentes com celulares fixos nos braços e nas pernas. A obra promove uma sensação vertiginosamente interessante, se o braço ou a perna tivesse um olho mostraria o ângulo que a câmera exibe, nos levando a enxergar as partes pelo todo (Fig.07).

Figura 06 – Cenas do making of de *#5Calls*³⁷

³⁷ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=pWiWARKIOBM>. Acesso em: 25 abr. 2016



Fonte: Youtube

Figura 07 – Planos de #5Calls



Fonte: Youtube

A personagem do vídeo celular se mantém aberta, desconstituída de amarras, de ideias fixas e pensamentos conclusivos. Identificamos isso nas dezenas de roteiros com desfechos abertos³⁸. A personagem avança na narrativa, interage com o ambiente, se depara com o conflito, o compreende e se envolve com ele, mas não necessariamente alcança uma resposta. A personagem do vídeo celular, não se prende e nem poderia se prender a esse detalhe da resolução, pois é nas pontas soltas e nas metamorfoses das ideias que se encontram seu maior valor. Sua intenção é manter-se leve, ligeira e vista em pequenos recortes que dure no máximo um confortável cochilo.

³⁸ Exemplo dos vídeos de ficção: *Imaginário Projetado* (2009) de Guilherme Marcus, que conta a história de uma mulher que todos os dias sai de casa no mesmo horário e tenta ao máximo não ser vista por outras pessoas. Já *In Vitro* (2011) de Bruno Crepaldi e Cristina Maure, mostra um homem preso em um vidro e nele escreve apenas duas palavras: abra-me e abra-se. *A visitante* (2010) de Ricardo Rocha e Célia Martins. *Corredor Polônes*, de Raoni Seixas, e *Malan Malan* (2011) de Lana Sultani e Marina Puech.

1.3 Tipologias da personagem

Quando assistimos a um filme, a um desenho animado, ou então, quando lemos um livro ou uma história em quadrinhos notamos que algumas das personagens são constituídas por poucas características (físicas e psicológicas); agem de modo previsível e repetitivo, são facilmente reconhecíveis e não evoluem ou surpreendem o espectador. Essas personagens possuem traços definidos e essência imutável, o bonzinho se define pela bondade e sentimento de justiça, o malvado pela maldade e injustiça, alguns atraí pela simpatia, outros pelo heroísmo ou pelas maldades e confusões, por exemplo.

Esse tipo de personagem é denominada de linear e podem ser definidas em poucas linhas. Candeias (2012) diz que são personagens que apresentam traços sem mudanças e integração entre a ação, o gesto ou a fala. Afirmar ainda que, elas correspondem a um período histórico³⁹ em que se acreditava na bondade e personalidade humana como algo imutável, visão defendida pelo antigo teatro grego. A Comédia Dell'arte italiana, por exemplo, também difundia a personagem linear, dentre as mais conhecidas, estão Arlequim (trapaceiro e ardiloso), Brighela (astuto e enganador) e Colombina (ágil e esperta).

Freitas (2008), recorda que na Comédia Dell'arte italiana os atores se dedicavam durante muitos anos à representação de um único personagem-tipo mascarada, buscando o reconhecimento do público. Acreditava-se que assim, com o passar do tempo haveria uma maior apropriação do personagem pelo ator. “Além de preservar a tradição dos tipos, a máscara instaurava uma comunicação direta com os espectadores, pois apresentava traços de comportamento mais ou menos fixos” (2008, p.67), facilmente reconhecíveis pelo público.

Ao longo do tempo surge um novo tipo de personagem, mais misteriosa, contraditória, com diversas características e ações imprevisíveis, traços de personalidade mutáveis e profundos⁴⁰, essas são denominadas de personagens complexas. Como é o caso de, Cristina⁴¹, de Lispector (1999, p.44), uma jovem tranquila que ao adoecer é levada por seu

³⁹ Entre os séculos XVI e XVII, autores como John Dryden e Philip Sidney, defendiam a personagem como a imagem do ser humano e acreditavam que seu principal papel era o de mostrar o melhor do indivíduo e seus valores imutáveis, assim estimularia ações virtuosas entre as pessoas (BRAIT, 1985).

⁴⁰ Edmond Dantés, de Alexandre Dumas; Brás Cubas e Bentinho, de Machado de Assis; Gregor Samsa, de Franz Kafka; Nina (Natalie Portman), do filme *Cisne Negro*, de Darren Aronofsky; são alguns exemplos de personagens complexos.

⁴¹ Personagem do conto *Obsessão*, do livro *A bela e a fera*, de Clarice Lispector.

esposo para uma pensão, lá conhece Daniel, apaixona-se por ele, e logo torna-se uma mulher de dualidades intensas. A princípio: “horrorizava-me o mundo novo que a voz persuasiva de Daniel faziam-se vislumbrar, a mim que sempre fora uma quieta ovelha. Horroriza-me, porém já me atraía com a força aspirante de uma queda...”.

Para Brandão (1989, p.7) a tendência das atuais narrativas é de explorar as personagens complexas, pois proporciona maior intensidade, profundidade e dinamismo à trama. Através delas, o público sente-se atraído a acompanhar a história, e muitas vezes, busca descobrir certas particularidades, objetivos, amores, apegos e desapegos que cercam a personagem, aumentando assim, a aproximação entre os seres ficcionais e os do mundo real. De certo modo, a personagem complexa “imita o próprio homem contemporâneo, que não é “fixamente uma pessoa”, mas que a cada momento está à procura de uma definição na existência”.

De acordo com Brandão (1989) além de a personagem poder ser conceituada como linear ou complexa, também pode ser definida por sua ação ou descrita por uma qualificação. Para o autor, nas histórias de ação a personagem vai se definindo pelo que faz. O herói não se veste e nem diz ser herói, ele simplesmente pratica a ação heróica, ou seja, não adianta apenas ter um papel é preciso ter uma função dentro dele. Por exemplo, nos filmes de faroeste, o xerife é responsável pela ordem e segurança do local, defender a lei, evitar crimes e prender os bandidos. Porém, em diversas narrativas é o mocinho medroso, desempregado e forasteiro quem prende os criminosos e restabelece a tranquilidade na cidade⁴².

Já a personagem qualificada, não precisa agir dentro da narrativa⁴³ para que o público a conheça, pois antes mesmo de qualquer ação, o narrador⁴⁴ é quem a revela e a descreve, fisicamente, socialmente e psicologicamente. Geralmente, suas ações são manifestadas mediante as informações do narrador⁴⁵. Brandão (1989, p.8) lembra que, em

⁴² A animação *Rango* (2011), inspirada no universo faroeste é um bom exemplo disso. No filme, o personagem Rango, um camaleão medroso e em crise de identidade, vai morar na Vila Poeira, um lugar pobre e sem lei. Sem ao menos ele esperar, é eleito xerife e torna-se a única esperança do lugar. Com muita astúcia ele consegue expulsar os criminosos e trazer melhorias para a pequena vila.

⁴³ O autor ainda alerta que “é evidente que a personagem não fica parada dentro da ação e em razão de sua descrição. Mas ela se move dentro de características dadas” (BRANDÃO, 1989, p.8).

⁴⁴ Esse recurso é conhecido como “voz over”, também chamado de “voz de Deus”, pelo fato do narrador ser onisciente. Já a Voz off é quando o espectador escuta a voz da personagem, mas não a vê em cena.

⁴⁵ No curta animação, *Rua das Tulipas* (2007), de Alê Camargo, o narrador descreve tanto as características sociais, emocionais e psicológicas da personagem (professor Paulino), como também o maior sonho da

algumas narrativas, não há muita ação exterior, ou seja, ocorrem ações interiores por meio do pensamento da personagem: lembranças, desejos projetados para o futuro, carências que removem o presente, são sentimentos e memórias que afloram e nesses casos “a personagem tanto pode ser descrita em seus pensamentos e emoções como pode ser mostrada agindo com eles interna e até externamente”.

A personagem pode ser pautada em modelos de realidade, sonhos, fantasias, entre outros. A partir daí, teremos tipologias como: realista, romântica, fantástica, abstrata, etc. Nos vídeos por celular, encontramos com frequência a personagem realista, dramática e antropomórfica, presente nos gêneros de documentário, ficção e animação. A personagem realista⁴⁶ é aquela que segue modelos de realidade, conforme Brandão (1989), ela nutre-se de referências e influências do mundo real, podendo inspirar obras literárias, teatrais, ficcionais, dentre outras⁴⁷.

Para Goffman (2013), o homem em qualquer situação busca dirigir e dominar as impressões que as pessoas possam ter dele, e ainda emprega certas técnicas para a eficácia de seu desempenho, assim como um ator que representa uma personagem. Acrescenta que, todo indivíduo está sempre, mais ou menos conscientemente, representando uma personagem, pois a representação é algo inato ao homem.

No documentário, *Sheila* (2008)⁴⁸ com 01:57 minutos de duração, realizado pela produtora Abbas Filmes, notamos que a personagem incorpora um tipo de representação quando trabalha como vendedora ambulante. O vídeo começa com imagens de rodas (bicicletas e carro de mão) em movimento, e em uma delas, surge à palavra *personas*. Em seguida, temos Sheila, uma alegre vendedora ambulante que para aumentar as vendas incorpora uma personagem extravagante e colorida (Fig.08).

Segundo a personagem do vídeo, ela representa o “contraste da diferenciação”. No decorrer da narrativa, percebemos que a personagem incorporada por ela, nada mais é que ela própria. A alegria, o desprendimento e a irreverência fazem parte de sua essência. Já a rua, é o

personagem que é de morar na rua. Outro exemplo é vídeo ficção, *Ponta Cabeça* (2009), de André Pinto, nele o narrador começa a narrar a história a partir do passado do personagem, fotografias antigas ilustram a narração.

⁴⁶ Com base em Goffman (2013), compreendemos o homem como exemplo de personagem realista.

⁴⁷ A personagem realista pode ser vista em fotografia, pintura ou através do audiovisual (reportagem, entrevista, documentário, etc.).

⁴⁸ Vídeo selecionado no Festival Celucine de 2008. Primeiro colocado na categoria documentário.

principal espaço de suas apresentações, é o lugar que ela escolheu para expor suas múltiplas personas.

Figura 08 – Cenas de *Sheila* ⁴⁹



Fonte: Youtube

Ribeiro (2004, p.01) diz que para Luigi Pirandello a “personagem dramática” deve ser compreendida não como uma cópia do real, mais como “produto de um ato epistemológico na medida em que não retrata a realidade do universo, mas sim realidades presentes no universo que somos capazes de perceber tendo a obra dramática”, como principal mundo dessas personagens, que ao surgirem são capazes de ultrapassar a própria obra de origem e desaguar em outras obras, inclusive de autores diferentes, em qualquer tempo e lugar⁵⁰.

Enquanto as personagens realistas e dramáticas apresentam-se para o público na forma (física) humana, as antropomórficas surgem na forma de animal, objetos, plantas, veículos, elementos da natureza, dentre outros. Para essas personagens são atribuídas características psicológicas humanas, como é o caso das Tartarugas Ninjas⁵¹ (1984), um valente quarteto de tartarugas treinadas (nas artes marciais) por um sábio rato sensei, os quais juntos lutam contra o crime na cidade de Nova Iorque. Ou então, o carismático e sonhador

⁴⁹ Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=_C0HGJQu2h8. 14 jan. 2017.

⁵⁰ Como é o caso das personagens do dramaturgo William Shakespeare, a história de Romeu e Julieta, por exemplo, até hoje emociona o público e inspira artistas renomados e estreantes.

⁵¹ Criadas por Kevin Eastman e Peter Laird, a primeira aparição foi por volta de 1984 na revista Teenage Mutant Ninja Turtles, publicada pela Mirage Comics. Anos depois, *As Tartarugas Ninjas*, (Leonardo, Donatello, Raphael e Michelangelo) tornam-se série animada de televisão, filmes, jogos, brinquedos, e outros produtos. Disponível em: <http://tartaruganinja.com.br/historia/> Acesso: 06 jan. 2017.

Snoopy⁵² (1950), cachorro da raça beagle, que adora dormir no telhado de sua casa onde alimenta os sonhos mais fantásticos e ao lado do amigo Charlie Brown vive momentos reflexivos, divertidos e emocionantes.

De acordo com Farencena (2011), o antropomorfismo surge nas fábulas gregas escritas por volta do século VI a.C, são breves narrativas escritas em prosa ou em versos, nelas, animais vivem situações humanas e através de seus diálogos transmitem uma mensagem de sabedoria, ensinamento, crítica ou advertência. Farencena (2011) lembra que, Esopo foi um dos grandes fabulistas desse período, ele viveu entre o final do século VII a.C e o início do séc. VI a.C, foi levado como escravo para Atenas e graças a sua criatividade em criar e contar fábulas ele conseguiu alforria e passou a divulgar dezenas de pequenas narrativas, como, *O lobo e o cordeiro*, *O cão na manjedoura*, dentre outras.

As personagens antropomórficas ocupam espaços como tirinhas, histórias em quadrinhos, revistas, desenhos animados, séries televisivas, filmes de animação e jogos. Algumas chegam a fazer grande sucesso, como é o caso, do gato Felix (1919) de Otto Messmer; o coelho Pernalonga (1938) da Warner Bros; a dupla de gato e rato Tom e Jerry (1940) dos cartunistas William Hanna e Joseph Barbera; o gato Garfield (1978), de Jim Davis; o Snoopy (1950) já citado, e o rato Mickey Mouse⁵³ (1927), do animador Walt Disney⁵⁴.

Nas animações por celular nos deparamos com personagens antropomórficas, em uma delas, *Fome de Tempo* (2011)⁵⁵, com 01:28 minutos de duração, feita em Stop Motion⁵⁶ e dirigida por Daniel Rabané, no vídeo o tempo é representado por um caracol que tem como concha, um relógio despertador. A personagem surge no meio-fio de uma calçada numa rua turbulenta e ao tentar ir para um lugar tranquilo é capturado por um homem que o coloca sobre uma mesa (ao lado de um prato), em seguida, retira do bolso garfo e faca, num golpe

⁵² Criado pelo quadrinista Charles Schulz, a história do Snoopy surgiu nos quadrinhos e anos depois foi parar na televisão, no teatro e inúmeros produtos licenciados, como relógios e camisetas. Disponível em: <http://www.infoescola.com/desenho/snoopy/> Acesso: 06 jan. 2017.

⁵³ A personagem nasceu das mãos de 12 desenhistas que trabalhavam secretamente em uma garagem. A equipe chegou a produzir 700 desenhos por dia da personagem.

⁵⁴ Que declarou admirar as fábulas de Esopo e percebia nelas a forte presença dos ratos como personagens. Surge daí, uma faísca de inspiração para a criação do Mickey Mouse.

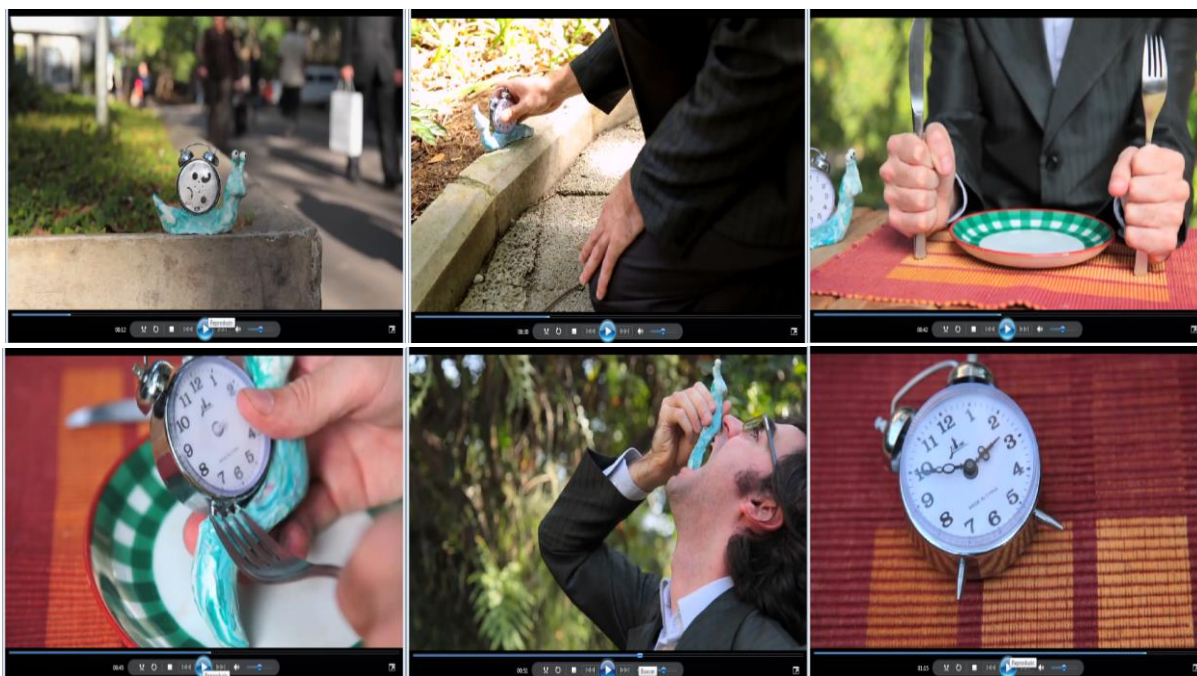
⁵⁵ O curta foi exibido durante o Festival Claro Curtas, do ano de 2011.

⁵⁶ É uma técnica de animação que se utiliza de fotografias de objeto, cenário ou personagens quadro a quadro, para simular movimentos. Através de programas computacionais é possível construir um filme, seja de curta ou longa duração. *O Estranho Mundo de Jack* (1993), de Henry Selick; *A noiva Cadáver* (2005) de Mike Johnson e Tim Burton; e *Coraline e o Mundo Secreto* (2009) de Henry Selick, são exemplos de filmes que utilizaram essa técnica.

rápido separa o corpo da concha. O homem devora o corpo macio que é a personagem (parte lenta que carrega o relógio), por fim, ao desprender o corpo da concha, os ponteiros se movimentam com rapidez e o tempo volta a correr (Fig.09).

Através da agitação das pessoas e do burburinho do lugar, o vídeo aborda sobre a correria do cotidiano, e alerta que, talvez chegue um momento em que as horas terão que se adaptar a pressa das pessoas. Caso contrário, corre o risco de ser “devorada” pelos canibais do tempo, pessoas famintas por um punhado a mais de minutos.

Figura 09 – Cenas de *Fome de tempo* ⁵⁷



Fonte: Youtube

Como diz Clarice Lispector (2015, p.7) a vida nunca foi tão atual como hoje, num rápido instante alcançamos o futuro, ou seja, o tempo é a desagregação da matéria “o apodrecimento do que é orgânico, como se o tempo tivesse como um verme dentro de um fruto e fosse roubando a este fruto toda a sua polpa”, e ainda continua.

⁵⁷ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=CynHcK9mALs>. Acesso: 10 jan. 2017.

O que chamamos de tempo é o movimento de evolução das coisas, mas o tempo em si não existe. Ou existe imutável e nele nos transladamos. O tempo passa depressa demais e a vida é tão curta. Então, para que eu não seja engolido pela voracidade das horas e pelas novidades que fazem o tempo passar depressa – eu cultivo um certo tédio. Degusto assim, cada detestável minuto. E cultivo também o vazio silêncio da eternidade da espécie. Quero viver muitos minutos num só minuto (LISPECTOR, 2015, p.7).

Da mesma maneira que buscamos nos moldar ao tempo, também tentamos moldar o próprio tempo, seja para suprir necessidades, interesses, pressas, vontades ou curiosidades, como se ele fosse uma massa de modelar suscetível a mudanças, extensões e adaptações. Justo nessas tentativas de se moldar é que visualizamos a personagem, ela que não é linear e nem complexa está entre o conflito e o acordo, entre a linearidade e a complexidade, originando um novo tipo de personagem que se encontra no trânsito do ser e da reconfiguração do próprio ser.

Antes de refletirmos sobre uma possível tipologia da personagem é importante ressaltar que, essa personagem que surge nas narrativas de curta duração produzidas por celular e demais dispositivos móveis, não almeja ser nem heroína e nem vilã, mais sim, o equilíbrio entre as duas partes, também não se preocupa em trazer muitas informações e respostas prontas, prefere que suas ações falem por si e desperte atenção, curiosidade e inquietação no espectador.

A personagem ao passar por uma narrativa tende a deixar a porta entreaberta como num convite para a espreita ou para um e ligeiro encontro. O momento em que mais se revela é quando esta diante do conflito, nesse instante, o espectador tem a oportunidade de descobrir suas particularidades mais íntimas e intensas, também não se define em frases, mais na convergência de curtas palavras chaves.

A personagem apresenta ações inesperadas, objetividade na condução do conflito, personalidade com traços oscilantes, mutáveis e reconfigurativos, essência híbrida e concentrada, e com características pontuais e bem definidas. Compreendemos como sendo uma personagem micro-complexa que tanto se inspira na imprevisibilidade e profundidade da própria personagem complexa como também na atual forma de produção audiovisual denominada de microcinema, no qual nossa personagem está inserida e dele surge, se nutre,

desponta e circula. O termo micro está relacionado à leveza e densidade, sutileza e brevidade, destreza e objetividades, como revelam as personagens da pequena tela.

Capítulo II – DO REGISTRO CATALOGRÁFICO A GERAÇÕES DO VÍDEO

2.1 Primeira geração – Registros, truques e comédias

A câmera de vídeo, durante muitos anos, é utilizada por artistas, produtores audiovisuais, músicos, pintores, cinegrafistas profissionais, etc. Por mais que, ao longo dos anos, tenha se tornado mais acessível, as pessoas que não faziam parte do meio artístico enfrentavam dificuldades de acesso. Talvez, o que muitos não imaginassem é que um dia milhares de pessoas, amadoras ou profissionais, teriam fácil acesso a pequenas câmeras de vídeo facilmente manipuláveis, transportadas junto ao corpo, conectadas a internet móvel e com o uso delas pudessem produzir uma enorme quantidade de vídeos.

O que parece impossível tornou-se realidade com a convergência entre câmera de vídeo e o celular⁵⁸ (2004). Essa união permitiu que muitas pessoas realizassem pequenos registros do cotidiano, vistos e compartilhados na internet⁵⁹, e entre os celulares via bluetooth. A câmera de vídeo do celular, mesmo com certas limitações (como imagens em baixa qualidade, áudio com ruídos e pouca memória de arquivo), torna-se quase de imediato, um dos recursos mais utilizados pelos usuários⁶⁰, que passaram a registrar tudo, desde um corriqueiro passeio ao shopping até o sorriso de um bebê.

Os primeiros realizadores de vídeos feitos por celular não apresentam grandes conhecimentos técnicos, estéticos ou acerca de narrativas audiovisuais. São pessoas movidas pela novidade de ter em mãos um telefone que grava, e pela curiosidade que o celular provoca por ser pequeno, leve e de fácil manuseio, e com vários recursos. Muitos estão interessados

⁵⁸As fabricantes Sony Ericson e Nokia, são uma das primeiras a lançarem o celular com câmera de gravação, os aparelhos são o K700 e o Nokia 6230.

⁵⁹ Em sites, como, YouTube (2005) e Vimeo (2004) permitem carregar e compartilhar vídeos.

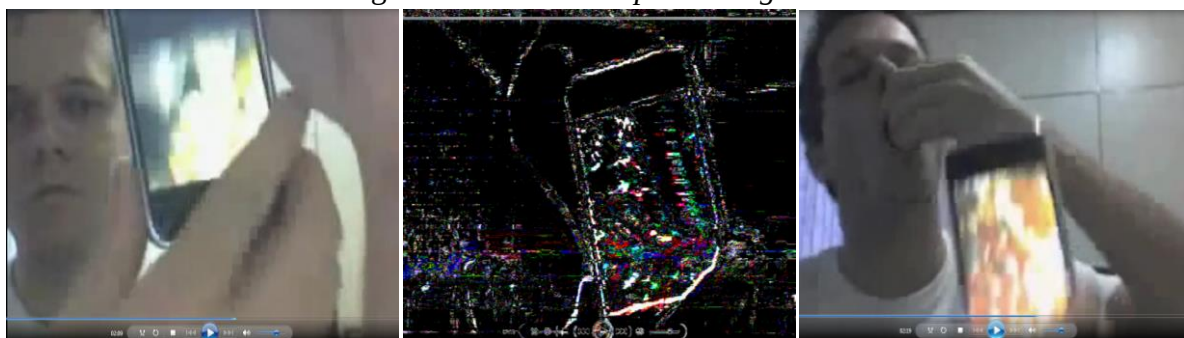
⁶⁰ Vale lembrar, que desde o ano 2000, o celular já oferecia algumas funções, dentre elas, a fotográfica, o envio de mensagem via SMS e o compartilhamento de arquivos por bluetooth, além de jogos, música, GPS, calculadora, toques polifônicos, agenda telefônica, calendário e relógio.

em se divertir e outros em descobrir as potencialidades do aparelho, que permite realizar tarefas e possibilita que uma única pessoa centralize várias funções ⁶¹ durante a criação de conteúdos.

De início foram produzidos vídeos de registro, que exploram o burburinho dos lugares, o ir e vir das pessoas, as intimidades dos ambientes, as faíscas dos olhares, o balanço dos corpos, os flagrantes, as brechas, dobras e frestas. Os olhares curiosos e inquietantes, por trás dos registros, lembram a curiosidade de Capitu⁶². Sempre com o olhar esperto e fugaz, ela gostava de saber de tudo, ver, ouvir e espreitar tudo; e “tudo era matéria para às curiosidades de Capitu, mobílias antigas, alfaías velhas, costumes, notícias de Itaguaí, a infância e a mocidade de minha mãe, um dito aqui, uma lembrança dali, um adágio dacolá...” (ASSIS, 1899, p.31).

Logo depois, vieram à comédia e a mágica expondo brincadeiras, situações engraçadas, truques e peripécias, com leveza e espirituosidade. Em muitos vídeos de mágica, o celular surge como personagem linear, que interage em cena, faz objetos desaparecer, da cambalhota, dança, vibra e promove surpreendentes façanhas, como ocorre em, *Iphone mágicas* (2008), com 03:55 minutos de duração, em que um rapaz mostra através da tela do celular, uma porção de grãos de milho estourando e com uma das mãos simula atravessar o aparelho e pegar a pipoca (Fig.10).

Figura 10 – Cenas de *Iphone mágicas* ⁶³



Fonte: Youtube

⁶¹ Pode ser idealizador, diretor, cinegrafista, personagem, consumidor e divulgador da própria produção.

⁶² Personagem da obra *Dom Casmurro* (1899), de Machado de Assis.

⁶³ Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=_C0HGJQu2h8. 14 mai. 2016.

Outros vídeos são mais simples, por exemplo, *Las manos mágicas* (2007), de 00:27 segundos, em que um rapaz coloca um celular sobre a mesa, o cobre com uma das mãos e ao tirá-la de cima do aparelho a sua mão tem sumido. Já os vídeos de comédia vão de uma piada a uma parodia, de um homem desafinado a um celular flertando com outro, como é o caso de *A encoxada do celular* (2007), com 03:11 minutos de duração, em que dois aparelhos dançam e flertam em cima de uma mesa. O vídeo é gravado em plano sequência, a câmera é fixa em um único ponto de vista com os celulares focados em plano médio, não tem som e nem identificação do realizador. A presença do registro, comédia e mágica⁶⁴ foi constatada durante o trabalho de levantamento dos vídeos.

As marcas temáticas presentes na origem dos vídeos feitos por celular se assemelham em alguns aspectos com os primeiros filmes produzidos no cinema, de 1895, na França, feitos pelos irmãos Louis e Augusto Lumière, através de um cinematógrafo⁶⁵. Nas duas origens não se compreendia ainda a importância ou se podia prever o futuro das realizações videográficas e cinematográficas. Sabia-se que, algo interessante acontecia a cada nova experimentação e que de certo havia um longo caminho pela frente, que deveria ser percorrido sem pressa e com o olhar voltado para as novidades.

A partir daí, nominamos esse período primeira geração de vídeos por celular, por se tratar dos primeiros vídeos feitos por celular, datados de 2004 até meados de 2008⁶⁶, quando ao final deste período vídeos começam apresentar novas características e gêneros. Nessa geração a produção é experimental, informal e espontânea. É natural que gerações subsequentes conservem particularidades de gerações que as antecederam, o próprio audiovisual trás marcas hereditárias do cinema, da fotografia, da televisão, da pintura e do texto e reuni todas essas referências por meio do computador.

⁶⁴ Outras temáticas também são vistas, a exemplo, da poesia. Inclusive, encontramos alguns vídeo clipes e vídeo artes, porém, o número é menor, quando comparados, com os de registro, mágica e comédia. Com isso, consideramos essas três temáticas as representantes dessa primeira geração. Além disso, muitos dos vídeos levantados não informam o realizador e o ano de produção, nesses casos, consideramos a data de publicação, o período mais próximo da feitura do vídeo (Tabela 1). Disponível em: <https://www.youtube.com/?gl=BR&hl=pt>. Acesso em: 16 mai. 2016.

⁶⁵ Aparelho que capta a imagem em movimento, o termo deriva do grego (Kinema) que significa movimento. Em 1895, na França, os irmãos Lumière patenteiam o cinematográfico e através dele realizam seus primeiros filmes. Disponível em: <http://historiadomundo.uol.com.br/francesa/o-cinematografo-dos-lumiere.htm>. Acesso em: 16 mai. 2016.

⁶⁶ Meados de 2008, os vídeos começam expor novas características, o que sinaliza uma segunda geração.

Além das marcas temáticas, tanto os filmes dos Lumière (1895)⁶⁷, quanto os vídeos por celular, apresentam algumas características semelhantes, dentre elas, os breves registros, a imagem de baixa qualidade, o uso frequente do plano sequência⁶⁸, pouca profundidade de campo, registro em um único espaço com iluminação ambiente, presença de poucos personagens e o empenho em surpreender as pessoas. Nos filmes dos Lumière, a câmera geralmente é fixa e capta um único ponto de vista. Enquanto que, a câmera do celular, ora permanece imóvel em um ponto fixo, ora se move por todos os lados, ora voa como se fosse um avião de brinquedo, pois seu corpo maneiro é um verdadeiro convite para o movimento, balanço e piruetas.

Detectamos ainda, alguns pontos em comum entre essas produções. Por exemplo, no vídeo, *Lucas celular* (2006), com 00:08 segundos de duração, um rapaz caminha de um lado para outro da rua, e no vídeo, *Celular* (2006), com 00:13 segundos de duração, um celular se move agitado sobre uma mesa e logo sai de cena. Já no filme, *A saída dos operários da fábrica* (1895), com 00:40 segundos de duração, mostra a saída dos funcionários da fábrica dos Lumière, as pessoas caminham apressadas, o portão se fecha e o filme termina. Ao que parece, o movimento (do rapaz, do celular e dos operários) é um dos focos desses três registros. A todo instante, a câmera se mantém fixa no deslocamento dos corpos, a ação apressada se deve ao curto tempo de captação dos aparelhos e a necessidade de desfecho, antes que a memória de arquivo termine e o rolo acabe.

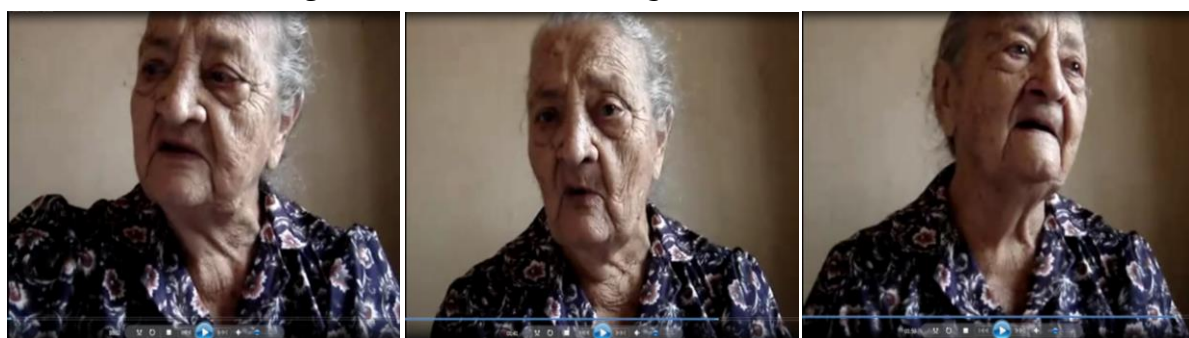
Outro exemplo, é o *Minha gatinha de 97 anos* (2008), com 02:11 minutos de duração, no vídeo (Fig.11), uma idosa conversa informalmente com a família na sala de estar, e no filme *O almoço do bebê* (1895), de 00:45 segundos (Fig.12), um dos irmãos Lumière alimenta um bebê na companhia da esposa que toma chá. A atenção do realizador está para a intimidade do ambiente, à conversa informal e o encontro familiar. Nos dois registros, a câmera capta as ações em primeiro plano e numa só tomada, há pouca profundidade de campo e variação de luz, e as pessoas agem visivelmente tranquilas.

⁶⁷ Período também conhecido como “cinema de atrações” (de 1895 até 1908). As exibições ocorriam em vários lugares e geralmente acompanhadas por outras atrações, a exemplo, da dança e o teatro. Disponível em: <<http://site.sesc-se.com.br/cinema/historia+do+cinema+mundial.pdf>>. Acesso em: 16 mai. 2016.

⁶⁸ O plano sequência substitui a intervenção fragmentadora da montagem, que é experimentada, a partir de 1900, com George Méliés, no filme, *Viagem a Lua* (1902). Os vídeos por celular começam ser editados por volta de 2006, e são os de mágica quem primeiro utiliza esse artifício.

Nos vídeos de comédia encontramos características técnicas similares aos de registro, a diferença entre eles, são as cenas de confusão, pegadinha e surpresa. Para Bahiana (2012) a comédia encontra ecos nas experiências, vivências e memórias individuais das pessoas, e proporcionam certo alívio da alma e distração da mente. Nela, as personagens não precisam salvar o mundo, derrotar o vilão, conquistar fortuna e nem casar com a mocinha. Será o bastante, se conseguirem atravessar a rua em segurança ou andarem de bicicleta sem levar um tombo.

Figura 11 – Cenas de *Minha gatinha de 97 anos*⁶⁹



Fonte: Youtube

Figura 12 – Cenas de *O almoço do bebê*⁷⁰



Fonte: Youtube

Bahiana (2012) apresenta uma classificação da comédia, subdividida numa pirâmide de três níveis: o topo é ocupado pela alta comédia (o riso vem das ideias e do comportamento

⁶⁹ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=TMYE9XYlaHM>. Acesso em: 17 mai. 2016.

⁷⁰ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=n9NJiWdQahQ>. Acesso: 17 mai. 2016.

dos personagens); na faixa média, temos a comédia de situação (o riso vem da situação em que os personagens se encontram); na base da pirâmide, encontra-se a comédia física (não precisa de diálogos e é o principal alicerce da comédia do cinema mudo), nela a personagem vive situações de embaraço, como, escorregar na casca de banana ou ser perseguida por um cachorro.

A comédia de situação e a física são as mais predominantes nessa primeira geração. O vídeo, *Celular barbeador* (2008), com 00:42 segundos de duração, é um bom exemplo desse tipo de comédia que envolve essas duas situações. Nele, um rapaz está distraído no computador, quando de repente seu celular tocar e ressoa o barulho de sirene de polícia, é a namorada. O jovem atende e avisa que está no meio do barbear, ela então aguarda. Com a boca, o rapaz imita o barulho do barbeador, na tentativa de pregar uma peça na garota que não perceber a brincadeira. Logo depois, o rapaz diz ter terminado, a ligação termina, ele dá risadas da própria travessura e o vídeo acaba. Temos aqui uma comédia de situação associada à comédia física, definida pela falsa sonoridade do barbeador que é ligado para enganar a namorada, em um nítido contrassenso de situação extrema insinuada pelo toque da sirene do carro de polícia.

Temos algo parecido no vídeo, *Chateada* (2006), com 00:20 segundos de duração, nele dois estudantes conversam distraídos na sala de aula, um terceiro aluno aparece, dá um tapa em um deles e foge. Ainda surpresos, os dois se levantam, correm atrás do brincalhão e o vídeo acaba. No filme, *Regador regado* (1896), de Louis Lumière, ocorre uma situação parecida. Nele, um homem rega um jardim enquanto um garoto pisa na mangueira com a intenção de irritá-lo; o jardineiro perceber a traquinagem do rapaz e corre atrás dele para dar uma bronca, tendo novamente a comédia de situação associada à comédia física. Os vídeos, *Perigos do celular com vídeo* (2006), *Dois baianos no celular* (2006), *Celular multifuncional* (2008) e *Crente celular* (2008), todos eles trazem situações parecidas.

Enquanto os vídeos de registro e de comédia são feitos aos montes, os de mágica também seguem o mesmo ritmo, inclusive, até hoje são produzidos e vistos na internet. A mágica é vista desde os filmes de, George Meliés⁷¹, ele que por várias vezes, exercia as funções de ator, diretor, produtor, cenógrafo e mágico; essa característica de múltiplas

⁷¹ O cineasta e mágico francês, George Meliés (1861–1938) é um dos mais brilhantes de sua geração. Disponível: < <http://www.infoescola.com/biografias/george-melies/>>. Acesso em: 22 mai. 2016.

atividades sempre ocorreu na produção cinematográfica e audiovisual. No vídeo *Toró*⁷² (2006), com 01:45 minutos de duração, por exemplo, o André Amparo, é idealizador, diretor, produtor, cinegrafista, editor e divulgador do próprio vídeo. Há casos, em que o realizador além de exercer muitas funções, também é personagem do próprio vídeo, estando em frente à câmera e atrás dela, ao mesmo tempo.

Nos vídeos de magia, o celular usufrui de certo destaque e realiza inusitadas façanhas como, entrar em uma garrafa, fazer crianças desaparecer, grudar sanduíche na parede ou simplesmente desaparecer de cena, como é visto no vídeo, *Mágica do celular* (2006), com 01:46 minutos de duração, em que uma mulher segura um celular, o aparelho é posicionado na vertical para facilitar a visualização; em silêncio, com o rosto sério e o olhar direcionado para a câmera, ela o movimenta levemente, em seguida, segura firme com as mãos e de repente desaparece como num passe de magia (Fig.13).

Figura 13 – Cenas de *Mágica do celular* ⁷³



Fonte: Youtube

Trata-se de um artifício de ligar e desligar a câmera com o objeto em cena e fora de cena. Há três aspectos curiosos nesse vídeo, o primeiro, é o uso da cor sépia que remete a filme antigo, além do truque como uma prática secular no cinema; os outros dois referem-se, ao uso do plano sequência e da voz masculina que narra às ações da mulher à medida que

⁷² Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=LBtcHg1Iiao>. Acesso em: 22 mai. 2016.

⁷³ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=dMy81FzZ0LE>. Acesso em: 22 mai. 2016.

realiza a mágica. A presença do narrador nos faz lembrar a figura do comentador presente nas projeções de cinema dos anos de 1900⁷⁴.

Sejam antigos ou recentes, os vídeos de mágica continuam sendo produzidos e muitos são marcados pela criatividade e ousadia, a exemplo, *Telefone na garrafa* (2006), *Mágica na escola* (2009), *Mágica com celular* (2010), *Mágica de celular sem efeitos* (2011), *Mágica, fazer o celular desaparecer* (2012), *Duplicando dinheiro* (2014), e *A mágica da capa do celular* (2015). Os mais antigos não informam o nome do realizador e nem o ano de produção, nesse caso, consideramos a data de publicação no youtube⁷⁵, o período mais próximo do ano de realização (Tabela1).

Nos vídeos feitos por celular, principalmente, os de mágica, temos a imagem de um celular gravando outro celular, que muitas vezes, mostra habilidades dos próprios celulares. E em alguns casos, o corpo que promove toda ação se mostra (inteiro ou parcial) dentro do quadro, quando não visto, é sentido. Além disso, é uma imagem vista primeiro ou unicamente no celular, sendo arquivada ou compartilhada por ele ou outros meios. A imagem por celular descreve as circunstâncias sob as quais foi produzida (como, quando e onde) e sinaliza limitações e avanços tidos no decorrer de sua evolução tecnológica. Com isso, cria sua própria linguagem, estética, narrativa e modo de atuação das personagens.

Segundo Noth (2006) imagens auto-referencias são aquelas que se referem a elas mesmas, pois seus objetos de referência estão dentro do seu próprio quadro imagético. Algumas imagens tidas como auto-referencias são representações representando a sua própria representação. Ele acrescenta que a auto-referência, tanto na linguagem quanto na imagem é icônica e indicial, pois a auto-referência já indica dois tipos de signos.

Enquanto referência é essencialmente indicial, envolvendo um modo de apontar (referir) do signo ao objeto, auto-referência, com o seu loop que sugere um retorno do signo de volta a ele próprio, implica iconicidade; o signo que reaparece em seu próprio objeto é evidentemente um ícone ele mesmo. Apesar dessa dualidade de todos os signos auto-referencias, alguns são mais icônicos e outros são mais indiciais (NOTH, 2006, p.312).

⁷⁴ Nas exibições de cinema realizadas entre 1900 até 1910, era frequente a presença de um comentador. Era uma pessoa responsável por apresentar o filme e levantar algumas considerações para o público.

⁷⁵ Nosso principal canal de levantamento dos vídeos.

A auto-referência da imagem, da linguagem, dos objetos e das formas, pode ser vista ao longo da história, nas formas geométricas, na auto-admiração de Narciso, no auto-retrato de Van Gogh, no desenho de uma mão que desenha ela mesma (Escher), ou na fotografia de uma garota tirando uma selfie em frente a um espelho. O homem sempre buscou se auto-referenciar, auto-registrar, auto-admirar e se auto-afirmar.

Tabela 1 – Primeira geração de vídeo celular

Vídeo	Realizador	Ano	Temática
Celular	Sem identificação	2006	Registro
Lucas celular	Sem identificação	2006	Registro
Idi	Sem identificação	2006	Registro
Perigo de celular com vídeo	Sem identificação	2006	Comédia
Cachetada	Sem identificação	2006	Comédia
Carscapes	Giselle Beilguelman	2006	Vídeo arte
Celular pipa	Paulo Junqueira	2006	Comédia
Eminem Venezolano	Sem identificação	2006	Comédia
Dois baianos no celular	Camila e Rafel	2006	Comédia
Mágica do celular	Sem identificação	2006	Mágica
Inexorável	Bel Sousa, Jailson Brito, Mariana Marinho e Maruzia Dultra	2006	Poesia
Ponto Laranja sobre plano	Paulo Junqueira	2006	Vídeo arte
Carscapes	Giselle Beilguelman	2006	Vídeo arte
A encoxada do celular	Sem identificação	2007	Comédia
Celulares modernos	Sem identificação	2007	Comédia
2#	Felipe Tristão, Herbert Gondo, Thalita Xavier	2007	Vídeo arte
Banda detonautas	Giuliano Chiaradia	2007	Vídeo clipe
Banda Pato Fu	Giuliano Chiaradia	2007	Vídeo clipe
Las manos magicas	Sem identificação	2007	Mágica
Mágica	Sem identificação	2007	Mágica
Conexão Telemig Celular de Musica	Sem identificação	2007	Registro
Dança anos 60	Sem identificação	2007	Registro
Video do meu celular	Sem identificação	2007	Registro
Wilson dando show	Sem identificação	2007	Registro
Conexão Telemig Celular	Sem identificação	2007	Registro

Continua

de Musica			
Minha Gatinha de 97 anos	Sem identificação	2008	Registro
Celular Primer	Sem identificação	2008	Registro
Exibição do Maracão	Gabriela Dreher	2008	Registro
Celular turbo multifuncional	Sem identificação	2008	Comédia
Crete celular	THC produções	2008	Comédia
Nokia 6101- o melhor celular que eu já vi!	Isabela Saboia	2008	Comédia
Memórias de um celular	Leandro Martins e Márcio Soares	2008	Comédia
Efêmero	“Fininho”	2008	Comédia
Celular Barbeador	Sem identificação	2008	Comédia
Vice versa	Marcos Nauer	2008	Comédia
Nave on Vimeo	Sem identificação	2008	Mágica
Iphone mágicas	Sem identificação	2008	Mágica
O mágico mentiroso	Sem identificação	2008	Mágica
Preparando pipoca com o celular	Sem identificação	2008	Mágica
Iphone mágicas	Sem identificação	2008	Mágica
O filme do filme roubado do roubo da loja de filmes	Marcelo Yuka	2008	Ficção
Contribuinte	Jaime Lauriano	2008	Ficção
Meu Nome é Perna	Bruno Roberto de Souza, "Perna"	2008	Documentário
Juma Afulahi	Bruno Ribeiro Profeta	2008	Documentário
Sheila	Sergio Bloch	2008	Documentário
SikiuVerimanxi	Igor Spacek	2008	Documentário
Barthô e Gilda	Louise Moraes	2008	Drama
Pequeno Infinito Cotidiano	Sem identificação	2008	Videoarte
Ramalife	Giselle Beilguelman	2008	Videoarte

Disponível no Youtube e Vímeo

Nota: dados pesquisados pelo autor em 2016

Segundo Bahiana (2012) um filme é uma criatura muito especial e muito específica, que nasce das mesmas antigas vontades que levaram nossos antepassados a registrar e a contar em paredes das cavernas uma caçada a animais. Para ela (2012, p.16), um filme é uma encruzilhada de elementos contraditórios, que “exige ao mesmo tempo a mais alta tecnologia de imagem e som e o artesanato mais puro de corte, costura, bordado, maquiagem, escultura, carpintaria”. Não se pode negar que, essas antigas vontades são aceleradas pelas mídias

digitais, dentre elas, o celular que passa a registrar, contar e divulgar nossas caçadas, aventuras, intimidades, costumes, cotidiano e tudo aquilo que nos movimenta, cerca, aflige e estimula.

Assim como, um filme é uma encruzilhada de elementos contraditórios que exige alta tecnologia e puro artesanato, o vídeo por celular (da primeira geração) também enfrenta suas encruzilhadas e requer um artesanato tanto de puro corte, quanto de boa seleção, costura, junção, acabamento e disseminação. Ele não exige uma alta tecnologia de som e imagem, que será alcançada nas gerações seguintes, conseqüentemente, ao ser exibido em telas mais amplas (computador, notebook e tablets) enfrenta um forçado dilatamento que provoca a perda da nitidez e o alcance de uma elasticidade granulada e uma plasticidade borrada, confusa e distorcida, que lembra uma obra abstrata.

Flusser (2011) fala que a maioria das mensagens é irradiada pelas superfícies que nos rodeia e que tudo parece ser sugado para o interior do aparelho. Para ele, os eventos estão se precipitando, com certa rapidez, rumo ao aparelho porque estão sendo sugados e até provocados pelo aparelho. Ainda acrescenta que, todo o processo da “transcodagem” efetuado pelos aparelhos pode ser visto com relativa nitidez no caso da televisão.

Trata-se de gigantesco aparelho transcodador que irradia imagens. Os aparelhos de TV individuais são aberturas para o seu output, pelas quais as imagens são lançada espaço privado adentro. O aparelho como um todo dispõe também de aberturas para o input, pelas quais devora sintomas e textos. No interior da caixa que é o aparelho de televisão tal material é traduzido em imagens (FLUSSER, 2011, p.119).

A visão flusseriana, se adéqua ao nosso aparelho celular, não se trata do aparelho televisivo ou fotográfico, mas do aparelho celular, para onde os eventos tanto se precipitam como também são parcialmente provocados por ele. Imagens que ora se revelam, ora se bloqueiam, ora são vagarosas e dissimuladas, ora repentinas, arrebatadoras e proféticas.

Para Santaella (2005, p.58), a mais atual revolução é aquela que permite que milhares de pessoas “possam se tornar produtores de suas próprias imagens, de suas próprias mensagens, de seus próprios sites na internet, enfim, que se tornem produtores culturais sem sair de casa”. Conforme a autora, toda essa efervescência vivida nos últimos tempos, é

resultado de experimentações e invenções realizadas por cientistas resultaram na criação das novas tecnologias midiáticas que se iniciou com a fotografia e avançaram para televisão, para o vídeo, para a cinematografia, computadores, hardware, software e tudo que nos leve a uma comunicação e conexão mundial.

Com isso, filmes e vídeos têm incorporado a tecnologia digital, levando artistas a manusearem, não apenas, instrumentos musicais, massas, tintas, e pinceis, mais também, botões, mouses, telas e fios. Com o advento da mídia eletrônica, a técnica não se refere mais a habilidade de manipular materiais, mas sim, de manipular a tecnologia (SANTAELLA, 2005). Entendemos que, de todas as manipulações, uma em especial é a essencial: a manipular conscientemente os desafios dessa nova manipulação.

Por mais que, o talento e as oportunidades não sejam universais, as dificuldades aparentem ser gigantes e o mundo digital se mostre vertiginosamente dominador. O primordial é não ter medo de arriscar, acreditar nas pequenas ideias, não ter receio dos caminhos difíceis, guardar espaço para surpresas, observar o mundo por novos ângulos e, principalmente, não perder a essência humana, o riso, o brilho, a leveza, espiritualidade, imaginação, surpresa, criatividade e a curiosidade.

Se existe uma coisa que, os realizadores da primeira geração exploraram foi a curiosidade, espontaneidade e persistência. Não importa, se o resultado obtido for satisfatório ou não, o importante, é que exista. O pouco conhecimento técnico não impede os registros de serem feitos, a imagem de baixa qualidade e o áudio com ruídos não diminuem a graça da comédia e a mágica não deixa de surpreender, mesmo quando feitas de forma desengonçada por jovens na escola ou entre amigos na sala de estar.

2.2 Segunda geração – Descobertas e experimentações

A grande quantidade de vídeos da primeira geração e o avanço tecnológico e barateamento dos celulares despertou a atenção de jovens realizadores (do audiovisual) para a produção de vídeos por celular, entre eles os diretores, João Paulo Miranda Maria, de *Uma*

garota e uma arma (2009)⁷⁶, Giuliano Chiaradia, de *#5Calls* (2011)⁷⁷ e Gabriel Galindo, de *Tempo para ouvir o que quero dizer* (2011). Não demorou muito, outros também começaram a enxergar o celular como um meio de produção mais econômico, acessível, desafiador, dinâmico e com liberdade de experimentação.

É a partir daí, que surgiu a segunda geração de vídeos por celular (2009 até 2011)⁷⁸, com obras que incorporaram planejados movimentos de câmera, iluminação, trilha sonora, legenda, simbolismos, roteiro, montagem, cenário, personagem, melhor qualidade de som e imagem, maior duração de tempo, profundidade de campo, enquadramentos e principalmente a narrativa, que ora se fecha, ora se mantém aberta e livre para percorrer a imaginação do espectador. São vídeos leves, de linguagem híbrida e concisa, de essência metamórfica, presença ubíqua, que transmitem a mensagem de forma ligeira, aparentam ser fáceis de decifrar mas nem por isso são simples.

Os realizadores se inspiram em praticamente tudo, seja no frenesi ou monotonia do cotidiano, na música ou poesia, na chegada ou na partida de alguém. Nessa geração, surgem os gêneros, documentário, ficção, animação, novela, reportagem e vídeo clipe. Além disso, há um crescimento de festivais exclusivos para produção por celular e sites como Youtube e Vímeo recebem milhares de vídeos diariamente. A famosa frase de Glauber Rocha, “uma ideia da cabeça e uma câmera na mão”, se encaixa perfeitamente nesse atual cenário do audiovisual por celular, pois se tem um item que não falta, são as câmeras nas mãos.

Desde que o celular incorporou a câmera de vídeo (2004), muitas ideias se transformaram em imagens em movimento e foram lançadas em programas de edição, onde são organizadas, cortadas e coladas. Nesse processo, (realizado em computadores ou no próprio celular), os cortes primam pela essência de cada cena, bordas e excessos são retirados até não sobrar quase nada, e a união dos planos mais parece um delicado e minucioso processo de costura, manipulado em uma máquina de fácil uso e que obedece a todos os comandos.

⁷⁶ Vencedor da “Mobile Phone Movie Competition”, concurso promovido pelo programa “The Screening Room”, da CNN Internacional. Disponível em: <http://www1.folha.uol.com.br/fsp/informat/fr1208200903.htm>. Acesso em: 05 mai. 2016.

⁷⁷ O vídeo foi exibido em vários festivais, a exemplo de, Cannes (2012) e La Image, na Colômbia. Trailer Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=ffCipIpm_kE. Acesso em: 15 jun. 2016.

⁷⁸ Essa geração começa a surgir em meados de 2008, se consolida em 2009 (quando o ingresso de realizadores, já atuantes do audiovisual, torna-se constante e efetivo) e dura até 2011. Em 2012, chegamos na terceira geração, marcada pela explosão de apps (aplicativos) e o aparecimento de celulares com câmera em Full HD e 4K.

Cor, textura, sombreamento, aceleração, duplicação de imagens e efeitos como *slow motion*⁷⁹, também estão presentes. Vale ressaltar, por mais que a edição digital seja acessível, rápida e descomplicada, não significa que se resume a um simples apertar de botões. Para alcançar um resultado interessante, é necessário que o editor (o próprio realizador) tenha sensibilidade, comprometimento, objetividade, visão clara da narrativa e mente aberta para aos imprevistos e experimentos fora da rota. Só assim alcançará a “cada quadro, um pequeno discurso; cada discurso, uma fatia de história” (OMAR, 1997, p.139).

Para Stam (2003, p.353) as câmeras digitais e a edição digital não só disponibilizam novas possibilidades de montagem, como facilitam as produções de baixo orçamento. E em termos de distribuição, a internet permite que “uma comunidade de desconhecidos troque entre si textos, imagens e sequências de vídeo, possibilitando a instauração de uma nova espécie de comunicação transnacional”. Afirma que, a mudança para o digital proporciona uma infinita reprodutibilidade sem perda de qualidade, tudo porque as imagens são armazenadas como pixels em potentes memórias de computador e HDs portáteis.

A aparelhagem do vídeo permite a divisão horizontal ou vertical da tela, com wiper e inserts. Os Chroma Keys, os mattes e as fusões, juntamente com a computação gráfica, multiplicam as possibilidades audiovisuais no que diz respeito à fratura, ruptura e polifonia. Uma colcha de retalhos eletrônica entrelaça sons e imagens em formas que promovem uma ruptura da narrativa linear centrada sobre a personagem. Todo o regramento do cinema dominante – os raccords de olhar e posição, a regra dos 30 graus, os cutaway shots – é ultrapassado por uma polissemia em permanente proliferação (STAM, 2003, p.354).

O autor (2003) ainda lembra que, através do computador é possível combinar imagens capturadas com imagens sintetizadas, criadas digitalmente. Essa facilidade de hibridização e flexibilidade da imagem permite que o realizador explore suas ideias mais extravagantes, perca os limites de sua imaginação e manipule, por dezenas de vezes, sua colcha de retalhos entrelaçada com sons e imagens. Além da manipulação digital, também é possível desfrutar de uma gama de recursos produzidos durante a gravação do vídeo.

⁷⁹ *Slow motion*, também conhecido como câmera lenta, é um efeito especial visto no cinema e no vídeo em que os movimentos dentro da cena ocorrem de forma devagar, dando a sensação de que o tempo passa lentamente. Esse recurso pode ser produzido durante a gravação ou na fase de edição.

Nessa geração, por exemplo, detectamos em dezenas de vídeos⁸⁰, os recursos do flash back e flash forward⁸¹. Um dele é o documentário, *O senhor dos parques* (2011), com 09:13 minutos de duração, de Megaron Xavier e Mercicleide Ramos, gravado com celular e câmera fotográfica. O vídeo conta a história de um idoso que na juventude adorava passear nos parques de diversão de sua cidade, no interior da Paraíba. As luzes das barracas, o colorido dos brinquedos, o cheiro da pipoca e toda a alegria do parque são lembrados com saudosismo durante o depoimento do senhor Antônio Luiz da Silva, “Nambu”, homem de alma tranquila e olhos brilhantes (Fig.14).

Figura 14 – Cenas de *O senhor dos parques*⁸²



Fonte: Youtube

Para manter vivas as lembranças, constrói artesanalmente (com madeira, alumínio, peças antigas de bicicleta, pregos e parafusos) e em miniatura, os brinquedos que via no parque. Senhor “Nambu” afirma ter aprendido sozinho a fazer os brinquedos, para ele, “o que vem de natureza, é natureza”⁸³. As cenas em flash back transportam o espectador para a memória afetiva do personagem e através dela realiza um delicioso passeio na história dos antigos parques das cidades de interior. Época, em que o tempo não tinha tanta pressa e

⁸⁰ A exemplo dos vídeos, *A mente, mente* (2009), de Kirk Russo; *Autor retrato* (2009), de Celso Ricardo; *Bang Bang moderno*, de Rodrigo Koning; *Imaginário Projetado* (2009), de Guilherme Marcus; *Jandira* (2009), de Alessandra Cardoso; e *Como as nuvens são* (2011), de Lázaro Ramos.

⁸¹ Flash forward (futuro) é um recurso que expõe fatos que vão acontecer na trama, o flash back (passado) é uma volta no tempo, ambos contribuem com a história e ajudam a dinamizar a linearidade da narrativa.

⁸² Disponível em: <https://vimeo.com/58560201>. Acesso em: 14. Jun.2016.

⁸³ Disponível em: <https://vimeo.com/58560201>. Acesso em: 14. Jun.2016.

brinquedos como roda gigante, carrossel, tiro ao alvo, balanço e cavalinho construíam um fascinante paraíso em plena praça pública.

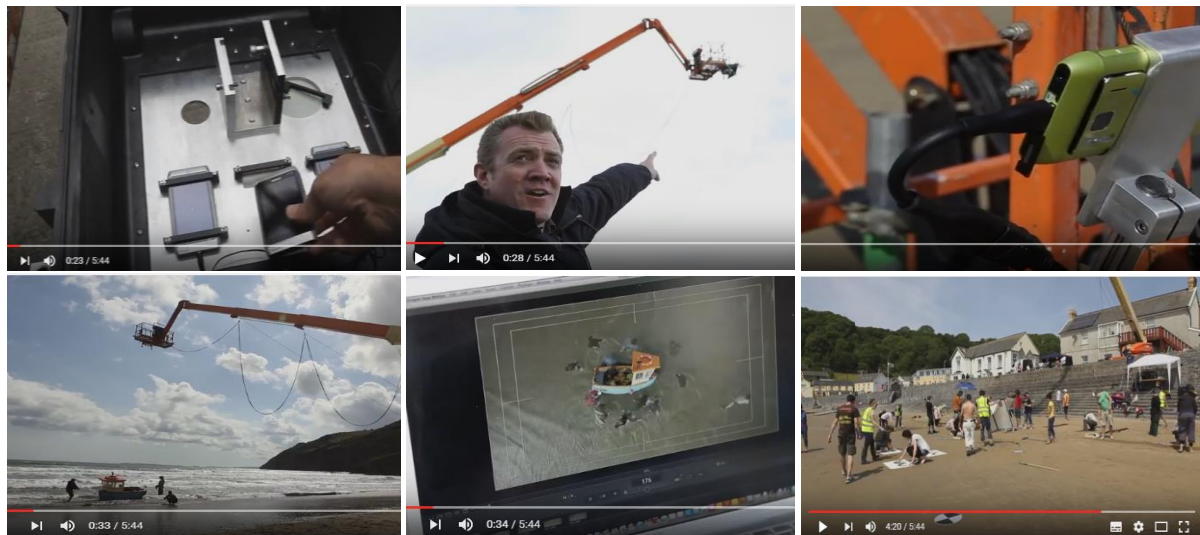
Um fato curioso é que muitos realizadores, em busca de melhores condições de gravação, investem na fabricação e adaptação de acessórios para o celular, como tripés, extensões de apoio, travelling, estabilizadores de movimento e rebatedores de luz. O estúdio Aardman Animations, aperfeiçoou um sofisticado conjunto de lentes para a gravação do curta *Dot* (2010), com 01:38 minutos de duração; já em *Gulp* (2011), com 01:32 minutos de duração, o estúdio utilizou um guindaste de sustentação para o celular (Figs. 15 e 16).

Figura 15 – Cenas do making of do vídeo *Dot* ⁸⁴



Fonte: Youtube

Figura 16 – Cenas do making of do vídeo *Gulp* ⁸⁵



Fonte: Youtube

⁸⁴ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=XTbzSiwbRfg>. Acesso em: 15. Jun. 2016.

⁸⁵ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=fza5QdTfyxs>. Acesso em: 15. Jun. 2016.

Os vídeos que usufruem de menores recursos apostam na fabricação caseira tendo como matéria prima, materiais baratos ou provenientes de reciclagem. Muitos realizadores compartilham suas ideias em vídeos no Youtube, como é o caso de Iberê Thenório⁸⁶, que ensina a fazer um tripé para celular com uma garrafa pet, dois canos de plástico, um prendedor de papel, dois parafusos e alguns minutos de paciência (Fig. 17).

Figura 17 – Tripé caseiro para celular



Fonte: Youtube

A produção de vídeo por celular oferece facilidades convidativas, entre elas, o baixo custo financeiro, o fácil acesso a câmera e a simples fabricação de acessórios para o aparelho, as etapas de produção (pré-produção, produção e pós-produção) são menos demoradas, uma única pessoa pode executar todas as funções ou trabalhar com equipe reduzida, as imagens ocupam pouco espaço de armazenamento e disponibilizam de importantes janelas de divulgação, como a internet (blogs, redes sociais, Youtube e Vímeo), festivais, circuitos alternativos, exposições e eventos culturais.

Dificuldades e desafios também são presentes. Apontamos como principal dificuldade, a captação do áudio, visto que, muitos aparelhos dispõem apenas de um canal interno, o que dificulta a captura e o tratamento do áudio. Há quem prefira o uso de um gravador de voz, a utilização de aplicativos⁸⁷, ou a obtenção de um celular altamente sofisticado com canal externo de áudio e redutor de ruídos. O controle sob a entrada de luz no

⁸⁶ Em 2008, o jornalista cria o site Manual do mundo e através de vídeos ele trás diversas dicas de como criar acessórios rápidos e baratos, além de expor algumas experiências e desafios. Os vídeos podem ser encontrados no Youtube ou no próprio site Manual do mundo. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=qu5gvQEzh-4>. Acesso em: 15. Jun. 2016.

⁸⁷ Sites como, Tecmundo e o Unders tech trazem lista de aplicativos e explicam como baixá-los e utilizá-los.

aparelho e o manuseio na velocidade do zoom também oferecem dificuldades e exigem atenção.

Como desafio mais frequente, citamos o ajuste e manuseio do celular. Uma câmera filmadora profissional, como a Sony HD 1000, ou uma digital de menor porte, como a Sony Action Cam FDR-X1000V, proporcionam certa estabilidade de manuseio devido ao corpo mais robusto. Ambas trazem painel de controle com inúmeros botões, cada um, responsável por uma função que pode ser alterada e controlada durante a filmagem.

Enquanto que, os celulares possuem tela touch screen (sensível ao toque) onde são exibidos seus recursos. Quando acionamos a câmera de vídeo, encontramos funções do lado direito da tela, ao ativarmos o play, entram em estado off-line. Sendo assim, é importante que os ajustes (de som e imagem) sejam feitos antes da gravação, durante, só pausando o registro. Para os realizadores com poucas informações sobre o aparelho, é aconselhável explorá-lo previamente, com um click aqui, outro acolá.

O corpo leve e pequeno do celular, tanto colabora quando desafia. Por ser maneiro, requer sutileza e cuidado durante o manejo, qualquer movimento pode ser percebido na imagem. Em alguns vídeos, o balanço sem planejamento do aparelho aponta para uma estética com alto teor de fruição, vertigem e vigilância. Em contra partida, essa mesma leveza e pequenez, permite que o aparelho percorra brechas miúdas, seja colocado próximo ou grudado a objetos, usufrua de ousadas posições, seja amparado por superfícies pequenas ou fixado junto ao corpo do personagem.

Através desses vídeos, notamos que o olhar de muitos realizadores tem percorrido com mais frequência partes internas de objetos, penetrado lugares estreitos, espreitado recantos, investigado singularidades e curvado para baixo em busca do que mora nas margens, nas curvas e nas brechas. Há situações, em que a câmera adentra por caminhos difíceis e se aproxima tanto de objetos, que parece até roçá-los à medida que os encontra. Dessa relação de curta distância, surgem espaços pouco explorados, detalhes raramente vistos e ângulos surpreendentemente incomuns. *Point of view* (2009)⁸⁸, com 01:21 minutos de duração, o diretor Giuliano Chiaradia, registra quatro situações com diferentes pontos de vista.

Na primeira, o celular é fixado aos aros de uma bicicleta, desse ponto enxergamos a rua como se fosse uma colorida roda-gigante, constituída por casas, árvores e um céu cheio de

⁸⁸ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=oueZ40XDaLs>. Acesso em: 17 jun. 2016.

nuvens. Em seguida, o aparelho é misturado a bolas de malabares e atirado para o ar pelas mãos de um talentoso malabarista de rua. Logo depois, encostado em um cachorro que urina num canto de parede. Por último, posicionado em frente a uma chapa quente onde um ovo é frito. Antes do término, surge um ponto de interrogação à cima da gema (Fig.18).

Figura 18 – Cenas de *Point of view* ⁸⁹



Fonte: Youtube

No vídeo o aparelho não só capta a imagem como também invade e interage na cena, preso a uma roda ou nas mãos de um malabarista. Em cada cena temos uma verdadeira chuva de pequenos planos que hipnotizam o espectador e o convida a observar os espaços com um olhar mais curioso e menos treinado. Para o escritor francês, Marcel Proust, a verdadeira viagem de descobrimento não consiste na procura por novas paisagens, mais sim em conseguir ter novos olhos. Por meio de novos olhos, descobrimos o novo dentro do antigo, vemos a árvore no interior da semente, nos surpreendemos a cada passeio pelo mesmo lugar e até podemos exercitar a troca de funções dos sentidos, passando a escutar as imagens e a visualizar os sons.

Para alcançar esses olhares é primordial manter a mente destrancada e habitada por dúvidas. Nesse vídeo, o diretor levanta uma dúvida quanto aos limites do celular e as futuras surpresas que ele tem a oferecer. Para isso, Giuliano Chiaradia escolhe dois momentos específicos. O primeiro, no título do vídeo - *Point of view*, em português, ponto de vista. Já o segundo, no sinal de interrogação na cena do ovo. Se limparmos da mente os planos centrais e

⁸⁹ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=BRI42lnQ-8U>. Acesso em: 17 jun. 2016.

concentrarmos nossa atenção para o plano do título (início do vídeo) e do sinal de interrogação (no final do vídeo), ao uní-los, teremos a pergunta, point of view?

Depois ter experimentado com sucesso, diversos pontos de vista, o diretor parece trazer uma pergunta. Qual será o próximo a ser captado por celular? Dificilmente saberemos quais serão, já que, as possibilidades são quase infinitas. Logo, encontrar essa resposta é tão difícil quanto prever o futuro desses vídeos. Nesse caso a dúvida é eternizada, continua em aberto, convoca outras centenas de dúvidas e muitas surpresas para os realizadores e espectadores.

Para o site art mobile Project⁹⁰, Giuliano Chiaradia afirma que o celular além de ser democrático tem possibilitado o nascimento de muitas ideias. Para ele, se o celular grava pode ser feito um vídeo, se não tem a função de vídeo, mas tem câmera de foto, então que sejam feitas muitas fotos, se não tem, mas tem ringtone, então que se pense em compor um jingle, se tem apenas MSM, que se crie um poema com 180 caracteres, “mas se o telefone celular não tem nada disso. Podemos usar celulares reciclados e fazer uma escultura com as peças do aparelho. Ou seja, com qualquer tipo de celular é possível produzir arte, conteúdo e novas tecnologias. É nisso que a gente acredita”.

O diretor é conhecido por seu olhar inquieto e ideias fora da caixa. Além de *Point of view* (2009), ele também dirigiu *#5Calls*⁹¹ (2011), *Beeep* (2004)⁹², *Inclusão digital* (2007/2008), *Relações virtuais* (2010) e *#Hashtag* (2011), todos gravados por celular e disponíveis na internet. Em 2007, ele se aventurou com o celular pelo mundo dos vídeos cliques e dirigiu os da banda Pato Fu, Detonautas e da cantora Fernanda Takai. Atualmente, Giuliano Chiaradia é idealizador do projeto #Artmobile, fundador do coletivo Set Experimental e palestrante.

Outro realizador que tem se destacado, é Gabriel Galindo, diretor de *Tempo para ouvir o que quero dizer* (2011)⁹³, com 01:31 minutos de duração, o vídeo mostra um casal em

⁹⁰ O site é de propriedade do próprio Giuliano Chiaradia. Nele, o vídeo dispõe de informações sobre seus projetos, escreve textos sobre produção por celular, disponibiliza vídeos, fotos, etc. Já no site, setexperimental.com, ele expõe um pouco de sua biografia, reportagens, viagens e palestras.

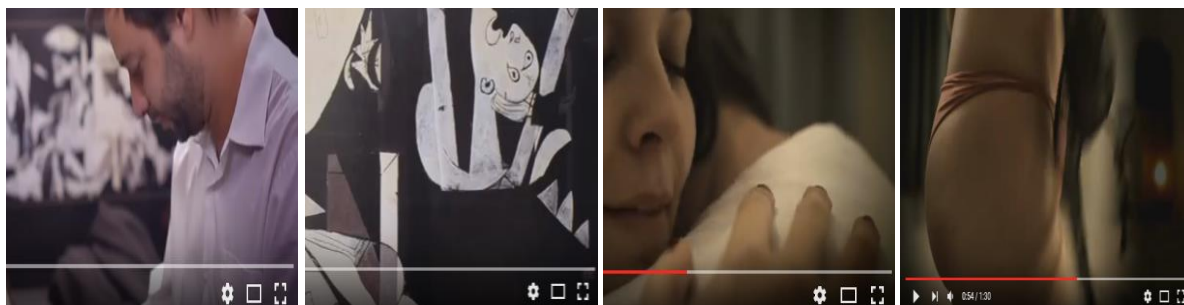
⁹¹ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=y5CU4jn33xw>. Acesso em: 24. abril.2016.

⁹² Seu primeiro vídeo experimental produzido com um dos primeiros modelos de celular que chegou no país. O vídeo conta a história de uma jovem que perde o aparelho e quem o encontra vai deixando mensagens na caixa postal. Disponível em: <http://www.setexperimental.com/>. Acesso em: 18 jun. 2016.

⁹³ Vencedor da categoria de júri popular da 3ª edição do Festival Claro Curtas (2011). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=WNIFaFwJ9Zk>. Acesso em: 18 jun. 2016.

crise no relacionamento. A trama flui sem diálogos, a câmera percorre pontos da casa e em todos eles os personagens duelam entre si, há forte predominância da cor azul no ambiente (na porta, janela, figurino e objetos na cozinha), essa tonalidade é conhecida por sua dualidade, tanto representa tranquilidade e harmonia, como indiferença e frieza (na trama os personagens transitam entre esses sentimentos). A trilha sonora, os planos rápidos, o silêncio dos personagens e a câmera em movimento ditam o ritmo da narrativa e intensificam o clima de tensão (Fig.19).

Figura 19 – Cenas de *Tempo para ouvir o que quero dizer*⁹⁴



Fonte: Youtube

A câmera esta parada em frente à porta principal. Um homem entra e ao chegar a sala toca no pêndulo de Newton, surge o título do vídeo. Em seguida, toca um pouco de piano, mas logo é interrompido pelos barulhos da esposa que se encontra na cozinha. Furiosos, iniciam uma briga sonora, ele na sala, ela na cozinha. Em um dos planos, temos à pintura Guernica (1937), de Pablo Picasso, a obra faz referência ao bombardeio sofrido pelos habitantes da cidade de Guernica, durante a segunda guerra mundial. A pintura é a única testemunha do “bombardeio” conjugal.

Irritado, o homem vai à cozinha e lá inicia um enfrentamento silencioso com a esposa. Os planos são ligeiros e intercalados com flash back (cor sépia e borda escura) de

⁹⁴ Exibido na 3ª edição do Festival Claro Curtas (2011). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=rSBQvkBwx7A>. Acesso em: 18 jun. 2016.

momentos íntimos do casal. A câmera percorre partes dos corpos seminus. Prestes a se beijarem, a campainha toca, o marido junto a porta, a esposa próxima ao fogão, os filhos chegam, o casal se olha, o pêndulo de Newton reaparece e o vídeo termina.

Dois aspectos despertam atenção, o primeiro trata-se da ausência de diálogos entre os personagens. Os lábios cerrados contribuem para o clima de tensão e aguça nossa curiosidade em busca de descobrirmos o que se passa na mente e no íntimo dos personagens. Os únicos sons presentes no vídeo são o piano e dos utensílios de cozinhas jogados no chão. Juntos compõem a trilha sonora e se transformam no principal meio de comunicação entre os personagens. À medida que, a discussão atinge o clímax, os barulhos tornam-se intensos e raivosos, quando o casal se acalma, eles amenizam.

O segundo aspecto refere-se a cenas íntimas entre os personagens. Nelas, o celular invade o quarto e observa os movimentos, o toque das mãos e o roçar dos corpos seminus. Em seguida, abandona o posto de observador e se aproxima deles, os percorre calmamente, dos pés as coxas, das costas a boca, ora subindo, ora descendo. Nesse instante, o celular rompe com sua função de registro e torna-se um terceiro corpo que se auto-convida a adentrar na narrativa.

Desde a primeira geração, o aparelho sinaliza a intenção de ir além da função de registro, e ser o próprio registro. Ao inserir-se na cena, a imagem assistida na pequena tela, além de ser fruto do celular, torna-se imagem celular, tecida por infinitos recortes, manipulações, impurezas, durabilidades, e principalmente, intimidade. O íntimo, por ser inerente ao celular, passa a fazer parte da natureza dessa imagem e a ser visto como uma substancial referência. Hibridismo, mobilidade, mutação, leveza e flexibilidade também estão imbricadas nessa imagem, que além de, beber das características do celular, também é visualizada e compartilhada por ele.

Um aparelho que, tanto adentra no bolso como nos recantos do set, desloca-se na rua e nos objetos em cena, invade a ficção e a vida real, esta próximo do personagem, espectador e do realizador, ao mesmo tempo. Não só apóia na palma da mão, como também se esfrega no corpo, acionando nossa curiosidade e direcionando nossos sentidos para sua direção. Um contato aparentemente seguro, mais ao evoluir, desperta anônimas necessidades, aumenta a sensação de posse e de aproximação, estimula habilidades, aguça a criatividade, e promove uma íntima relação entre homem e aparelho, homem e imagem, homem e mundo.

A imagem celular, assim como a eletrônica, nem sempre se revelar com forma, pode ser simplesmente o movimento de um feixe de linhas verticalizadas, umas estreitas, outras largas, umas claras, outras escuras. No fundo dessa borrada verticalidade, uma sombra estica-se em direção a um canto escuro, parece um homem, não temos certeza, a imagem se foi. Vale ressaltar, que não se trata da quantidade de pixels da imagem, mais ao modo como é pensada e produzida.

Por exemplo, os planos close e detalhes captados por uma câmera tradicional e por um celular, são aparentemente semelhantes. No entanto, a intenção, modo de realização e impressão atribuída à imagem são distintas. Com uma câmera tradicional, esses planos são captados com o equipamento fixo em um ponto e através do recurso do zoom (efeito ótico) aproxima (zoom in) ou distancia (zoom out) do objeto.

Enquanto que, o celular é deslocado para junto do objeto. Essa aproximação manual imprime uma identidade à imagem, acentua e amplia as singularidades dos planos, permite que o aparelho esteja dentro da ação, participe da cena, não apenas a registre. Temos ainda, possíveis sombras produzidas por partes do corpo o que sustenta, numa nítida denuncia da sua própria presença ⁹⁵.

Diferente de outras câmeras, o celular por ser carregado no bolso desperta com mais frequência ideias quietas, propicia experiências inéditas, aponta para novos horizontes e aguça para a descoberta de ângulos, profundidades, luzes, posições e velocidades. Por meio dele, realizadores experimentam uma nova maneira de ver, pensar, criar e compartilhar a imagem, que a cada instante, corre ligeira por meio de telas carregadas pelo corpo e espelhadas pelo mundo (Tabela 2).

Tabela 2 – Segunda geração de vídeo celular

Vídeo	Realizador	Ano	Temática / gênero
--------------	-------------------	------------	--------------------------

⁹⁵ Essa constatação é particular da segunda geração. Na terceira geração, há mudanças no processo de registro da imagem. A alta resolução dos celulares faz com que suas imagens se equiparem as das câmeras profissionais de última geração.

Ponta cabeça	André Pinto	2009	Ficção
Projeção de bolso	Laura Daviña, Maroca Sampaio e Roberta Guedes	2009	Ficção
A garota e uma arma	João Paulo Miranda	2009	Ficção
Perfeição em 3x4	Vinicius Teixeira Pinto Arêas	2009	Ficção
Sobre um picadeiro de João Van Hombeeck	Bruna Baitelli, Diogo Sinhoroto, João Costa, Milla Monteiro e Ricardo Diniz	2009	Ficção
Jandira	Alessandra Cardoso	2009	Ficção
Autor retrato	Celso Ricardo e Lourenço Garcia	2009	Ficção
Bang bang moderno	Rodrigo König	2009	Ficção
Padre nosso	Joaquim Kaickel	2009	Ficção
Botidiano	Vinícius Campos	2009	Ficção
Janela	Samir Abujamra	2009	Ficção
Caleidoscópio	Celso R Costa	2009	Ficção
Em um piscar	Matheus Freitas Teixeira, Victor Gonçalves Machado, Otávio Freitas Teixeira e Pedro Freitas Teixeira	2009	Ficção
Point view	Giuliano Chiaradia	2009	Ficção
Deleite	Willian Nogueira	2009	Ficção
Imaginário projetado	Guilherme Marcus e Rafael Botarro	2009	Ficção
100 em 1	André Gustavo Pinto da Silva	2009	Ficção
In Vitro	Bruno Crepaldi e Cristina Maure	2009	Ficção
Leveza	João Paulo Furtado	2009	Ficção
Língua livre	Igor e Ivan Spacek	2009	Ficção
A palavra mais difícil	Bruna Baitelli	2009	Ficção
Corredor Polonês	Raoni Seixas	2009	Ficção
A mente, mente	Kirk Russo	2009	Ficção
Chão de Estrelas	José Cláudio Rocha	2009	Documentário
O que te arrepia	Marcelo Feijó, Tavo Comber e Thaíssa Castelo Branco	2009	Documentário
Invisíveis	Tânia Brazil, Maria Aurélia Faria, Carlos Portela	2009	Documentário
Carajás, Maranhão Pará	Fernando Lima	2009	Documentário
Também sei fazer cinema	Mercicleide Ramos	2009	Documentário
Bárbara	Maurício Lídio	2009	Animação
Coroa Flor	Luiza Peixoto Cilente	2009	Animação

Continua

Devaneio	Marlon Meirelles Silva Nascimento	2009	Videoclipe
Deu no Jornal	Leonardo Borges Ribeiro	2009	Comédia
A lenda palhaço	Carolina Castanheira	2010	Ficção
Teste de celular	João Paulo Miranda	2010	Ficção
Arroba	Carlos Lima	2010	Ficção
A visitante	Luan Cardoso	2010	Ficção
Arroba	Carlos Lima	2010	Ficção
Arroba	Carlos Lima	2010	Ficção
A visitante	Luan Cardoso	2010	Ficção
A Lenda do lobisomen	Aurélio Santana	2010	Ficção
Janela Redonda	Leonardo Alves	2010	Ficção
Nova mensagem	Evandro G. Silva	2010	Ficção
A Bruxa do horto	Renato B Lazzarini, Melina Sampaio e Rubén Nunes	2010	Ficção
Redial	Fabiana de Castro	2010	Dança
Marlene	Manuela Rodrigues Furtado, Negobando, Maurício Borges de Medeiros	2010	Documentário
Homo digitalis	Ariel Schvartzman	2010	Animação
Dot	Stúdio Aardman	2010	Animação

Continua

Tempo para ouvir o que quero dizer	Gabriel Galindo	2011	Ficção
Framed	Mael Sevestre	2011	Ficção
Julho	João Krefer	2011	Ficção
Tá na hora	Evandro Manchini e Carol Bradilli	2011	Ficção
Como as nuvens são	Lazaro Ramos	2011	Ficção
Brás Cubas-Delírios	João Paulo Miranda	2011	Ficção
5#Calls	Giuliano Chiaradia	2011	Ficção
Crianças	Giulia Perri	2011	Ficção
Luanda 24/7	Mário Bastos	2011	Ficção
Como se toca se dança	Rafael Vilela e Rodrigo Cardoso	2011	Ficção
O mala man	Marina Leão e Lana Sultani	2011	Ficção
A Cor do tempo	Augusto Tavares, Bettina Wieth, Carlos Ossanes, Diene Almeida, Juline Lucas e Stefany Wieth	2011	Ficção
Fadiga mental	Pedro Ribeiro	2011	Ficção
Espaço tempo	Jorge Luis Borges	2011	Ficção
The fixer world's	Conrad Mex	2011	Ficção
Inhala seca	Jorge Rodrigues	2011	Ficção
Ditares populados	Igor Spacek e Ivan Spacek	2011	Ficção
Senhor dos parques	Megaron Xavier e Mercicleide Ramos	2011	Documentário
Caixa preta	Ainart Monteiro, Denise Santos, Emanuela Barbosa, Jéssica Lopes, Joziele Martins, Lohayne Oliveira Carvalho, Marjorie Alonso, Nathalia Alves, Nilton Ferreira e Patrícia de Oliveira	2011	Documentário
Gulp	Stúdio Aardman	2011	Animação
Fome de tempo	Daniel Rabanéa e Luciano Rocha	2011	Animação

Disponível: Youtube e Vímeo

Os celulares nos “ciborguizaram” e nos transformaram em seres híbridos de “carne e conexão”, esta é a primeira frase da (BEIGUELMAN, 2011, p.247) autora em seu artigo *Territorialização e agenciamento nas redes: em busca de Karenina da era da mobilidade*. Para a autora, esse pequeno aparelho nos ciborguizou porque se tornou uma extensão do nosso corpo 24h por dia, mesmo desligado, continua conectado. Quanto mais recursos converge, mais se transforma em uma espécie de lente de expansão do cotidiano. Afirmo que,

toda essa proliferação de aparelhos conectados a internet, abrem inéditas possibilidades de acesso, consumo, produção e compartilhamento.

Em outro texto, *Cinema do além-tela*, disponível no site DesVirtual⁹⁶, postado em 15 abril de 2013, a autora Beiguelman comenta sobre a sua conferência no Talent Campus Buenos Aires e discute sobre a imagem contemporânea. Segundo Beiguelman, na atual produção audiovisual, é possível criar diversos tipos de imagens com o mesmo equipamento, e isso não diz respeito “apenas à cena amadora, catapultada por celulares e pequenas câmeras multifuncionais. A cena repete-se no nível profissional” e ainda acrescenta que “essas transformações, no porte e no perfil das câmeras, são importantes porque não são mudanças apenas técnicas. Afetam toda a cadeia de produção de imagens, aumentando sensivelmente nossa capacidade de capturar imagens”⁹⁷.

De acordo com Beiguelman (2013), não é exagero dizer que a miniaturização das câmeras tem nos colocado diante de um terceiro olho na palma da mão. Afirma que, as imagens que despontam desse terceiro olho são surpreendentemente táteis, “reativas aos nossos gestos, temperatura e presença e participam de uma nova linguagem do design. Wiis, I pads, Xboxes e toda uma gama de novas telas são exemplos quase auto-explicativos dessa linhagem de produção”.

Munida desse olho na palma da mão, Beiguelman produz *Carscapes* (2006)⁹⁸, com 02:14 minutos de duração, o vídeo faz parte da série *Fast/Slow – Scapes* (2006), dirigida por ela. Nele veículos, pessoas, pontes e edifícios são mostrados em planos rápidos, coloridos e divididos por traços na vertical, como se fossem pequenas janelas do cotidiano. Em certos instantes, imagens se cruzam dando a impressão de formar uma segunda imagem ligeiramente borrada, confusa e embriagante. As cenas se passam ao ritmo acelerado de uma trilha eletrônica.

Beiguelman, parece se inspira na turbulência da grande cidade para se reportar a outra turbulência, a que ocorre dentro das pequenas telas. Nelas um furacão de informações, notícias e entretenimento são consumidos por milhares de pessoas que desaprenderam a viver sem as telas móveis. O acesso, consumo e compartilhamento que ocorrem nos dias de hoje,

⁹⁶ O site pertence à própria autora, Giselle Beiguelman. Disponível em: <http://www.desvirtual.com/cinema-do-alem-tela/>. Acesso em: 19 jun.2016.

⁹⁷ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=WNdrVY0iU4M>. Acesso em: 19 jun.2016.

⁹⁸ *Carscapes* faz parte da série *Fast/Slow – Scapes* (2006) dirigido por Giselle Beiguelman. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=WNdrVY0iU4M>. Acesso em: 20 jun. 2016.

são semelhantes às imagens desse vídeo: ligeiras, fragmentadas, volumosas, constantes, intensas, ubíquas e imprevisíveis (Fig.20).

Figura 20 – Cenas de *Carscapes* ⁹⁹



Fonte: Youtube

Segundo Omar (1997, p.140) quando começamos um vídeo, já estamos assistindo as imagens na tela antes mesmo de apertarmos o play. Isso ocorre devido à dupla função da câmera de vídeo, registro e transmissão. Para o autor, a câmera de vídeo “é contígua ao real, ou co-presente, quase a maneira de um espelho móvel”. A imagem de vídeo “está dentro do real com o qual ela trabalha. Tudo que ela faz é deslocá-lo de um ponto para a outro, por exemplo, para um monitor, situado num outro ponto, mas em geral dentro desse próprio espaço”. Para quem assiste ou manipula a ação da câmera, “tudo que está acontecendo na frente da câmera, está acontecendo dentro da imagem. É uma sensação de simultaneidade que retira o peso retórico da construção visual, e naturaliza, a “singeliza”, desproblematizando-a”.

Eu estou aqui e me vejo ali. Eu estou na calçada e me vejo dentro da vitrine. Desde que ligada, mesmo não gravando, a câmera de vídeo está transmitindo. De um lugar para o outro. E transmitindo o que? Uma coisa cuja maravilha é nos dar a sensação de sermos a mesma coisa, aqui e lá, um igualzinho que os olhos procuram avaliar, e nos quais a decepção surgiria se isso não acontecesse. É igualzinho eu aqui e eu lá (OMAR, 1997, p.140).

⁹⁹ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=WNdrVY0iU4M>. Acesso em: 20 jun. 2016.

Essa simultaneidade tanto proporciona à sensação de sermos a mesma coisa em dois lugares ao mesmo tempo, como naturaliza e desproblematiza a produção audiovisual. Uma das magias desse equipamento é proporcionar essa surpresa de poder estar na frente e atrás da tela, no quadro e fora dele, com um pé aqui e outro ali, numa habilidosa brincadeira entre corpo e imagem. Para o autor, a câmera uma vez ligada, não precisa necessariamente estar com algo enquadrado em sua tela para que esteja exercendo sua função, sua ação inicia quando o visor emite o primeiro sinal de luz.

Omar (1997, p.142) também afirmar que, muitas vezes, o desejo em se fazer um vídeo está interligado com o desejo pelo aparelho em si, os realizadores se encantam com sua proposta de inovação, experimentação, hibridização e “desmanchamento” de linguagens. O autor enxerga esses profissionais, como videastas vigilantes de sua própria cena. Mais do que gravar seus atores, personagens, ambientes e objetos, ele está a vigiá-los, observá-los com atenção e com calma, ao mesmo tempo, em que vigia, vigia-se. O realizador tanto olhar para a cena como para si, tanto registra o que ocorre nela como se registra, seu corpo está ali mergulhado no processo. Disso, ele não tem como fugir “porque é uma produção espontânea do seu instrumento, e talvez o seu aspecto mais fascinante”.

De acordo com Stam (2003, p.348) todo esse cenário de câmeras digitais e novas tecnologias audiovisuais, além de produzirem um novo tipo de cinema, produzem também um novo tipo de espectador, uma pessoa não mais iludida quando diante da imagem tela. O que temos agora é a sensação predominando sobre a narrativa e o som sobre a imagem, e a “verossimilhança já não constitui um objetivo; em seu lugar, o que se busca é a produção, fundamentada na tecnologia, de um vertiginoso delírio protético. O espectador já não é o senhor iludido da imagem, mas o seu habitante”. Além de habitante e de espectador, ele também pode ser realizador, editor, roteirista, divulgador da própria imagem e das demais que venha a construir.

Mesmo com tantas facilidades e estando rodeado de extraordinárias potencialidades tecnológicas, é muito importante que realizadores e espectadores mantenham seus laços próximos, troquem experiências entre si, não percam a sensibilidade humana, o respeito pela vida e o desejo de tornar esse mundo melhor, com imagens construtivas, narrativas divertidas, planos grandiosos e ideias interessantes. E quando nutrirem a vontade de ser um só, então que sejam, e que joguem para fora suas ideias mais brilhantes.

2.3 Terceira geração - Dos Apps a câmeras de alta resolução

Em pouco mais de uma década, o telefone celular deixou de ser apenas um meio de comunicação móvel para se transformar em nossa agenda, GPS, gravador de voz, televisão, câmera fotográfica e de vídeo, e até lente de aumento por dos sistemas de realidade aumentada (RA)¹⁰⁰. Conectado à internet sem fio possibilita o acesso à informação, ao entretenimento, as redes sociais, e também à produção, divulgação e ao compartilhamento de conteúdos. Sem dúvidas é a tela mais vista nas cidades contemporâneas (Beiguelman, 2011), e é também a que expressa a “radicalização da convergência digital, transformando-se em um teletudo para a gestão móvel e informacional do cotidiano” (LEMOS, 2005, p.6).

Assim nasce a terceira geração (2012 até 2016), marcada pelo avanço da internet móvel, surgimento de aplicativos (Apps)¹⁰¹ com efeitos especiais para vídeos feitos por celular e aparelhos com câmeras em alta resolução, a exemplo, iPhone 7 Plus, da Apple¹⁰². Logo surgem vídeos¹⁰³ que surpreendem tecnicamente e esteticamente, com enquadramentos e movimentos de câmera que permitem explorar de forma criativa o ambiente e as personagens.

Há uma infinidade de Apps para vídeos por celular¹⁰⁴, dentre eles, o Movie VFX oferece efeitos de destruição, como explosão de granadas e chuva de meteoros. O iMovie¹⁰⁵ disponibiliza o efeito de câmera lenta, avanço rápido e tela dividida. O Vídeo Grade¹⁰⁶ ajusta a tonalidade das cores, saturação, brilho e inserção de filtros, e o iSupr8 Vintage¹⁰⁷ possibilita adicionar texturas, cores e granulação que remetem a filmes gravados com câmera Super8.

¹⁰⁰ A realidade aumentada (RA) é um processo diferente da realidade virtual, pois complementa o mundo físico com informações, fazendo com que coexistam no mesmo espaço tanto objetos reais como virtuais (BEIGUELMAN, 2011).

¹⁰¹ O termo é de origem inglesa e utilizada como abreviação da palavra aplicativo. Trata-se de um programa de computador criado para facilitar e reduzir o tempo do usuário na execução de uma tarefa.

¹⁰² Possui tela de 5,5 polegadas retroiluminada por LED, grava com resolução 4K¹⁰², em slow motion (câmera lenta) e time-lapse (câmera acelerada). Dispõe de estabilizador de imagem, redução de ruído e memória de até 32G. Disponível em: <http://www.apple.com/br/iphone-7/specs/>. Acesso em: 29 jan. 2017.

¹⁰³ Hoje, o Youtube e o Vimeo, são os principais sites de divulgação do audiovisual. Além desses canais, temos o Instagram (2010), um aplicativo de fotos que em 2013 inovou com a gravação de vídeos de até 15 segundos de duração e logo se transformou em rede social de compartilhamento de fotos e de vídeos.

¹⁰⁴ São compatíveis a aparelhos iOS (iPhone, iPod Touch, iPad) e Android (smartphone e tablets).

¹⁰⁵ Já vem instalado em modelos de iPhone e iPad.

¹⁰⁶ Disponível em: <http://www.flainezapps.com/videograde/#vga-1>. Acesso em: 29 jan. 2017.

¹⁰⁷ Disponível em: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.meamobile.iSupr8&hl=pt_BR. Acesso em: 29 jan. 2017.

Hoje, encontramos Apps que vão do entretenimento, informação, comunicação, compras, jogos, livros, mapas de navegação, fotografia, reprodução e edição de vídeos, dentre outros. O uso de Apps tem sido um dos mais novos recursos da produção por celular e exige dos realizadores uma constante renovação dos domínios técnicos, pois além de oferecerem diversificados recursos, muitos são lançados com frequência.

Os Apps possibilitam de maneira rápida a transformação parcial ou total da imagem, preservando ou não os vestígios primários. Através deles¹⁰⁸ é possível realizar alterações e misturas, sejam evidenciando, camuflando ou escondendo pequenos fragmentos de cenas. São máscaras eletrônicas capazes de transformar vídeos simples em obras audiovisuais com camadas de imagens sobrepostas, velocidades oscilantes, luzes e sombras entrecruzadas, objetos reconfigurados e sons hibridizados¹⁰⁹. Tudo sob o comando do realizador, que ora pode optar pela moderação, ora pelo excesso dos filtros e dos efeitos especiais, e assim provocar diversas configurações.

A exemplo de *The Time fixer* (2012) com 07:25 minutos de duração, do diretor Corand Mess. O vídeo começa com tela preta e em voz off, o protagonista se apresenta e diz que contará sua história. De repente, surge uma parede com grafites e janelas, um tijolo pendurado no telhado e uma fusão de imagens luminosas (Fig.21). Em seguida, surgem quatro homens, eles estão próximos a uma mesa, sobre ela uma maleta que parece ser o motivo do encontro, três deles fazem parte de uma gangue. Já o quarto integrante é Frank Porter, ele demonstra conhecer as intenções do trio e durante um duelo de olhares, o líder da quadrilha atira contra Frank Porter.

Corta para tela preta¹¹⁰, logo depois surge, o protagonista indo ao encontro dos criminosos, ao chegar ao local (galpão abandonado) começa uma negociação silenciosa com o líder da gangue. De repente, o criminoso atira contra Porte, que consegue parar a bala com a mão, levanta-se, acende um cigarro, com a mão gira a bala e com um sopro dispara a munição contra seu inimigo. O curta explora de maneira a ausência de diálogo entre os personagens,

¹⁰⁸ Notamos que os Apps são usados na textura, coloração e velocidade da imagem, enquanto que, no áudio, são empregados para ressaltar e hibridizar sons e ruídos. Também são utilizados na inserção de eventos da natureza (raios, queda de meteorito, etc), animais, objetos e veículos.

¹⁰⁹ *Grief* (2012), *Vengeance* (2013), *The Asking Room* (2013) e *The Russian Roulette* (2015) também fazem uso de vários desses recursos. Os vídeos estão no Youtube e Vímeo.

¹¹⁰ Essa sequência de cenas faz parte de um flashback. Só a partir do corte e da segunda tela preta é que começa a história em tempo linear.

faz uso do contra-plano, contrastes, saturações, fusões e transições de cor da imagem, sem falar da união entre luz e sombra e da nitidez do som em momentos como os disparos da arma de fogo; conta ainda com cenas em slow motion, uma edição primorosa e recursos do flashback.

Figura 21 - Cenas de *The Time fixer* ¹¹¹



Fonte: Youtube

Um fato que desperta atenção é o figurino (blusa vermelha, calça, sapato e suspensório pretos, tacos de sinuca), e a maquiagem (rosto pintado de branco, olhos e boca em tom preto e na bochecha o número oito). Através dessa composição identificamos uma alusão ao filme *Laranja Mecânica* (1971)¹¹², de Stanley Kubrick, que conta a história de Alex Delarge, interpretado por Malcom McDowell. Ele é o líder de uma gangue juvenil composta por amigos. Juntos realizam invasões, roubos e estupros em uma Grã-Bretanha futurista. Alex é preso e submetido a um tratamento (ludovico) para o controle da violência e demonstra mudanças de comportamento.

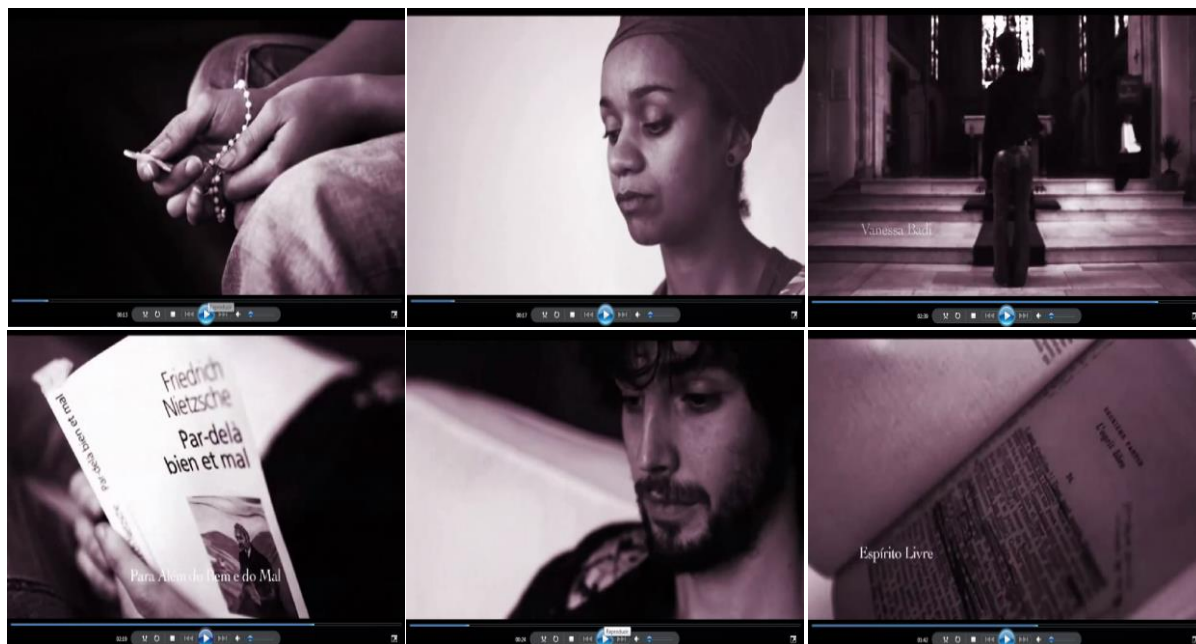
¹¹¹ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=mHlw0ryClnc> Acesso em: 29 jan. 2017.

¹¹² O filme é uma adaptação do romance homônimo de Anthony Burgess, de 1962.

A gangue usa um tipo de uniforme composto por calça e camisa de manga na cor branca, botas e chapéus pretos, bengalas e suspensório. Assim como no curta, o protagonista (voz off) se apresenta para o espectador e informa sobre as futuras cenas de violência que acontecerá a partir de então. No filme, os trajes são brancos e passam a falsa sensação de paz e pureza, no curta, as cores fortes são objetivas quanto a mensagem. Já os tacos de sinuca e as bengalas representam ação de violência promovida pela gangue.

Notamos que alguns vídeos da terceira geração fazem citação e se inspiram em autores, pensadores, obras e artistas. Geralmente as referências habitam os detalhes podendo ser vistos no figurino, cenário, trilha sonora, fala da personagem ou na mensagem central. Assim como, *The Time fixer* (2012), cita uma das obras de Stanley Kubrick, no curta, *Teoria de Nietzsche* (2012), com 03:00 minutos de duração, o diretor Alex Andrade, também segue essa linha e utiliza-se de um breve texto e de objetos pessoais das personagens para de forma sutil abordar a visão de Friedrich Nietzsche em relação à religião (Fig.22).

Figura 22 - Cenas de *Teoria de Nietzsche* ¹¹³



Fonte: Youtube

¹¹³ Exibido no Festival Celucine de 2012. Disponível em: http://portacurtas.org.br/filme/?name=teoria_nietzsche. Acesso em: 01 fev. 2017.

O vídeo começa com cartela preta e nela uma frase¹¹⁴ do filósofo, corta para dois personagens (uma mulher com um terço na mão e um homem com um livro de Nietzsche) que estão em lugares distintos. No entanto, parecem estarem próximos, um ao lado do outro, ambos ligados por inquietações, dúvidas, crenças e descrenças. A trilha densa, a movimentação da câmera, os closes, as sombras e o filtro na coloração dão o toque perturbador.

Outra característica dessa geração é a mudança de ação da personagem ou uma surpresa no decorrer ou final da trama. Logo, a atenção do espectador precisa se manter redobrada, pois a qualquer instante, algo novo pode acontecer ou até pode deixar de ser o que esperava-se que era, como ocorre em, *Primeiro de abril* (2012), com 03:00 minutos de duração, de Andy Moura, começa com uma janela, ao fundo uma paisagem urbana.

O filtro na cor sépia e os pingos de água na lente da câmera reduzem a nitidez da imagem. Corta para, algo que lembra um painel, ele tem cor cinza, traços finos e compridos, sendo que, um mais largo e centralizado, todos se movimentam na mesma intensidade. Depois de alguns segundos de incerteza, temos a revelação, trata-se das teclas de um piano, trata-se de um primeiro de abril¹¹⁵.

Além desse tipo de surpresa, muitos dos realizadores optam pelo caminho da poeticidade, pelo fato do desfecho aberto das respostas em espera. Para eles, a dúvida e o inesperado são muitas vezes mais envolventes que as certezas e os desfechos prontos. Em *Framed* (2012)¹¹⁶, com 03:18 minutos de duração, do diretor Mael Sevestre, procede desse modo. O vídeo¹¹⁷ conta a história de um homem que compra uma câmera antiga e inesperadamente vê através do visor do equipamento a antiga proprietária. Ao assistirmos o curta, desejamos o encontro físico entre os dois, entre o passado e o presente. Porém, não ocorre, ela não pode percebê-lo e vai embora. Enquanto ele, calmamente segura a câmera e aprecia a paisagem tendo no semblante a recente lembrança do encontro (Fig. 23).

¹¹⁴ “No cristianismo, nem a moral nem a religião tem qualquer ponto de contato com a realidade. São oferecidas causas puramente imaginárias” (Friedrich Nietzsche).

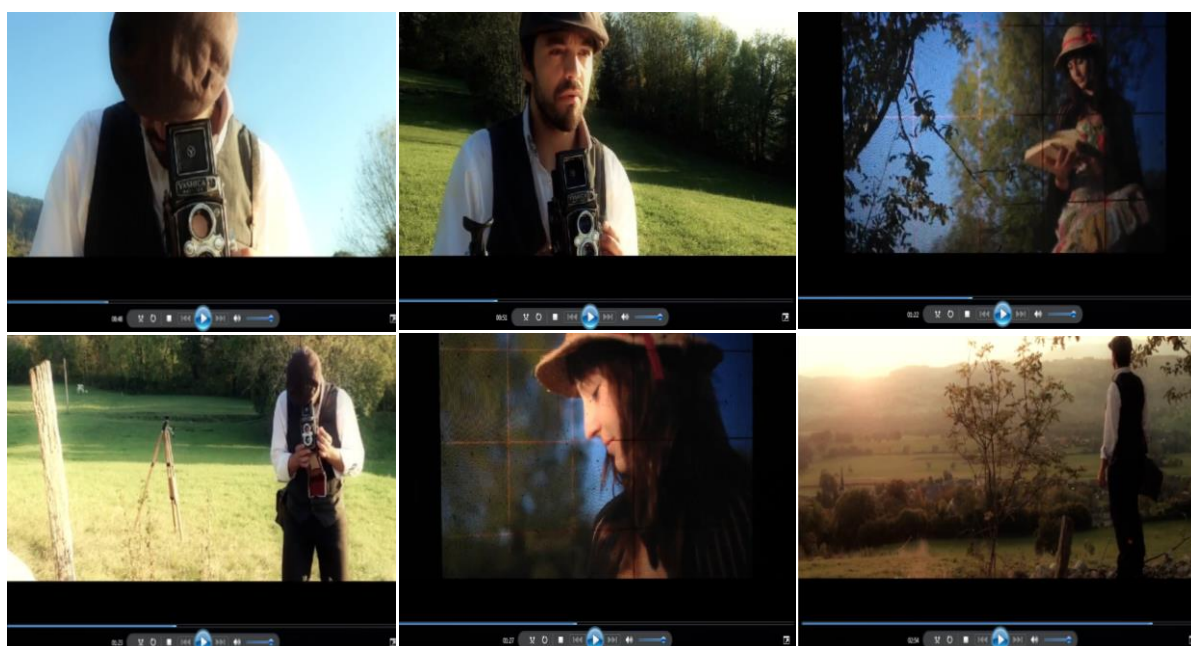
¹¹⁵ Em alguns países do ocidente, o dia primeiro de abril é considerado o dia da mentira. No Brasil, muitas pessoas aproveitam para pregar trotes, trata-se de uma “pegadinha”. Disponível em: <http://brasilecola.uol.com.br/datas-comemorativas/dia-da-mentira.htm>. Acesso em: 02 fev. 2017.

¹¹⁶ Gravado com um iPhone 4S.

¹¹⁷ Para a gravação fez o uso de um tripé, um par de grampos e um iPhone 4S que em algumas cenas eram presos a um suporte deslizante.

Em português, framed significa moldura, no vídeo o passado é emoldurado pela câmera que quando acionada revela seu conteúdo. As molduras estão ao nosso redor, ora emoldurando algo, ora nos emoldurando e cada uma delas conta uma história, exibe uma intenção. Além da criatividade do título o vídeo apresenta uma altíssima qualidade de imagem, os enquadramentos, a granulação envelhecida, a beleza do cenário, a trilha sonora, a sutileza dos personagens e a tranquilidade com que discorre a narrativa tornam esse curta sensível e atraente.

Figura 23 - Cenas de *Framed* ¹¹⁸



Fonte: Youtube

Segundo o diretor Mael Sevestre¹¹⁹, a idéia era contar uma “história sobre uma câmera antiga que permite que você veja o seu antigo dono”, e foi através do encontro do presente com o passado que “nós vimos uma ligação entre uma câmera mais recente como o iPhone, que é um produto de consumo, e uma câmera antiga, uma que você quer manter em toda a sua vida inteira”. O diretor contou com uma equipe pequena, na sua maioria, amigos próximos que já conheciam a ideia e partiram para a execução do curta. De acordo

¹¹⁸ Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=_eebZtiX75Q. Acesso em: 02 fev. 2017.

¹¹⁹ Disponível em: <http://www.zacuto.com/'framed'-short-film-on-iphone-4s>. Acesso em: 02 fev. 2017.

com o diretor, o resultado surpreendeu toda equipe e já planeja novas produções por celular (Fig.24).

Figura 24 – Fotos do set e da equipe de *Framed*



Fonte: Site Zacuto

Os vídeos da primeira geração de celular eram baseados no registro do cotidiano, nas brincadeiras e truques amadores. Deles eclodiam vários planos confusos, imagens granuladas, sons com ruídos e gravações experimentais. Entre um click e outro, a brincadeira vem se tornando séria e os vídeos adquiriram melhor qualidade técnica, estética e narrativa. Logo, vídeos mais elaborados têm despertado a atenção de realizadores e conquistado espaços em festivais e na internet. A partir daí as mudanças tornam-se progressivas e constantes, surpreendendo os olhares mais exigentes (Tabela3).

Tabela 3 - Gerações de vídeos por celular

Primeira geração (2004 - 2008)	Segunda geração (2009 - 2011)	Terceira geração (2012 - 2016)
Temáticas, registro, comédia e mágica	Gêneros, documentário, ficção, animação, etc.	Narrativa criativa e simbólica
Imagem de baixa qualidade	Imagem de boa qualidade	Imagem em alta resolução

Continua

Plano sequência	Variação de planos	Variação de planos
Pouca profundidade de campo	Profundidade de campo	Profundidade de campo
Gravação em um único ambiente	Gravação em vários ambientes	Gravação em vários ambientes
Sem identificação do realizador no crédito final	Realizador no crédito final	Formação de equipe
Ausência de roteiro, edição e personagens	Roteiro, edição e personagem	Aumento do número de personagens em cena
-	Ausência do antagonista humano	Surgimento do antagonista humano
-	-	Criação de figurino
-	Aparecimento de festivais	Proliferação de festivais
-	Exibição no Youtube e Vímeo	Apps e câmeras 4K

Nota: dados pesquisados pelo autor em 2016

Quando surgiu o microcinema poucos acreditaram em seu crescimento, afinal tratava-se de um cinema que surgia a partir de um celular, produzido com baixo orçamento e que desfrutava de simples possibilidades de criação e compartilhamento. O vídeo celular vem sendo definido como um resultado de “múltiplas formas de expressão provenientes de áreas distintas, utiliza-se de linguagens que se tangenciam e se confluem em hibridismos diversos, produzindo um esgarçamento do conceito de vídeo, bem como do cinema e do audiovisual atual” (BAMBOZZI, 2009, p.4).

Bambozzi (2009) esclarece que o termo microcinema surge da união entre a produção por dispositivos móveis e a expansão semântica da palavra cinema. O que antes não era caracterizado como cinema, hoje passa a ser compreendido como cinema. Estamos falando de um cinema reconfigurado, visto em mobilidade, com narrativas breves, simples e criativas, de baixo custo e de fácil circulação. Para o autor, é grande o número de pessoas que antes não aspiravam participar do universo do audiovisual e agora fazem disso uma atividade quase cotidiana. Afirmar também, que a revolução digital e dos dispositivos móveis criou uma

“nova disposição para a fruição de imagens numa ampla gama de resoluções e o espectador cada vez mais se adapta a uma variedade de padrões jamais vista” (BAMBOZZI, 2009, p.4).

Desde o aparecimento dos primeiros vídeos que a imagem captada por celular enfrenta diferentes níveis de transformação. Na primeira geração, por exemplo, as câmeras por serem de baixa qualidade geravam imagens cheias de pixels e com granulações, dificultando a visualização e compreensão por parte do espectador. Mesmo assim muitos usuários não pararam de fazer seus registros e disponibilizá-los na internet. Com o tempo o que antes parecia ser uma limitação técnica torna-se uma característica estética que irá percorrer até meados da segunda geração. Com a sofisticação das câmeras, a imagem da terceira geração alcança a alta resolução e equipara-se as que são produzidas por câmeras profissionais da área do cinema (Tabela4).

Tabela 4 – Terceira geração de vídeo celular

Nome	Realizador	Ano	Gênero
Grief	Internation Jewelry	2012	Ficção
Detrás de Cámaras #SHOPPING	Alejo Alas	2012	Ficção
The Time Fixer	Conrad Mess	2012	Ficção
180 segundos	Julia Cartier e Rodrigo Ribeiro	2012	Ficção
Teoria de Nietzsche	Felix Andrade	2012	Ficção
Framed	Mael Sevestre	2012	Ficção
Searching for Sugar Man	Malik Bendjelloul	2012	Documentário
Velasco	Rafael Vilela e Rodrigo Cardoso	2012	Documentário

Corta-se cabelo	Renato Ogata	2012	Documentário
Vengeance	Conrad Mess	2013	Ficção
Shadows	Amila C. Kumarasinghe	2013	Ficção
Maquiagem	Evandro Manchini	2013	Ficção
Primeiro de Abril	Andy Moura	2012	Ficção
O menino que viu a coisa	Túlio Coelho dos Reis Meola	2013	Ficção
Um Anjinho	Juan Willian	2013	Ficção
Contrato de Amor	Thaís Fernandes	2013	Documentário
The asking room	Conrad Mess	2013	Ficção
Shadows	Amila C. Kumarasinghe	2013	Ficção
Sua identidade na rede	Rodrigo de Azeredo	2014	Ficção
Knock, Knock	Banda Atire Blonds	2014	Ficção
O dia que Einstein temia	Pedro Garcia	2015	Ficção
The Roussian Roulett	Conrad Mess	2015	Ficção
O dia em que o homem acordou	Elvilin Pedroso	2015	Ficção
Tempos Modernos	Nando Brook	2015	Ficção
Descavalado	Pedro Alves	2015	Ficção
A espera	Altamiro Pedrosa	2015	Ficção
Lembrar do que é bom	Lucas A. Capeleto	2015	Ficção
O infinito	Danilo Ribeiro	2015	Ficção
L'acte	Alexandre Perez	2015	Ficção
Les Petits	Nelson Rodrigo	2015	Ficção
The Exit	Chintan Rathore	2015	Ficção
Magic Bullet	Errol Schwartz	2015	Ficção
Um raio em minha vida	Débora Costa	2015	Documentário

Nota: dados pesquisados pelo autor em 2016

Até pouco tempo era fácil identificar uma imagem feita por celular, os pixels e granulações, os movimentos rápidos, os tremidos de câmera, os ruídos e o amadorismo do registro eram os principais indícios. Agora muitas imagens são captadas por aparelhos de alta resolução e identificá-las não é mais tão simples. Na primeira geração, a novidade era gravar com um celular, já agora, é o de descobrir quais os limites desse aparelho, quais suas potencialidades, o próximo ineditismo e se realmente a imagem assistida é gravada por celular, pois à resolução gera incertezas quanto à captação.

Para que os espectadores não tenham dúvidas, os realizadores passam a informar através de legenda o tipo de aparelho utilizado. Com isso, a novidade passa a ser a elevada qualidade da produção, marcada pela presença de filtros de edição e efeitos especiais. Hoje, a revolução do microcinema gira em torno da alta resolução de imagem e da proliferação dos Apps. Logo mais, novos dispositivos irão surgir e com eles câmeras ainda mais sofisticadas, cheias de recursos e com maior capacidade de armazenamento. Talvez grave em um nível superior ao 4K, ou até quem sabe, em 3D, ou em 360° graus, com registro de vários ângulos ao mesmo tempo. Como é o caso da Vuze, uma câmera de pequeno porte num formato semelhante a um celular, ela tem duas lentes em cada lado, que registra a imagem estereoscópica e tridimensional, vem com óculos de realidade virtual e um pau de selfie que se transforma em tripé proporcionando estabilidade durante a gravação.

Capítulo III – A PERSONAGEM NO VÍDEO CELULAR

3.1 Ficção - Do silêncio a falas curtas

Segundo Bahiana (2012, p.15) um filme “é uma criatura muito especial, muito específica, nascida das mesmas vontades antigas que levaram nossos antepassados a narrar a caçada ao mamute nas paredes das cavernas”. De certo modo, esse conceito define os vídeos de ficção feitos por celular, eles que também são criaturas muito especiais, muito específicas, nascidas das mesmas vontades que levaram nossos antepassados a narrar suas histórias, pois assim como eles, os realizadores da produção audiovisual por celular também são nutridos por uma intensa vontade de criar e narrar histórias, sejam elas de caça, conquista, drama, suspense, etc.

A partir desse desejo de contar histórias, surgem os vídeos de ficção feitos por celular, com roteiros curtos, presença de poucas personagens e temas do cotidiano, como é o caso de, *Como as nuvens são* (2011)¹²⁰, com 03:03 minutos de duração, dirigido pelo ator

¹²⁰ Em 2011, foi considerado um dos melhores vídeos do Festival Celucine de Micrometragens.

Lázaro Ramos. O vídeo retrata as tentativas de um filho em retomar o contato com o pai e as lembranças que ele guarda de quando era criança e passeava na feira ao lado da mãe (Fig. 25).

O curta apresenta diversos planos, explora ambientes internos (casa, escola e hospital) e externos (feira e um terreno cheio de árvores), a trilha sonora dá leveza e emoção a narrativa e através dos olhares das personagens vamos caminhando na narrativa e descobrindo informações sobre a personagem principal, ela que surge em praticamente todas as cenas e desfruta de vários momentos de fala, seja conversando com as outras personagens ou trazendo seus pensamentos em voz off¹²¹.

Ao refletir sobre a vida, a personagem compara as pessoas com as nuvens, para ela “as nuvens são engraçadas, nunca existe uma igual a outra”¹²², ainda acrescenta que, “a gente é como as nuvens, todo mundo diferente e sempre tentando achar uma forma de se encaixar. Meu pai é uma nuvem enorme e não quero ser muito diferente dele”. A personagem afirma que, mesmo as pessoas sendo diferentes estão sempre à busca de se encaixar, ela refere-se às próprias diferenças que a separa do pai e as tentativas feitas para aproximar-se dele, para se encaixar e ficarem juntos.

Figura 25 – Cenas de *Como as nuvens são* ¹²³



¹²¹ Voz da personagem sem ela estar em cena.

¹²² Fala da personagem, que compara as pessoas com as nuvens, remete ao título do curta “*Como as nuvens são*”.

¹²³ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=pKJAYN3uygI>. Acesso em: 04 jun. 2017.

Fonte: Youtube

Em diversos momentos a personagem tenta se aproximar do pai e superar as divergências¹²⁴. Essa luta por aproximação é vista já nas primeiras cenas de abertura, mais precisamente no título do vídeo, quando surge entre as nuvens e como num soprar de vento se move para o centro da tela. Durante esse movimento do título, notamos a ausência da vogal “o” na palavra “são” (que forma a frase Como as nuvens são), e quando menos esperamos, a vogal aparece no canto esquerdo da tela e se junta à letra “a”. Essa proximidade entre as letras sinaliza para a principal ação da personagem na narrativa, que é a sua reconciliação com o pai.

De acordo com o dicionário dos símbolos¹²⁵, a nuvem simboliza uma divisão que separa dois mundos cósmicos, separa a terra e o céu, o divino e o humano. Por estar revestida de diferentes aspectos a nuvem apresenta uma natureza confusa, indefinida e transitória. Devido a essa natureza, ela pode representar desapego, transformação e recomeço. Curiosamente é o que ocorre na relação entre as personagens, elas que ora mantêm-se desapegadas, ora buscam um recomeço.

O vídeo, além de trazer uma personagem que compara as pessoas com as nuvens, também faz alusão da indefinição e transitoriedade das nuvens com as relações humanas, onde algumas são revestidas de diversos aspectos e com a natureza confusa, indefinida e transitória, como as nuvens são. Enquanto que, outras relações são mais bem definidas, volumosas e iluminadas, como nuvens no verão que são alimentadas por bons ventos e por um sol intenso, bonito e constante.

A narrativa se desenvolve através das ações de quatro personagens, um menino e uma mulher (mãe e filho), um senhor idoso e um homem adulto (pai e filho¹²⁶). O vídeo começa com três planos rápidos, neles temos o menino, a personagem principal e as nuvens. Em seguida, a personagem principal chega numa caminhonete azul, desce do veículo e descarrega algumas frutas, é quando machuca a mão e o menino começa a rir. A personagem repreende o garoto, ele retruca, e ambos se olham por alguns instantes.

¹²⁴ A exemplo de quando vê o pai não consegue chegar perto dele e logo vai embora.

¹²⁵ Disponível em: <https://www.dicionariodesimbolos.com.br/nuvem/>. Acesso em: 05 jun. 2017.

¹²⁶ Trataremos o filho de personagem principal e o pai de personagem secundária.

Logo depois, temos a imagem de várias pessoas na feira, do menino tocando nas frutas, da rua suja e de uma lona verde cobrindo bananas. De repente, surgem cenas da mãe do menino, ela em pé no meio da feira, sorrindo para o menino, colocando o jantar para ele e depois doente no hospital. Essas imagens são intercaladas com o menino jantando e estudando. Corta para, a personagem principal chegando à feira e indo ao encontro do pai, ele que está sentado em um banco de madeira. A narrativa termina com pai e filho comendo mangas e sorrindo.

Em voz off, a personagem fala sobre lembranças, saudades e compreensões.

Eu lembro a minha vida em pequenos fragmentos, a textura das frutas, a laranja, a carambola, o cheiro de manga pelo chão. Detesto fruta. Gostava mesmo da lona suja que cobria tudo, da hora de ir embora. Lembro do vestido que ela usava quando ia me buscar, aquele olhar. Cada um tem um lugar no mundo, se não, Deus não fazia a gente nascer. Sempre soube que um dia a gente tinha que ser o que nasceu pra ser. Não dá para ser ninguém mais, só aquilo que a gente é e pronto. Agente é como as nuvens, todo mundo diferente e sempre tentando achar uma forma de se encaixar. Meu pai é uma nuvem enorme e não quero ser muito diferente dele (Personagem principal).

Como as nuvens são (2011) é um daqueles vídeos que prende nossa atenção, desacelera nossos movimentos, aguça emoções e desperta antigas saudades. Ao percebermos que está terminando, logo queremos revê-lo, para ouvir novamente a trilha sonora, revisitar os espaços, que inclusive, fazem parte do nosso cotidiano, a exemplo da feira e da escola; queremos observar novamente as ações das personagens, elas que optam por gestos discretos e pausados, diálogos breves e pontuais, no cenário movimentam-se de acordo com o espaço, os objetos e as personagens com quem interagem, quando estão diante do conflito agem com cautela, buscando manter-se atentas e a espera do momento oportuno para agir e alcançar a solução do conflito.

Ao rever as ações das personagens temos a chance de descobrir novas informações, mensagens, ideias e falas que ela nutre. Ao acompanhá-la na narrativa, temos a oportunidade de desacelerar o corpo, revisitar saudades quietas e desejos adormecidos. Enquanto que, a personagem revive certas lembranças afloradas por pequenos fragmentos de memória, nós somos levados a refletir sobre o nosso lugar no mundo e a importância de sabermos conviver

com as diferenças, com as alegrias, as dores e tudo aquilo que rege a vida. De maneira poética e criativa, o vídeo aponta certas semelhanças entre as pessoas e as nuvens.

Já o curta, *A palavra mais difícil* (2009), com 03:00 minutos de duração, dirigido por Bruna Baitelli, Diogo Sinhoroto, João Costa e Milla Monteiro, nos revela qual é a palavra mais difícil, aquela que muitas vezes fica presa na garganta, aparenta ser fácil de ser dita, mas é engano. Se refletirmos um pouco, veremos que falamos pouquíssimas vezes essa palavra, principalmente, quanto enfrentamos uma briga e acreditamos que estamos com a razão. Sobre ela, discutiremos a frente. A princípio, vamos ao vídeo (Fig. 26).

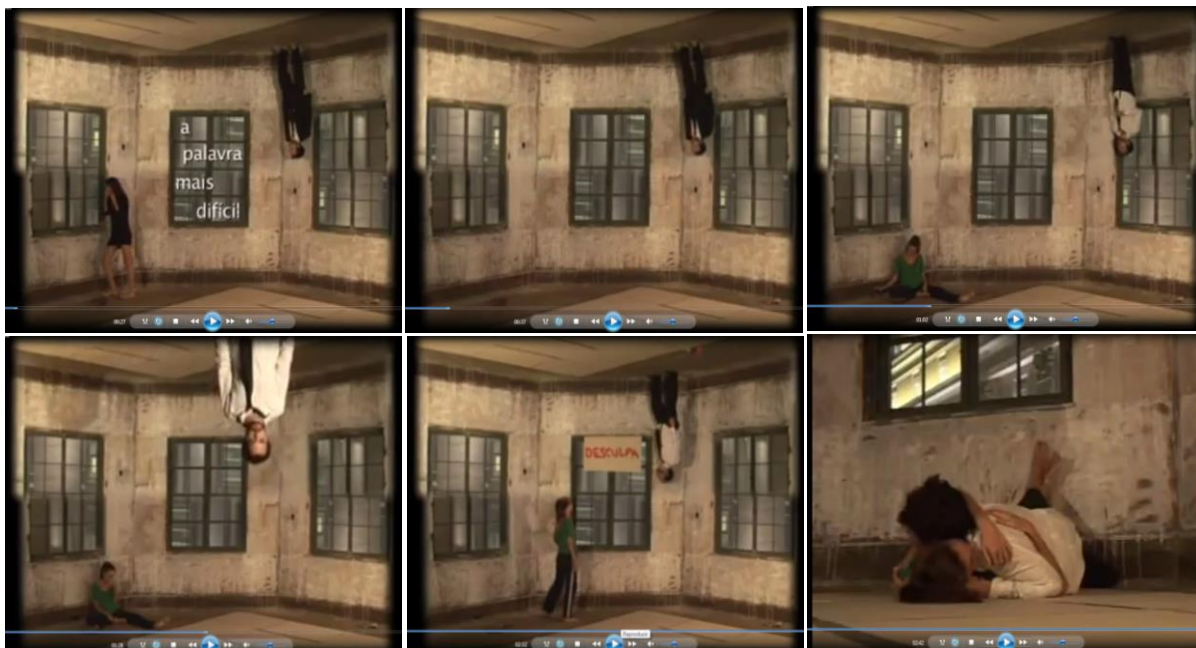
A palavra mais difícil (2009)¹²⁷ começa com a câmera fixa, posicionada em frente a uma sala vazia, nela encontramos três janelas de vidro. Surge então, uma mulher com um vestido preto colado ao corpo, ela joga uma bolsa no chão e retira as sandálias de salto. Logo depois, entra um homem e vai até o canto direito da sala, encosta-se na parede, passa a mão na cabeça e pensa por alguns instantes. Surge o título do vídeo.

O casal sai da sala, logo depois a mulher retorna, senta no chão e enquanto toma um café o homem também volta, encosta-se novamente na parede, fuma um cigarro, coloca um disco para tocar, pega um cartaz e nele escreve com uma tinta vermelha a palavra desculpa. A mulher então levanta e pela primeira vez olha em direção a ele, ao ver o que está escrito ela estica o braço alcançando a mão do homem. O vídeo termina com o casal abraçado no chão. Durante a narrativa, as personagens agem em silêncio e evitam trocar olhares, o único contato é o das mãos e dos braços.

Essa é uma daquelas cenas que frequentemente encontramos em filmes de drama ou romance, um casal que aparentemente enfrenta conflito e ao chegarem em casa mantêm-se distantes e em silêncio. O interessante é que, no vídeo a personagem masculina age a todo o momento de cabeça para baixo, essa disposição a coloca em contraposição ao corpo da personagem feminina, vista com os pés no chão. Essa é a maneira criativa que os realizadores encontraram para mostrar como vive um casal em uma crise, de ponta-cabeça, como se dispõem as personagens.

¹²⁷Em 2009 foi premiado na categoria de Melhor Ficção do Festival Celucine de Micrometragens. Disponível em: <http://www.rioecultura.com.br/news/noticias3.asp?id=470>. Acesso em: 07 jun. 2017.

Figura 26 – Cenas de *A palavra mais difícil* ¹²⁸



Fonte: Youtube

Vale ressaltar que, o título é escrito com as palavras dispostas na vertical, organizadas de maneira desarmônica e inserido entre as personagens, como se fosse uma fronteira que as separa e as mantém, mesmo que rápido, uma distante da outra. Já o termo desculpa é justamente a palavra ao qual o título se refere, como sendo a mais difícil de ser dita. São nos momentos de crise, conflito e discussão, que as pessoas encontram dificuldade de expor sentimentos, reconhecer erros e pedir desculpa.

Por mais que, a palavra desculpa seja considerada pelos realizadores como sendo a mais difícil, ela é quem cessa muitas situações conflituosas, reestrutura relações, aproxima pessoas, etc. A personagem ao escrevê-la em vermelho, tem como um dos objetivos, despertar a atenção, revelar sua paixão e a urgência que tem em reconciliar-se com a companheira. Um dos objetivos de quem utiliza essa cor é justamente esse, chamar atenção, alertar uma urgência e expor sentimentos, como a paixão e o desejo.

“Eu tenho um carinho tão raro e é tão caro de fazer em você. Eu tenho um desejo enorme de te horizontalizar. Nosso amor é vertical, vai pra cima”. Esse é um trecho da música

¹²⁸ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Unniq0685ls>. Acesso em: 07 jun. 2017.

Horizontalizar, da cantora Letuce¹²⁹, e também a trilha sonora do vídeo. Como as personagens não possuem diálogos, a música é uma forma de comunicação entre elas, um modo de declararem sentimento e expor desejos.

O distanciamento, o olhar angustiado e os gestos retraídos e tristes das personagens revelam que algo sério ocorreu entre elas e que a falta de comunicação tem provocado sofrimento e angústia. Através da trilha sonora e do pedido de desculpas da personagem masculina descobrimos que o maior desejo entre elas é se reconciliar, horizontalizar e misturar seus corpos numa mesma direção, num mesmo horizonte, para desfrutarem assim, de tudo aquilo que essa horizontalização tem para oferecê-las.

Já entre as personagens de *A girl and a gun* (2009)¹³⁰ não há desculpas que impeça o fim trágico com duração de 02:18 minutos. Segundo, João Paulo Miranda¹³¹, a ideia surge de uma afirmação do cineasta Jean-Luc Godard, ele dizia que: “tudo que você precisa para um filme é de uma garota e uma arma”. Inspirado nessa frase, o diretor paulistano produz o vídeo e roda festivais importantes (Fig. 27).

O vídeo começa com plano fixo de uma escada e o barulho de um celular tocando. Corta para o plano de duas escadas (uma ao lado da outra), na escada vista do lado direito uma mulher sob os degraus, ela está serena e calma. Ao ouvir o telefone tocar, ela o retira da bolsa e ao atender a ligação, informa que já está no local marcado e diz que deseja falar muito com a pessoa que está do outro lado da ligação. A conversa é breve, tranquila e termina com uma declaração da personagem que diz: “Estou te esperando, te amo”. Em seguida, ela continua a subir as escadas, caminha por um corredor, abre uma porta e entra em um espaço parecido com um teatro, ao certo não sabemos, o ambiente é escuro.

A mulher senta em uma cadeira em frente ao palco, arruma os cabelos, retira uma arma da bolsa e aponta para o homem que acaba de surgir no palco, por estar de costas para a platéia ele não a vê. Ao vermos ele na mira do revólver, ficamos aguardando o puxar do gatilho e a queda do corpo, mas o que vemos é um corte seco para uma tela preta acrescido

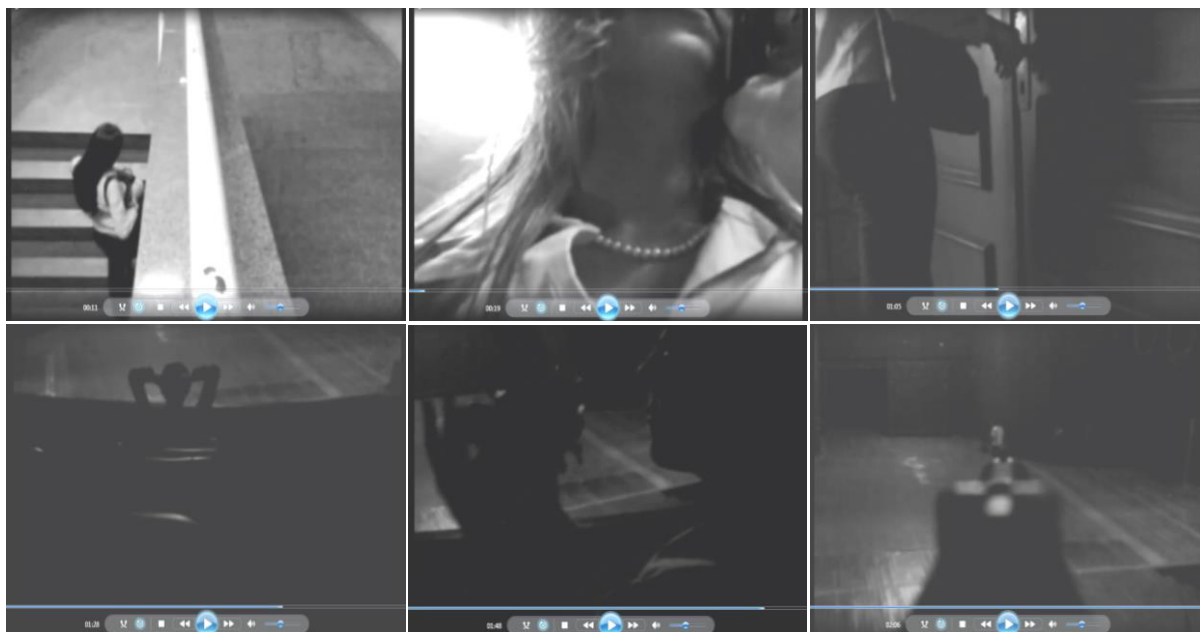
¹²⁹ Disponível em: <https://www.letras.mus.br/letuce/1626057/>. Acesso em: 10 jun. 2017.

¹³⁰ Em 2009, venceu o primeiro lugar na categoria de melhor ficção feita por celular, do Festival Mobile Phone Movie Competition, evento internacional de filmes celular, promovido pelo programa The Screening Room, da CNN International. Disponível em: <http://g1.globo.com/Noticias/Tecnologia/0,,mul1259063-6174,00-filme+brasileiro+vence+concurso+internacional+de+videos+para+celular.html>. Acesso em: 11 de jun. 2017.

¹³¹ Disponível em: <https://videopensamento.wordpress.com/2009/08/12/a-girl-and-a-gun/>. Acesso em: 11 jun. 2017.

por um som ligeiro que parece ser de uma guitarra, essa inserção sonora suprime o disparo da arma.

Figura 27 – Cenas de *A girl and a gun* ¹³²



Fonte: Youtube

A girl and a gun (2009) é gravado em preto e branco, com planos fechados e câmera fixa, o cenário é fechado e com pouca luminosidade, a trilha sonora é tensa, ligeira e pontual (colocada intencionalmente no momento exato em que a personagem masculina corre risco de morte), e são inseridos poucos efeitos sonoros, a exemplo, dos passos da personagem, o toque do celular, a breve conversa, o abrir da porta e o puxar do gatilho. Todos esses elementos estéticos e sonoros criam um clima de tensão e suspense atribuído a narrativa.

Observamos que, o silêncio predomina em várias cenas, a exemplo, da última em que a personagem se prepara para cometer o homicídio. Essa ausência sonora faz com que o foco da cena e o olhar do espectador estejam direcionados para as ações da personagem. Com isso, o espectador torna-se um tipo de cúmplice da ação, um observador silencioso, que assim como personagem, também aguarda o instante do encontro e o desfecho da história. Se

¹³² Disponível em: <http://www.kinoelho.com.br/>. Acesso em: 12 jun. 2017.

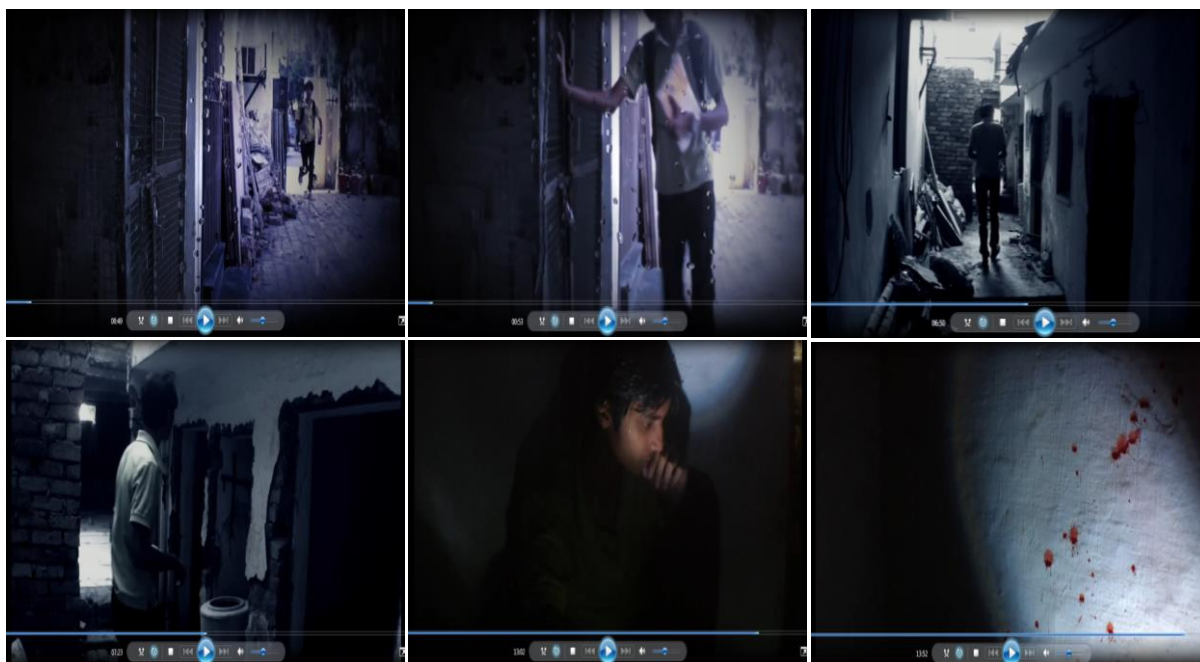
observarmos atentamente, veremos que o título do vídeo (*A girl and a gun*, em português, uma garota e uma arma) anuncia a tragédia.

No vídeo, a personagem fala de maneira autoritária, séria e confiante. Em poucas palavras ela informa que já está no local, que pessoalmente dirá o motivo do encontro e conclui a conversa com um “te amo”, curto e frio. Durante o rápido diálogo por telefone, a personagem não demonstra agressividade ou desequilíbrio, pelo contrário, por mais que sua fala seja autoritária ela aparenta certa tranquilidade e amorosidade.

Quando a ouvimos dizer “te amo”, acreditamos tratar-se de uma declaração de amor. No entanto, no decorrer das ações da personagem, essa afirmação aparentemente inocente, logo passa a indicar perigo, armadilha e traição. Ao se declarar, ela sabe que conseguirá atrair a personagem masculina para a armadilha e assim poderá executar o plano. Ao atirar pelas costas, a personagem demonstra alto nível de frieza, agressividade e vingança, sentimentos que até então não haviam sido demonstrados ao espectador. Também não são revelados os motivos que levam a personagem a entrar em conflito e cometer o crime. Ao não trazer essas respostas, a narrativa potencializa o suspense que envolve o vídeo e as personagens, tornando-se ainda mais interessante e atrativa.

Outra narrativa de suspense é *The exit* (2012), com 14:50 minutos de duração e dirigido por Chintan Rathore. O vídeo mostra um rapaz entrando em uma casa abandonada na tentativa de proteger-se da chuva, enquanto espera ele decide conhecer o lugar, à medida que percorre o espaço, o jovem começa a escutar vozes e vivenciar situações estranhas. Em pouco tempo, a casa transforma-se num labirinto atordoante (Fig. 28).

O vídeo começa com a imagem de um terraço com vários jarros de planta, o sol forte ilumina o lugar. Essa cena de abertura é acompanhada por uma trilha sonora instrumental com toque de suspense e terror. Repentinamente, temos o nome do vídeo e em seguida a personagem surge correndo em direção a casa abandonada. Ao conseguir se proteger da chuva ela olha para o relógio, são 16:55 da tarde. Ao entrar na casa, aparece o nome Jonh em um pedaço de papel, gotas de água molham o nome tornando-o ilegível. Na trilha sonora temos o barulho de uma goteira que remete ao tic-tac do relógio, sugerindo a passagem do tempo.

Figura 28 – Cenas de *The Exit* ¹³³

Fonte: Youtube

A personagem ao caminhar pela casa encontra alguns objetos como lanterna e moedas, ela os recolhe e passeia mais um pouco na tentativa de achar mais coisas. Durante a procura, ela esbarra em três cruzeiros pintados de preto, é possível ver sangue escorrendo na parede, um sinal de ameaça a sua própria vida. A personagem escuta uma voz estranha que a pergunta: onde está a saída? Assustada corre para outro canto da casa, o lugar é escuro, ela olha para o relógio (se passaram apenas cinco minutos), tenta pedir ajuda por celular, escuta novamente a voz perturbadora e sob seu comando comete suicídio.

O vídeo termina com a imagem do papel e nele nome John readquire legibilidade, como se tivesse regenerado ou se e fortalecido com o sangue derramado pela personagem. Somos levados a crer que, o John é o espírito que vive na casa e é também a voz que a personagem escuta. Para que o espírito continue na casa, ele precisa atrair vítimas e fazê-las tirar a própria vida. O espírito do John recorda as histórias de vampiros, personagens de ficção, que para se manterem vivos se alimentavam do sangue de pessoas, a exemplo, do vampiro da Transilvânia, o famoso Conde Drácula.

¹³³ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ltf-ra9RBRC>. Acesso em: 14 jun. 2017.

A personagem do vídeo muda de uma figura curiosa e despreocupada para uma figura assustada, nervosa e desequilibrada. O ambiente escuro, sujo, claustrofóbico e labiríntico confunde sua mente e afasta qualquer possibilidade de saída da casa. Enquanto isso, a voz a atordoa e a faz perder o controle da situação. Por mais que, ela tente se proteger, pedir ajuda e correr para todos os lados, nada adianta, a voz a domina e lhe apresenta a morte como a única saída.

As personagens dos vídeos de ficção feitos por celular transitam entre o silêncio e as falas curtas, as ações ponderadas e emoções impulsivas, gestos inofensivos e intenções destemidas. Diante do conflito elas buscam dominar e resolver a situação, quando não é possível, elas se deixam invadir por emoções e cortam qualquer tipo de amarras.

São personagens aparentemente calmas e inofensivas, mas à medida que caminham na narrativa mostram-se objetivas, destemidas e prontas para enfrentar e viver as experiências, emoções e desfechos. O que realmente buscam é abrir novas portas, reconstruir antigos laços (*Como as nuvens são*, 2011), recuperar verdadeiros amores (*A palavra mais difícil*, 2009), cortar drasticamente as relações conflituosas (*A girl and a gun*, 2009) e se deixar levar quando tudo não fizer mais sentido, quando tudo for irreversível (*The exit*, 2012).

3.2 Documentário - O real em fragmentos de som e imagem

No audiovisual podemos encontrar diversos gêneros, dentre eles, o documentário que registra histórias, fatos e acontecimentos que tem como suporte o mundo real ou histórico. Além disso, também aborda assuntos que não estão relacionados ao real, como é o caso, das lendas, dos mitos e dos seres extraterrestres. Na produção de documentário, o realizador colhe informações no mundo histórico e através das personagens conta a história para o público.

De acordo com Nichols (2005) todo filme pode ser compreendido como documentário, pois mesmo sendo a mais surreal e futurista ficção, de algum modo, evidencia a cultura de quem a produziu e reproduz as particularidades das pessoas que fazem parte do filme, seja uma obra ficcional ou um documentário. Afirma que (2005, p. 93), antes de

fazermos uma reflexão sobre um filme, é importante lembrar que a obra é proveniente de uma época, lugar e um realizador. Em um filme “existe uma história de como e por que foi feito. Essa história é, com frequência, mais pessoal e idiossincrática nos documentários e nos filmes de vanguarda do que no longa-metragem comercial”.

Nichols (2005) também afirma que, existem dois tipos de filme. O primeiro, trata-se do documentário de satisfação de desejos: são os filmes de ficção que exploram nossa imaginação, nossos sonhos, medos e desejos. Também podem prever descobertas, conquistas e eventos¹³⁴. Já o segundo, trata-se do documentário de representação social: são os filmes de não ficção, que abordam a realidade a qual vivemos e nos permite discutir sobre assuntos ocorridos no passado, presente e futuro.

Documentários dão-nos a capacidade de ver questões oportunas que necessitam de atenção. Vemos visões filmadas do mundo, essas visões colocam diante de nós questões sociais, atualidades, problemas recorrentes e soluções possíveis. O vínculo entre o documentário e o mundo histórico é forte e profundo. O documentário acrescenta uma dimensão à memória popular e à história social (NICHOLS, 2005, p. 27).

Ainda segundo Nichols (2005), em cada documentário há pelo menos três histórias que se cruzam: do filme, do realizador e do público. De formas diferentes, todas essas histórias fazem parte da narrativa que vemos na tela. Por exemplo, quando alguém pergunta do que se trata determinado documentário? Essa dúvida nos faz refletir sobre a proposta da narrativa e as intenções do realizador, agregando ainda, nossa leitura como público, por isso, o cruzamento das três histórias.

De acordo com Goffman (2013), por mais que o documentário esteja relacionado ao mundo real e traga a ação de pessoas ao invés da atuação de atores, isso não significa que, as pessoas não atuem. Pelo contrário, muitas delas estando ou não diante de uma câmera, estão conscientemente ou inconscientemente, representando uma personagem. Isto indica que,

¹³⁴ *De volta para o futuro2*, 1989, de Robert Zemeckis, é uma ficção que faz e acerta algumas previsões. Dentre elas estão, o aparecimento de filme em 3D, televisores finos com múltiplos canais, dispositivos parecidos com Tablets, dentre outros. Fonte: <https://www.tecmundo.com.br/nerd/42407-como-de-volta-para-o-futuro-2-acertou-em-algumas-previsoes-sobre-o-futuro.htm>. Acesso em: 27 fev. 2017.

embora normalmente as pessoas sejam o que aparentam ser, as aparências também são manipuladas, permitindo que façamos uma representação de nós mesmos para os outros.

Com isso, a personagem “que alguém representa e o próprio indivíduo, são de certa forma, equiparados, e este indivíduo-personagem é geralmente considerado como algo alojado no corpo do possuidor”, ou seja, há indivíduos, que agem o mais natural possível e quase não notamos traços de representação e há aqueles que a todo instante buscam aprimorar suas falas, gestos e movimentos (GOFFMAN, 2013, p.270).

Goffman (2013, p.34) usa o termo de representação para se referir “a toda atividade de um indivíduo que se passa num período caracterizado por sua presença contínua diante de um grupo particular de observadores e que tem sobre estes algum influência”. É comum a tentativa de influência durante a representação, principalmente, quando o indivíduo lida com muitas pessoas ou ocupa cargos de liderança.

Para Goffman, enquanto as pessoas são as personagens e os observadores são a platéia, os espaços e ambientes em que essas personagens circulam, podem ser compreendidos como cenários em que a ação acontece. Geralmente, esses cenários são fixos, apenas os elementos de decoração sofrem mudanças e em raras situações temos o cenário acompanhando as personagens: é o caso de um velório, uma manifestação social ou um cortejo.

O cenário, compreende a mobília, a decoração, a disposição física e os outros elementos do pano de fundo que vão constituir o cenário e os suportes do palco para o desenrolar da ação humana, executada diante, dentro ou cima dele. O cenário tende a permanecer na mesma posição, geograficamente falando, de modo que aqueles que usem determinado cenário como parte de sua representação não possam começar a atuação até que se tenha colocado no lugar adequado e devam terminar a representação ao deixá-lo. Somente em circunstâncias excepcionais o cenário o acompanha (GOFFMAN, 2013, p.34).

Nos primeiros documentários feitos por celular¹³⁵, o cenário era qualquer espaço em que as pessoas estivessem ou realizassem algum tipo de atividade. Logo depois, os

¹³⁵ Por volta de 2006 surgiram os primeiros documentários feitos por celular. A princípio, os realizadores, pouco exploravam os recursos dos aparelhos e a participação da personagem. Em meados de 2008, os documentários começam apresentar maior duração de tempo, melhor qualidade técnica e estética, e as personagens tornam-se mais atuantes em cena.

realizadores passam a escolher o cenário de acordo com a narrativa. Por exemplo, no curta, *Sickiu verimanxi* (2008)¹³⁶, 03:00 minutos de duração, o diretor Igor Spacek escolhe a rua como cenário principal, por ser um ambiente que já faz parte da história e da rotina da personagem. Nesse cenário, encontramos Elvis de Atibaia, um vendedor de pamonhas que se considera a pessoa mais famosa de Atibaia, pelo fato de interpretar o cantor Elvis Presley. Essa personagem exemplifica a afirmação de Goffman (2013).

O vídeo começa com a personagem em primeiro plano, ela comenta sobre a fama na cidade como cover artístico. Afirma que, seu carisma e semelhanças com o rei do rock são o segredo do sucesso. Também fala sobre o trabalho como vendedor de pamonha. Durante o vídeo, canta a música, *It's now or never*, uma das mais famosas de Elvis Presley. Por não saber falar em inglês, a personagem pronuncia o nome da canção como sendo *Snow never*, essa é a maneira que ela encontra para falar e cantar em inglês (Fig. 29).

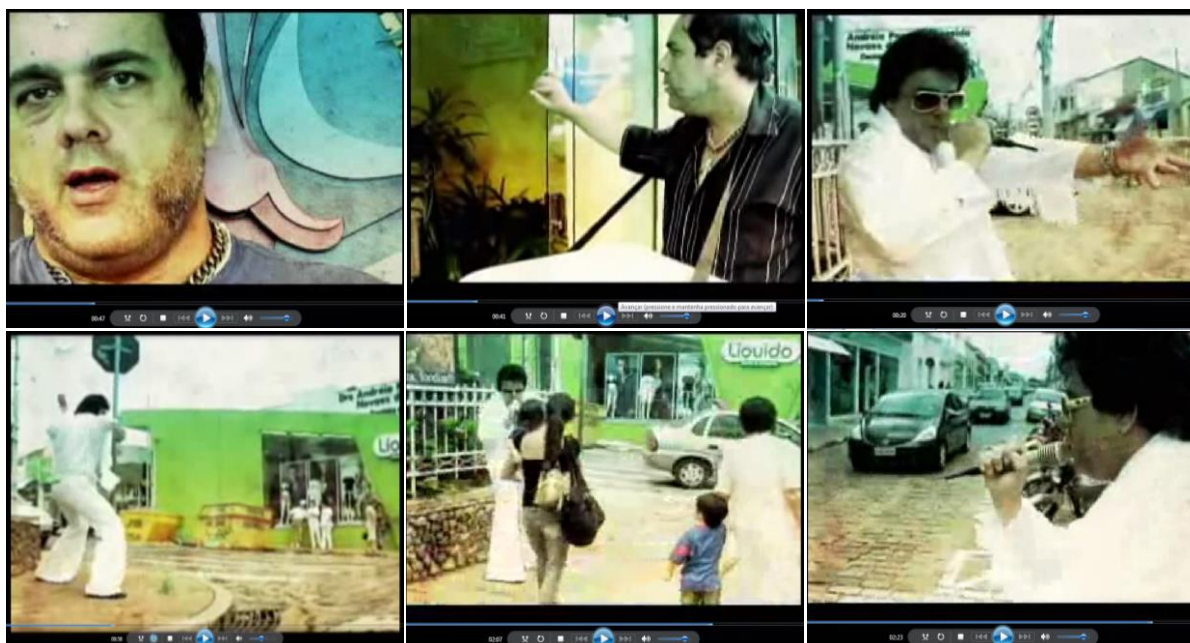
Atento a isso, o realizador do curta decide brincar com a situação e intitula o vídeo de *Sickiu Verimanxi*, esse é o modo como a personagem diz: *Thank you very much*. Ao término do vídeo, a personagem revela que o maior sonho é conhecer a casa em que morou seu grande ídolo. Contudo ao comentar sua realidade de vendedor autônomo, Elvis de Atibaia esboça seriedade e desinteresse.

Já quando fala sobre a atividade como cover artístico, as expressões corporais e o tom de voz adquirem entusiasmo e segurança, confirmando que a realização profissional ocorre quando está caracterizado como o rei do rock. O uso do figurino estimula a expor um comportamento descontraído, com ações irreverentes que dão vida a uma personagem ousada e extravagante, o oposto de sua personalidade.

Figura 29 – Cenas de *Sickiu verimanxi* ¹³⁷

¹³⁶ No festival Celucine, de 2008, o vídeo foi o segundo colocado na categoria de documentário.

¹³⁷ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=eCQKd12rQK8>. Acesso: 20 mar. 2017.



Fonte: Youtube

A personagem que o Elvis de Atibaia interpreta permite que ele incorpore uma personalidade mais dinâmica e envolvente. Mesmo aparentando ser comedido, ele consegue agregar duas personalidades, a dele e a da personagem que representa, quando necessário ele evidencia uma e esconde a outra. Isso ocorre, não só pelo fato de trabalhar como cover artístico e ser fã do Elvis Presley, mas principalmente, por acreditar na existência de semelhanças com o artista. O envolvimento é tão intenso que, além dele enxergar semelhanças, também acredita que consegue incorporar o espírito do músico, convergindo assim, sua personalidade com a personagem que representa.

De acordo com Goffman (2013) para alcançar esse nível de convergência entre indivíduo e personagem é necessário, dentre outras coisas, um intenso envolvimento, simpatia e percepção de semelhanças do indivíduo com a personagem. Acreditamos que, é este tipo de convergência que ocorre com a personagem do curta. Ela ao estar caracterizada de Elvis Presley faz convergir sua representação.

A personagem percebe que, para alcançar uma maior convergência de particularidades, é necessário estar cada vez mais próximo da personagem que interpreta. Para isso, aumenta o número de apresentações na cidade, tornando o contato mais frequente com a

personagem que interpreta. Devido a essa aproximação, ela começa acreditar que incorpora o espírito de Elvis Presley, por isso, as apresentações são tão verdadeiras e intensas.

De certo modo, a personagem que o Elvis de Atibaia representa é a extensão do que ele deseja ser, mais por algum motivo, a vida ou a rotina o impede de agir de maneira mais extrovertida, leve e extravagante. Por isso quando está caracterizado ele demonstra mais entusiasmo e auto-confiança, tem a oportunidade de se transformar numa figura divertida, espirituosa, sedutora.

É comum que, em alguns casos o indivíduo tenha dificuldades de se desassociar da personagem que representa, e à medida que o tempo passa, as semelhanças tornam-se mais aparentes e autênticas, gerando surpresa e admiração no público. Existe quem aja por diversão, outros por afeto, simpatia ou necessidade. Cada indivíduo encontra um modo particular de expor tanto sua personalidade pessoal quanto suas personagens, que muitas vezes, parecem tão reais que até confundem quem as vê.

Em outras situações, encontramos quem se distancie de qualquer tipo de envolvimento e representação com uma personagem, comportando-se o mais natural possível. Juma Afulahi, é um exemplo, ele que durante anos lidera uma tradicional cerimônia religiosa em que garotos moçambicanos da comunidade Muzuane passam por uma etapa de iniciação, um tipo de ritual de passagem da infância para a juventude. Durante quase um ano, Juma Afulahi prepara meninos através de vários exercícios, alguns difíceis e rigorosos, como afirma durante o documentário (Fig. 30).

Juma Afulahi, é personagem do curta de mesmo nome (2008), dirigido por Bruno Profeta, com 03:00 minutos de duração. O vídeo mostra a relação de afeto de um idoso moçambicano com seu povo. Quando criança, ele se muda com a família para a comunidade de Muzuane, lá ajuda na criação dos irmãos e aprende alguns ofícios. Ao falar sobre a preparação dos meninos, se mostra bastante confiante e acredita ter nascido com o dom de orientar os pequenos moçambicanos. Também afirma que não cobra pagamento das famílias dos garotos, o que deseja é o bem deles.

O vídeo começa com a imagem de uma mata, crianças cantam uma música em um dialeto africano, homens tocam pequenos tambores e dançam em círculo. Em seguida, surge a personagem comentando sobre o ritual e a saudade que as famílias sentem dos filhos. São

famílias de diversas tribos que entregam seus filhos aos cuidados da personagem, depois de um ano, chega o momento dela devolvê-los as suas casas.

O curioso é que, a personagem calcula o tempo de preparação dos meninos com tempo de amadurecimento dos cajueiros. A espontaneidade da fala e dos gestos da personagem, desperta bastante atenção, ela que parece não se incomodar com a câmera e age como se estivesse em uma divertida conversa informal entre amigos.

Figura 30 - Cenas de *Juma Afulahi* ¹³⁸



Fonte: Youtube

A espontaneidade, leveza e autoconfiança com que age a personagem, além de prender nossa atenção, também nos faz querer saber mais sobre ela. Uma figura que visivelmente apresenta pouca escolaridade, mais ao mesmo tempo, dispõe de grande sabedoria, afeto, compromisso e respeito. Por mais que, o ritual seja um assunto interessante, logo se transforma em tema secundário, e o foco passa a ser a alegria, a simplicidade e a humanidade da personagem.

¹³⁸ Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=sO-O0s_Kb58. Acesso: 20 mar. 2017.

Essas características que regem as ações da personagem nos prendem à narrativa nos fazendo querer ouvir um pouco mais sobre ela, sobre sua vida, seus sonhos, dificuldades, etc. Vale ressaltar que, o vídeo apresenta uma diversidade de planos onde todos são interessantes, também possui uma dinamicidade na passagem das cenas. Ao que parece, o cinegrafista absorveu a leveza e a espontaneidade da personagem e as transferiu para as imagens, seja para o leve balanço da câmera, para o plano geral do rio ou para o close nos pés dos meninos dançando.

Uma das características do documentário biográfico feito por celular é que geralmente, a personagem retratada é quem conduz a narrativa. O realizador tendo em mãos as informações sobre a personagem opta por tratar do assunto principal, no caso dos documentários que citamos, o foco da narrativa está direcionado para o trabalho que as personagens desenvolvem.

Já quando, o documentário aborda um tema aberto e que envolve grupo de pessoas (como a história de um lugar ou a tradição de um povo), temos a presença de um número maior de personagens, podemos citar como exemplo dois vídeos. O primeiro, é o curta, *Invisíveis* (2009), com 03:05 minutos de duração, dirigido por Tânia Brasil, Maria Aurélia Faria e Carlos Portella, que discute sobre trabalho informal e nele três personagens (vendedora de loja, pipoqueiro e vigia de estacionamento) respondem a seguinte pergunta: você acha que as pessoas percebem sua presença?

Todas as personagens afirmam que sim, no entanto, as imagens revelam que elas são notadas apenas nos momentos em que as pessoas necessitam de seus serviços, quando alguém deseja comer pipoca, comprar uma roupa ou estacionar o veículo. Caso contrário, são invisíveis aos olhos de quem transita pela rua.

O segundo, trata-se do documentário *Contrato de amor* (2012), com 03:00 minutos de duração, dos diretores Camilo Rodriguez, David Vigué, Leonor Jiménez e Thais Fernandes, ele aborda uma tradição da cidade Santiago de Cali, na Colômbia, em que homens redigem documentos e cartas em uma praça da cidade. O documentário começa com a imagem de uma das personagens¹³⁹ escrevendo uma carta que formaliza um namoro. O depoimento de cada personagem é intercalado com a escrita da carta, que tanto abre o vídeo, como o encerra (Fig. 31).

¹³⁹ Todas as personagens são homens, eles aparentam ter entre 40 e 60 anos.

Ao todo, temos quatro personagens, a primeira explica os valores cobrados por cada carta e documento. A segunda diz que é importante estar apaixonado para poder escrever uma carta com bastante inspiração e afeto. A terceira, afirma que a inspiração está nas pessoas que as procura para escrever as cartas. Geralmente, são pessoas apaixonadas que desejam se declarar, ou que estão sofrendo por amor, mas não sabem o que dizer para recuperar a pessoa amada. A última personagem diz que o trabalho que elas realizam é, na verdade, um tipo de assessoria, já que, muitas das pessoas que as procuram não têm vocação para expressar seus sentimentos.

Figura 31 - Cenas de *Contrato de amor*¹⁴⁰



Fonte: Youtube

Através do ofício essas personagens além de contribuir com várias pessoas, elas também mantêm viva uma atividade que é tradição na cidade. Demonstram satisfação com o trabalho que realizam, uma delas considera importante estar apaixonada para que possa escrever as cartas com mais sentimento, pois compreenderá melhor o que sentem as pessoas que precisam de uma carta de amor.

¹⁴⁰Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=TdZT1ulc_1g. Acesso: 21 mar. 2017.

O documentário não expõe informações sobre os remetentes ou destinatários das cartas, também não há comentários sobre os conteúdos das cartas e nem quanto ao número de relacionamentos que foram reatados. Sabemos apenas que, o principal propósito das cartas é tentar manter vivo o amor entre as pessoas. O vídeo também não revela o nome das personagens, com isso, não sabemos quem são, mais o que são e o que representam para a cidade. Estamos diante de pessoas que realizam uma atividade que demanda atenção, respeito e compreensão com o outro, esteja o outro a procura de um documento ou de uma carta de amor.

Diferente de outros documentários, *Contrato de amor* (2012) aborda dois temas principais, que a todo instante se cruzam na narrativa. O primeiro refere-se ao trabalho que as personagens realizam na praça (redigindo cartas e documentos). O segundo trata-se das cartas e a importância que elas têm, tanto para quem as escreve quanto para quem as deseja receber. Podemos dizer que, as cartas fazem parte de quatro histórias: a das personagens, das pessoas, da praça e da cidade. Com isso as compreendemos como sendo um tipo de personagens secundárias, que acompanham e estimulam as ações das personagens principais e também levam diversas pessoas a irem até a Praça dos Poetas e lá abrirem o coração e declarem suas histórias de amor.

Nos três documentários, os realizadores preferem focar no que consideram ser mais interessante, que são as atividades que as personagens realizam. À medida que elas falam sobre si, obtemos informações chaves que ao término do documentário nos proporcionam uma melhor compreensão da personagem.

Cada detalhe ou informação, por mais simples que seja, pode revelar muito sobre uma personagem, basta ficarmos atentos às pistas que a narrativa apresenta e observarmos com cuidado todas as falas, gestos e ações. Muitas vezes, são nas ações mais discretas que encontramos respostas sobre o todo da personagem. Por isso, precisamos considerar toda ação importante, pois qualquer uma delas pode nos ajudar a compreender e caracterizar a personagem.

3.3 Animação - O coelho e o universo de Dot

Animação¹⁴¹ é um dos gêneros do audiovisual que cria a ilusão de dar vida e movimento a desenhos, imagens, objetos e personagens estáticos. Quando se trata de personagens, elas podem surgir de diversas formas, entre elas, a humana, ou como fenômenos da natureza, objetos e animais (também conhecidos como personagens antropomórficos e a elas são atribuídas características humanas). Stop motion¹⁴², animação 2D e 3D, são algumas das técnicas utilizadas na animação e através delas são construídos cenários, objetos, personagens e elementos como luzes, cores, sombras, etc.

Quando criança, assistimos a dezenas de filmes de animação e ficamos encantados com todas as histórias e personagens. Em alguns momentos até desejamos fazer parte desse universo mágico e através dele ser várias personagens e viver as mais diferentes histórias de ação, aventura, fantasia, mistério. Mesmo na fase adulta, muitas animações continuam a nos encantar e a estimular nossa imaginação e criatividade.

Recentemente, as animações¹⁴³ também passaram a ser produzidas por celular e através de suas personagens somos levados a conhecer um novo universo cheio de surpresas, curiosidades e descobertas. Nessa nova produção audiovisual encontramos com frequência três tipos de personagens: realista, dramática e antropomórfica. Muitas são criadas por meio de recursos técnicos como à animação 3D (feita digitalmente por computador), ou stop motion, como é o caso do curta Dot (2010)¹⁴⁴, com 01:37 minutos de duração, produzida pelo estúdio Aardman Animations (Fig. 32).

Segundo, o Book of Guinness World Records¹⁴⁵, o curta Dot é a primeira animação em stop motion com a menor personagem do mundo, medindo apenas 9mm de altura. No total, foram confeccionadas cinquenta versões da personagem, todas em posições diferentes. Primeiro, a personagem foi desenhada a mão, logo depois, moldada com massa de modelar,

¹⁴¹Provém do latim “anima” que significa alma ou sopro de vida. É a arte de animar, de dar vida e movimento a um desenho, objeto, imagem, etc. Disponível em: <http://www1.ci.uc.pt/iej/alunos/2001/Panoramicaweb/naimacao.htm>. Acesso em: 14 mai. 2017

¹⁴²É uma antiga técnica de animação que utiliza fotografias de objeto, cenário ou personagens movimentados e fotografados quadro a quadro, para simular movimento. *A noiva cadáver* (2005) de Mike Johnson e Tim Burton, é um exemplo de filme que utiliza essa técnica.

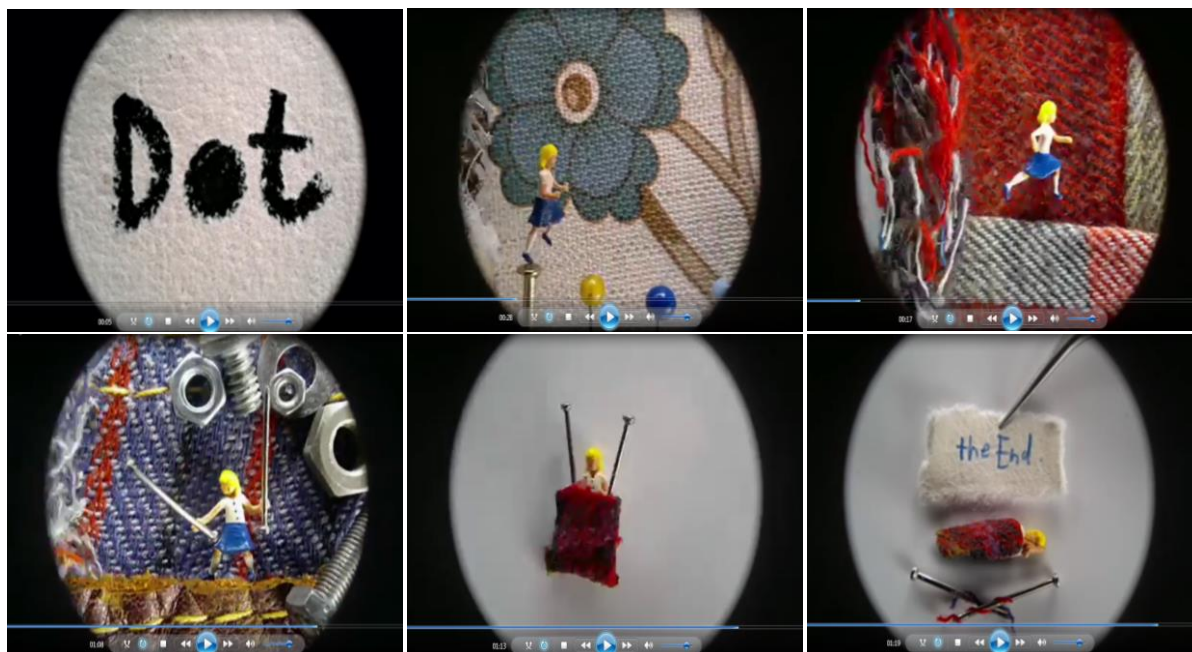
¹⁴³As primeiras animações feitas por dispositivos móveis surgem a partir da 2ª geração (2009 a 2011).

¹⁴⁴O vídeo conta a história de Dot, uma menina que acorda em um mundo mágico feito de retalhos, moedas e alfinetes. A Nokia resolveu patrocinar o curta com o intuito de divulgar a câmera de vídeo do celular Nokia N8. Na época, com resolução de 12MP, considerada uma das melhores do mercado.

¹⁴⁵Disponível em: http://www.cienciahoje.org.br/noticia/v/ler/id/3277/n/pequena_ideia/Post_page/7. Acesso em: 20 mai. 2017

renderizada e impressa em impressora 3D, por último, presa a uma haste de metal e pintada individualmente¹⁴⁶.

Figura 32 – Cenas de *Dot*¹⁴⁷



Fonte: Youtube

O vídeo começa com a imagem (desfocada) de um círculo branco e o nome do curta escrito na cor preta. Em seguida, a imagem entra em foco e surge a palavra *Dot* (nome do vídeo e também da personagem) escrita em um tecido branco e com leves ranhuras. De repente, o círculo começa a girar e a aproximar-se da tela, (movimento semelhante ao zoom in) dando ênfase à vogal “o” da palavra *Dot*. A letra em destaque assemelha-se a um tipo de portal que serve para a entrada da personagem (ela aparece voando dentro da vogal e depois cai direto em um tecido) no universo mágico do curta.

¹⁴⁶Devido ao tamanho da personagem e dos objetos do cenário foi utilizada nas gravações uma lente de microscopia acoplada a um celular. Essa lente também conhecida como lente CellScope foi criada pelo Professor Daniel Fletcher, da Universidade de Berkley, na Califórnia. O principal objetivo é detectar doenças em países pobres, através dela é possível ver imagens de amostras de células. O aparelho usado nas gravações é um Nokia N8, com câmera de vídeo de 12MP. A Nokia é a principal patrocinadora do curta. Disponível em: <http://www.misscaffeeine.com.br/design/conheca-o-mini-mundo-de-dot-a-menor-animacao-stop-motion-do-mundo/>. Acesso em: 22 mai. 2017.

¹⁴⁷ Disponível em: <https://filmow.com/dot-t26380/trailers/117038/>. Acesso em: 23 mai. 2017.

Ao cair no tecido de flanela, ela dorme e só acorda quando escuta um forte barulho, trata-se do tecido se autodestruindo e derrubando tudo que há pela frente. A personagem se assusta e rapidamente começa a correr. Durante a fuga, ela de maneira valente, ligeira e destemida, se esquivava de moedas e pedras, pula em cima de agulhas e alfinetes e voa pendurada em uma abelha e em um ramo de flores. A cada tentativa de fuga, o vilão que a persegue mostra-se forte e ousado.

Mesmo cansada de correr, a pequena Dot não desiste de continuar tentando e numa ação de bravura ela agarrar dois pregos e os utiliza como se fossem duas espadas. Ela então, engalfinha-se com o vilão e ao dominá-lo o transforma em um cobertor que ela mesma utiliza para proteger-se do frio. Por fim, o foco se distancia mostrando o quanto a personagem e os objetos são pequenos e que o vídeo é gravado com um celular acoplado a uma lente microscópica.

O curta é gravado em plano sequência, com pouca profundidade de campo, raros movimentos de câmera, sem diálogos e faz uso contínuo do plano geral com foco na personagem e nos objetos. Em virtude do tamanho da personagem, não são mostradas as expressões faciais, todas as emoções são transmitidas através de gestos corporais principalmente por meio de sons transmitidos pela personagem.

Por exemplo, quando é surpreendida pelo tecido de flanela, ela emite um barulho de susto, já quando está cansada libera uma série de sons ofegantes. Devido à variedade de sons, a trilha sonora é composta de poucos instrumentos e opta por um ritmo leve e divertido, visto com frequência em filmes de aventura e fantasia.

Através dos sons e barulhos explorados na narrativa descobrimos o que a personagem sente e quais as futuras ações, a exemplo, da cena em que ela faz um barulho de irritação e supomos que está farta de fugir e logo tomará coragem para enfrentar o vilão. Consideramos essa efervescência sonora tão interessante que decidimos fazer a seguinte experiência: em um primeiro momento assistimos o curta como é de costume, com olhos direcionados à narrativa e atentos para a personagem.

Em seguida, assistimos novamente o curta, porém com os olhos fechados e durante a exibição identificamos algumas emoções, como o medo e a raiva. Também sentimos o contato da personagem com objetos e elementos do cenário, a exemplo da abelha e dos pregos. À medida que ouvíamos os sons, nos distanciávamos das imagens que havíamos assistido

anteriormente e curiosamente fomos sendo levados a construir imagetivamente uma nova narrativa, com novos personagens, novos cenários, conflitos e desfechos. O espectador que desejar fazer esse exercício sonoro certamente desfrutará de uma experiência interessante e divertida.

Além dessa efervescência sonora, o curta desperta nossa atenção para a presença de outros aspectos que existem na narrativa, por exemplo, Dot (nome da personagem) é uma palavra inglesa que em português significa *ponto*; segundo o dicionário Aurélio, a palavra ponto pode significar - furo que se faz com uma agulha num tecido; pequena porção no espaço; menor unidade de uma imagem digital; render-se ao adversário ou colocar ponto final em uma situação, entre outros sentidos.

Nas primeiras cenas, notamos a presença de dois pontos, o primeiro refere-se ao círculo branco (que abriga o título), já o segundo ponto, trata-se da vogal “o” pertencente à palavra Dot. Ambos os pontos, estão conectados entre si e juntos atraem nosso olhar para um terceiro ponto que é a própria personagem, ela surge dentro da vogal “o” e através dessa letra portal a personagem é transportada para um universo mágico feito de moedas, cabeças de alfinetes e botões, que são representações de círculos pequenos.

Outra alusão a presença do ponto refere-se do tamanho da personagem, ela que é vista como a menor figura no universo que habita, por alguns instantes parece um discreto ponto em movimento, um ser minúsculo que corre, pula e voa. Chegamos até a pensar que, por ser tão pequena ela teria uma série de dificuldades para enfrentar o antagonista, no entanto, graças ao seu tamanho ela entra em pequenos espaços, pula em objetos minúsculos e até voa em uma abelha, e mesmo sendo menor que o antagonista, ela bravamente o domina e coloca um ponto final na história.

Uma das mensagens do curta é que a nossa força não provém da capacidade física e sim da nossa vontade indomável (Mahatma Gandhi), e que não importa o tamanho da nossa altura mais o tamanho de como nos vemos (Fernando Pessoa). A maneira como cada um se vê, influencia na capacidade de lidar com as adversidades, e até mesmo, de valorizar as conquistas e os momentos vividos.

Enquanto que, no curta Dot a personagem age de maneira corajosa e destemida, no vídeo *Bárbara* (2009)¹⁴⁸, com 01:00 minutos de duração, a personagem age triste e solitária. O diretor, Maurício Lídio, utiliza a boneca Barbie¹⁴⁹ como personagem do vídeo e através dela aborda o tema da solidão, desespero e angustia. O vídeo começa com a Barbie e o Ken, em uma mesa, nela alguns pratos, entre eles um bolo de aniversário, enquanto apreciam o jantar, assistem a programas televisivos. Ao término da refeição, Barbie vai ao quarto, pega na penteadeira um cartão de aniversário que a parabeniza pelos 50 anos de sucesso, se olha no espelho e começa a chorar. Em seguida, a personagem segura uma corda, vai até a sala de jantar e nesse ambiente, que antes foi palco de um jantar, ela comete suicídio (Fig. 33).

Figura 33 – Cenas de *Bárbara* ¹⁵⁰



Fonte: Youtube

¹⁴⁸O vídeo conquistou oito prêmios, entre eles, internacional Up to 3' no Brazilian Film Festival of Toronto Canadá (2010). Disponível em: <https://afonica.wordpress.com/about/>. Acesso: 24 mai. 2017.

¹⁴⁹Em 2009 (mesmo ano do vídeo) a boneca Barbie comemorou 50 anos. O nome Bárbara, além de intitular o vídeo é também o verdadeiro nome da primeira versão da boneca. Trata-se de uma homenagem de Ruth Randler, criadora da boneca, criada para a filha Bárbara. Disponível em: <https://www.terra.com.br/vida-e-estilo/mulher/confira-50-curiosidades-sobre-os-50-anos-da-barbie,ea086ee9f9e27310VgnCLD100000bbcecb0aRCRD.html>. Acesso: 24 mai. 2017.

¹⁵⁰Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=V_UAf0Zv2zM. Acesso: 25 mai. 2017.

As primeiras imagens (do jantar e da TV) surgem intercaladas, ora mostram as ações das personagens, ora os programas televisivos (*O bicho vai pegar* e *Os caminhos da bíblia*), um deles trata de um programa religioso que discute sobre o autoflagelo. A personagem é colocada em ambientes com pouca luz, com diversos objetos, como revistas, espelhos, maquiagens, roupas, etc. Ela também é colocada distante da personagem masculina (namorado Ken). Além disso, a pouca luminosidade e o excesso de objetos a sua volta provoca uma sensação de superficialidade, desequilíbrio e sufocamento.

A trilha sonora, *Sonata ao luar*, de Ludwig Van Beethoven, potencializa as ações da personagem, ela que a todo momento age de maneira pensativa, deprimida e inconsolável. Ao pegar uma corda, descobrimos que a angústia e o desespero são maiores do que imaginávamos e que seus passos lentos e inseguros (rumo à sala de jantar) provam o quanto está sendo difícil aceitar a decisão que tomou. Mesmo assim, a personagem não desiste de colocar ponto final no sofrimento.

Mesmo dispondo de curto tempo, o realizador consegue construir uma narrativa criativa e com uma forte carga dramática. Para isso, ele opta pelo distanciamento das personagens e por uma série de planos fechados, com pouca profundidade de campo, ausência de luz e excesso de sombras. Tudo isso, não só reforça a tensão narrativa como também revela o nível de infelicidade da personagem.

No vídeo *Bárbara* (2009), as personagens agem de maneira independente e distante, já na animação *Knock, Knock* (2014)¹⁵¹, com 02:26 minutos de duração, as personagens interagem entre si, muitas vezes, a ação de uma interfere e impulsiona a ação da outra. A narrativa se passa na tela de sete iPhones, dois tablets e três notebooks que surgem um após o outro. O vídeo conta a história de um coelho (personagem antropomórfica) apaixonado por uma mulher que luta para reconquistá-la (Fig. 34).

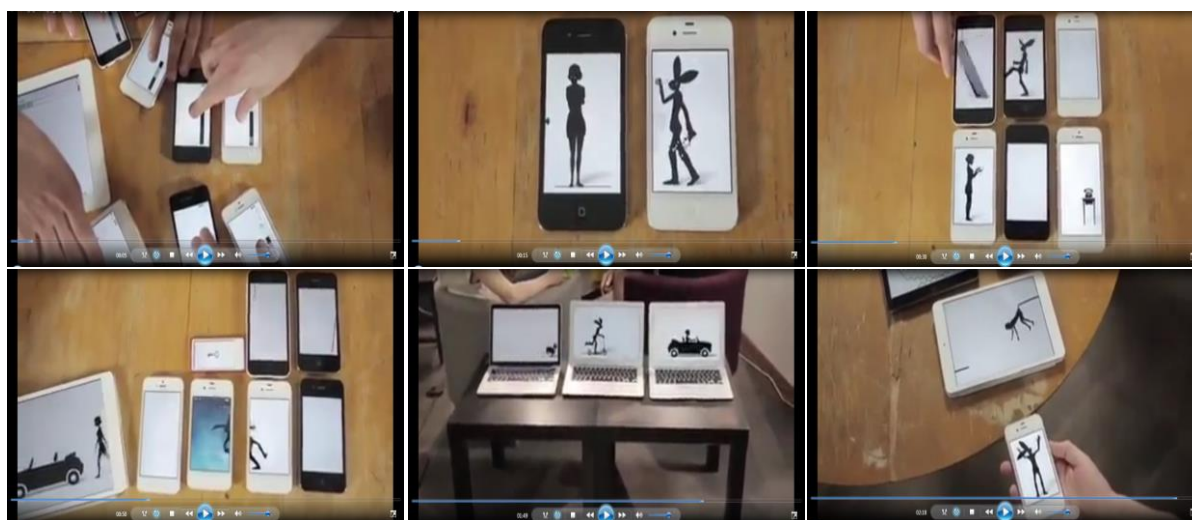
Para o diretor do curta, Andrew Kovaliov¹⁵², o grande desafio foi a sincronização dos dispositivos e a captação em plano sequência. O diretor lembra que, foram oito meses de

¹⁵¹A animação trata-se de um clipe da banda ucraniana Brunettes Shoot Blondes para divulgação a música Knock, Knock (mesmo nome do vídeo). Foram utilizados 14 aparelhos, entre Notebooks, Tablets, iPhones e iPads da Apple. No Youtube, até maio de 2017, o vídeo havia alcançado 9.216.369 visualizações. Disponível em: <http://www.b9.com.br/51775/web-video/14-dispositivos-apple-exibem-animacao-em-um-curioso-video-clipe/>. Acesso: 26 mai. 2017.

¹⁵²Disponível em: <http://axismundieditora.com/incrivel-animacao-com-iphones-e-ipads/#.WTczlZLyth0>. Acesso em: 26 mai. 2017.

trabalho intenso e dois dias antes da gravação foram feitos dezenas de testes com os aparelhos. Já segundo o animador, Eugene Shkolnyi, durante a construção do roteiro foi criado um plano de produção dividido em duas seções e cada uma delas priorizava uma parte da narrativa. Shkolnyi recorda que, só foi possível sincronizar os aparelhos porque eles possuíam o mesmo sistema operacional.

Figura 34 - Cenas de *Knock, Knock* ¹⁵³



Fonte: Youtube

O vídeo começa com os aparelhos em cima de uma mesa e à medida que a narrativa discorre a câmera mostra cada um deles. De início, temos em plano geral a imagem dos nove aparelhos. Em seguida, a câmera dá um zoom e foca em apenas dois celulares. No primeiro, vemos a mulher em pé e com aparência irritada, já no segundo, temos um homem com cabeça de coelho (personagem antropomórfica), em frente à residência da mulher, ele segura um buquê de flores e fuma um cigarro. Ao bater na porta, percebe que mulher não vai atender, e então, decide invadir o lugar.

É quando a mulher se assusta e começa a fugir, passando por várias portas, subindo e descendo escadas, pegando elevador, dirigindo carro e realizando diversas façanhas. Em uma das tentativas de fuga, ela sofre um acidente e fica pendurada a uma haste. Ao vê-la em perigo, a personagem antropomórfica sinaliza que a melhor solução é a mulher tentar se soltar

¹⁵³ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=3S28z9oGwDM>. Acesso: 28 mai. 2017.

e pular nos braços dela, sem outra opção, ela segue o conselho. O curta termina com as personagens juntas e o celular sendo guardado no bolso de um homem.

Durante a passagem de uma tela para a outra, as personagens têm os corpos fragmentados em pequenas partes, outras vezes, faltando pedaços, sendo levemente distorcidos e aparentemente encaixados durante a aproximação dos aparelhos, semelhantes a um quebra cabeça que é montado à medida que as peças surgem e são colocadas próximas uma das outras. Ou seja, além da constante interação entre as personagens, os próprios dispositivos também interagem e se comunicam entre si. Como se não bastasse tanta ousadia, o vídeo ainda é gravado em plano sequência e com câmera na mão, tornando-se ainda mais criativo e surpreendente.

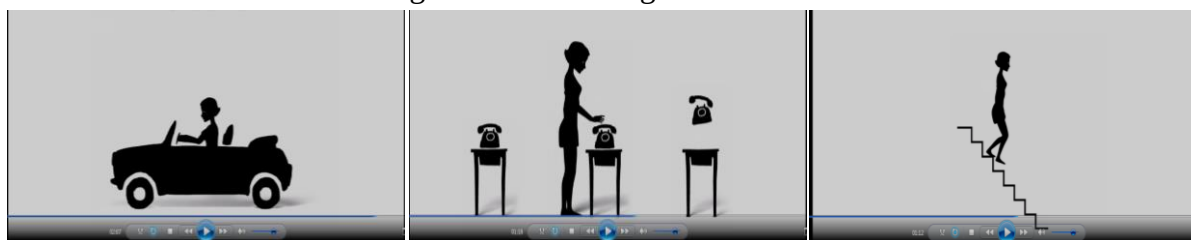
Com isso, temos uma narrativa que se desenvolve em múltiplas telas (tablet, notebooks, iPhones), que estão conectadas entre si e em cada uma delas há partes que compõe um todo. Em cada dispositivo há apenas um único objeto (por exemplo, uma chave, um telefone, etc.), à medida que o objeto surge, compreendemos que, ele pode originar e desencadear uma nova narrativa, que por sua vez se difere da anterior que já assistimos. Por exemplo, através da imagem da chave podemos criar uma história em que as personagens estão presas em telas diferentes e para ficarem juntas terão que passar a chave de uma para outra.

Outra possibilidade de descobrir e apreciar uma narrativa diferente da que vemos, é assistir o curta a partir do surgimento aleatório dos dispositivos, pois como eles surgem um após o outro, é possível acompanhar a narrativa a partir de qualquer ponto do nosso interesse, de qualquer aparecimento de um novo dispositivo. Com isso, temos diferentes começos e inéditas compreensões da mesma narrativa. O que possibilita essa experiência é o fato da narrativa ser desenvolvida através de vários dispositivos que se encaixam à medida que surgem, funciona como um quebra cabeças onde o aparecimento de cada peça completa o todo.

Ao refletirmos sobre a narrativa entendemos que nas primeiras cenas há indícios de uma relação entre as personagens e por algum motivo ocorre algum desentendimento entre elas. A insistência e a impulsividade com que age a personagem antropomórfica é um dos motivos que leva ao conflito e faz com que a personagem feminina só aceite aproximação quando corre risco de vida. Nesse momento, a personagem antropomórfica age com cautela,

na tentativa de reconquistar a mulher. A própria trilha sonora que embala a narrativa fala sobre a separação de um casal e a tentativa do namorado em reconquistar a amada. A personagem feminina possui características físicas que remetem a uma pessoa frágil e delicada, já as suas ações revelam uma personalidade forte e decidida. Observamos o modo ligeiro como corre, encontra as saídas (correndo, atravessando portas, dirigindo carro, etc.) e se defende da personagem antropomórfica (Fig. 35).

Figura 35 – Personagem feminina



Fonte – Youtube

Já a personagem antropomórfica, desde o início age de maneira impulsiva, um exemplo, é a cena em que chega a casa da namorada e antes de chamá-la, sacode o corpo como se preparasse para se fortalecer para um embate depois, pisa em um cigarro e segura firme um buquê de flores. Ao não ser atendida, joga fora as flores e invade a casa derrubando a porta com um chute. A princípio, as flores dão a impressão de tratar-se de uma pessoa romântica, no entanto, rapidamente as ações revelam o contrário. Ao notar que a namorada corre risco de vida, então decide mudar de comportamento, partindo de uma figura impulsiva para uma atenciosa e preocupada (Fig. 36).

Ao surgir nas telas dos dispositivos, a personagem antropomórfica logo rouba a cena e nos gera uma série de curiosidades, entre elas, o por que de ter uma cabeça de coelho em um corpo de homem? Ao investigarmos sobre os realizadores descobrimos o motivo, o coelho é um tipo de mascote para a banda ucraniana. Seu jeito malandro, invasivo, ousado e apaixonado nos leva a querer acompanhá-lo a cada ação.

Figura 36 – Personagem antropomórfica



Em algumas histórias infantis e desenhos animados o coelho é uma figura que apenas salta e devora muitas cenouras, já em outras obras ele adquire características psicológicas humanas. No curta, por exemplo, temos um coelho que age de maneira precipitada e que a todo o momento luta para conquistar a amada. Já no filme, *Zootopia: essa cidade é o bicho*¹⁵⁴, temos uma coelha cautelosa e cheia de sonhos. Seja filmes de curta ou longa duração, coelho ou coelha, personagem antropomórfica ou não, o fato é que, o coelho é animal visto em desenhos animados (coelho Pernalonga, por exemplo), histórias em quadrinhos, literatura, filmes, etc.

De modo geral, as animações feitas por celular apresentam desde temas do cotidiano até histórias de fantasia e aventura, como em *Dot*, (2010). São obras que exploram poucos movimentos de câmera, optam por enquadramentos fechados; não fazem uso de diálogos; a trilha sonora acompanha toda narrativa; o stop motion e a animação 3D são as técnicas mais utilizadas; o drama e a aventura são os principais gêneros e a narrativa costuma ser linear, construída com início, meio e fim.

As personagens agem de acordo com o gênero da narrativa. Se estivermos diante de uma aventura, vamos ver a personagem sendo impulsionada a agir com dinamismo, esperteza e agilidade, como em *Dot* (2010) e *Knock, Knock* (2014). Ao assistirmos a um drama, ela terá ações mais pausadas e reflexivas, e assim por diante. Também percebemos que, mesmo não sendo uma regra, as personagens têm alcançado uma solução ao fim da narrativa, em *Dot* (2010), a personagem vence o vilão; em *Knock, Knock* (2014) as personagens fazem as pazes; e em *Bárbara* (2009) a personagem acaba definitivamente com o sofrimento e a solidão que sente.

3.4 A personagem acima dos gêneros

Para compreender essa nova personagem traçamos um percurso que se inicia com uma contextualização da produção audiovisual por celular, o aparecimento da personagem e suas principais tipologias. Essas reflexões estão no primeiro capítulo, *O vídeo celular e a personagem*, no qual citamos vídeos de curta e longa duração, festivais e tratamos a cerca do

¹⁵⁴ A animação é uma produção dos estúdios Walt Disney lançada em 2016 e teve a direção dos cineastas Byron Howard e Rich Moore.

surgimento de gerações e dos conceitos de mídia móvel, microcinema, imagem volátil e anti-personagem.

No segundo capítulo, *Do registro catalográfico a gerações do vídeo*, abordamos a evolução dos vídeos de acordo com as três gerações. No terceiro e último capítulo, *A personagem no vídeo celular*, selecionamos dez vídeos, datados de 2008 a 2014, de origem nacional e estrangeira, nos gêneros: ficção, documentário e animação. Através deles analisamos o modo de ação da personagem, como interage em cena e enfrenta o conflito em cada um dos gêneros. Com isso, conseguimos vislumbrar de maneira mais ampla o surgimento e a evolução da personagem que num primeiro instante, por desconhecer esse novo meio narrativo, opta por manter-se resguardada, mais assim que encontra os recursos tecnológicos favoráveis começa a explorá-los e a se desenvolver na narrativa.

Marcada por limitações tecnológicas, a personagem do vídeo celular se mostra para o realizador como uma figura objetiva e com grandes possibilidades criativas. O realizador entusiasmado com a possibilidade de produzir vídeos com o celular abraça o de desafio de expandir a personagem em suas produções. Ao longo dos primeiros vídeos, percebemos que os gestos quase indecifráveis e as manifestações isoladas da personagem revelam suas principais características e intenções.

Trata-se de uma figura objetiva, de poucos gestos, suas ações são discretas e pontuais, de olhar expressivo e sentimento intenso, opta pelo silêncio ou por falas curtas; comportam posturas antagônicas entre, interação, distância, entrega e fuga. Com a evolução dos aparelhos, a personagem ganha diversidade em seus contornos e evoluem na narrativa. A personagem passa a se delinear sob novas ideias e vive situações diversas que as fazem crescer em cena.

A personagem do vídeo celular não vive amores tórridos, não conquista bens materiais, não dá a volta ao mundo ou cria fórmulas mirabolantes de sucesso, as intenções que lhe são atribuídas são cotidianas e mais imediatas. Sua busca consiste em entender a si mesma, enfrentar medos pessoais, conquistar quem ama, reatar laços desfeitos, cessar um sofrimento ou simplesmente controlar os impulsos e corrigir pequenos vícios. De certo modo, a personagem anseia alcançar é muito parecido com o que muitas vezes queremos ao longo da vida. Isso faz termos uma rápida identificação. Ao vê-la, reconhecemos nela, algo nosso, e até recordamos de momentos vividos ou perdas que tivemos.

Por exemplo, quando assistimos a personagem de *Como as nuvens são* (2011) podemos recordar momentos de nossa história, lembranças da infância, relações de afeto com familiares e da dificuldade de diálogo com parentes, amigos ou conhecidos (Fig.37). Ou então, quando nos deparamos com o conflito amoroso entre as personagens de *A palavra mais difícil* (2009) podemos ver que há algo parecido com o que já vivemos ou observamos ao nosso redor (Fig. 38). Estamos diante de personagens que se inspiram no cotidiano, na curiosidade humana, no movimento de pessoas, no burburinho de ambientes, na intensidade de olhares e nas brevidades de sorrisos, nas ações criativas de uma criança, consequentemente, inspiram-se no meu ou no seu modo de ser e agir. Ao nutrir-se das inspirações cotidianas e pautar-se nas ações humanas, a personagem torna-se mais real, aproxima-se de nós e torna-se naturalmente mais cativante.

A personagem do vídeo celular não se preocupa em evidenciar qualidades e habilidades, ao contrário, mostra-se consciente quanto as suas capacidades e limitações, a depender da narrativa tanto se desnuda em cena como se camufla. Quando depara-se com o conflito, a personagem exerce ações que expõem o seu nível de medo, instabilidade e anseios, já ao sentir-se segura externaliza força, coragem, habilidades e espertezas. Em uma curta duração de tempo é possível acompanhar gradações rápidas no comportamento da personagem.

Figura 37 – Cenas de *Como as nuvens são* ¹⁵⁵



Fonte: Youtube

Figura 38 – Cenas de *A palavra mais difícil* ¹⁵⁶



Fonte: Youtube

Em vídeos de média ou longa duração, a personagem dispõe de uma maior duração de tempo para agir em cena, se envolver com conflitos e expor ações e reações; diferente dos vídeos feitos por celular, em que a personagem dispõe de um menor tempo e espaço impedindo-a desempenhar muitas ações e falas. Qualquer pequena ou até mesmo a falta de reação diante de um conflito pode resultar da estrutura curta da narrativa ajustada ao aparelho celular. Também é interessante observar os detalhes, tais como; mudanças de humor, falas curtas, expressões ligeiras, ações despretensiosas, interação, etc. A personagem do vídeo celular exige um olhar atento em meio a mobilidade. No caso de queremos saber mais sobre a personagem é interessante acalmar o passo, relaxar o corpo e observá-la.

Devido a curta duração do vídeo, a personagem precisa entrar rápido na narrativa e ir direto para o conflito que deverá enfrentar, mas não necessariamente resolver. O fato da personagem não solucionar o conflito, completar uma determinada ação, não a define como sendo boa ou ruim, a dinâmica descreve o modo como ela age e percorre na narrativa, são variantes que quando bem executadas podem apresentar uma personagem interessante. Quanto mais envolvente e misteriosa ela for mais prenderá a atenção do espectador, que na maioria das vezes, não se preocupa com as conquistas e soluções obtidas pela personagem.

Pelo contrário, o espectador em geral aprecia impasses, gosta de ver a personagem em encruzilhadas, com indecisões, abandonando algo ou simplesmente indo para longe. A personagem do vídeo celular costuma deixar portas abertas, problemas sem soluções e dúvidas sem respostas. Ao agir de modo destemido, torna-se mais humana e próxima do espectador, que por sua vez, é mais aberto a narrativas rápidas.

Geralmente, a personagem não enfrenta vários conflitos, mas o conflito, e o antagonista pode vir invisível aos olhos da personagem, não se materializado na forma humana e nem material. O antagonista com quem a personagem irá duelar pode vir inserido em seu cotidiano, em seu pensamento, em sua relação amorosa, nesses contextos pode se traduzir em medo de escuro, angústia de um amor desfeito, crise na relação familiar, solidão que atormenta, enfim, o que a personagem sente sem ver ou tocar.

Diferente de outros antagonistas cruéis e implacáveis como vemos em filmes, livros, novelas, etc. O antagonista do vídeo feito por celular, na maioria das vezes, não prejudica,

gera prejuízos ou impede que a personagem tenha êxito. Ao surgir em cena, ele está mais para fazê-la encontrar suas próprias respostas, superar seus medos, encontrar um caminho para uma reconciliação, etc. Não significa que a personagem sempre alcance um bom resultado, pelo contrário, em alguns vídeos por mais que ela lute, quem vence é o antagonista. Um exemplo, nesta direção é a personagem do vídeo *Bárbara* (2009), que ao se encontrar em profunda solidão comete suicídio. Independente da escolha que faça ou do desfecho que alcance, a personagem do vídeo celular está mais interessada em encontrar novos caminhos que a fortaleça dentro da narrativa, e que a cada conflito possa experimentar viver experiências que contribuam com as suas ações.

O conceito de anti-personagem (1987), de Fernando Segolin, nos ajuda a refletir sobre a personagem do vídeo celular, já que ambas se referem a uma ideia de personagem que desfruta de um pensamento mais arejado em cena. Mesmo sendo personagens que se nutrem de ideias abertas e transitam entre outras exigências narrativas, elas se alimentam da essência tradicional personagem, dando a conhecer a sua própria natureza, inquietações e suas transformações na narrativa.

Para Segolin (1987) a anti-personagem é um “sujeito zerológico”, contudo, o seu ato de zerar não representa um ponto final como uma pura negação; representa sim um instante de atualização, de ultrapassagem, funciona como um ponto de partida para um recomeço, para uma reconfiguração de si mesma, um instante de reflexão e auto-ajuste. Refere-se a uma figura que não receia mudanças, que ora se afirma e ora se nega, se transforma e se movimenta. A personagem do vídeo celular pode também ser vista como uma “sujeita zerológica”, uma figura que se zera, atualiza-se e quando necessário rapidamente se afirma e se nega. De essência híbrida e móvel, ela encontra no microcinema o seu universo de ação e no âmbito da produção audiovisual por celular encontra o seu espaço de atualização e mobilidade.

Existem certas semelhanças entre a anti-personagem, de Segolin (1985), e a personagem do vídeo celular, sem necessariamente ser uma anti-personagem na narrativa. Segundo o autor (1985), a anti-personagem é percebida como uma visão do homem e do mundo que se repensa e que se renova. A personagem do vídeo celular ao usufruir do avanço e da acessibilidade dos aparelhos se renova em suas narrativas, e assim como a anti-personagem do autor torna-se uma visão do homem, no caso da personagem do vídeo celular

o homem reflete e retrata o que aparelho que o conecta com o mundo e o permite produzir, visualizar e compartilhar as suas próprias imagens e informações. Nesse caso, a personagem do vídeo celular não só representa o olhar da contemporaneidade como também sinaliza o modo como nos relacionamos com o mundo.

A personagem do vídeo celular se mantém aberta, desconstituída de amarras, de ideias fixas, em falar que é inspirada no cotidiano das pessoas e as suas ações também são pautadas no avanço tecnológico e no barateamento dos celulares e na expansão da internet móvel, que inclusive, contribui para reforçar tais características. Os contornos da personagem na produção audiovisual por celular só pode ser melhor avaliada quando vem associada ao acompanhamento da evolução da tecnologia que foi sendo agregada a câmera de vídeo (Quadro 3).

Quadro 3 – Evolução da câmera de vídeo¹⁵⁷

Ano	Fabricante	Câmera	Memória	Recursos
2002	Siemens S55	Fotográfica, resolução de 640X480 pixels	-	Player de vídeo e Bluetooth
2002	Nokia 7650	Fotográfica, resolução de 640X480 pixels	4 MB	Player de vídeo e Bluetooth
2002	Sony Ericsson Sanyo SCP-5300	Fotográfica, resolução de 640X480 pixels	-	Player de vídeo e Bluetooth
2004	Motorola RAZR V3	Fotográfica, resolução de 640X480 pixels	5 MB	Bluetooth
2004	Nokia 6230	Vídeo - VGA	32 MB	Bluetooth e rádio
2004	Sony Ericsson K700	Vídeo VGA de 640X480 pixels	41 MB	Bluetooth, zoom e flash
2005	Motorola SLVR V8	Vídeo em VGA, resolução de 640x480pixels	5 MB	Bluetooth e tipos de alerta
2005	NOKIA N90	Vídeo em MPEG-4	31 MB	Zoom e flash
2006	Siemens BenQ-siemens E81	Vídeo	5 MB	Player de música e Bluetooth
2006	Nokia N80	Vídeo em VGA	40 MB	GPS, rádio
2007	Nokia N95	Vídeo - 640x480 pixels	160 MB	Wi-Fi
2009	Apple-iPhone 3GS	640x480 pixels	32 GB	Tela 3.5 polegadas
2011	Samsung Galaxy Nexus	Vídeo em Full HD 1920X1080 pixels	32 GB	Tela de 4.65 polegadas, Wi-Fi, leitor multimídia
2012	Apple iPhone 5	Vídeo em Full HD 1920x1080 pixels	64 GB	Auto foco e estabilizador de

¹⁵⁷ Para confeccionar este quadro evolutivo dos recursos tecnológicos do celular foram consultados os sites: www.gsmarena.com > www.tudocelular.com > e www.samsung.com. Acessados em: 08 mar. 2016.

				imagem
2014	Nokia Lumia 930	Vídeo em Full HD 1920x1080 pixels	32 GB	Tela 5 polegadas, estabilizador de imagem
2014	Sony Xperia Z2	Vídeo em 4K 3840 x 2160 pixels	16 GB	Tela de 5.2 polegadas
2016	Samsung Galaxy S7 edge	Vídeo em 4K	capacidade de até 200GB	Tela 5.5 polegadas, slow motion, estabilizador de imagem

Nota: Dados levantados pela autora em 2017.

A personagem que nasce da evolução do celular adquire características, elementos e referências dessa tecnologia, a exemplo, da mobilidade e da visualização na pequena tela. A cada avanço do aparelho a personagem adquire maior liberdade em cena, passa a explorar diferentes ambientes, interage com outras personagens e também pôde ser vista com melhor nitidez, o áudio deixa de apresentar tantos ruídos e os movimentos de câmera mais variados e dinâmicos.

CONSIDERAÇÕES

Em 2004 com o ingresso da câmera de vídeo para o celular muitas pessoas começaram a gravar breves registros do cotidiano e rapidamente centenas de vídeos se multiplicaram, sendo vistos em telas móveis e fixas, compartilhados via bluetooth e assistidos na internet. Os seus primeiros realizadores não se preocupavam com a imagem de baixa qualidade e eles também não apresentavam grandes domínios técnicos, conhecimento a cerca de padrões estéticos ou acerca de narrativas audiovisuais. As pessoas estavam movidas pela novidade de ter em mãos um telefone que gravava e estavam curiosas pelos resultados provocados por um aparelho pequeno e de fácil manuseio que permitia através de seus vários recursos promover o registro documental do dia-a-dia das pessoas.

Os vídeos eram feitos na intimidade dos lares, ambientes de trabalho, escolas, ruas, cafés, metrô, os mais variados espaços internos e externos. Captavam o burburinho dos lugares, o movimento das pessoas, as conversas informais, os encontros inesperados, etc. Não tardou e logo vieram a comédia e a mágica expondo como assunto motivador dos vídeos; brincadeiras e truques. Em muitos desses vídeos, as pessoas se envolvem em momentos divertidos, cômicos e inusitados, o celular promove surpreendentes façanhas e peripécias como, dar cambalhotas, entrar em uma garrafa, grudar na parede ou desaparecer de cena.

Em toda esta produção da primeira geração de vídeo celular (2004 a 2008), as pessoas foram registradas em situações informais, espontâneas, as cenas são leves e divertidas, de pequenos registros biográficos captados no cotidiano, aos quais podem ser compreendidas como personagens lineares pelo fato de agirem de maneira livre e sem grandes pretensões. Os gestos, falas e ações das pessoas são pautadas pela leveza do improviso, pelo calor do momento e das situações em que se envolvem. O registro desses vídeos ocorre de forma simultânea ao que a personagem vive, seja quando conversa com familiares ou passeia pelo parque, por exemplo. A personagem é movida pela novidade de ser registrada por um telefone celular, pela curiosidade de se ver no aparelho e pela possibilidade de compartilhar a própria imagem.

Em virtude da baixa qualidade da câmera, a personagem é visualizada com a imagem granulada e em alguns momentos borrada e distorcida devido a gestos ou movimentos rápidos. Por agir de maneira distraída e sem pretensões, muitas vezes retira-se de cena seja

para interagir com alguém que surge de modo repentino ou para falar com o próprio realizador da gravação, tendo assim, o corpo recortado ou até fora do quadro. Além disso, a pouca memória de arquivo do aparelho faz os vídeos terem curta duração de tempo, o que promove muitas vezes, o corte da ação enquanto se desenvolve. Temos assim, histórias com inícios mas sem termos, o que resultam daí as primeiras narrativas com desfechos em aberto do audiovisual por celular. O diálogo por mais breve que seja, ainda assim é repleto de ruídos. O que parece ser uma série de limitações acaba constituindo elementos básicos que moldam e estruturam as primeiras características da personagem produzida por celular.

A grande quantidade de vídeos amadores, o avanço da tecnologia móvel, o barateamento dos aparelhos e a popularização da internet despertam a atenção e levam muitos realizadores do audiovisual a utilizar o celular na produção de vídeos de curta e, posteriormente, de longa duração. Com a câmera sempre à mão, o realizador pode experimentar vários planos, adentrar por espaços estreitos, capturar ângulos inusitados, explorar a pouca ou o excesso de luz, e contar com a agilidade proporcionada pela leveza e pequenês do aparelho, colocando-o para voar em um avião de brinquedo, ou simplesmente, deixando-o imóvel em um canto do cenário a espreita de uma ação.

A partir daí, surge a segunda geração de vídeo celular (2009 a 2011), com obras que incorporaram planejados movimentos de câmera, iluminação, trilha sonora, simbolismos, poeticidade, melhor qualidade de som e imagem, um maior número de planos e uma grande variedade de ambientes, melhor profundidade de campo, edição feita em computador ou no próprio celular, tais recursos promovem a adoção de diversos gêneros, tais como documentário, ficção e animação. A narrativa desses vídeos ora se fecha, ora se mantém aberta e livre para percorrer a imaginação do espectador.

Na segunda geração encontramos uma personagem que é oriunda tanto desse cotidiano como da criatividade, observação, memória, curiosidade e vivência pessoal de seus produtores, os quais buscam presentear-la com habilidades, sentimentos, desejos e conflitos. A personagem desta geração transita com maior agilidade entre telas fixas e móveis, é vista em vários cantos de sala, quarteirão de rua, vagão de metrô e vão parar em telões de festivais de cinema criados exclusivamente para essa produção audiovisual. A personagem sente-se aflita quanto aos desafios que a espera e têm receio de como deve agir, falar e interagir nas cenas. Na primeira geração as ações eram mais leves, espontâneas e sem grandes pretensões, tudo

parecia um momento curioso de brincadeira e de diversão. Com a chegada da segunda geração, as atribuições, responsabilidades e expectativas foram mudando e dificilmente realizariam peripécias, truques ou façanhas, como na primeira geração. Mesmo com receios e inquietações a personagem aceita o desafio e se envereda por estruturas narrativas que apresentam pequenos enredos.

Nos primeiros vídeos, os gestos são desengonçados, os movimentos são inseguros e o diálogo é confuso e às vezes desnecessário. À medida que transita em diferentes narrativas, a personagem experimenta outras maneiras de agir, tornando as ações mais convincentes, os gestos mais discretos e pontuais, o olhar fica mais forte e revelador, o diálogo breve ou até o silêncio passa a ser melhor utilizado. Também faz-se necessário identificar as potencialidades e limitações do aparelho disponível para que se possa explorá-lo da melhor maneira possível.

A personagem da segunda geração ao se tornar mais objetiva, assume falas breves e gestos discretos ou reveladores. Em cena mostra-se dinâmica, cuidadosa, vigilante, imprevisível, misteriosa, com traços de personalidade mutável. Os realizadores ao fazerem uso de câmeras mais avançadas proporcionam para a personagem mais liberdade em cena, podem desenvolver ações mais soltas, destemidas e envolventes o que a levam descobrir novas habilidades e destrezas.

A sofisticação da câmera também muda o contato entre a personagem e o aparelho. Em algumas narrativas, o celular passeia, encosta e até se fixa ao corpo da personagem, movendo-se com ela pelo cenário e captando movimentos ligeiros, repentinos, lentos ou sutis. Dessa relação de curta distância, surgem espaços pouco explorados, detalhes raramente vistos e ângulos surpreendentemente incomuns.

Na primeira geração as distorções, manchas, sombras e borrados na imagem eram fruto da baixa qualidade da câmera. Com a edição dos vídeos, as alterações passaram a ser feitas digitalmente no computador ou no próprio celular, e através de efeitos de edição a personagem adquire uma infinidade de ajustes, reparos, duplicações, recortes e distorções. Além de ser acrescida por cores, sombras e texturas as quais dependendo da intenção do realizador, podem apresentar desde pequenas mudanças até surpreendentes transformações.

Em 2009, com a proliferação de festivais nacionais e estrangeiros exclusivos para produção audiovisual por celular, a personagem alcança um novo tipo de público, modos de visualização e de divulgação, além de despertar a atenção de realizadores profissionais, como

os cineastas Cavi Borges, Jorge Furtado, João Paulo Miranda, Hooman Khalili e My Byung Woo, e de produtoras e estúdios profissionais como Aardman Animations. Essa janela de exposição exige vídeos de maior duração de tempo e de melhor qualidade técnica, estética e de narrativa.

A partir de 2012 ocorre a explosão de apps com efeitos especiais exclusivos para vídeo celular e o lançamento de aparelhos com câmera em Full HD e em 4K. Esse avanço tecnológico dá origem à terceira geração do vídeo celular (2012 a 2016), faz surgir gêneros como drama, suspense, aventura, comédia e ação, e coloca a personagem diante de conflitos internos e externos, seja para enfrentar um medo pessoal ou um grupo de criminosos, como faz a personagem do vídeo *Vengeance* (2013), de Corand Mess, que ao tentar salvar a companheira das mãos de criminosos acaba sendo cercada por vários zumbis, munida por dois revólveres dispara contra os inimigos. As cápsulas são projetadas em alta velocidade, e o filtro na cor sépia, os closes e a alteração na velocidade das cenas reforçam o perigo que a personagem enfrenta.

Esse vídeo exemplifica como tem sido tratada a personagem na atual geração do vídeo celular que além de ser colocada diante de vários gêneros narrativos, passa a ser captada com alta qualidade de som e imagem, e também passa a receber efeitos especiais potencializando algumas façanhas como atirar com um revólver em alta velocidade, levitar objetos, pular de pontes, atravessar paredes, etc.

Vale ressaltar que o modo de ação da personagem não mudou muito da segunda para terceira geração, por mais que tenha adquirido efeitos especiais que potencializam algumas ações e façanhas, suas ações continuam a serem executadas de maneira objetiva, seu olhar permanece forte, os gestos conversam-se discretos e reveladores e o diálogo prima pelo essencial. O que identificamos foi a personagem vista em alta resolução e com pequenos super poderes provenientes de efeitos especiais. Isso não significa que todos os vídeos produzidos mais recentes sigam essa tendência e sejam captados por câmeras de alta resolução e acrescidos por efeitos especiais, ao contrário, as marcas da produção de vídeos da segunda geração continuam a todo vapor, dividindo espaço com os vídeos da terceira geração.

Por fim, não há como discutir sobre a personagem nas gerações do vídeo celular sem refletir sobre a evolução e a acessibilidade dos aparelhos, estes aspectos estão relacionados e mantém em constantes diálogos, principalmente, na ultrapassagem entre as gerações. É

através do avanço da tecnologia móvel que foram otimizados os meios para aperfeiçoar as narrativas e tornar a personagem mais interessante.

Além do envolvimento que sempre mantive com o audiovisual, também fiz uso do celular em diversas atividades, inclusive, ao longo do estudo o utilizamos para leitura, pesquisa e download de textos e vídeos, gravamos vídeos e assistimos a muitos. Ao agregar o celular a pesquisa, entendemos melhor os recursos do aparelho e investigamos o vídeo na pequena tela com o intuito de entender esse tipo de narrativa, personagem e imagem. Nosso esforço é para que o resultado dessa pesquisa contribua com o campo acadêmico e possa colaborar com o pensamento de realizadores que desejam conhecer essa área de produção audiovisual.

REFERÊNCIAS

ANDERSON, Chris. **A cauda longa**: do mercado de massa para o mercado de nicho. Trad. Afonso Celso da Cunha Serra. 5. ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2006.

ARISTÓTELES, **Arte Poética**. Trad. Pietro Nasseti. São Paulo: Martin Claret, 2003.

ASSIS, Machado. **Dom Casmurro**. Rio de Janeiro: Garnier, 1899. Disponível em: <file:///C:/Users/Mercicleide/Desktop/Machado%20De%20Assis%20-%20Dom%20Casmurro.pdf>. Acesso em: 19 de mai. 2016.

BAHIANA, Ana Maria. **Como ver um filme**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2012.

BAKHTIN, Mikhail M.. **Estética da criação**. Trad. Paulo Bezerra. 6. ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2011.

BAMBOZZI, Lucas. **Microcinema e outras possibilidades do vídeo digital**. São Paulo: @Livros Digitais, 2009. Disponível em: <http://www.lucasbambozzi.net/wp-content/uploads/2009/12/microcinema-versao-foto.pdf> . Acesso em: 17 mai. 2015.

BEIGUELMAN, Giselle. Territorialização e agenciamento nas redes em busca de Karenina da era da mobilidade. In: BEIGUELMAN, Giselle; FERLA, La Jorge. (orgs.). **Nomadismos tecnológicos**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2011.

_____. **Cinema do além-tela**. Disponível em: <http://www.desvirtual.com/cinema-do-alem-tela/>. Acesso em: 19 jun.2016.

BRAIT, Beth. **A personagem**. São Paulo: Ática, 1985.

BRANDÃO, Ignácio de Loyola [et al.]. **Personagem**. São Paulo: Atual, 1989.

CARVALHO, Nadja. Vídeo celular: uma linguagem ligeira com roteiro próprio. In: CARVALHO, Nadja; FONSACA, Katia (ogs.). **Enlaces**: diálogos com o digital. Olinda – PE: Livro Rápido, 2010.

_____. Da telinha do celular, pequenas mídias ditam um novo conceito. **Culturas Midiáticas** - Ano I, n.01 – jul./dez./2008. Disponível em: <http://periodicos.ufpb.br/index.php/cm/article/view/11626/6666>. Acesso em: 07. mai. 2016.

CANDEIAS, Maria Lúcia Levy. **A fragmentação da personagem**: no texto teatral. São Paulo: Perspectiva, 2012.

COMPARATO, Doc. **Da criação ao roteiro**. Rio de Janeiro: Rocco, 1995.

FARENCENA, Gessélda Somavilla. **Estudo da fábula: contexto, linguagem e representação**. Santa Maria: UFMS, 2011. Dissertação (Mestrado em Letras), Universidade Federal de Santa Maria, Rio Grande do Sul. Disponível em: http://casca.vel.cpd.ufsm.br/tede/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=3639. Acesso em: 06 jan. 2017.

FIELD, Syd. **Manual do roteiro: Os fundamentos do texto cinematográfico**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

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

FREITAS, Nanci de. **A Commedia Dell'arte: máscaras, duplicidade e o riso diabólico do arlequim**. Textos escolhidos de cultura e arte populares, Rio de Janeiro, v.5, n.1, p.65 – 74, 2008. Disponível em: http://www.tecap.uerj.br/pdf/v5/nanci_de_freitas.pdf. Acesso em: 07 jan. 2017.

GOFFMAN, Erving. **A representação do eu na vida cotidiana**. Trad. Maria Célia Santos Raposo, 19. ed. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2013.

GABLER, Neal. **Walt Disney: o triunfo da imaginação americana**. Trad. Ana Maria Mandim. São Paulo, Novo Século Editora, 2013.

LEMONS, André. Comunicação e práticas sociais no espaço urbano: as características dos Dispositivos Híbridos Móveis de Conexão Multirredes (DHMCM). **Revista Comunicação, Mídia e Consumo**, número 10, ESPM, São Paulo, 2007. Disponível em: <http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemons/DHMC.pdf>. Acesso em: 29 jun. 2015.

_____. **Cibercultura e mobilidade: a era da conexão**. XXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Uerj, 5 a 9 de setembro de 2005. Disponível em: file:///C:/Users/Cleide/Downloads/Cibercultura%20e%20Mobilidade%20_%20a%20Era%20da%20conex%C3%A3o%20-%20Andr%C3%A9%20Lemos.pdf. Acesso em: 05 de Janeiro. 2017.

_____. Cultura da mobilidade. In: BEIGUELMAN, Giselle; FERLA, La Jorge. (orgs.) **Nomadismos tecnológicos**. São Paulo: Senac, 2011.

LISPECTOR, Clarice. **Um sopro de vida**. 1º ed. Rio de Janeiro: Rocco Digital, 2015. Disponível em: <https://lelivros.pro/book/baixar-livro-um-sopro-de-vida-clarice-lispector-em-pdf-epub-e-mobi-ou-ler-online/>. Acesso em: 10 jan. 2017.

_____. **A bela e a fera**. Rio de Janeiro: Rocco, 1999.

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas e pós-cinemas**. 6.ed. Campinas, SP: Papirus, 2011.

NICHOLS, Bill. **Introdução ao documentário**. Campinas, São Paulo: Papirus, 2005.

NOTH, Winfried. Metaimagens e imagens auto-referenciais. In: CORREA ARAUJO, Denise. (org.). **Imagem (ir) realidade**: comunicação e cibermídia. Porto Alegre: Sulina, 2006.

OMAR, Arthur. Cinema, vídeo e tecnologias digitais: a questão do artista? In: BENTES, Ivana (org.). **Ecos do cinema**: de Lumière ao digital. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1997.

ROCHA FILHO, Rubem. **A personagem dramática**. Rio de Janeiro: Inacen, 1986.

RIBEIRO, Martha de Mello. **O jogo da personagem pirandelliana frente à “realidade”**. II Encontro Nacional de Professores de Letras e Artes. Cefet Campos, 2004. Disponível em: <http://www.essentiaeditora.iff.edu.br/index.php/enletrarte/articulo/view/1684/868>. Acesso em: 14 jan. 2017.

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

_____. Por uma epistemologia das imagens tecnológicas: seus modos de apresentar, indicar e representar a realidade. In: CORREIA, Denise. (orgs.). **Imagem (ir) realidade**: comunicação e cibermídia. Porto Alegre: Sulina, 2006.

_____. **Por que as comunicações e as artes estão convergindo?** São Paulo: Paulus, 2005.

_____. **Culturas e artes do pós-humano**: da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Paulus, 2003.

_____. **Imagem**: cognição, semiótica, mídia. São Paulo: Iluminuras, 1998.

SEGOLIN, Fernando. **Personagem e anti-personagem**. São Paulo: Cortez & Moraes, 1987.

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