

UNIVERSIDADE TUIUTI DO PARANÁ
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO E LINGUAGENS
LINHA DE ESTUDOS DE CINEMA E AUDIOVISUAL

LUIZ GUSTAVO VILELA TEIXEIRA
CRITIQUE-EN-SCÈNE: O VIDEOENSAIO COMO GESTO CRÍTICO

Curitiba

2022

LUIZ GUSTAVO VILELA TEIXEIRA

CRITIQUE-EN-SCÈNE: O VIDEOENSAIO COMO GESTO CRÍTICO

Texto aprovado pela Banca de Doutorado como requisito parcial à obtenção do grau de Doutor.
Doutorado em Comunicação e Linguagens da
Universidade Tuiuti do Paraná.
Linha de Pesquisa: Estudos de Cinema e Audiovisual.
Turma 2018
Orientadora: Prof.^a Denize Correa Araujo, PhD

BANCA EXAMINADORA:
Denize Correa Araujo, PhD (UTP)
Dra. Gabriela Almeida
Dra. Luciana Martha Silveira (UTFPR)
Dr. Marcelo Carvalho (UTP)
Dra. Roberta Veiga

CURITIBA

2022

Dados Internacionais de Catalogação na fonte
Biblioteca "Sydney Antonio Rangel Santos"
Universidade Tuiuti do Paraná

T266 Teixeira, Luiz Gustavo Vilela.
Critique-en-scène: o videoensaio como gesto crítico/ Luiz
Gustavo Vilela Teixeira; orientadora Prof.ª Dr.ª Denize Correa
Araújo.
139f.

Tese (Doutorado) – Universidade Tuiuti do Paraná
Curitiba, 2022

1. Videoensaio. 2. Critique-en-scène. 3. Banco de dados.
4. Atlas Mnemosyne. 5. Every Frame a Painting. I. Tese
(Doutorado) – Programa de Pós-Graduação em
Comunicação e Linguagens/ Doutorado em Comunicação e
Linguagens. II. Título.

CDD – 302.234

AGRADECIMENTOS

É estranho me despedir desta tese. Quando me divorciei, ela estava lá. Nas duas mudanças de endereço, ela estava lá. Quando perdi empregos, ela estava lá. Quando comecei em outros empregos, ela estava lá. Quando comecei a lecionar (que, como sabemos, é diferente de trabalhar), ela estava lá. Ao longo da pandemia, ela estava lá. Quando comecei a namorar, ela estava lá. Guerras se encerraram e se iniciaram enquanto tentava terminar a tese. Quando eu não sabia mais o que fazer, tinha a tese para me dedicar, ocupar minha mente e meu tempo. Agora que vislumbro momentos em que ela não é uma questão, uma preocupação constante, uma sub-rotina que ocupa uma parte significativa do meu cérebro durante todos os meus momentos acordado (e outros tantos dormindo) questiono: quem eu serei quando não for mais um doutorando?

Enquanto considero a resposta para esta pergunta, me volto para este período, os últimos quatro anos de minha vida, e noto quem ou o que esteve lá, além da famigerada tese. São pessoas (e eventualmente coisas e rotinas) a quem devo mais do que agradecimentos e dedicatórias e que espero, um dia, fazer jus à paciência que me dedicaram.

Meus pais, Telma e Célio, que (quase) nunca questionaram minhas escolhas e sempre (sempre!) me incentivaram, não raro com o bem-vindo aporte financeiro – neste sentido foi primordial poder contar com a taxa PROSUP/CAPES me poupando da mensalidade. Patricia, a ex-esposa que insistiu para que eu me inscrevesse no programa da Tuiuti enquanto eu ainda recuperava as forças depois do mestrado. Marina, a namorada que pacientemente me aturou enquanto eu escrevia boa parte do que está aqui– e que nem fez careta de ficar ao meu lado ajudando na formatação deste documento, algo que estava me tirando o sono diante das reprimendas da Banca de Qualificação.

Aos amigos Ricardo e Alessandro, sempre dispostos a me interromper quando eu ameaçava tentar explicar o que estava estudando (nunca um bom papo de bar). Marina (outra!), sempre disposta a me ouvir reclamar da vida, universo e tudo mais. E, claro, esta tese é dedicada também a outros tantos amigos e familiares que não cabem aqui sob o risco da sempre perigosa omissão. Todos serão devidamente recompensados com os devidos churrascos (quando o aumento por titulação cair na conta).

Por fim, gostaria de agradecer especialmente à Denize Araujo, orientadora extraordinária, sempre atenta e sempre interessada, nunca tentando guiar a tese para sua área de conforto e dando liberdade (eventualmente até demais) para que eu pudesse mergulhar nos temas que me interessavam e instigavam.

Quando escrevi os agradecimentos da minha dissertação – em tempos mais simples, cinco anos atrás – comentei que ela não seria possível sem os metros nadados, taças de vinho e canecas de café bebidas. Tudo isso contou nesta tese, ainda que em menor medida. A pandemia impediu a frequência das braçadas e tanto o vinho quanto o café encareceram, beirando o inviável. Seu uso como motor criativo – hack cerebral – se tornou escasso e estratégico, resultando em um processo mais sofrido, mas justamente por isso ainda mais recompensador.

Foi difícil. A tendência não é de melhora, mas vamos em frente. Não há outra opção.

RESUMO

Fenômeno cuja emergência está diretamente ligada às plataformas de auto publicação, como o YouTube, o videoensaio vem se popularizando mais e mais. Filmetes geralmente dedicados a refletir sobre o audiovisual, os videoensaios operam uma complexa relação de sentidos, desnaturalizando a *mise-en-scène* original tornando plásticas obras antes cristalizadas, extraindo, assim, possibilidades discursivas ulteriores através da recombinação de imagens, ocorrência por mim nomeada como *critique-en-scène*. Para compreender como se articula este conceito inédito, proponho um mergulho nos conceitos de “vídeo”, de Philippe Dubois (2013) e Arlindo Machado (2011), e “ensaio”, de Timothy Corrigan (2013), Nora Alter (2018) e Laura Rascaroli (2007). Ambos, vídeo e ensaio, convergentes para a noção de pensamento. Para entender como se estrutura um videoensaio, tomo os conceitos de banco de dados, de Lev Manovich (2002 e 2015), e do *Atlas Mnemosyne*, de Aby Warburg (2009). E, por fim, para refletir sobre como o *critique-en-scène* se estrutura, empreendo a análise do canal *Every Frame a Painting*, que será ele próprio tratado como um banco de dados e reorganizado em uma Mnemosyne, aplicando-se aos videoensaios o mesmo “pensamento por montagem”, de Georges Didi-Huberman (1998) que os videoensaios aplicam sobre os filmes.

Palavras-chave: *videoensaio; critique-en-scène; banco de dados; Atlas Mnemosyne; Every Frame a Painting*

ABSTRACT

A phenomenon whose emergence is directly linked to self-publishing platforms, such as YouTube, video essays are becoming more and more popular. Short length films generally dedicated to reflect on the audiovisual, video essays operate a complex relationship of meanings, denaturalizing the original *mise-en-scène*, turning plastic works that were previously crystallized, thus extracting further discursive possibilities through the recombination of images, an occurrence I named as *critique-en-scene*. To understand how this unprecedented concept is articulated, I propose a dive into the concepts of “video”, by Philippe Dubois (2013) and Arlindo Machado (2011), and “essay”, by Timothy Corrigan (2013), Nora Alter (2018) and Laura Rascaroli (2007). Both video and essay converge on the notion of thought. To understand how a video essay is structured, I take the concepts of database, by Lev Manovich (2002 and 2015), and *Atlas Mnemosyne*, by Aby Warburg (2009). And, finally, to reflect on how *critique-en-scène* is structured, I undertake the analysis of the channel Every Frame a Painting, which will itself be treated as a database and reorganized into a *Mnemosyne*, applying to the video essays the same “thought by editing”, by Georges Didi-Huberman (1998) that video essays apply to films.

Keywords: *video essay; critique-en-scene; database; Atlas Mnemosyne; Every Frame a Painting*

Começamos a espalhar as cartas sobre a mesa, descobertas, como para aprender a reconhecê-las e dar-lhes o devido valor nos jogos, ou o verdadeiro significado na leitura do destino. Contudo, não parecia que qualquer um de nós tivesse vontade de iniciar uma partida, e menos ainda de se pôr a interrogar o futuro, suspensos numa viagem que não havia terminado nem estava para terminar. Era algo diverso o que víamos naquele tarô, algo que não nos deixava já agora afastar os olhos das tesselas douradas daquele mosaico. Um dos comensais tirou para si as cartas esparsas, deixando vazia uma larga parte da mesa; mas não as reuniu em maço nem as embaralhou; tomou uma carta e colocou-a diante de si. Todos notamos a semelhança entre sua fisionomia e a figura da carta, e pareceu-nos compreender que ele queria dizer "eu" e que se dispunha a contar sua história.

Ítalo Calvino. O castelo dos destinos cruzados

LISTA DE FIGURAS

Figura 1- Frame do videoensaio MAGIC MIRROR MAZE (Fonte: MAGIC MIRROR MAZE, 2018)	32
Figura 2 - Prancha com imagens de filmes que tematizam o vídeo (Fonte: do autor) ...	37
Figura 3 - Frame do videoensaio KUBRICK/TARKOVSKY (Fonte: KUBRICK/TARKOVSKY, 2016)	44
Figura 4 - Prancha com filmes-ensaios de Wenders e Marker (Fonte: do autor)	48
Figura 5 - Frame de Ozu // Passageways (Fonte: Ozu // Passageways, 2012)	55
Figura 6 - Frame de Ozu // Passageways (Fonte: Ozu // Passageways, 2012)	55
Figura 7 - Tela de edição de Tony Zhou (Fonte: Zhou, 2017)	62
Figura 8 - Tela de edição de Tony Zhou (Fonte: Zhou, 2017)	64
Figura 9 - Comparação entre uma página de <i>Watchmen</i> e uma prancha do <i>Atlas Mnemosyne</i> (Fonte: <i>Watchmen</i> , 2011 e Instituto Warburg, 2020)	71
Figura 10 – Frame de <i>Arbeiterverlassen die Fabrik</i> (Fonte: Farocki, 1995)	79
Figura 11 - Frames de <i>A História do Cinema: Uma Odisseia</i> (Fonte: Cousins, 2011)..	81
Figura 12 - Tímulo de Ozu em Tokyo-Ga (Fonte: Wenders, 1985)	83
Figura 13 - Prancha dos planos-sequência de abertura (Fonte: do autor)	101
Figura 14 - Prancha dos videoensaios metalinguísticos (Fonte: do autor)	109
Figura 15 - Prancha sobre a questão da autoria (Fonte: do autor)	117
Figura 16 - Prancha sobre a questão da <i>mise-en-scène</i> (Fonte: do autor)	122

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	11
2	O VIDEOENSAIO	27
2.1	O VÍDEO, OU DICK LAURANT VIVE	34
2.2	O ENSAIO, OU TRAGAM-ME A CABEÇA DE CHRIS MARKER	45
3	TODO QUADRO É UMA MOLDURA	57
3.1	O BANCO DE DADOS	58
3.2	O ATLAS DE WARBURG	69
4	O CRÍTICO SEQUESTRA A CENA	90
4.1	A CRÍTICA COMO CENA E A CENA CRÍTICA	95
4.2	SOBRE PINTURAS E ENQUADRAMENTOS	102
4.3	E DE ENSAIO	107
4.4	AUTORIA CENA E ENSAIO	114
4.5	DE QUEM É A CENA?	120
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS	127
	Referências Bibliográficas	134
	Referências de obras audiovisuais	137

1 INTRODUÇÃO

A rigor os videoensaios são discursos críticos sobre produção audiovisual – em geral, mas nem sempre, filmes – que usam elementos do próprio audiovisual como meio de expressão. Ou seja, partem da recombinação ativa de obras já estabelecidas para então as interrogar usando como instrumento os softwares e técnicas de edição videográficas. A questão primordial desta tese de doutorado, a partir dessa definição ainda elusiva do que é um videoensaio, está em refletir sobre as operações de sentido que se estabelecem ao se criar uma obra em audiovisual francamente reflexiva em relação aos seus próprios sistemas norteadores – generalizando: a linguagem cinematográfica –partindo sobremaneira de imagens que vêm de outras obras ou produtos audiovisuais. Questionar, portanto, como se articulam os discursos no videoensaio. Há um procedimento sensível canalizado pela coalizão de forças que é o videoensaio e que urge ser compreendido dada a profusão de novos lançamentos ao longo dos últimos anos.

Como pretendo esclarecer ao longo do texto, há uma rede de relações de sentido que se estabelece pela recontextualização de imagens que, por princípio, não foram criadas para este fim. Ao serem colocadas em contato com outras imagens, diferentes daquelas feitas para seu contexto e intenção originais, elas são capazes de dizer algo sobre si mesmas, sobre o mundo de onde se derivaram, sobre o mundo em que existem enquanto imagens e muito mais. A essa rede sensível, fluxo meta expressivo energizado pela montagem, batizei de *critique-en-scène*, ou seja, um discurso eminentemente crítico que emerge ao se usar estas imagens como pensamento articulado.

A hipótese aqui defendida é que há no videoensaio uma manifestação de pensamento por meio e através da recontextualização de imagens que é ulterior ao discurso primário evocado pelas obras originais, ou seja, o que chamo de *critique-en-scène*. O exame atento de diferentes videoensaios vai permitir não apenas aferir a existência deste fenômeno, o *critique-en-scène*, mas também mapear como essas formas de pensamento se articulam de forma particular, ou seja, como ele é diferente do pensamento por imagens que é inerente ao próprio cinema.

O *critique-en-scène* é um conceito inédito que defendo nesta tese como um desdobramento da ideia de *mise-en-scène* – entendido aqui como a relação entre câmera e corpos e objetos dispostos em um determinado espaço diante da câmera ao longo do

tempo (OLIVEIRA JR, 2013). Se *mise-en-scène* deriva da ideia de “encenação”, de colocar-se em cena, o termo *critique-en-scène* me parece adequado por remeter à reapropriação crítica das imagens em movimento.

Desta forma, se o audiovisual se apresenta enquanto uma manipulação ativa da encenação, captada por algum dos sistemas de apreensão do sensível (película/fita magnética/digital), se estabelecendo ele próprio como uma forma de pensamento a partir dessa organização ativa da realidade, o interesse desta tese está em como um discurso secundário, a posteriori, se estabelece quando estas imagens se colocam em fricção com outras. Ou seja, um pensamento posterior, crítico. É a esse (meta) discurso que denomino de *critique-en-scène*.

Fricção é uma das palavras centrais para esta tese e, daí em diante, consolidação do *critique-en-scène* enquanto efeito de sentido do videoensaio. Fricção implica em contato forçado entre duas partes, toque, choque, impacto e movimento. A eventual faísca, fruto da fricção, é subproduto do que estava no material, ainda que anteriormente soterrado. O contato permite que algo seja deslocado de sua posição original e energizado, liberando luz, calor e movimento. Essa é, em parte, a origem do que Georges Didi-Huberman (2013) chama de, a partir de sua leitura de Aby Warburg (2015), – o diálogo central para a constituição teórica desta tese – de “pensamento por montagem”. É deste contato, nem sempre suave, entre as imagens que elas se permitem pensar criticamente sobre si mesmas, dizer algo sobre si e sobre o mundo.

A operação central do videoensaio é, afinal, eminentemente crítica. Crítica, todavia, entendida aqui como um conceito amplo, como “colocar a obra em crise”, no sentido kantiano, resgatado por tantos autores, como Jean-Claude Bernardet (1986):

E pôr em crise a relação da obra com outras obras. A relação do autor com a obra. A relação do espectador com a obra. A relação do crítico com a obra. É criar em torno de uma obra uma rede de palavras incertas, inseguras, hipotéticas, sem a menor esperança nem o menor desejo de chegar ao certo ou a qualquer verdade ou conclusão. Mas com a esperança e o desejo de que essa constelação possa detonar significações potenciais na obra e nas suas relações múltiplas. (p. 39)

Se a crise enquanto postura diante da obra é um gesto francamente crítico, meu argumento é de que a manipulação imagética para questionar estas imagens gera uma nova relação de sentidos, a *critique-en-scène*, algo mais complexo do que simplesmente dizer que se trata de uma crítica em audiovisual.

Em retrospecto parece óbvio: há uma diferença evidente entre escrever um texto crítico sobre uma obra audiovisual e sobre um livro. Antes de começar a estudar mais a fundo o processo crítico durante o Mestrado, porém, não me parecia assim tão evidente. A crítica de audiovisual é um desdobramento da crítica de arte. Mais notadamente – em especial no Brasil – da crítica literária. Há, então, uma naturalização da percepção de que o espaço para a reflexão crítica se dá pelo texto, como se qualquer outra forma fosse dedicada para o diletantismo, na melhor das hipóteses.

Há uma série de consequências de ordem prática. Ao não demandar a abstração pela transposição de sistemas sógnicos, a crítica literária no mínimo não exige o poder descritivo do crítico e de imaginação do leitor que aquela voltada para o audiovisual reivindica necessariamente para si. Ou, como escreveu Jean-Claude Bernardet (1986), “a crítica trabalha com palavras, o que implica numa tradução e redução dos elementos visuais, sonoros, dramáticos de que trata” (p. 37).

Neste texto, um breve e importante ensaio sobre a atividade da crítica cinematográfica, Bernardet sonhou em fazer crítica audiovisual usando os elementos constitutivos de sua própria linguagem, mas os recursos disponíveis à época não lhe permitiam¹. Faltavam-lhe financiamento e acesso a acervo e equipamentos mais sofisticados do que a gambiarra de usar dois videocassetes ligados entre si para piratear VHS, algo relativamente comum nos anos de 1980 e 1990, antes da transição para o digital. Coincidentemente ou não, foi no ano de 1986 – quando o livro contendo estas reflexões de Bernardet foi lançado – que Jean-Luc Godard começou a gestar um de seus mais ambiciosos empreendimentos, o *História(s) do Cinema* (1989 – 1999), tornando possível o que crítico franco-brasileiro havia apenas conjecturado em um mundo ideal.

História(s) do Cinema – obra que assombra muito do referencial teórico desta tese – é uma série de TV de oito capítulos que foram exibidos na televisão francesa entre os anos de 1989 e 1998. Sua gestação, porém, é muito anterior. No final dos anos de 1970, Godard foi convidado para proferir uma série de conferências no Conservatório de Artes Cinematográficas de Montreal.

A proposta era que, a cada conferência, Godard pudesse exibir trechos e comentar filmes que ele considerava relevantes para a história do cinema, criando relações com alguns de seus próprios filmes (...) A ideia de Godard era que cada conferência pudesse efetivamente constituir um roteiro posterior

¹Ele alcançaria o objetivo em *São Paulo – Sinfonia e Cacofonia* (1994), que homenageia a cidade através de filmes que a usaram como tema e cenário.

para os dez episódios da “verdadeira história do cinema” que o cineasta pretendia produzir. (ALMEIDA, 2018, p. 18)

É curioso, para fins da discussão a que me proponho, que o primeiro subproduto destas conferências tenha sido um livro, *Introduction à um véritable histoire du cinema*. Apesar da forma pouco ortodoxa² com que Godard estruturou a apresentação, é com a palavra que ele primeiro buscará dar senso para seu pensamento cinematográfico. “Neste exercício associativo em que ideias passam a se relacionar por meio dos filmes, já prenunciava o que Godard faria posteriormente em *História(s) do Cinema*” (ALMEIDA, 2018, p. 18).

Para Georges Didi-Huberman (2020), é este exercício associativo que está no centro do pensamento de Godard. Ou melhor, é a recombinação dos elementos de outros filmes através da edição que expressa de fato o pensamento do diretor, que cria “um tipo de montagem que põe em polvorosa os documentos, as citações, os excertos de filmes num espaço jamais preenchido: montagem centrífuga, elogio da velocidade” (DIDI-HUBERMAN, 2020, p. 180). Este pensamento – uma noção central para as reflexões desta tese – é uma via de mão dupla, que vale tanto para o discurso de Godard sobre os filmes quanto para a própria articulação de ideias trazidas pelas imagens em si, ainda que potencialmente sub-repticiamente.

História(s) do Cinema é um trabalho pioneiro em diversos sentidos que aqui me são caros. Não apenas parte da seleção, reorganização e intervenção de sequências de filmes para interrogar tanto estes mesmos filmes, como também todo o contexto sócio-histórico-cultural que lhes produziu. Mais do que isso: se utiliza da maleabilidade da forma-vídeo (DUBOIS, 2013) para fazer essa operação.

Godard, porém, não foi o único³. Há outras propostas, ainda que mais formais, que irão revisitar a história do cinema de maneira didática, como os documentários *Uma Viagem Pessoal Pelo Cinema Americano* (1995) e *Minha Viagem À Itália* (2001), de Martin Scorsese, que usa o afeto do diretor pelo cinema como norte; ou a ainda mais ambiciosa série para televisão em 15 episódios *A História do Cinema: Uma Odisseia* (2011)⁴, de Mark Cousins, que usa a chave da inovação (tanto narrativa quanto

²Pouco ortodoxa para a época, em que trechos de filmes não estavam tão disponíveis assim, mas hoje é comum que aulas sobre cinema usem diferentes cenas.

³Ou mesmo o primeiro. Obras de cineastas ensaístas como Harum Faroki e Chris Marker podem ser pensadas pela chave do vídeoensaio e são anteriores ao *História(s) do Cinema*. Algumas serão discutidas ao longo desta tese.

⁴Recentemente, recebeu uma atualização: *The Story of Film: A New Generation* (2021), ainda inédito no Brasil.

tecnológica) para repensar o audiovisual. Menos derivativos que a obra de Godard – ainda que igualmente poéticos –, posto que se propõem a ser mais educacionais e informativos, estes empreendimentos cinematográficos irão partir das imagens solidificadas de cinema para refletir sobre eles, usando o vídeo para remontar e, assim, interrogar as imagens.

Pode-se pensar também em proposições menos diretas, nos extras dos DVDs, como outra possibilidade de interferência crítica na imagem cinematográfica. Edições com o comentário em áudio, ‘cortes finais’ do diretor, ou cenas extras e finais alternativos são algumas das formas com que o vídeo interveio no audiovisual. Dentro do escopo das ideias trabalhadas nesta tese, todavia, tem-se, por exemplo, o corte “linear” de *Amnésia* (2000), de Christopher Nolan, escondido no menu do DVD. A reorganização do filme, cuja versão lançada nos cinemas foi propositadamente não-linear, é alcançada pela fluidez inerente ao vídeo digital enquanto suporte.

Mais documentados e analisados são as videoinstalações que irão transformar o trânsito entre o cinema e o vídeo em objeto artístico. O exemplo mais lembrado talvez seja *24 Hour Psycho* (1993), de Douglas Gordon, que parte de *Psicose* (1960), de Alfred Hitchcock:

[P]rojetando-o/expondo-o em sala, numa tela grande (em vídeo), fazendo-o desfilarmos com uma lentidão tal que a projeção total do filme dura 24 horas, gerando efeitos perceptivos muito fortes na visão dos planos: é um pouco como se víssemos um novo filme, monumentalizado, com revelações nas imagens que acreditávamos conhecer de cor e acabamos redescobrimos como se nunca as tivéssemos visto. (DUBOIS, 2013, s/p)

São dignas de nota, neste sentido, algumas experiências informais feitas por Steven Soderbergh, não por acaso, o diretor mais assombrado pelo vídeo entre os americanos – ao lado, talvez, de David Lynch – ambos devidamente apontados no subcapítulo sobre o vídeo. Soderbergh, além de ser um pioneiro na incorporação de elementos do vídeo em seus filmes, como a utilização narrativa do vídeo em *Sexo, Mentiras e Videotape* (1989) ou a coloração digital em *Traffic* (2000), também fez alguns estudos reeditando filmes, se utilizando do espírito do videoensaio. Dois dos mais conhecidos são a versão sem som e em preto e branco de *Os Caçadores da Arca Perdida* (1981), que, segundo ele, revela a elegância da *mise-en-scène* de Steven Spielberg, e uma edição de *Psicose* que confronta a versão original, de Alfred Hitchcock, com a refilmagem de Gus Van Saint, de 1998, também retirando as cores deste último.

Em todos os casos relatados, são as possibilidades de manipulação – primeiro magnética e depois digital – da imagem pelo vídeo que tornam o até então cristalizado⁵ cinema em material maleável. Esta possibilidade de manipulação, que irá permitir o fenômeno técnico, estético e cultural, está no cerne deste trabalho: o videoensaio.

Com a popularização da internet, dos softwares de edição com recursos profissionais ao alcance do grande público e do estabelecimento de plataformas de vídeo, como o YouTube ou Vimeo, se tornou possível demonstrar visualmente a articulação sensorial destas imagens. Pode-se colocar lado a lado, por exemplo, as diversas imagens de ponto de fuga centralizadas de Stanley Kubrick com outras semelhantes de Martin Scorsese, como o feito pelo brasileiro Leandro Copperfield, *Kubrick vs Scorsese*⁶, em um vídeo que chamou tanto a atenção do cineasta ítalo-americano que ele chegou a gravar uma resposta⁷, permitindo que seu olhar extraísse pensamento através da edição. Ou apontar como David Fincher “sequestra” nosso olhar⁸ em um videoensaio do canal *Nerdwriter*, um dos pioneiros deste subgênero.

Catherine Grant reflete nos keynotes de sua palestra sobre o que ela chama de vídeos ensaios críticos para a abertura da Socine de 2017: “parafrazeando Walter Benjamin, campeão de tais métodos, se toda crítica é uma experiência sobre a obra de arte, a crítica de cinema contemporânea está literalizando essa experiência e gerando digitalmente novos quadros audiovisuais para os tipos de possibilidades perceptivas” (tradução minha⁹). Na mesma palestra, a pesquisadora inglesa aponta ainda que “ao contrário dos textos escritos, eles [os videoensaios] não precisam se excluir das formas específicas de produção de significados cinematográficos para ter seus efeitos de conhecimento sobre nós” (tradução minha¹⁰).

Este é o território do videoensaio e o meio pelo qual ele, enquanto fenômeno, demanda atenção. É menos pensar em crítica em audiovisual e, ao contrário, refletir em

⁵Importante notar que diferentes versões de filmes, sejam por ingerência dos estúdios, seja por revisitas feitas pelos diretores, ou mesmo devido à variação da censura em diferentes países, geraram processos de manipulação posterior ao lançamento. A referida “cristalização” do cinema sempre foi uma possibilidade inerente à sua reprodutibilidade, como apontou Walter Benjamin (1987).

⁶ <https://vimeo.com/12432238>

⁷ <https://vimeo.com/user812163>

⁸ <https://www.youtube.com/watch?v=GfqD5WqChUY>

⁹ “to paraphrase Walter Benjamin, a champion of such methods, if all criticism is an experiment on the work of art, contemporary screen criticism is literalizing that experiment, and digitally generating new audio-visual frames for the kinds of perceptual possibilities”.

¹⁰ “Unlike written texts, they don’t have to remove themselves from film-specific forms of meaning production to have their knowledge effects on us”.

como ele se estabelece tanto como uma poética quanto uma didática particular – posto que, como defende Grant (2017), os videoensaios irão se articular com essa postura dupla –, reivindicando para si uma linguagem própria, pelas e por imagens, sem prescindir do texto e do som, claro, como o é o próprio cinema. O discurso – o *pensamento*, como veremos mais adiante – vem das próprias imagens, reorganizadas e colocadas em rota de colisão consigo mesmas, revelando sobre si algo que estava soterrado sobre a narrativa audiovisual, ou que seriam incapazes de dizer/pensar em seus contextos originais.

Aqui, cabem algumas ressalvas. No momento em que escrevo esta tese, o termo videoensaio está mais popular do que nunca, migrando de uma determinada polissemia para um certo esvaziamento, no sentido de que qualquer vídeo com um discurso minimamente articulado, em particular sobre objetos culturais, clama para si o título de “videoensaio”. A rigor nenhum problema nisso, mas para fins de delimitação acadêmica cabe diferenciar o videoensaio do que poderíamos chamar de “ensaio em vídeo”. Ou seja, produções audiovisuais em que um autor irá discursar sobre algum tema, usando imagens ilustrativas, usando suporte do vídeo. O que me interessa aqui, ao contrário, é a utilização de “imagens de segunda mão”, ou seja: a reutilização de imagens que, retiradas de seu contexto original e reorganizadas, trarão novos sentidos a elas.

A importância dessa questão ganha uma nova dobra na medida em que fica evidente que a ideia de “pensamento por montagem” não é exclusiva do videoensaio, ou mesmo de obras de maior fôlego que costumamos chamar de filme-ensaio. Pensar por montagem é um gesto inerente ao próprio cinema, desde sua primeira infância, na medida em que as obras se complexificavam. E mesmo a reapropriação do cinema pela montagem em um segundo momento é de sua natureza, como o exame das duas versões de *Life of an American Fireman* (1903), de Edwin S. Porter.

Há, porém, uma diferença no discurso articulado da obra audiovisual, ou mesmo nas versões subsequentes dos filmes, sejam manipuladas pelos diretores ou não, e no discurso que é extraído pelo sequestro crítico das imagens por um outro criador. É este pensamento que se dá em um segundo momento que aqui me interessa.

Essa definição abarca produções tão diversas quanto um canal do YouTube como o *Nerdwriter* quanto obras de mais fôlego, como *Ato, Atalho e Vento* (2014), em que Marcelo Masagão utiliza trechos de dezenas de outros filmes para encontrar rimas visuais e consonâncias temáticas; ou mesmo *Histórias que Nosso Cinema (não) Contava* (2017), de Fernanda Pessoa, que seleciona trechos de filmes da era de ouro da

pornochanchada para buscar mais do que a erotização pura e simples; e também *Nunca é Noite no Mapa* (2016), de Ernesto de Carvalho, em que o diretor parte de imagens do Google Street View de sua vizinhança (em que ele próprio aparece fotografando o carro do Google, estabelecendo um potente *mise-en-abyme*) “intercalando imagens das ruas de Recife, de São Paulo e do Rio de Janeiro disponíveis pela ferramenta, com os registros que realizou do dispositivo em plena ação em sua vizinhança” (ISHII, 2020, pg. 1).

Nunca é Noite no Mapa demonstra como limitar os videoensaios a obras que de alguma forma irão criticar o cinema a partir dos seus próprios termos é potencialmente míope. Interessa mais, então, expandir o conceito para obras que irão extrair pensamento a partir da reconfiguração de outras imagens – esta articulação de pensamento através das imagens ficará mais evidente no capítulo a seguir. É conveniente, de um ponto de vista prático, que o cinema proveja imagens demais¹¹, imagens que imploram para ser examinadas e reexaminadas, e que os editores sejam cinéfilos, ou mesmo estudantes de cinema, desejosos de colocar em prática as habilidades e conhecimentos adquiridos na universidade ou pela curiosidade diletante.

Importante notar como essa ideia de videoensaio, que passa pelas “imagens de segunda mão”, também acaba por incluir algumas obras de inflexão primariamente jornalística como o *Last Week Tonight* ou sua contraparte brasileira, o *Greg News*, os dois produzidos pela HBO¹². Ambos partem de um formato de telejornal, com um apresentador na bancada, mas trabalharão sobre imagens produzidas majoritariamente por outros telejornais, recontextualizando ou reexaminando imagens que foram anteriormente veiculadas. É uma ação de contracorrente – no sentido de que o jornalismo tende, historicamente, ao imediatismo – poder se aproveitar da maleabilidade do vídeo enquanto postura diante da imagem para reler estas imagens do passado. Ainda que seja um passado imediato. O próprio título do programa original, “A Semana Passada Hoje à Noite”, em tradução livre, evoca este reexame.

Ainda que muito do que me proponho neste trabalho possa ser usado para pensar sobre programas jornalísticos (ou outros tantos produtos de mídia que irão se definir a partir da descentralização e reinvidicação de um determinado estatuto de produção de imagens), meu interesse está nos videoensaios sobre cinema – tomando como cinema,

¹¹No atual universo de smartphones e redes sociais, pode-se dizer que todo o mundo proveja imagens demais.

¹²Existem canais jornalísticos independentes que se utilizam da mesma estratégia, como o *Some More News* ou o *The Serfs*.

aqui, o universo audiovisual de forma ampla, já que as animações televisivas da Warner Bros. são também tema de um dos videoensaios que integram o *corpus* desta tese.

No dia 17 de abril de 2014, os editores Tony Zhou e a ilustradora Taylor Ramos colocavam no ar um pequeno vídeo que se propunha a examinar a maneira como Bong Joon-ho – nesta época mais conhecido pela cinefilia apaixonada pelo ainda emergente cinema sul-coreano do que pelo grande público – utiliza um pouco usual enquadramento de perfil dos personagens e como isso influencia a cadência do filme *Mother: a busca pela verdade* (2009). Nascia assim o canal *Every Frame a Painting* com o vídeo *Mother (2009) - The Telephoto Profile Shot*¹³.

O *Every Frame a Painting* é um canal que foi relativamente pioneiro na construção de videoensaios e que hoje já encerrou suas atividades. São, ao todo, 28 postagens. O mais curto tem 2min52, enquanto o mais longo possui 13min35. A soma de todos os vídeos ultrapassa as três horas. Seus temas refletem algumas das obsessões dos criadores, como o cinema do já citado Bong Joon-ho (três vídeos) ou de Akira Kurosawa (dois vídeos) ou sobre como atores usam seus corpos como elemento cinético na construção da imagem (sobre Buster Keaton, Jackie Chan e Robin Williams).

Além do pioneirismo e de ter se constituído rapidamente como um dos mais influentes canais de videoensaios do YouTube¹⁴, o fato de suas atividades terem se encerrado (até o presente momento) cria um *corpus* fechado, passível de ser analisado como um conjunto coeso e finito. Além disso, ao longo dos três anos de atividade, é possível notar uma certa “curva de aprendizado” em que Zhou e Ramos aos poucos definiram o que hoje é relativamente comum na estruturação de vídeos ensaios.

Por fim, outro motivo que leva à eleição do *Every Frame a Painting* como objeto central da análise desta tese, para além de tudo o que foi dito, são dois de seus videoensaios: *F for Fake (1973) –How to Structure a Video Essay*¹⁵ em que os autores partem da obra-prima de Orson Welles para discutir os próprios vídeos ensaios e *How Does an Editor Think and Feel?*¹⁶ sobre como um editor se coloca diante do material bruto e então começa a organizá-lo através da montagem. Ambos possuem uma

¹³ <https://www.youtube.com/watch?v=dUOdQxQkVt8>

¹⁴ O canal soma quase dois milhões de inscritos, número que segue aumentando mesmo que o último vídeo seja de quatro anos atrás. Ao mesmo tempo, creio ser possível conectar o aumento recente do interesse pelo cinema de Buster Keaton, por exemplo, com diretores contemporâneos creditando ao “palhaço que não ri” uma influência direta na construção de sequências de ação (Ref.Cit: Christopher McQuarrie sobre os *Missão: Impossível*), ao videoensaio dedicado a ele pelo *Every Frame a Painting*.

¹⁵ <https://www.youtube.com/watch?v=1GXv2C7vwX0>

¹⁶ <https://www.youtube.com/watch?v=3Q3eITC01Fg>

característica ainda mais francamente metalinguística que os demais, funcionando como uma porta de acesso à estrutura dos videoensaios, contribuindo com o processo de análise.

Há, talvez, uma contradição entre a estrutura da tese e a escolha do *Every Frame a Painting* como objeto. Faço um gesto bem consciente de presumir o audiovisual como discurso sobre o mundo e colocar diferentes filmes quase como bibliografia, usando-os para amarrar o texto e não como exemplos que se apresentam distantes, ou mesmo modificados diante do peso teórico. Esta tese é também reflexo de um certo pensar com e por imagens. Isso quer dizer também que muitos dos filmes que são aqui apontados terão uma inflexão francamente poética, em oposição aos do *Every Frame a Painting*, tão didáticos que chegam ao paroxismo de vaticinar sobre como aspirantes a cineastas podem ou não aproveitar as lições dos mestres do passado.

Ou seja, pode haver um estranhamento em se evocar Godard, Farocki, Marker e Wenders, autores de obras de uma poética não-raro desconcertante, para desenvolver uma estrutura teórico que irá depois se prestar a discutir as obras didáticas de Zhou e Ramos. Isso se justifica por dois motivos. O primeiro é que boa parte dos autores acadêmicos que discutem filmes-ensaio irá trabalhar com estes diretores, tornando-os incontornáveis. O segundo é que parte do interesse no videoensaio enquanto fenômeno é justamente pela sua popularização e, na falta de uma palavra melhor, democratização, posto que não é mais preciso ser um Godard, Farocki, Marker ou Wenders para fazer seu filme.

Daí também a insistência no vídeo enquanto um dos pilares teóricos da tese. Mesmo que haja um risco real de supervalorizar uma tecnologia que colapsou em seu próprio peso desde que teóricos como Phillip Dubois e Arlindo Machado começaram a trabalhar com ela, o vídeo é o que permite que o cinema se torne manipulável. Essa é uma dimensão inescapável do videoensaio enquanto fenômeno.

Importante notar que Zhou e Ramos, já no primeiro videoensaio, o anteriormente mencionado *Mother (2009) – The Telephoto Profile Shot*, revela que um dos incentivos para criar o canal estava em sentir que a maior parte dos vídeos sobre a linguagem audiovisual, por melhores que sejam, focam mais na análise de temas e “conteúdo”, e que eles, ali, estariam mais interessados na análise da “forma”. Ou seja, o foco é uma abordagem crítica sobre a constituição da imagem e como ela gera camadas de sentido ulteriores à narrativa. Esta afirmação aponta diretamente para a discussão que motivou

primariamente esta tese, ainda que toque nos termos usados por Susan Sontag (2004) em seu texto *Contra a Interpretação*.

Sontag aponta para a falsa oposição entre forma e conteúdo, buscando uma unificação conceitual e metodológica nas análises. “É necessária, antes de mais nada, uma maior atenção à forma na arte. Como a ênfase excessiva no *conteúdo* provoca a arrogância da interpretação, descrições mais extensas e mais completas da *forma* calariam” (SONTAG, 2004, s/p). E, em uma nota de rodapé que funciona como uma espécie de pensamento posterior ao texto, Sontag afirma que talvez “a crítica cinematográfica venha a ser a oportunidade para uma inovação nesse caso, pois o cinema é em primeiro lugar uma forma visual embora também uma subdivisão da literatura” (SONTAG, 2004).

Ao se propor a discutir a forma no audiovisual, Zhou e Ramos – bem como os diversos videoensaiistas que criam conteúdo semelhante hoje –cumprem de alguma maneira a proposta de programa de Sontag, mas vão além de simplesmente atentar para a forma. Eles usam a própria forma audiovisual para interrogar e apresentar suas conclusões. É a edição que se converte em microscópio (em instrumento de visualização, portanto) que permite o exame minucioso. E isso se dará pela aproximação de imagens que estavam “espalhadas” pelo mundo.

A questão que urge, então, é: como enfrentar essas imagens que enfrentam a si mesmas? Qual método me permite empreender não um mergulho nas imagens, mas sim na miríade de possibilidades que se estabelece a partir de sua fricção, de seu contato? “Busca-se então por uma metodologia que desfça essa distância entre a arte e a vida que emana dela, e enfrente uma estrutura de consensos (...) em que um objeto artístico existe ora para ensinar, ora para representar algo” (ALMEIDA, 2020, pg. 85).

Uma solução possível está na proposição de Aby Warburg (2009) e seu já icônico *Atlas Mnemosyne*, em que “pretende, com seu material de imagens, ilustrar esse processo, que se poderia designar como uma tentativa de introjeção na alma dos valores expressivos pré-formados na representação da vida em movimento” (WARBURG, 2015, pg. 349). Na *Mnemosyne*, o intelectual alemão “fazia constelar imagens em pranchas montadas verticalmente sobre um fundo escuro” (ALMEIDA, 2020, pg. 95). Ou seja, para Warburg importa menos a imagem em si e mais a correlação de sentidos evocados pela fricção das imagens ao se colocarem ao lado de outras, lhe permitindo canalizar forças históricas e sociais mobilizadas pelas obras. Um “pensamento por montagem”, como irá dizer Didi-Huberman (2013).

A descrição das operações warburgianas acaba ganhando um tom semelhante a de um processo artístico, e de certo modo a fala de Didi-Huberman contribui para construir uma aura de criação artística em torno da figura de Warburg. Quando usa expressões como “de repente, revelou-se uma forma”, é quase como se o método de Warburg tivesse sido criado a partir de epifanias. Talvez o que Didi-Huberman esteja querendo salientar e que realmente guarda semelhança com a criação artística do século XX, especialmente, é uma ideia de pensamento por montagem que subjaz ao pensamento por imagens e por associação em Warburg. (ALMEIDA, 2018, pg. 82)

Apesar de não ter discutido cinema diretamente em sua obra, Warburg, em seu “pensamento por montagem”, ajuda a compreender a operação central do videoensaio. Ou, ao menos, é o que alguns de seus leitores contemporâneos, como Georges Didi-Huberman (2013), Philippe Alain-Michaud (2013), Gabriela Almeida (2018) e Ana Caroline de Almeida (2020), irão apontar. A aposta é de que:

[O] pensamento por imagens warburgiano é um pensamento em movimento e, portanto, perfeitamente aplicável ao cinema. Ainda que não tenha em nenhum momento trabalhado com qualquer imagem cinematográfica, Warburg criou um método de montagem das imagens que, segundo Philippe Alain-Michaud, termina por criar um movimento muito semelhante ao do próprio cinema. (ALMEIDA, 2020, pg. 107 – 108)

É esse pensamento por montagem que irá nortear a reflexão desta tese sobre os videoensaios. Na verdade, toda a revisão bibliográfica converge para esta mesma noção: pensamento. Tanto o vídeo, quanto o ensaio, quanto a ideia de *mise-en-scène*, são formas pensamento articulado com e por imagens, segundo os autores que partiram destes conceitos para trabalhar temas tão variados quanto o filme-ensaio, o vídeo ou a *mise-en-scène*.

E, claro, há o evidente de o nome do canal que será analisado: *Every Frame a Painting*. Em tradução literal, “todo quadro é uma pintura”. Este título se transmuta em um convite para que Warburg e seu *Atlas Mnemosyne*, em princípio uma proposição para as artes plásticas, sejam evocados como linha metodológica. Warburg jamais chegou a apresentar uma metodologia coesa de como usar a *Mnemosyne* como forma de leitura de imagens, dizendo se tratar apenas de um sistema de organização de ideias. Para ele, o *Atlas*, “a princípio pretende ser apenas um inventário das pré-formações de inspiração antiga que verificadamente influenciaram a representação da vida em movimento na época do Renascimento” (WARBURG, 2015, pg. 364).

A proposta de abordagem metodológica considerando a aridez dos escritos do próprio Warburg sobre a *Mnemosyne*, é partir para a atenta leitura feita por Didi-

Huberman, influente historiador da arte. Em parte porque, como o próprio pesquisador diz, os escritos de Warburg eram apenas parte de seu pensamento: “A partir daí, portanto, caberia ver em *Mnemosyne* não a ilustração, mas, ao contrário, a estrutura visual (assim como a biblioteca oferecia a estrutura textual) de todo o seu pensamento” (DIDI-HUBERMAN, 2013, s/p).

Didi-Huberman, em seus escritos, não apenas estabelece as bases para uma recente reapropriação do pensamento warburguiano, como também cria a ponte entre Warburg e outro teórico clássico importante para o empreendimento: Walter Benjamin, cuja noção de “aura”, em sua dupla distância (DIDI-HUBERMAN, 1998), bem como suas “Passagens”, ajudam a compreender a relação entre o crítico/editor (*flanêur*/coleccionador) e a obra analisada por e pelas imagens. Apesar de contemporâneos, Warburg e Benjamin nunca se encontraram, ou mesmo se corresponderam. Ainda assim, há uma série de pontos de contato em seu pensamento.

Daí o título desta tese apontar para a ideia de “gesto”, uma evocação direta da leitura de Didi-Huberman (2013) de como a montagem do *Atlas Mnemosyne* era absolutamente tributária da manipulação – algo que Warburg experimentava com a organização da própria biblioteca. Eram mapas dedicados a registrar os “percursos de afeto” e as “sobrevivências”, ou seja, um esquema gráfico que abraçava o tempo e o espaço de maneira vertiginosa, em muito similar à proposição dos videoensaios.

A partir destas considerações teóricas, o objetivo central da tese está na apresentação do *critique-en-scène* como uma forma de pensamento por imagens, particularmente ligada ao videoensaio. Um efeito de sentido sensível que se através da expropriação crítica destas imagens que, ao serem reconfiguradas, irão revelar possibilidades de pensamento sobre si mesmas e sobre seu entorno (seja o mundo, em um sentido mais existencial, seja “apenas” as outras imagens a que foram colocadas em relação).

Para isso, penso ser necessário definir como objetivos específicos a reflexão sobre o videoensaio enquanto fenômeno, partindo de seus termos constituintes, reflexões que expando ao longo do primeiro capítulo. “Vídeo” e “ensaio”, ambos convergindo para o conceito de pensamento através de seus autores. A forma como esse pensamento se manifesta na imagem é dada tanto pela montagem, quanto pela *mise-en-scène* – caracterizada também como forma de pensamento.

Considero ser importante, ainda no primeiro capítulo, também fazer constelar outro objetivo (no sentido warburguiano) o cinema dos anos de 1990, momento

imediatamente anterior à supremacia do vídeo digital na produção cinematográfica comercial – interrogando, assim, o cinema em relação ao vídeo, em um movimento contrário ao do videoensaio. Há, nestes filmes, um evidente temor de como o vídeo irá suplantar o cinema de película com consequências, estes cineastas parecem pensar, nefastas.

Definida a potencial convergência entre videoensaio e pensamento, creio ser necessário investigar as imagens a partir de sua materialidade. Portanto, o objetivo seguinte, foco do segundo capítulo, envolve trabalhar com as ideias do trânsito e tensão entre banco de dados e narrativa, nos termos de Lev Manovich (2002 e 2015), que sustentam o cinema enquanto fonte para reconfiguração e reapresentação em novo contexto, para então retomar o *Atlas Mnemosyne* e o pensamento por montagem, buscando compreender como se constitui a estrutura cognitiva apontada pelos autores. Esses referenciais teóricos ajudam a compreender como o pensamento se articula a partir da reconfiguração das imagens.

Gabriela Almeida (2018), quando se propôs a escrever sobre *História(s) do Cinema*, considerou limitador utilizar “algum método de análise fílmica que tentasse desconstruir a série a partir exclusivamente da sintaxe audiovisual”. Pois bem, creio que isso seja válido para outros videoensaios também, não apenas para a obra de Godard. Mesmo os mais didáticos, ou seja, os que se propõem a postular sobre o estilo de um diretor ou sobre a linguagem audiovisual, como são os do *Every Frame a Painting*, correm o risco de verem a nuance de sua operação de sentidos se perder diante deste tipo de escrutínio.

Daí o interesse em partir de Warburg.

É poder deixar que os filmes toquem uns nos outros, corpos em atração e repulsa, corpos vivos, desejosos (de quê? por quê?) que se desnudam à medida que encontram outros corpos. Corpos que desenvolveram a audição infrassônica dos elefantes, capazes de sentir e reagir imediatamente a abalos sísmicos muito antes que qualquer ser humano e que, portanto, antecipam alguns fenômenos que fazem tremer o chão. (ALMEIDA, 2020, pg. 90)

É pela fricção entre um eu criador e o mundo (ensaio), através de um meio fluido por natureza (vídeo), que estas imagens se tornarão um condutor de pensamento. É a este processo, das imagens pensarem a si mesmas, das energias de tempo e movimento apreendidas pela *mise-en-scène* se conjurarem em outros discursos que não estão a serviço de um discurso declarado, que estou chamando de *critique-en-scène*. Ou seja, ao invés de uma canalização de forças dada pela encenação, o que se tem pelos

processos inerentes ao videoensaio é uma tergiversação ativa. Os discursos se tornam metadiscursos através da liberação e reapreensão destas mesmas forças reificadas pelo diretor dos filmes.

É curioso notar como este trabalho é feito a partir da tensão de uma sequência de dualidades, eventualmente complementares, frequentemente opostas. Vídeo e ensaio; *mise-en-scène* e edição; Tempo e espaço; Poética e didática; Movimento e montagem; Sobrevivências (*nachleben*) e Percursos de Afeto (*pathosformeln*); Banco de dados e narrativa. É um convite a pensar no videoensaio também a partir da aura benjaminiana, como retomada por Didi-Huberman (1998), apostando na dupla-distância para reabilitar o conceito para o universo em que a reprodutibilidade, pensava o próprio Walter Benjamin, a teria enfraquecido.

Importante notar como a aura é representada aqui não como um efeito de sentido do videoensaio, como uma espécie de subproduto que tornaria o cinema novamente sacro. A aura sustenta a postura do crítico diante da obra, que verá no videoensaio a materialização de sua relação com o cinema. Em muitos sentidos, minha defesa é de que o pensamento por montagem dos videoensaios se dão pela possibilidade de o videoensaiista se colocar diante de um filme e se permitir mediar o intenso fluxo entre a proximidade e lonjura descritas por Benjamin.

Como forma de análise, monto, com os vídeos do canal *Every Frame a Painting*, uma *Mnemosyne* particular, agrupando e tensionando os videoensaios, buscando aproximações e distâncias, comparando com outras obras de inclinação videográfica e/ou ensaística – uma mirada que estará presente em toda a tese, afinal, em muitos sentidos, aqui está meu *Atlas Mnemosyne* pessoal. Inclusive em um sentido prático, posto que me propus a montar minhas próprias pranchas com frames dos filmes utilizados pela dupla de videoensaiistas. Manipular essas imagens me permitiu montar meus próprios percursos afetivos em relação ao audiovisual.

Essa canalização de forças me levou ao impulso de testar ao longo da tese algumas das proposições que aqui defendo. Não apenas o texto é fruto de uma postura franca e inapologeticamente ensaística, usando o processo de escrita como abordagem metodológica, como também senti necessidade de criar minhas próprias pranchas com imagens dos filmes e videoensaios que me ponho a trabalhar aqui. Estes dois gestos, porém, foram fundamentais para a compreensão do que significa o processo de pensamento por montagem, tanto de ideias, pelo texto, quanto de imagens, pelas pranchas.

A incorporação das pranchas se tornou parte do processo de constituição do pensamento. Elas não estão colocadas como mera ilustração, são construções conceituais que se prestam a discutir o audiovisual tanto quanto os textos de análise. As pranchas existem como reflexo de meu próprio pensamento por montagem enquanto gesto crítico, algo que se revela no texto, mas cuja operação sensível ocorreria mais notadamente em meu íntimo.

Estes “pensamentos” a posteriori, posto que fugidios e elusivos, frutos de uma montagem sugerida pela minha própria experiência com a absorção das obras, em constante tensionamento, me permitirão escrever ensaios – nos termos de Montaigne, em que escrever é parte integral do processo de formulação do pensamento e não apenas a fase final, de registro de uma ideia acabada – sobre temas que não estão propostos discursivamente por Zhou e Ramos, mas que estão sugeridos pelas suas recorrências estéticas (são *Sobrevivências* e *Fórmulas de Afeto*, como proposto por Warburg, afinal).

O terceiro capítulo é a transfiguração do meu último objetivo com esta tese: constelar os próprios videoensaios do *Every Frame a Painting*, gerando três ensaios, agrupando os vídeos sob temas, buscando aproximações, contatos, efervescências e possibilidades de leitura. Os subcapítulos serão voltados para a dimensão metalinguística dos videoensaios; o que os videoensaios revelam sobre a noção de autoria; e, por fim, o quadro e o enquadramento enquanto produtor de sentidos

Mais do que simplesmente responder a uma questão de ordem retórica – o que acontece quando friccionsmos obras que são, em si, resultados de friccionsmentos –, estes ensaios permitirão um mergulho na proposição do *critique-en-scène*, ou seja, a encenação que se converte em discurso crítico a partir do momento em que se transmuta em meta encenação graças a ação de um editor a serviço de um discurso crítico.

2 O VIDEOENSAIO

*Video killed the radio star
Pictures came and broke your heart
The Bungles*

É curioso que ao se investigar a fortuna crítica dos termos “vídeo” e “ensaio” ambos converjam inexoravelmente para uma noção difusa de “pensamento”. Tanto a técnica de captação e manipulação de imagens que chamamos “vídeo”, quanto a postura diante de um universo simbólico – posto que a ideia de “gênero” não contém seu significado – que chamamos de “ensaio”, são formas de “pensar” de acordo com diferentes autores. Este capítulo se propõe a investigar essa ideia, dedicando-se a explorar os caminhos reflexivos que levam para esta convergência teórica – usando a noção de *mise-en-scène* como manifestação de pensamento de Luiz Carlos Oliveira Jr. (2013) para unir as duas pontas diante do videoensaio nos termos em que me proponho a analisar aqui, e que me permite apontar para a ideia de *critique-en-scène* que proponho. Ao mesmo tempo, me interessa refletir sobre como essa noção de pensamento articulado no audiovisual se estrutura em relação ao meu objeto de estudos propriamente dito, o videoensaio.

Se o videoensaio pensa, pois o vídeo e o ensaio são formas de pensamento, como ele afinal pensa? O que ele pensa? E, dentro destas possibilidades, o que significa “pensar”? Adianto que não me interessa aqui o mergulho nos conceitos da cognição humana, “pensamento” como expressão do processo neurológico do pensar. Isso pouco diz sobre como o videoensaio pensa, afinal. Meu interesse está na concatenação de ideias sonoras e visuais que, ao entrar em um tenso contato, cuidadosamente arquitetado pelo videoensaiísta, se traduzem como um discurso, em pensamento, portanto. Há uma transformação sensível. Algo que não estava lá, passa a estar. É essa noção de “pensamento” que me interessa.

Etienne Samain (2012), quando se dedica a investigar o pensamento das imagens, apresenta três possibilidades. Na primeira, temos a imagem como meio para o pensamento do receptor, a imagem que “nos oferece algo para pensar: ora um pedaço de real para roer, ora uma faísca de imaginário para sonhar” (2012, s/p). O pensamento é dado a posteriori, a depender da capacidade daquele que vê de dialogar com ela. Na segunda temos a questão temporal, já que a imagem “veicula pensamentos”, atua como

um nexos de pensamentos sobre ela, desde aquele que a produziu, acumulando com toda uma miríade de reflexões: “todos esses espectadores que, nelas, ‘incorporaram’ seus pensamentos, suas fantasias, seus delírios e, até, suas intervenções, por vezes, deliberadas” (2012, s/p). A imagem como estado da arte de si mesma.

Sem descartar as duas outras proposições – até pela proximidade que a segunda tem com a leitura que Didi-Huberman faz da aura benjaminiana, que é algo que me interessa metodologicamente, como deverá ficar mais claro no segundo capítulo –, é a terceira que me parece mais interessante. O próprio Samain começa com a ressalva de que essa talvez seja a mais exotérica, utópica até, mas, ainda assim, crava:

A terceira proposição é, de longe, a mais questionável, a mais utópica (“sem chão” e “em lugar nenhum”), “imaginária”, diria. Provavelmente a mais necessária, também. Ouso dizer que a imagem — toda imagem — é uma “forma que pensa”. A proposição é tanto mais ambígua e complexa que chega a insinuar — até sugerir — que, independentemente de nós, as imagens seriam formas que, entre si, se comunicam e dialogam. Com outras palavras: independentemente de nós — autores ou espectadores — toda imagem, ao combinar nela um conjunto de dados sígnicos (traços, cores, movimentos, vazios, relevos e outras tantas pontuações sensíveis e sensoriais), ou ao associar-se com outra(s) imagem(ns), seria “uma forma que pensa”. (SAMAIN, 2012, s/p)

É uma afirmação tão poderosa quanto interessante a de retirar o pensamento das imagens da cognição humana, permitindo que elas pensem a si mesmas independente de observação ou do acúmulo histórico (primeira e segunda proposições, respectivamente). Este me parece o gesto central no videoensaio – ainda que rigorosamente passe pelas duas proposições, já que a autoria do videoensaísmo se dá necessariamente em diálogo tanto com os autores originais das imagens, bem como com a fortuna crítica acumulada sobre elas. Todavia, através da edição, da justaposição de imagens que são remixadas, há um pensar que escapa da intencionalidade.

Ao se partir da dualidade convergente, vídeo e ensaio apontando para pensamento, corre-se o risco de cair na velha oposição atacada por Sontag (2004), entre forma e conteúdo. Como se houvesse uma forma vídeo e um conteúdo ensaio (ou, igualmente problemático, o contrário) que se colocariam em tensão. A fricção resultante seriam os videoensaios. Essa oposição, claro, não dá conta da complexidade do fenômeno. O vídeo é mais que uma forma. O ensaio é mais que um gênero. Ambos são de difícil apreensão dada sua maleabilidade e, ao mesmo tempo, pensa-los desta forma é paradoxal em relação à sua constituição interna. “Eu diria que para ‘pensar o vídeo’ (como estado e não como objeto), convém não somente pensar junto a imagem e o

dispositivo como também, e mais precisamente, pensar a imagem como dispositivo e o dispositivo como imagem” (DUBOIS, 2013, s/p). Ao mesmo tempo:

Parafraseando Godard em *História(s) do Cinema* (1998) o ensaio cinematográfico vem sendo visto como ‘uma forma que pensa’, fazendo isso através da conexão de elementos (imagens, palavras, música). A articulação de um discurso crítico vem sendo identificada pelo próprio Godard em uma série de ocasiões como uma das metas frustradas da linguagem cinematográfica. (MONTERO, 2012, p. 1. Tradução minha¹⁷)

Tanto vídeo quanto ensaio são percebidos como formas pensantes, em uma noção ampla de que “pensamento” é discurso articulado através de elementos que são posteriores a ele. “Em suma: aparelhos são caixas pretas que simulam o pensamento humano, graças a teorias científicas, as quais, como o pensamento humano, permutam símbolos contidos em sua ‘memória’, em seu programa. Caixas pretas que brincam de pensar” (FLUSSER, 1985, p. 17). Resta, então, empreender um trânsito dialético entre a conceituação e os objetos. Diante do que dizem os autores, como se comporta o pensamento audiovisual? Em seguida, como os videoensaios operam suas relações de sentido? Como eles pensam?

É importante, todavia, deixar evidente o que quero dizer quando uso a expressão “videoensaio”. Nora Alter (2018), por exemplo, em seu mais recente trabalho, no qual retrata o percurso histórico do ensaísmo audiovisual, inclui obras usando o suporte do vídeo.

A câmera de vídeo autocontida com sua reprodução imediata permitiu que o usuário fosse o único proprietário, com o artista de vídeo assumindo um papel semelhante ao do artista ou escritor solitário, já que ele ou ela se torna a única presença autoral responsável pela criação da obra. (ALTER, 2018, pág. 221. Tradução minha¹⁸)

Para a autora, porém, são ensaios audiovisuais que escolherão o vídeo mais por questões econômicas ou práticas e menos pelas possibilidades específicas do meio. É importante frisar que existem evidentes impactos éticos, técnicos e estéticos ao se usar o vídeo ao invés da película – impactos que Alter analisa e detalha em sua pesquisa – como os de Wim Wenders, Michelangelo Antonioni, Werner Herzog e Peter

¹⁷“Paraphrasing Godard in *Histoire(s) du cinema* (1998) the cinematic essay has been seen as ‘a form that thinks’, doing so by connecting different elements (images, words, music). The articulation of a critical discourse has been identified by Godard himself on a number of occasions as one of the frustrated aims of cinematic language.”

¹⁸“The self-contained videotape camera with its immediate playback allowed the user it to be the sole proprietor, with the video artist assuming a role similar to that of the solitary artist or writer, as she or he becomes the single authorial presence responsible for creating the work.”

Greenaway, para citar os mais óbvios. Não há, evidentemente, nenhum problema nesta abordagem, mas há, simultaneamente, uma distância em relação aos meus objetos aqui.

Na outra ponta do que vem se convencioneando chamar de “videoensaio” temos alguns exemplares de “youtubers” (na falta de uma expressão melhor). Eles, apesar de usarem a palavra videoensaio para definir muitos de seus próprios trabalhos, estão mais próximos de fazer ensaios em vídeo. Ou seja, eles registram a si mesmos declamando um texto que eles mesmos chamarão (vulgarmente) de ensaístico – pois preenhe de ativadores de subjetividade particulares – diante da câmera. Mesmo quando usam imagens de outras fontes, o fazem primariamente de forma ilustrativa ou para quebrar a monotonia visual ou para pequenas piadas visuais e não como fonte primária de discurso. Não penso que eles estejam exatamente errados em usar o termo videoensaio, mas creio também ser importante marcar a diferença em relação aos que estou me dedicando aqui. Esta diferença já havia sido notada antes:

Mas ao trabalhar com imagens e sons em movimento, a força poética dos materiais de origem não pode ser ignorada ou evitada. Muitos trabalhos videográficos adotam o modo retórico mais típico para estudiosos, oferecendo uma palestra ilustrada ou ensaio escrito sendo narrado, uma abordagem que denominamos de "modo explicativo". As obras videográficas mais eficazes, entretanto - aquelas que produzem o efeito de conhecimento mais potente - empregam seus materiais audiovisuais de uma forma poeticamente imaginativa. (GRANT, 2016, s/p. Tradução minha¹⁹)

A ênfase dada ao videoensaio nesta tese é no uso do vídeo como condutor da postura ensaística. O vídeo como meio, como viabilizador tecnológico, para que o ensaísta reflita sobre a obra e seus elementos constituintes, por meio de seus próprios elementos constituintes, quais sejam: a imagem gerada pela varredura magnética ou síntese digital se articulando como veículo para o pensamento audiovisual. Há um trânsito pendular (a dupla distância da aura benjaminiana) entre vídeo e ensaio que é dada pela postura fluida do pensador diante da imaterialidade do suporte:

Diferentemente da imagem fotoquímica, a imagem eletrônica é muito mais maleável, plástica, aberta à manipulação do artista, resultando portanto na mais suscetível às transformações e às anamorfoses. Pode-se nela intervir infinitamente, alterando suas formas, modificando seus valores cromáticos, desintegrando suas figuras. (MACHADO, 2011, p. 209)

¹⁹“But when working with moving images and sounds, the poetic force of the source materials cannot be ignored or avoided. Many videographic works adopt the rhetorical mode most typical for scholars, offering an illustrated lecture or written essay being narrated, an approach that we term the ‘explanatory mode’. The most effective videographic works, however—those which produce the most potent knowledge effect—employ their audiovisual source materials in a poetically imaginative way.”

Catherine Grant (2016) é central para compreender a operação de sentido evocada pelo videoensaio. Ela é uma pesquisadora que usa o videoensaio como método. Uma de suas obras mais interessantes é *Dissolves of Passion*²⁰, em que as transições de *Desencanto* (1945), de David Lean, são isoladas e enfileiradas. A autora explica: “através de seus retrabalhos transformativos, eu fui capaz de fazer algumas descobertas sobre o material ao mesmo tempo em que enquadrei uma experiência audiovisual particular dele” (GRANT, 2016, s/p. Tradução minha²¹). Ou seja, é o próprio ato de se manipular usando a própria linguagem do audiovisual que se traduz em um processo de pensamento. “A imagem se oferece como um ‘texto’ para ser decifrado ou ‘lido’ pelo espectador” (MACHADO, 1993, p. 128).

Essa possibilidade de compreensão através do exame eletrônico já havia sido antecipada por Arlindo Machado (1988): “desconcertante, todavia, é imaginar quantas realidades desconhecidas ou não registráveis diretamente poderão ser resgatadas usando apenas modelos teóricos processados na memória dos computadores” (p. 139). O vídeo se torna, nas mãos do videoensaiista, uma ferramenta de visibilidade, como um telescópio ou o microscópio, permitindo que a cognição humana perceba coisas que antes lhe eram ocultas.

Grant também entende, todavia, que o processo de pensamento não está relegado ao momento anterior, apriorístico por excelência, em que o videoensaiista reflete sobre como abordar essas imagens. Ao contrário, o videoensaio finalizado é, ele também, uma manifestação de pensamento em audiovisual.

Mas o vídeo é, não obstante, uma obra de pensamento material, uma que traz para a superfície de sua produção um novo conhecimento tanto sobre o filme de Lean quanto sobre este método de remanipulação, e não apenas sobre minhas experiências espectatoriais. Através das dificuldades práticas inerentes (mesmo digitalmente) em ser capaz de identificar, reter e compilar todas numerosas dissoluções em *Desencanto*, as transições do filme são dolorosamente reveladas como parte de uma altamente complexa e extensiva rede estética no filme de ‘interpolações’ (superimposições, reflexos, fades cruzados e entradas e saídas em camadas), que parecem profundamente conectadas, semanticamente, nos muitos temas e sinais de projeção e revisita reflexivas do filme, e ambivalência sobre o espectro de fantasia-realidade/subjetividade-objetividade que *Desencanto* apresenta. (GRANT, 2016, s/p. Tradução minha²²)

²⁰ <https://vimeo.com/145070069>

²¹ “But through its transformative re-workings, I was able to make some discoveries about the material at the same time as framing a particular audio-visual experience of it”.

²² “But the video is, nonetheless, a work of material thinking, one that brought to the surface of its production new knowledge both about Lean’s film and about this method of re-handling it, and not

Ou seja, há um duplo caminho de investigação através do vídeo, apriorístico, como também há um processo reflexivo a partir do videoensaio finalizado, a posteriori. O videoensaio opera suas relações de sentido colocando em fluxo tanto o audiovisual, sua fonte primária, quanto o crítico/pesquisador/videasta e o espectador. Esse trânsito é dado pela maleabilidade inerente tanto do vídeo quanto do ensaio.



Figura 1- Frame do videoensaio MAGIC MIRROR MAZE (Fonte: MAGIC MIRROR MAZE, 2018)

Penso ser digno de nota como esse “entre imagens” – em nada dessemelhante às “passagens” benjaminianas – afeta o interesse acadêmico de Catherine Grant e, conseqüentemente, sua obra. Antes de *Dissolves of Passion*, ela já havia produzido *Skipping ROPE*, buscando isolar todos os cortes de *Festim Diabólico* (1948), de Alfred Hitchcock, e, alguns anos depois, *Rites of Passage*, que isola as entradas e saídas de Joan Fontaine em *Rebecca – A Mulher Inesquecível* (1940), também de Hitchcock. Ambos demonstram como o mestre britânico usa o deslocamento de seus personagens, corpos que entram e saem de cena, para apresentar seu estado de permanente conflito interno e externo. O espaço da encenação é usado por Hitchcock para colocar os personagens em tensão constante.

simply about my spectatorial experiences of it. Through the practical difficulties inherent (even digitally) in being sure to identify, retrieve and compile all of the numerous dissolves in *Brief Encounter*, the film’s transitions are painstakingly discovered to be part of a highly complex and extensive aesthetic network in the film of ‘inbetweenings’ (superimpositions, reflections, cross fades, and in- and out-layering), which seem deeply connected, semantically, to the film’s many other motifs and signs of projection, reflexive re-viewing, and ambivalence about the fantasy-reality/subjectivity-objectivity spectrum that *Brief Encounter* presents”.

Outro exemplo patente do franco interesse de Grant na imagem que fricciona a si mesma, como a dos cortes e transições, está *Magic Mirror Maze* (Figura 1)– um dos meus favoritos dentre os produzidos pela pesquisadora – que compara a sequência final, na casa de espelhos, de *A Dama de Shangai* (1947), de Orson Welles, e *Operação Dragão* (1973), de Robert Clouse.

Como é possível ver na imagem, o quadro é ocupado com a duplicação de cada filme. Reflexo dos reflexos. A justaposição de dois *mise-en-abyme* que se atraem e se afastam com igual força. No fundo, todos esses videoensaios de Grant irão se voltar menos para a imagem em si e mais pela tensão entre elas, pelas passagens. Pela fricção do entre-imagens. Um gesto autoral que emerge da rearticulação de imagens de autoria de terceiros, uma dimensão que me parece estar no centro do que o videoensaio é enquanto fenômeno.

Grant é uma autora bastante prolífica e que segue produzindo videoensaios, que usa como base de muitas de suas reflexões acadêmicas. Os videoensaios são parte integral do processo de pesquisa, nunca mera exemplificação de postulações, um produto posterior que serve apenas como ilustração. O que talvez seja sua obra mais bem acabada é *The Haunting of THE HEADLESS WOMAN*²³, que irá propor que *A Mulher Sem Cabeça* (2008), de Lucrécia Martel, e *O Parque Macabro* (1962), de Herk Harvey, são, essencialmente, o mesmo filme. Ou, no limite, que o primeiro é uma versão derivativa do segundo. A saga de uma mulher que passa por um acidente de carro e vaga pelo mundo dos vivos, mesmo já não pertencendo a ele. Em certo sentido, aqui também há o interesse pelo espaço intermediário, em como as imagens irão refletir este interregno entre estar vivo e morto em dois filmes que são tão diferentes entre si, mas que através da montagem se permitem aproximações, se permitem pensar a si mesmos.

A fricção, me parece neste caso, está menos entre as imagens e mais em uma postura moral diante e através das imagens. “É através da edição das edições que eu pude descobrir não apenas quanto da história de um filme é contada nestes espaços entre os planos, mas também do quão *audiovisual* nossa experiência destes segmentos (supostamente) entre-narrativos pode ser” (GRANT, 2016, s/p. Tradução minha²⁴).

²³ <https://vimeo.com/301095918>

²⁴“It was through editing edits that I was discovering not only how much of a film story is told in these spaces between shots, but also just how *audio-visual* our experience of these (supposedly) in-between-narrative segments can be.”

O interessante no uso da edição via vídeo como método de análise, ainda segundo Grant, é a sensação de ter uma ferramenta de análise para além dos tradicionais. Ela mesma afirma o seguinte, sobre *Rebecca* e sua trilha sonora:

Ambos esses artefatos culturais, então, eram aqueles que eu tinha uma sensação primorosa de não compreender totalmente, de estar além de meu alcance cognitivo em alguns aspectos. Nesse ponto, eles foram associados a uma espécie de contenção que só serviu para aumentar seu apelo e fascínio para mim. (GRANT, 2014, s/p. Tradução minha²⁵)

Assim como o microscópio ou o telescópio, mecanismos que expandem os limites da percepção humana, o vídeo se torna mais do que uma simples alternativa de captação e edição audiovisual, mas sim uma ferramenta de análise. E o ato de se manipular essas imagens é o gesto intelectual que leva ao pensamento.

Essa perspectiva está bastante alinhada com a conceituação envolvendo tanto vídeo quanto ensaio, como veremos a seguir.

2.1 O VÍDEO, OU DICK LAURANT VIVE

O cinema dos anos de 1990 é assombrado pelas imagens espectrais do vídeo – não por acaso, *Poltergeist* (1982), de Tobe Hooper, e *Videodrome* (1983), irão tematizar esse fascínio mórbido na década anterior apontando para a fantasmagoria da tela estática. Se artistas visuais como Nam June Paik e Bill Viola já vinham experimentando com o vídeo a décadas, e mesmo cineastas como Francis Ford Coppola, Jean-Luc Godard e Michelangelo Antonioni já tivessem feito suas incursões pela nova tecnologia, é a partir do final dos anos de 1980 que o cinema hegemônico, o hollywoodiano e sua órbita imediata, começa a sentir sua sombra de forma premente. É como se a imagem distorcida, estática e achatada do vídeo, com todos os seus "defeitos" inerentes finalmente tomasse a dimensão inelutável que vinha sendo profetizada pelos teóricos do cinema diante da imagem cinematográfica.

Não penso que seja coincidência que a década se inicie tematicamente com *Sexo, Mentiras e Videotape* (1989), de Steven Soderbergh, e se encerre com *Beleza*

²⁵ “Both these cultural artefacts, then, were ones I had an exquisite sense of not fully understanding, of being beyond my cognitive grasp in some ways. At that point, they became associated with a kind of withholding that only served to heighten their appeal and fascination for me.”

Americana (1999), de Sam Mendes – curioso inclusive notar que ambos sejam estrelados por Peter Gallagher em papéis bastante semelhantes. No primeiro, o personagem de James Spader possui disfunção erétil e só consegue se satisfazer sexualmente através de entrevistas que registra em vídeo. Nos depoimentos, diferentes mulheres falam de suas fantasias e desejos mais íntimos. É o vídeo que traz um respiro de "verdade" para a falsidade das relações sociais retratadas pela película cinematográfica. Importante notar que estas são relações familiares, suburbanas, historicamente idealizadas pelo cinema americano – o correspondente brasileiro seria a "família de comercial de margarina".

Beleza Americana, na outra ponta da década, tem um discurso parecido, ambientado no mesmo subúrbio americano, com o mesmo tipo de família. O vídeo, primeiro, conecta os vizinhos adolescentes – única relação honesta e, aparentemente, sincera no filme –, quando o personagem de Wes Bentley grava sua vizinha, interpretada por Thora Birch, e, principalmente, é visto por ela durante o processo – ou seja, é visto sendo. Mais adiante, é o vídeo que irá mostrar algo da alma do personagem de Bentley. Ele carrega um daqueles modelos Camcorder bastante populares antes dos celulares incorporarem câmeras. Na cena em questão, ele mostra para Birch a hoje tão icônica quanto famigerada sequência da sacola dançando ao vento. É um momento em que a não encenação, o não controle, o instante captado de forma pura em sua imperfeição, invade a *mise-en-scène* controlada do cinema. Mas a década que separa os dois filmes também traz uma evidente desconfiança para as imagens eletrônicas.

Em *Sexo, Mentiras e Videotape*, ao ser confrontado com a imagem de sua esposa, papel de Angie MacDowell, revelando seus segredos íntimos, Gallagher tem um surto de fúria, atacando fisicamente Spader. O vídeo escancara sua própria incapacidade de despertar o desejo sexual na esposa, fazendo com que sua masculinidade, sustentada na base do adultério com a cunhada, seja destruída. Em *Beleza Americana* o gatilho inicial da ira homofóbica do personagem de Chris Cooper é um vídeo em que Bentley grava Kevin Spacey – também em crise com sua masculinidade ao chegar na famigerada meia idade – se exercitando nu. Ao assistir, ele confunde o olhar curioso do filho com seu próprio desejo reprimido. No primeiro filme, é a verdade da esposa, demonstrando através do vídeo uma intimidade que para ele era inédita, que catalisa a violência masculina. No segundo, o vídeo é uma imagem dúbia, a um só tempo enxerto de realidade e reflexo do preconceito de quem assiste. Em ambos os filmes, porém, o a

imagem magnética é um elemento de vida e subjetividade, se contrapondo à esterilidade encenada da imagem cinematográfica.

Estas não são as únicas obras, evidentemente, que irão usar o vídeo como um elemento dissonante no e do cinema. Em 1997 David Lynch lança *Estrada Perdida*. Assim como os dois filmes mencionados anteriormente, há nesta obra (como é comum no cinema francamente surrealista do diretor) uma investigação sobre o horror inerente que existe por baixo da camada de idealização dos subúrbios da classe média branca norte-americana. O elemento surreal é dado, primeiramente, pela comunicação eletrônica, quando o interfone da casa toca e uma voz diz "Dick Laurant está morto". Ao abrir a porta, o personagem de Bill Pullman se dá conta que não há ninguém lá – um evento que de fato aconteceu com Lynch.

O processo se intensifica com a chegada de fitas de VHS misteriosas. Todas se iniciam e prosseguem da mesma forma. A cada nova fita, a intimidade do espaço ocupado pelo casal (Patricia Arquette e Pullman) é mais e mais violada. A fachada da casa, a sala, a escada para a área íntima, o quarto do casal. O vídeo – a mídia eletrônica – é usado por Lynch como o principal elemento surreal na primeira metade²⁶ deste *neo-noir*. Há, aqui, uma dimensão metafísica, já que a origem das fitas de VHS, bem como a do *Mystery Man*, que ameaça Pullman com uma câmera de vídeo, nunca são de fato explicadas.

A ameaça por meio de fitas de vídeo que chegam na casa é uma ideia que depois seria retomada por Michael Haneke em *Caché* (2005) mas, ao invés do surrealismo lynchiano, o filme entrega um drama social com um final trágico. Esta, porém, não é a primeira incursão do diretor alemão no uso do vídeo como elemento dramático. Em *O Vídeo de Benny* (1992), o personagem título é um adolescente da classe média berlinense fascinado pela imagem videográfica em toda sua profusão de possibilidades. Tanto assiste compulsivamente a filmes alugados na locadora local, quanto registra e vive sua experiência por meio do suporte magnético. O vídeo é a forma pela qual ele experiencia a vida, como fica evidente na cena em que vemos seu quarto fechado, mas com a câmera mostrando o que está acontecendo pela janela. A realidade é mais fácil de ser digerida, se apreendida pela câmera.

²⁶ A segunda metade do filme acontece quando o personagem de Bill Pullman, um saxofonista de classe média alta, se metamorfoseia em Balthazar Getty, um mecânico da classe trabalhadora. Funciona tanto como elemento surreal, uma característica de Lynch, quanto como meta comentário em relação às estruturas clássicas do *film noir*, como referência a filmes como *Prisioneiro do Passado* (1947), de Delmer Daves. Por isso Patricia Arquette faz duas personagens diferentes e igualmente arquetípicas. A esposa vítima e a *Femme fatale*.



Figura 2 - Prancha com imagens de filmes que tematizam o vídeo (Fonte: do autor)

Cinco anos depois, o diretor iria além em *Violência Gratuita* (1997), refilmado pelo próprio Haneke em 2007 com atores e esquema de produção Hollywood. A escalada de violência dos dois jovens (um deles, Arno Frisch, o mesmo intérprete de Benny de *O Vídeo de Benny*) se torna um jogo sádico entre o filme e o espectador, justamente quando o vídeo se converte um elemento narrativo. Primeiro, sutilmente, com as quebras da quarta parede em que um dos dois lembra ao público que estamos assistindo por nossa própria vontade a todo o horror e iniquidade na tela. Mas, já com o filme em seu clímax, um controle remoto é usado para "rebobinar" o filme e desfazer um ato, revertendo uma morte – o mesmo gesto que Benny faz na sequência inicial de *O Vídeo de Benny*, "revertendo" a morte de um porco, ainda que apenas na tela. O filme nos pergunta a todo momento o porquê de estarmos assistindo, nos tornando tão cúmplices quanto os dois jovens, e é a linguagem do vídeo que permite o reexame das imagens, se colocando no centro da discussão do diretor. O vídeo deixa de ser um artifício diegético, de composição da *mise-en-scène*, para ele próprio se integrar à *mise-en-scène* do filme.

É difícil, porém, pensar em uma obra em que o temor do vídeo seja tão tematizado quanto em *Ring: O Chamado* (1998), de Hideo Nakata – bem como sua refilmagem de 2002, de Gore Verbinski. O medo que o cinema e os cineastas têm do vídeo é tamanho que a maldição se estabelece pelo simples fato de se assistir a uma fita de vídeo. O fantasma de Sadako/Samara assombrava não o objeto ou um lugar, como é comum nas obras do gênero, mas sim as ondas magnéticas que criam as imagens videográficas – necessariamente fantasmagóricas em sua exibição. Por isso, a única forma de escapar da maldição estava em criar cópias do VHS. A reprodutibilidade benjaminiana se tornando a salvação possível, mas condicionada ao espalhamento viral.

Cinema e vídeo: interpenetrações. Sabemos que o estudo dos processos de interferência, mescla, incorporação e até mesmo transformação entre estes dois suportes é delicado, sinuoso, cheio de obstáculos epistemológicos. No entanto, esta via parece nos conduzir mais diretamente ao coração do problema, ali onde as imagens, por se entrechocarem, fundarem, camuflarem e travestirem, acabam afirmando ainda mais seu “ser de imagem”. (DUBOIS, 2013, s/p)

O temor ao vídeo talvez tenha sido justificado. Hoje, a maioria dos filmes é produzida em vídeo digital e são poucos os cineastas que conseguem trabalhar com película – provavelmente apenas alguns poucos diretores como Wes Anderson, Quentin Tarantino ou Paul Thomas Anderson consigam justificar para os estúdios os custos da

filmagem analógica em Hollywood. A qualidade de definição do vídeo digital, unida à praticidade e baixo custo, tornaram o uso da película impeditivo. Mesmo antes dos dois padrões colidirem beirando o indistinguível²⁷, todavia, o vídeo vinha se imiscuindo no cinema, de tal forma que mesmo filmes captados originalmente em película poderiam sofrer a influência do vídeo, desde as manipulações imagéticas de Peter Greenaway em *A Última Tempestade* (1991) e *O Livro de Cabeceira* (1996), até os filtros coloridos de Soderbergh em *Traffic* (2000), ou mesmo as experiências de Michelangelo Antonioni e Francis Ford Coppola.

Pela verve maneirista, chamando atenção para o próprio estilo, ainda são dignos de nota duas obras. *A Hora do Show* (2000), de Spike Lee, em que acompanhamos um produtor de TV negro que propõe ironicamente um show de menestréis com atores também negros fazendo *blackface* – discurso autorreflexivo sobre como a TV se apropria da estética e corpos negros; e *No* (2012), de Pablo Larraín, em que acompanhamos os bastidores da campanha publicitária que defendeu a saída do ditador Augusto Pinochet do governo chileno. Ambos foram registrados em vídeo como meta comentário. O primeiro por se tratar de um filme sobre as entranhas dos processos raciais e criativos da televisão americana e o segundo por abraçar a estética publicitária da TV chilena do final dos anos 1980. “Mais que isso: a imagem eletrônica se mostra ao espectador não mais como um atestado da existência prévia das coisas visíveis, mas explicitamente como uma *produção* do visível, como um efeito de *mediação*” (MACHADO, 1993, p. 127). A “falta” de qualidade se torna potência ao interrogar a imagem televisiva.

Se a televisão se apoderou de todas as imagens, uma delas porém resiste (apesar de instalada de longa data na grade dos programas): a imagem de cinema. A televisão pode tentar domá-la, comprimi-la de modo a intercalá-la com propagandas, encaixotá-la no receptor – a imagem de cinema, o filme, guarda porém seu estatuto. Embora perca ali parte de seu charme e de seus poderes, conserva a sua potência imaginária, seus mitos e suas mitologias. O vídeo então se volta para o cinema, tocando-o, provocando-o, citando seus códigos, suas imagens, seus sons, fazendo-se ficção, transformando-o em um objeto incontornável. Não querendo e não podendo se tornar cineclasta, o vídeo (que já fora teleclasta) torna-se cinefágico. (DUBOIS, 2013, s/p)

Constelo – em um sentido francamente warburgiano e daí a apropriação e uso da prancha à *Mnemozyne* – esses filmes (Figura 2) para demonstrar a relação, que oscilava entre a admiração e o temor, que esses cineastas construíram com o vídeo. Era,

²⁷Há puristas que discordam, evidentemente.

afinal, uma reação à capacidade do suporte de dessacralizar o cinema, o que implica em uma nova ressignificação da dimensão aurática das artes reprodutivas, nos termos de Walter Benjamin (1987). Não é mais necessário estar de alguma forma ligado a um grande complexo industrial, ou mesmo dispor de grandes aportes financeiros, ou ainda conhecer técnicas sofisticadas de fotografia e revelação química da película – ou poder contar e pagar por uma equipe que conheça e domine estes processos mecânicos e químicos. Para criar uma imagem, bastava apontar a câmera e apertar um botão. Para assistir, bastava colocar a fita em um aparelho reproduzidor.

Por fim, é preciso considerar também que o equipamento de videocassete possibilita a manipulação: o espectador pode assistir a uma fita na ordem em que preferir, pulando os trechos que considerar desnecessários e, em alguns casos, até mesmo reeditando o trabalho, acrescentando ou eliminando partes. (MACHADO, 2011, p. 182).

De um canal a outro, de um filme a um seriado, ele constrói sua própria ficção. As imagens se mesclaram umas às outras até que os homens de impermeável e chapéu assassinem o jovem casal, até que o filme de espionagem se mescle ao seriado sentimental por um simples toque no controle remoto. (DUBOIS, 2013, s/p)

Esta manipulação, da qual Haneke tirou boa parte do incômodo em seus filmes aqui citados, se tornaria ainda mais popularizada a partir da virada digital das imagens. Não é mais preciso ser um produtor de TV ou cineasta renomado – como Godard ou Scorsese em seus dois grandes projetos sobre a história do cinema ao longo dos anos de 1990 – para ter acesso a um editor de imagens de qualidade. Qualquer jovem com um computador razoável agora é capaz de editar seus próprios vídeos. Essa é a raiz do fenômeno dos videoensaios – aliada à popularização de plataformas de streaming, como o YouTube e o Vimeo. Todavia, me adianto. Voltemos à manipulação do vídeo:

Os níveis de manipulabilidade a que se pode submeter hoje a imagem eletrônica não são sequer imagináveis em outra área, e o próprio cinema, cuja base é fotoquímica, para poder valer-se dos recursos da informática é obrigado a converter-se em cinema eletrônico, ou seja, em vídeo. No sistema digital, o efeito de ser recurso e se converte cada vez mais na própria mensagem que a mídia persegue. Os procedimentos numéricos tornam evidente a natureza gráfica da tela de vídeo e colocam a especificidade da imagem eletrônica sob novos parâmetros. (MACHADO, 1988, p. 164-165)

Mesmo em seu paradigma magnético, antes da virada ao digital, o vídeo clamava para si uma possibilidade de manipulação ainda inédita na imagem cinematográfica. Cada pessoa poderia ver o filme da forma como preferisse, ajustando e desajustando cores, pausando, acelerando ou desacelerando. Com o vídeo digital, o

filme, antes cristalizado, pode se tornar fluido em sua base constituinte, justamente pela fluidez inerente à síntese da imagem digital. “O vídeo, ao contrário do cinema, é – por paradoxal que possa parecer – uma ‘arte manual’. Como a monotíпия, o baixo-relevo, a xilogravura. Introduce o tátil, a consistência material, em pleno campo eletrônico das imagens contemporâneas” (BRISSAC PEIXOTO, 1993, p. 249). Note-se: a mesma sensação tátil descrita por Catherine Grant ao manipular os filmes.

Para Arlindo Machado (1988, 1993, 2010 e 2011) isso se dá pela estrutura da imagem que abraça o tempo como valor intrínseco à sua trama. Afinal, "uma imagem eletrônica é a tradução de um campo visual para sinais de energia elétrica. Isso é obtido à custa de um retalhamento total da imagem em uma série de linhas de retículas que podem ser varridas por um feixe de elétrons" (1988, p. 40).

A principal novidade do digital reside no fato de que este vale muito mais por suas potencialidades. A tecnologia não se dá como um objeto, mas como um espaço a ser vivido, experimentado, explorado. Trata-se de máquinas relacionais, em que as noções de simulação, cognição e experiência ganham outros contornos. O primeiro aspecto a ser considerado é a ação do sujeito, que pode ser percebida por meio da transformação desencadeada por ele no ambiente virtual. (PARENTE, 2007, p. 25)

O efeito desse retalhamento é que a imagem é "'escrita' sequencialmente por meio de linhas de varredura, durante um intervalo de tempo" (MACHADO, 1988, p. 1941). Dessa forma, seja pela varredura do elétron na tela (imagem magnética), seja pela codificação de cada ponto de cor (pixel) em um valor numérico (imagem digital), o vídeo estabelece com o movimento e o tempo uma relação de proximidade inelutável. “Tanto na filosofia, como na ciência e na arte, o tempo é o operador que põe em crise a verdade e o mundo, a significação e a comunicação” (PARENTE, 2007, p. 11). O movimento e o tempo no cinema são abstrações, posto que acontecem fora da imagem, entre as imagens (BELLOUR, 1993).

Explicando melhor: se temos uma figura em movimento, a varredura do suporte pode começar inscrevendo-a num ponto A e terminar na última linha inscrevendo-a já num ponto B, denunciando portanto um deslocamento do motivo no interior de um único quadro (...) A diferença parece ser irrisória, mas basta que uma câmera de cinema efetue um movimento um pouco brusco (panorâmica rápida ou "chicote") para borrar a imagem ou produzir o incômodo fenômeno da trepidação ou flicagem. No vídeo, isso não acontece, porque nele um movimento rápido – o da câmera – é seguido sincronizadamente por outro movimento – o de varredura do suporte fotocondutor. (MACHADO, 1988, p. 43)

O resultado disso é que, “ao contrário de todas as imagens anteriores, que correspondiam sempre a uma inscrição no espaço, à ocupação de um quadro, a imagem eletrônica é mais propriamente uma síntese temporal de um conjunto de formas em mutação” (MACHADO, 2011, p. 222). Ao incluir o tempo e o movimento, ou seja, ao trazer para si a distorção espaço-temporal e fazer dela sua matéria, o vídeo se torna “precisamente o lugar da passagem de um a outro, o lugar do entremeio, o objeto transicional por excelência” (DUBOIS, 2013, s/p). Por ser um lugar de passagem e não um suporte, no sentido em que Dubois estabelece, e pela sua própria forma constituinte, definir o vídeo se torna um gesto fútil, posto que “no momento em que se tentava apreendê-lo ou construí-lo, o vídeo escapava por entre os dedos, como a areia, o vento ou a água” (DUBOIS, 2013, s/p). A solução possível, então, é fugir das definições e trabalhar com uma noção de pensar com e por imagens.

O que eu me digo um pouco hoje em dia é que, para pensarmos o vídeo, talvez devamos parar de vê-lo como uma imagem e de remetê-lo à classe das (outras) imagens. Talvez não devamos vê-lo, mas concebê-lo, recebê-lo ou percebê-lo. Ou seja, considerá-lo como um pensamento, um modo de pensar. Um estado, não um objeto. O vídeo como estado-imagem, como forma que pensa (e que pensa não tanto o mundo quanto as imagens do mundo e os dispositivos que as acompanham). (DUBOIS, 2013, s/p)

Conceber o vídeo como uma forma que pensa liberta o suporte da especificidade da mídia e o leva para uma dimensão transcendental. Menos do que uma “evolução” ou um “desenvolvimento” do cinema, ele se torna uma postura diante das imagens, em uma relação intermediada pelo padrão tecnológico. Ao trazer o tempo para dentro da imagem, o vídeo se coloca por entre as imagens. Ou, nas palavras de Dubois:

Mais do que perseguir uma hipotética (ou utópica) especificidade do meio, mais também do que se jogar o bebê junto com a água do banho em nome de uma não identidade efetiva do objeto, parece mais interessante e produtivo observar o vídeo como travessia, campo metacrítico, maneira de ser e pensar “em imagens”. Como forma de pensar as imagens em geral, quaisquer que sejam elas. (DUBOIS, 2013, s/p)

Essa ideia de travessia, do pensar em imagens, é essencial para a compreensão das operações de sentido evocadas pelo videoensaio, que por sua vez estão bastante próximas da dimensão evocada por Warburg em seu *Atlas Mnemosyne*, posto que sua operação fundamental está justamente na (re) articulação de imagens, textos e sons para a criação de um discurso inédito e inaudito ou que poderia estar soterrado no contexto original das obras.

A principal novidade do digital reside no fato de que este vale muito mais por suas potencialidades. A tecnologia não se dá como um objeto, mas como um espaço a ser vivido, experimentado, explorado. Trata-se de máquinas relacionais, em que as noções de simulação, cognição e experiência ganham outros contornos. O primeiro aspecto a ser considerado é a ação do sujeito, que pode ser percebida por meio da transformação desencadeada por ele no ambiente virtual. (PARENTE, 2011, p. 25)

O resultado é o vídeo enquanto uma forma que pensa e que, principalmente para o raciocínio que aqui desenvolvo, pensa a partir de outras imagens, ou seja, “obriga o cinema a pensar”, se tornando um meio plástico pelo qual o pensamento se permite transitar, já que “resulta muito mais elástica, dilúvel e manipulável como uma massa de moldar (MACHADO, 2011, p. 223). As imagens do cinema, já cristalizadas em seus lançamentos, se tornam fluidas – ou melhor, se estilhaçam! – a partir de sua conversão eletrônica, em um processo notadamente violento. “Cisão perpendicular, quadro superposto como um esconderijo, grade, filtragem, flicagem, tremor, rebarba, estroboscopia, remanência: tantos processos de superexposição, de superimposição. Uma imagem é sempre parasitada por uma ou várias outras: o resultado é confuso” (FARGIER, 1993, p. 232). É dessa confusão de imagens que se estabelece o videoensaio.

Não apenas das imagens cinematográficas, evidentemente. O vídeo é capaz de fagocitar toda e qualquer imagem e a metabolizar. É a esse, ao menos em parte, processo que nomeamos aqui – eu e os demais autores – de pensamento, e que Flusser (1985) irá chamar de imaginação. “Ontologicamente, as imagens tradicionais imaginam o mundo; as imagens-técnicas imaginam textos que concebem imagens que imaginam o mundo. Essa posição das imagens técnicas é decisiva para o seu deciframento” (FLUSSER, 1985, p. 10). Estes “textos”, claro, podem ser entendidos hoje de forma mais literal do que nunca, na medida em que a imagem digital é uma representação que traduz códigos algorítmicos em pontos de cor em um mega mosaico.

Se há algo que marca profundamente essa imagem é a sua extraordinária capacidade de metamorfose: ela está sujeita a todas as transformações, a todas as anamorfoses e a todas as distorções, bastando para isso alguns ajustes de circuitos. Pode-se nela intervir infinitamente, subverter os seus valores cromáticos ou os seus níveis de luminância, recortar suas figuras e inseri-las umas dentro das outras, gerando paisagens híbridas e exóticas, a meio caminho entre o surrealismo e a abstração. (MACHADO, 2011, p. 222)

Na prática, é o procedimento descrito por Catherine Grant (2016) sobre sua própria relação com a crítica feita através de ferramentas de edição. O videoensaio é

menos a consolidação de um processo de pensamento crítico e mais o próprio gesto de se pensar com e por imagens através da ferramenta de edição. Ao mesmo tempo, o resultado segue reverberando como estrutura de pensamento na relação com o espectador e obra(s), com o videoensaio se colocando como elemento dissonante na relação entre um e outro – como acontece com a crítica enquanto fato social.



Figura 3 - Frame do videoensaio KUBRICK/TARKOVSKY (Fonte: KUBRICK/TARKOVSKY, 2016)

Essa relação de sentidos é demonstrada pelo videoensaio *KUBRICK/TARKOVSKY*²⁸ (Figura 3) feito por Vugar Efendi, um jovem realizador radicado no Azerbaijão, segundo a atualização mais recente de seu site. Neste trabalho ele busca conciliar as obras de dois diretores que não poderiam ser mais opostos em suas abordagens e propostas estéticas, o americano Stanley Kubrick e o soviético Andrei Tarkovsky. O primeiro é um formalista, que exige perfeição na construção da *mise-en-scène* de seus filmes, chegando a repetir a mesma tomada por uma centena de vezes. O segundo busca uma dimensão transcendental, colocando o que há de humano em choque com um aspecto divino, que está além da humanidade.

Efendi, ao usar o vídeo para colocar lado a lado cenas dos dois diretores, encontrando através da edição uma série de rimas visuais, consegue fazer mais do que simplesmente demonstrar que ambos se interessavam por este ou aquele enquadramento – em geral, mas não só, pontos de fuga central. Na Figura 3 é possível ver, por exemplo, o tipo de faísca que surge ao se comparar um frame de *O Iluminado* (1980), de Kubrick, à esquerda, e *Nostalgia* (1983), de Tarkovsky, à direita. Uma imagem faz com que a outra exploda em suplementos de sentido. Assim, é possível detectar uma dimensão absolutamente transcendental na obra do americano, ao mesmo tempo em que o

²⁸ <https://www.youtube.com/watch?v=nJiDSbbfk8U&t=84s>

soviético ganha ares formalistas. Isso, claro, sem perder a potência dos trabalhos em seus contextos originais.

O espaço digital se configuraria, então, como um campo de possíveis, em que o sujeito-enunciador fornece elementos e o sujeito-atualizador realiza parte de suas possibilidades. Assim, o usuário pode ser encarado como co-autor de uma obra digital por contribuir efetivamente para sua formação. Não há nesse caso um sentido preexistente à apreensão do usuário; a própria experiência constrói o sentido. (PARENTE, 2007, p. 26)

A construção de sentido através da experiência, ou seja, da manipulação da imagem por meio de ferramentas inerentes ao vídeo, é que permite a postura ensaística pela possibilidade de tornar todo e qualquer cinema, por mais estanque que seja seu modo constituinte, em uma obra inerentemente interativa. Essa possibilidade de interação com as imagens que se tornará a linguagem do videoensaio. Isso não quer dizer que o ensaio audiovisual tenha nascido com o vídeo. Pelo contrário:

(...) o cinema enquanto imaginário da imagem se vê assim interrogado, trabalhado, repensado, “exposto” no e pelo vídeo. O vídeo é, na verdade, esta maneira de pensar a imagem e o dispositivo, tudo em um. Qualquer imagem e qualquer dispositivo. O vídeo não é um objeto, ele é um estado. Um estado da imagem. Uma forma que pensa. O vídeo pensa o que as imagens (todas e quaisquer) são, fazem ou criam. (DUBOIS, 2013, s/p)

O videoensaio é uma potência do cinema que, por sua vez, é ensaístico quase como destino manifesto. “Exatamente da mesma forma que um cineasta-artista como Jean-Luc Godard, vale lembrar, realiza em vídeo este monumento de pensamento(s) que são as História(s) do cinema. O vídeo é não só seu instrumento como também sua forma mesma de pensamento” (DUBOIS, 2013, s/p). Mas se o vídeo é a forma pela qual um “cineasta-artista” pensa, para ficar na expressão de Dubois, como o ensaio se manifesta em um videoensaio? É o que veremos a seguir.

2.2 O ENSAIO, OU TRAGAM-ME A CABEÇA DE CHRIS MARKER

Contemporâneo e conterrâneo de Godard, Chris Marker é provavelmente o filme-ensaísta mais analisado pelos pesquisadores do tema. Em 1987, quando *História(s) do Cinema* estava sendo exibido na TV francesa, como um episódio do programa televisivo Cinema de Nosso Tempo, Marker produz e lança *Um Dia na Vida*

de *Andrei Arsenevitch* (2001²⁹), sobre os últimos gestos criativos da vida de Andrei Tarkovsky: o reencontro com seu filho, impedido até então de deixar a União Soviética; a decadência física do câncer em estado avançado – adquirido ao filmar em locações radioativas *Stalker* (1979); e a filmagem da cena final e pós-produção de *O Sacrifício* (1986).

Em muitos sentidos *Um Dia na Vida de Andrei Arsenecitch* remete a algo de *Um Filme Para Nick* (1980), homenagem/tributo de Wim Wenders para Nicholas Ray. Ambos acompanharão um diretor moribundo que de alguma forma reflete sobre sua vida e obra. Ambos terão o vídeo como uma questão, ainda que Wenders trate as imagens magnéticas como intrusas em seu filme, enquanto Marker aproveita o suporte em todo seu potencial.

Um Dia na Vida de Andrei Arsenecitch antecipa o que irá se estabelecer como o videoensaio nos termos em que o vimos se popularizar nos últimos 20 anos. Depois de registrar o reencontro entre pai e filho, Marker faz uma bela digressão sobre a relação de Tarkovsky com o uso dos elementos (água, ar, fogo e terra) em sua filmografia, com uma interessante associação em relação à religiosidade russa. Há uma comparação com o cinema de Akira Kurosawa, outro diretor com um notável uso dos elementos em seus filmes, tema que será explorado em um dos vídeos do *Every Frame a Painting*. Essa reflexão culmina nas imagens dos bastidores de filmagem da sequência final de *O Sacrifício*, que usa os quatro elementos na criação de uma sequência grandiosa, dramática e épica.

O vídeo não é mero suporte, mas sim um veículo para os afetos do ensaísta. Marker chega a incrustar (como descrito por Dubois) nas imagens dos bastidores o resultado finalizado do filme. Vemos ao mesmo tempo Tarkovsky conceber a cena e, na mesma imagem, a materialização do pensamento do diretor. Essa metaimagem, com um *mise-en-abyme* bastante específico, também antecipa muitos dos gestos do videoensaio.

Marker é um filme-ensaísta por natureza. O conceito, inclusive, foi usado pela primeira vez para descrever um de seus filmes. Há certo consenso de que André Bazin inaugurou o uso do termo filme-ensaio ao analisar *Carta da Sibéria* (1957), de Marker. O crítico francês lança mão da expressão pela simples impossibilidade de palavras como “documentário” darem conta do filme. *Carta da Sibéria* é, como o nome diz, um relato poético de um homem (um eu-lírico/doppelgänger do próprio Marker) sobre sua viagem

²⁹ O filme foi lançado como título independente apenas em 2001.

para a remota região da então União Soviética. As imagens, tanto de arquivo quanto colhidas ao longo de sua expedição, são usadas mais como sugestões imagéticas do que em um nível informacional – como é frequente em documentários.

As imagens de *Carta da Sibéria* entram em vertigem, mirando menos a informação e mais um certo devir. Ainda que experiências progressas de cinema possam ser consideradas ensaístas – em especial o cinema da montagem soviética, como *Um Homem com a Câmera* (1929), de Dziga Vertov, devidamente apontado por Nora Alter (2017) como um filme-ensaio – a obra de Marker pareceu a Bazin (2021) diferente de tudo o que ele tinha visto até então. Diante da impossibilidade de classificar o filme com os termos correntes (documentário, ficção etc.), resta ao crítico abraçar o fugidio conceito do ensaio.

Carta da Sibéria é um ensaio sobre a realidade do passado e do presente da Sibéria na forma de uma reportagem filmada. (...) A palavra importante é “ensaio”, entendida no mesmo sentido que tem na literatura – um ensaio ao mesmo tempo histórico e político, escrito também por um poeta. (BAZIN, 2021, s/p. Tradução minha³⁰)

Bazin, evidentemente, não se limita a classificar a obra de Marker como um ensaio, “entendido no mesmo sentido que na literatura”, e simplesmente deixa por isso mesmo. Ele passa, em seguida, a interrogar as imagens de *Carta da Sibéria* através da chave do que chama de “montagem horizontal”: “aqui, uma imagem específica não se refere à outra que a precedeu ou à que se seguirá, mas sim se refere lateralmente, de alguma forma, ao que é dito” (BAZIN, 2021, s/p. Tradução minha³¹). O que, para o crítico francês se traduz a partir de uma dialética entre palavra e imagem. Ou seja, resgata as ideias de Sergei Eisenstein de montagem intelectual.

Para exemplificar, Bazin recorre ao que é de fato um dos mais brilhantes momentos de *Carta da Sibéria*, quando uma imagem documental é apresentada três vezes. Na cena, um ônibus passa e trabalhadores trabalham no conserto da via. No final da tomada vemos um homem com uma face, digamos, curiosa (“ou, ao menos, pouco abençoada pela natureza”, como escreve Bazin). Na primeira, o áudio incorpora o espírito do Partido Comunista, com a figura sendo descrita como um representante

³⁰“Letter from Siberia is an essay on the reality of Siberia past and present in the form of a filmed report. (...) The important word is “essay,” understood in the same sense that it has in literature — an essay at once historical and political, written by a poet as well.”

³¹“Here, a given image doesn't refer to the one that preceded it or the one that will follow, but rather it refers laterally, in some way, to what is said.”

pitoresco do Norte. Em seguida a descrição é de um ponto de vista reacionário e o tipo se torna um “asiático problemático”.



Figura 4 - Prancha com filmes-ensaios de Wenders e Marker (Fonte: do autor)

A terceira leva a crítica do ponto de vista político cultural feita por Marker para o campo do humor ao descrever, objetivamente, anuncia o diretor, o incauto transeunte como um “Yakout vesgo”. “O que Marker acaba de demonstrar é que objetividade é ainda mais falsa que os dois pontos de vista partidários” (BAZIN, 2021, s/p. Tradução minha³²). Esse discurso, porém, não é exatamente intrínseco às imagens e não necessariamente explícito no texto declamado. É o que Didi-Huberman (2020), partindo de sua análise particular do já exaustivamente analisado *História(s)do Cinema*, de Godard, mas sem usar a expressão filme-ensaio, irá chamar de “pensamento por montagem”.

Godard, pelo contrário, só vê e só constrói imagens *plurais*, isto é, imagens captadas nos seus efeitos de montagem. A grandeza do cinema – mas também a da pintura, que, tal como Eisenstein, ele reconhece ser capaz de fazer grandes “montagens” – consiste em ter feito florescer esta pluralidade essencial no tempo desencadeado pelo movimento. (DIDI-HUBERMAN, 2020, p. 194)

Essa é uma imagem poderosa para se compreender os efeitos de sentido de um filme-ensaio. Fazer “florescer esta pluralidade essencial no tempo desencadeado pelo movimento”. É uma proposição que ajuda a responder – em parte por ser tão fugidia e plástica quanto os próprios filmes-ensaio e, por que não, a forma-vídeo – a questão central desta forma³³ audiovisual, como articulada por David Montero (2012): “e se a mais reconhecível característica do filme-ensaio é a reflexão meta discursiva sobre imagens em imagens: como essa reflexão é articulada?” (p. 02. Tradução minha³⁴). É o que veremos a seguir.

A maior parte dos pesquisadores sobre o filme-ensaio parte das definições literárias, quase como se o primeiro escrito de Bazin sobre a forma se tornasse uma espécie de maldição diante da reflexão sobre o termo. É difícil escapar da necessidade de se retrair todo o percurso histórico – “desde Montaigne e depois de Marker”, como está no subtítulo do livro de Timothy Corrigan (2015) – sobre o assunto. Todavia, serei breve.

³²“What Marker has just demonstrated is that objectivity is even more false than the two opposed partisan points of view.”

³³Uso “forma” ao invés de “gênero”, nos termos de Theodor Adorno (2003), posto que a ideia de gênero é contraditória por natureza em relação ao ensaio.

³⁴“And if the essay film’s most recognisable feature is a meta-discursive reflection on images formulated in images: how is such a reflection articulated?”

O autor geralmente citado como criador do ensaio literário é o já citado Michel de Montaigne no final do século XVI quando publicou uma coletânea de textos chamado *Ensaïos*. O princípio era o de tensionar algumas ideias, colocando sua própria subjetividade como fiel da balança.

Desejo nisto ser visto como apareço em minha própria maneira genuína, simples e comum, sem estudo e arte: pois sou eu quem pinta. Meus defeitos estão aí para serem lidos para a vida, e minhas imperfeições e minha forma natural, tanto quanto a reverência pública me permitiu. (MONTAIGNE *apud* MONTERO, 2012, p. X. Tradução minha³⁵)

Ao longo do século XX, porém, muitos pesquisadores viram a utilidade do ensaio como teste sensível para as próprias ideias, em oposição à rigidez de formas textuais que são usadas com mais frequência, em particular na academia.

De Adorno (2008), a afirmação da fragmentação e a renúncia às certezas. De Lukács (1974), os indícios sobre o caráter errático e antidogmático do ensaio, definido pelo autor como um tipo de julgamento em que o essencial não é o veredito ou a distinção de valores, mas sim o processo de julgar; um saber que, ao contrário de outros, a exemplo do conhecimento científico, não busca superar os anteriores (ALMEIDA, 2018, p. 24)

Dos dois, Adorno e Lukács, geralmente evocados para se refletir sobre o ensaio, atendo-me ao primeiro pela antecipação que faz justamente do pensamento por montagem. Ainda que seja importante marcar como posição a questão de que o ensaio não pode e não deve ser pensado como um gênero, ou seja, transcende formas rígidas. Essa é uma questão amplamente discutida por Adorno – um reflexo, penso, de sua notória cruzada anti positivista, mas que é igualmente central para o pensamento de Lukács, como apontado por Gabriela Almeida.

Em *O Ensaio Como Forma* (2003), Adorno aborda essa oposição, entre as possibilidades textuais, em sua eloquente defesa (ela própria ensaística) do ensaio. “O ensaio não segue as regras do jogo da ciência e da teoria organizadas, segundo as quais, como diz a formulação de Spinoza, a ordem das coisas seria mesmo que a ordem das ideias” (p. 25). Note que um dos princípios norteadores do filme-ensaio já se faz presente. Ordenar (montar, editar) é um gesto criativo por si só. “O ensaio pensa em fragmentos, uma vez que a própria realidade é fragmentada; ele encontra sua unidade ao

³⁵“I desire therein to be viewed as I appear in mine own genuine, simple, and ordinary manner, without study and artiíce: for it is myself I paint. My defects are therein to be read to the life, and my imperfections and my natural form, so far as public reverence hath permitted me.”

buscá-la através dessas fraturas, e não ao aplinar a realidade fraturada" (p. 35). De outra forma:

No ensaio, elementos discretamente separados entre si são reunidos em um todo legível; ele não constrói nenhum andaime ou estrutura. Mas, enquanto configuração, os elementos se cristalizam por seu movimento. Essa configuração é um campo de forças, assim como cada formação do espírito, sob o olhar do ensaio, deve se transformar em um campo de forças. (ADORNO, 2003, p. 31)

Mesmo em sua face literária o ensaio já apresentava, portanto, a noção de um pensamento por montagem que é caro ao filme-ensaio e, em seguida, ao videoensaio. O que Adorno reconhece como reordenação de fragmentos. Se os estilhaços dizem pouco por si, isolados; juntos, a depender de como estão organizados, encontram o potencial de explodir em significados. Ora, este é o movimento central do videoensaio.

É muito curioso esse trânsito entre a abordagem-ensaio literária e audiovisual, posto que “muitos ensaios literários do século XX dramatizam esse encontro desestabilizador entre um mundo visual que resiste à sua avaliação verbal ou que a perturba” (CORRIGAN, 2015, p. 24). A proposição central é a de que “o ensaístico indica um tipo de encontro entre o eu e o domínio público, um encontro que mede os limites e possibilidades de cada um como atividade conceitual” (CORRIGAN, 2015, p. 10). Ou seja, há um “eu criador” que se colocará, através do exercício expressivo (a escrita ou a montagem) em fricção com um determinado mundo sensível. “Em vez de copiar seu objeto e oferecer um argumento fechado sobre ele, então, o ensaio opera em partes dispersas de seu objeto. Desta forma, o ensaio evita sutura e trabalha em regime de disjunção radical” (RASCAROLI, 2017, s/p. Tradução minha³⁶).

O gesto criativo, porém, não está exatamente no momento anterior ao da escrita/montagem, mas durante, posto que:

(...) o ensaio se impõe como uma experiência comunitária dialógica e reflexiva, estivada entre o outro íntimo e o Outro público que rodeia um eu. Nesse sentido, uma das principais características definidoras do filme-ensaio e de sua história passa a ser a obtenção de uma resposta intelectual ativa às questões e provocações que uma subjetividade não resolvida dirige ao seu público. (CORRIGAN, 2015, p. 57)

Essa fricção constante entre eu e mundo, entre forma e conteúdo, entre gesto e produto acabado, está no cerne do ensaio enquanto estrutura discursiva. Afinal, “o

³⁶“Rather than copying its object and offering a closed argument about it, then, the essay operates on its object’s scattered parts. In this way, the essay shuns suture and works in a regime of radical disjunction”

ensaísmo é um ambiente de tensionamento tanto da episteme quanto de padrões estético-narrativos do cinema (não o único, mas um espaço importante)” (ALMEIDA, 2018, p. 15). A partir destas clivagens, os filmes-ensaio são capazes de propor um intrincado jogo entre criador, imagem e espectador, de forma que “a perspectiva do cineasta é dobrada diante da do espectador na produção de significado” (ALTER, 2018, p. 07. Tradução minha³⁷).

A abordagem, por sua ênfase em seus modos constituintes, rapidamente se dobra diante de seu próprio peso, operando como um buraco negro que atrai tempo e espaço para dentro de si graças a seu intenso campo gravitacional. Ou seja, este pensar com e por imagens rapidamente se constitui como um meta discurso:

(...) o filme ensaio torna-se um ‘discurso de discursos’, um espaço onde as imagens reconhecem-se como tal e são finalmente capazes de cumprir o seu papel nos sistemas que os produzem, distribuem e consomem. Ensaios cinematográficos, então, não mostram a realidade, nem simplesmente a examinam criticamente. Suas imagens oferecem um acesso (embora oblíquo) ao domínio da experiência vivida. As imagens tornam-se enunciados: são informados por intenções, representam uma visão de mundo específica e dialogar com outras imagens. (MONTERO, 2012, p. 03. Tradução minha³⁸)

Por isso é temerário interrogar as operações de sentido do filme-ensaio pela chave do gênero, já que assim haveria uma rigidez que simplesmente não se observa na maneira como as obras se apresentam. É mais proveitoso, portanto, abordar a forma “como metáfora epistemológica que aponta a construção de um tipo específico de saber a respeito do mundo histórico, construído com e por meio de imagens” (ALMEIDA, 2018, p. 13). Ou, como a mesma autora estabelece mais adiante em seu texto:

Creio, porém, na pertinência de pensar o ensaísmo como uma sensibilidade, uma inflexão, e mapear nos gestos formativos e os dispositivos criativos que perpassam estas obras, já que tanto os estudos sobre ensaio na literatura quanto no cinema assinalam uma preponderância das questões estético-formais em todo discurso que se apresenta de modo ensaístico. (ALMEIDA, 2018, p. 35)

O ensaio audiovisual, portanto, nos termos em que reflito sobre, é uma postura diante das imagens, uma racionalidade. Por isso, inclusive, que se torna necessário que um ensaio “apresente a linha de pensamento do ensaísta à vista, incluindo partidas em

³⁷ “the perspective of the filmmaker is folded onto the spectator’s own in the production of signification”

³⁸ “the essay film becomes a ‘discourse of discourses’, a space where images recognize themselves as such and are finally able to address their role in the systems which produce, distribute and consume them. Cinematic essays, then, do not show reality, nor do they simply examine it critically. Their images offer an access (however oblique) to the domain of lived experience. Pictures become utterances: they are informed by intentions, represent a specific worldview, and enter in dialogue with other images.”

falso e curvas erradas, de uma forma que torna a natureza provisória de suas conclusões derivam organicamente da própria meditação” (MONTEIRO, 2012, p. 08. Tradução minha³⁹).

Ainda assim, é possível reconhecer algumas características do filme-ensaio:

(...) filme-ensaio como (1) um teste da subjetividade expressiva por meio de (2) encontros experienciais em uma arena pública, (3) cujo produto se torna a figuração do pensar ou pensamento como um discurso cinematográfico e uma resposta do espectador (...) os filmes-ensaio caracteristicamente destacam uma persona real ou ficcional cujas buscas e questionamentos moldam e dirigem o filme no lugar de uma narrativa tradicional e frequentemente complicam a aparência documentária do filme com a presença de uma subjetividade ou posição enunciativa pronunciada. (CORRINGAN, 2015, p. 33).

Desse modo, o ensaio audiovisual é, em si próprio uma forma de pensamento. Uma forma de “pensar por e com imagens, e de se colocar em um lugar de diálogo e abertura com o mundo” (ALMEIDA, 2018, p. 36), que vai se dar justamente através da organização destas imagens, do pensamento através da montagem. E o que se organizará, afinal, é a própria tessitura da imagem cinematográfica, através da composição de sua *mise-en-scène*, não por acaso descrita, ela própria, como uma forma de pensamento por Luiz Carlos Oliveira Jr. (2013):

(...) um pensamento em ação, a encarnação de uma ideia, a organização e a disposição de um mundo para o espectador. Acima de tudo, trata-se de uma arte de colocar os corpos em relação no espaço e de evidenciar a presença do homem no mundo ao registrá-lo em meio a ações, cenários e objetos que dão consistência e sensação de realidade à sua vida. (p. 08)

Ao sequestrar imagens de outros filmes, como fizeram diferentes cineastas, a operação de sentido está em justamente se apropriar do pensamento/*mise-en-scène* alheio e, através da montagem, tensionar suas relações de sentido, criando uma operação sensível ulterior à original.

Esse é o gesto fundamental do videoensaio: interrogar imagens do passado para evocar relações de sentido inéditas ou ocultas:

O que as obras de caráter ensaístico sugerem é que as imagens, em suas múltiplas formas de apresentação, podem ter outras vocações, como evocar e materializar de modo mais premente uma forma de pensamento; podem oferecer outras experiências além daquelas derivadas do "valor de verdade"

³⁹“display the essayist’s train of thought in full view, including false starts and wrong turns, in a way that makes the provisional nature of its conclusions derive organically from the meditation itself.”

da fotografia documental ou mesmo do cinema documentário. (ALMEIDA, 2018, p. 41)

É, em parte, por isso que ALTER (2018) irá chamar atenção para a inescapável dimensão crítica do filme-ensaio, algo que parece estar mais arraigado na produção de sentidos do videoensaio. Sua mirada está, portanto, em abarcar o vídeo, enquanto técnica fluida e fugidia de abordagem imagética e instrumento de visibilidade, para interrogar a produção audiovisual através de uma racionalidade ensaística. O videoensaio, portanto, usa o vídeo, que permite manipular imagens solidificadas pelo cinema, para exercer este pensamento “com e por imagens” de que fala Gabriela Almeida.

É o que podemos observar em *Ozu // Passageways*⁴⁰, videoensaio do canal do diretor sul-coreano Kogonada. A obra isola momentos (Figura 5 e Figura 6) dos filmes de Yasujiro Ozu, cineasta japonês conhecido pelo seu rigor estilístico – resumidos em um enquadramento baixo, da altura de uma criança ou um adulto ajoelhado, com câmera quase sempre fixa, ligeiramente enquadrada para cima e fazendo com que seus atores reajam com precisão diante do quadro. Ou seja, uma *mise-en-scène* bastante rígida, que está em diálogo com a igualmente rígida estrutura narrativa, que em geral se volta para pequenos dramas domésticos.

Diversos momentos de diversos filmes irão, primariamente, reforçar a rigidez estilística em um nível estritamente tautológico. As imagens demonstram rimas visuais entre si mesmas.

O videoensaio, em muitos sentidos próximo aos trabalhos de Grant pela preocupação com o não-lugar, com o interregno, de pouco mais de um minuto, todavia, ao colocar estas imagens em fricção com outras semelhantes, permite a revelação de uma dimensão insuspeita de Ozu. Se a câmera é rígida, os corpos não necessariamente o são. Há o aparecimento de um curioso dinamismo, tão recorrente quanto a solidez do quadro. Corpos que se movimentam por todas as direções, da esquerda para a direita, do primeiro plano ao fundo, vice-versa e além.

Claro, como todas as imagens são coloridas, pode-se argumentar que se trata apenas de filmes da fase final da carreira de Ozu, conhecido por ser o último a adotar novidades tecnológicas dentre os seus pares contemporâneos mais conhecidos – Kenji Mizoguchi e Mikio Naruse, usualmente tratados, ao menos no ocidente, como os três patriarcas do cinema japonês. Mesmo essa leitura ajuda a dismantelar um pouco da

⁴⁰ <https://vimeo.com/55956937>

ideia de rigidez na mise-en-scène de Ozu, já que funcionaria como prova de que o cinema do final de sua carreira é diferente do que lançou no início.



Figura 5 - Frame de Ozu // Passageways (Fonte: Ozu // Passageways, 2012)



Figura 6 - Frame de Ozu // Passageways (Fonte: Ozu // Passageways, 2012)

O ponto é que, ao isolar apenas cenas de corredores, literais ou evocados pelo ângulo da câmera, criando uma espécie de quadro-dentro-do-quadro, Kogonada vai partir da *mise-en-scène* de Ozu, ou seja, do pensamento visual de Ozu – que por si só é bastante característico –, para desenvolver um novo pensamento próprio. A organização

de corpos e objetos dispostos em um determinado espaço diante da câmera é o pensamento em ação de Ozu. Kogonada se coloca em diálogo com o mestre japonês ao retirar estas cenas de seus contextos originais e reorganizá-las. Ou seja, o que vemos é a expressão viva de um pensamento por montagem.

Este é, portanto, um pensamento a posteriori, feito a partir do pensamento de Ozu, estruturado por meio das possibilidades de manipulação imagética do vídeo. O resultado é a revelação de sentidos ulteriores aos expressos pelas cenas em seus contextos originais. Se as imagens antes se prestavam a conectar a trama, estabelecendo o movimento de personagens diante do espaço ao longo do tempo, agora elas se prestam a revelar algo da psiquê de Ozu, através do gesto de manipulação das imagens (recortadas e justapostas) executado por Kogonada.

A questão sobre como essa justaposição ativa e crítica, o pensamento por montagem, se estabelece enquanto uma operação de sentido criativa, porém, é o que veremos a seguir.

3 TODO QUADRO É UMA MOLDURA

*I met a traveller from an antique land
 Who said:—Two vast and trunkless legs of stone
 Stand in the desert. Near them on the sand,
 Half sunk, a shatter'd visage lies, whose frown
 And wrinkled lip and sneer of cold command
 Tell that its sculptor well those passions read
 Which yet survive, stamp'd on these lifeless things,
 The hand that mock'd them and the heart that fed.
 And on the pedestal these words appear:
 "My name is Ozymandias, king of kings:
 Look on my works, ye mighty, and despair!"
 Nothing beside remains: round the decay
 Of that colossal wreck, boundless and bare,
 The lone and level sands stretch far away.
 Percy Shelley*

No primeiro capítulo eu me propus a decompor a ideia de videoensaio a partir dos termos que o nomeiam – vídeo e ensaio –, procurando compreender o que são a partir de seus elementos constituintes e como ambos apontam para uma noção de pensamento. Esse “pensamento da imagem” é que me permite investigar o videoensaio pela chave do conceito de *critique-en-scène*, ou seja, um pensamento francamente crítico que implica na reflexão que as imagens fazem sobre si mesmas e sobre o mundo de onde foram retiradas e paralelamente estão inseridas. O subproduto da fricção da imagem.

Creio, porém, que para a defesa do *critique-en-scène* enquanto conceito é preciso compreender como se dá essa operação de sentido, empreitada a que me dedico neste segundo capítulo. Ou seja, quais são as articulações sensíveis que são mobilizadas para que estas imagens, quase sempre tomadas à força de seu contexto original, digam algo que não está evidente em sua constituição, posto que foram criadas para outro fim.

Ou seja, responder como, afinal, as imagens do videoensaio pensam e como este pensamento é diferente do pensamento cinematográfico? O axioma aqui, que será melhor desenvolvido ao longo do texto, é que se o pensamento típico do cinema passa pela apreensão das forças da *mise-en-scène*, enquanto o pensamento articulado pela *critique-en-scène* vai envolver o gesto de rearticulação dessas imagens, buscando novos caminhos e possibilidades através de seu rearranjo.

Para isso penso ser necessário primeiro compreender como se dá o trânsito informacional do videoensaio para, em seguida, empreender na inevitável aposta

metodológica. O que significa, afinal, se deparar com um universo de imagens e depois mergulhar em um intrincado processo de seleção e organização. Ou seja, diante de toda a profusão de sons e imagens da produção audiovisual do mundo, como compreender a captura e edição que irão se articular em videoensaios. E, a partir do que foi selecionado e organizado, entender como estes gestos permitem legibilidade. O que é, afinal, este “pensamento por montagem” que permeia as reflexões desta tese, que é central para a constituição do que nomeei de *critique-en-scène*.

A primeira evocação é a de Lev Manovich, pensador de origem soviética, mas radicado nos EUA. Sua proposta da relação entre banco de dados (um conjunto não hierarquizado de informações) e narrativa (inimigo do banco de dados, posto que estrutura organizada e linear de informações), um trânsito tenso e conflituoso que definiu como nós humanos nos relacionamos com a nossa cultura ao longo do século XX, é absolutamente apropriada em relação à operação central tanto do cinema quanto do videoensaio.

Depois, para compreender como e em que termos se estabelecem este “pensamento por montagem” que é tão definidor do videoensaio, como já foi devidamente explorado no capítulo anterior, tomo como base as ideias do *Atlas Mnemosyne* de Aby Warburg a partir da mirada de Georges Didi-Huberman e em constante tensão com seu contemporâneo e contemporâneo, Walter Benjamin. O que, afinal, as imagens dizem sobre si e umas sobre as outras ao serem colocadas em contato? O que se estabelece entre as imagens? E, finalmente, como o observador se coloca diante da inescapável vertigem dada pelas imagens.

O banco de dados e a *Mnemosyne* me permitem primeiro compreender o gesto central do videoensaio – o de seleção e reorganização – e segundo estabelecer as bases metodológicas de análise das obras, ajudando a demonstrar como o ato de montagem pode ser revelador, permitindo que as imagens se expressem. Ou seja, fundamentam a conceituação do que estou chamando aqui de *critique-en-scène*.

3.1 O BANCO DE DADOS

A proposição de Manovich parte da forma como organizamos o mundo. Segundo ele, o cinema e o romance, as grandes mídias modernas, privilegiam a

narrativa como forma, expressão e estruturação da “realidade”. Mesmo a maioria dos jogos digitais, cujo banco de dados está intrínseco, se expressa, se dá a ver, narrativamente. Essa relação é tencionada, a partir do final do século XIX com o cinema, uma arte que cria narrativas a partir de uma apreensão ontológica. O mundo contém o cinema em potência. As imagens estão disponíveis para serem capturadas pelo aparato cinematográfico e serem organizadas em forma de narrativa através da montagem. A partir do momento em que o computador e as mídias digitais se popularizaram, permitiram também a emergência de um novo paradigma expressivo: o banco de dados. Como sugere Arlindo Machado:

(...) a imagem – e sobretudo a imagem tecnicamente produzida – libera-se finalmente do seu referente, do seu modelo ou daquilo que nós chamamos um tanto impropriamente de a “realidade” (...) a convivência diária com a televisão e com os meios eletrônicos em geral vem mudando substancialmente a maneira como o espectador se relaciona com as imagens técnicas e isso tem consequências diretas na abordagem da fotografia. (MACHADO, 2011, pg. 219)

O banco de dados é um sistema de organização baseado na ausência de ordem ou hierarquia, “são coleções de itens individuais, em que cada item possui a mesma importância que qualquer outro” (MANOVICH, 2015, pg. 8). Diferente da narrativa, em que há privilégio de determinados elementos sobre outros, posto que os eventos e imagens tendem a progredir em uma sucessão essencialmente linear e lógica, o banco de dados irá operar em blocos desordenados em um espaço imaginário, prescindindo, portanto, de tempo e espaço. O audiovisual, na forma como produzimos e desfrutamos, é francamente narrativo, considerando que sua estrutura implica necessariamente a manipulação de tempo e espaço.

Diante do início da argumentação de Manovich, em que ele elogia a emergência desta nova forma de organização informacional, é tentador achar que o banco de dados substituiu a narrativa nas formas de expressão midiáticas. Um exame rápido de produtos de mídia logo prova que a narrativa segue bastante dominante. O próprio autor reflete:

[O] mundo nos aparece como uma infinita e desestruturada coleção de imagens, textos e outros arquivos de dados, é apropriado que sejamos movidos a modelá-lo como um banco de dados. Mas também é apropriado que queiramos desenvolver uma poética, uma estética e uma ética do banco de dados. (MANOVICH, 2015, p. 8)

É possível pensar o mundo, a “realidade”, como um grande banco de dados, já que ele se apresenta como esta “infinita e desestruturada coleção de imagens, textos e

outros arquivos”, uma coleção total de ideias, acontecimentos, imagens, matérias, tempos e espaços que estão disponíveis para serem ordenados através de formas narrativas, como a literatura e o cinema. Organizar o mundo, sob a ótica da proposição de Manovich, implica em definir uma formulação algorítmica. Afinal, “qualquer processo ou tarefa é reduzido a um algoritmo, uma sequência final de operações simples que um computador pode executar para alcançar uma tarefa dada” (MANOVICH, 2015, p. 11). Isso não quer dizer que toda narrativa seja uma formulação algorítmica:

Como forma cultural, o banco de dados representa o mundo como uma lista de itens e recusa-se a ordenar essa lista. Em contraste, uma narrativa cria uma trajetória de causa e efeito de itens (eventos) aparentemente desordenados. Portanto, banco de dados e narrativa são inimigos naturais. Competindo pelo mesmo território da cultura humana, cada um clama direito exclusivo de encontrar sentido no mundo. (MANOVICH, 2015, p. 13)

Apesar de inimigos, como o próprio Manovich reconhece, narrativa e banco de dados seguem criando híbridos, como as enciclopédias, que estão ordenadas, mas se propõem a documentar o mundo através de uma coleção de verbetes. Isso é diferente de dizer que todo o processo de significação só seja possível através da narrativa, como nos lembra Walter Benjamin(1999) ao falar sobre “o que é decisivo em colecionar é que o objeto é descolado de todas as suas funções originais para entrar na relação mais próxima possível com coisas do mesmo tipo” (p. 204. Tradução minha⁴¹).O colecionador benjaminiano é um divinador, como o são muitos ensaístas. Um homem que irá encontrar, na fricção com o mundo, seus objetos e imagens, algo que não está evidente. Não por acaso este é um fenômeno caro à estrutura central do vídeoensaio, que envolve justamente a reconfiguração de elementos do audiovisual para fazê-los pensar a partir de outro contexto que não seu original.

Essa possibilidade, inclusive, foi antecipada pelo próprio Manovich em entrevista para a revista Galáxia:

Eu penso que trabalhar simplesmente com uma ampla margem de dados seria em si uma iniciativa para descobertas interessantes. Questões inquietantes poderiam emergir imediatamente: que dados inserir no banco de dados, como classificá-los, como distribuí-los? O simples fato de tomar uma estrutura e funcionalidade de um banco de dados comercial e completá-lo com um conteúdo diferente poderia gerar algo novo. (2002, p. 173)

⁴¹“What is decisive in collecting is that the object is detached from all its original functions in order to enter into the closest conceivable relation to things of the same kind.”

O autor está pensando aqui em termos mais gerais, mas ao retornar ao cinema como exemplo da tensão entre banco de dados e narrativa fica evidente que é difícil haver expressões puras destes dois polos opostos. Há, ao contrário, um intenso trânsito entre ambos, banco de dados e narrativa, o que fica explícito quando pensamos no processo de produção cinematográfico através do pensamento de Manovich.

Podemos pensar em todo o material acumulado durante a filmagem como formação de um banco de dados, especialmente porque o plano de filmagem, geralmente, não segue a narrativa do filme, mas é determinado pela logística de produção. Durante a montagem, o editor constrói uma narrativa fílmica a partir de seu banco de dados, criando uma trajetória única pelo espaço conceitual de todos os filmes possíveis que poderiam ser ali construídos. Nessa perspectiva, todo cineasta engaja-se no problema da narrativa-banco de dados em todo filme, apesar de apenas poucos o terem feito de forma consciente. (MANOVICH, 2015, p. 21)

Logo, bancos de dados são capazes de criar outros bancos de dados. Neste caso, o mundo, grande banco de dados total, gera uma nova coleção de informação bruta descrita por Manovich como “todo o material acumulado durante a filmagem”. Afinal, “ao competir para dar sentido ao mundo, o banco de dados e a narrativa produzem híbridos sem fim. É difícil encontrar uma enciclopédia pura, sem haver nela quaisquer traços de narrativa ou vice-versa” (MANOVICH, 2015, p. 19).

Apresentados dois dos conceitos fundantes do pensamento de Manovich para a reflexão sobre o videoensaio, banco de dados e algoritmo, resta o terceiro, a interface. Como este é um termo que está próximo de ter seus sentidos esvaziados diante de um mundo tomado por interfaces computacionais, recorro à definição já clássica de Steven Johnson (2001):

Em seu sentido mais simples, a palavra se refere a softwares que dão forma à interação entre usuário e computador. A interface atua como uma espécie de tradutor, mediando entre as duas partes, tornando uma sensível para a outra. Em outras palavras, a relação governada pela interface é uma relação *semântica*, caracterizada por significado e expressão, não por força física. (p. 17)

Dessa forma Johnson demonstra como, por exemplo, o gesto de selecionar um arquivo com o mouse em uma pasta e arrastá-lo para outra esconde todas as linhas de código que envolveriam este processo. A interface, então, é uma metáfora útil para que mesmo aqueles que não dominam a linguagem da computação consigam lidar com os sistemas de dados de forma intuitiva – como o anedótico bebê que consegue usar um celular

smartphone mesmo antes de balbuciar as primeiras palavras. O pensamento de Manovich é convergente com essa definição:

Alguns objetos de mídia seguem explicitamente uma lógica de bancos de dados em sua estrutura enquanto outros, não; mas sob a superfície, praticamente todos eles são bancos de dados. Em geral, criar um trabalho nas novas mídias pode ser entendido como a construção de uma interface para um banco de dados. No caso mais simples, a interface simplesmente fornece acesso ao banco de dados implícito. (2015, p. 13)

O exemplo do autor para ilustrar o caso mais simples é um sistema de busca que irá literalmente fornecer acesso aos dados presentes no banco. Ao se fazer uma busca, cria-se uma ordem. O Google, por exemplo, pode ser pensado como a interface que, através de um algoritmo, ordena o banco de dados que é, a rigor, toda a internet comercial.

Voltemos ao audiovisual. Se o conjunto de imagens captadas durante a produção de um filme cria um banco de dados, o diretor/editor (videoensaiista, portanto) irá usar uma interface – na figura de um software de edição – para selecionar e ordenar algoritmicamente as cenas que irão compor a narrativa. É uma relação confusa, considerando que “imagens têm o propósito de representar o mundo. Mas, ao fazê-lo, entropõem-se entre mundo e homem. Seu propósito é serem mapas do mundo, mas passam a ser biombos” (FLUSSER, 1985, p. 7). Acrescento que estes “biombos” também integram o mundo no momento em que são criados, em um devir em abismo infinito.

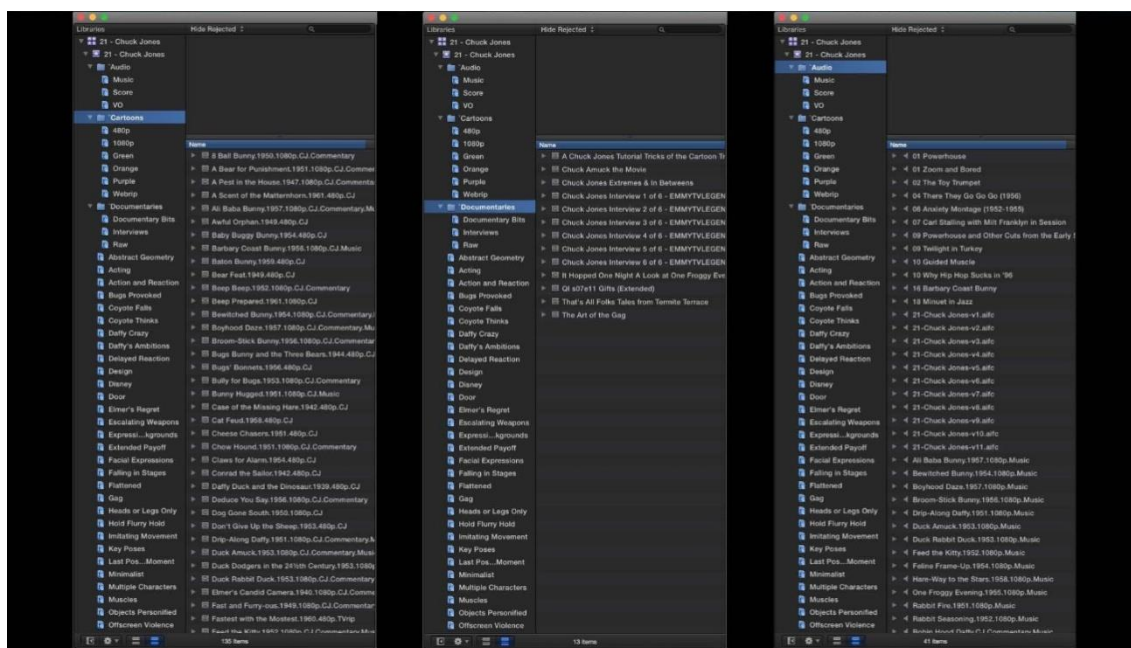


Figura 7 - Tela de edição de Tony Zhou (Fonte: Zhou, 2017)

A questão é que, para o videoensaio, todo o corpo de imagens lançado no mundo se torna um grande banco de dados que, através do uso da interface, novamente, pode gerar novas narrativas, que imediatamente se integram ao banco de dados e assim sucessivamente, como vemos nas duas capturas de tela (Figura 7 e Figura 8) da tela de edição de Tony Zhou (2017) que ele disponibilizou quando escreveu sobre seu processo criativo ao anunciar o fim dos trabalhos com o *Every Frame a Painting*.

A interface em questão é a do software de edição Final Cut Pro X. Na primeira tela temos um exemplo de como Zhou e Ramos trabalham com palavras-chave:

A primeira vez que eu vejo algo, vejo com um notebook. A segunda vez, uso o FCPX e marco com palavra-chave tudo que me interessa. Palavras-chave agrupam tudo em um jeito bem simples e visual. É assim que eu entendi como cortar de Amor, Sublime Amor para Transformers. De Godzilla para Eu, Robô. De Jackie Chan para filmes da Marvel. Na minha tela, todos esses cliques estão lado a lado porque dividem a mesma palavra-chave. (RAMOS e ZHOU, 2017, s/p. Tradução minha⁴²)

Ou seja, a interface permite que o banco de dados (os filmes assistidos por Zhou e Ramos) caminhe para a narrativa paulatinamente. As palavras-chave são um gesto de narratização do banco de dados ao propor alguma organização. É importante salientar como mesmo essa organização já parte da ideia de um certo rearranjo, muito próxima da noção de colecionador benjaminiana, já que as imagens são justapostas em subgrupos (em certo sentido novos bancos de dados, menores, mais restritos) por semelhança.

A segunda imagem é uma demonstração da maleabilidade que não é só autorizada pelo videoensaio enquanto gesto criativo, mas que é, afinal, um gesto central de sua existência enquanto veículo de subjetividades.

Se você vir na imagem abaixo, vai perceber que Tony editou a versão 1 do vídeo sobre Chuck Jones sozinho. Então trabalhamos por 7 dias para criar a versão 7 (a final). As caixas amarelas são as únicas partes que ficaram as mesmas e mesmo estas partes foram movidas. (RAMOS e ZHOU, 2017, s/p. Tradução minha⁴³)

⁴²“The first time I watch something, I watch it with a notebook. The second time I watch it, I use FCPX and keyword anything that interests me. Keywords group everything in a really simple, visual way. This is how I figured out to cut from West Side Story to Transformers. From Godzilla to I, Robot. From Jackie Chan to Marvel films. On my screen, all of these clips are side-by-side because they share the same keyword”.

⁴³ “If you look at the picture below, you’ll see Tony edited version 1 of the Chuck Jones video by himself. Then we worked together for 7 days to create version 7 (the final). The yellow boxes are the only parts that stayed the same, and even those sections got moved around”.

A essa recombinação de elementos Manovich (2004) vai nomear como metamídia, que relaciona diretamente com duas formas de remixagem – chamada por ele como um paradigma-chave estético atual: a de conteúdos culturais (algo mais próximo em efeitos de sentido da operação do videoensaio) e a das tradições culturais (aqui resvalando no sentido de “sobrevivência” trabalhado por Aby Warburg, que será abordado mais adiante). “A metamídia então pode ser entendida lado a lado com esses dois tipos de remixagem, como um terceiro tipo: a mistura entre as interfaces de várias formas culturais e as novas técnicas de software - em resumo, a mistura entre cultura e computadores” (MANOVICH, 2004, p. 138).

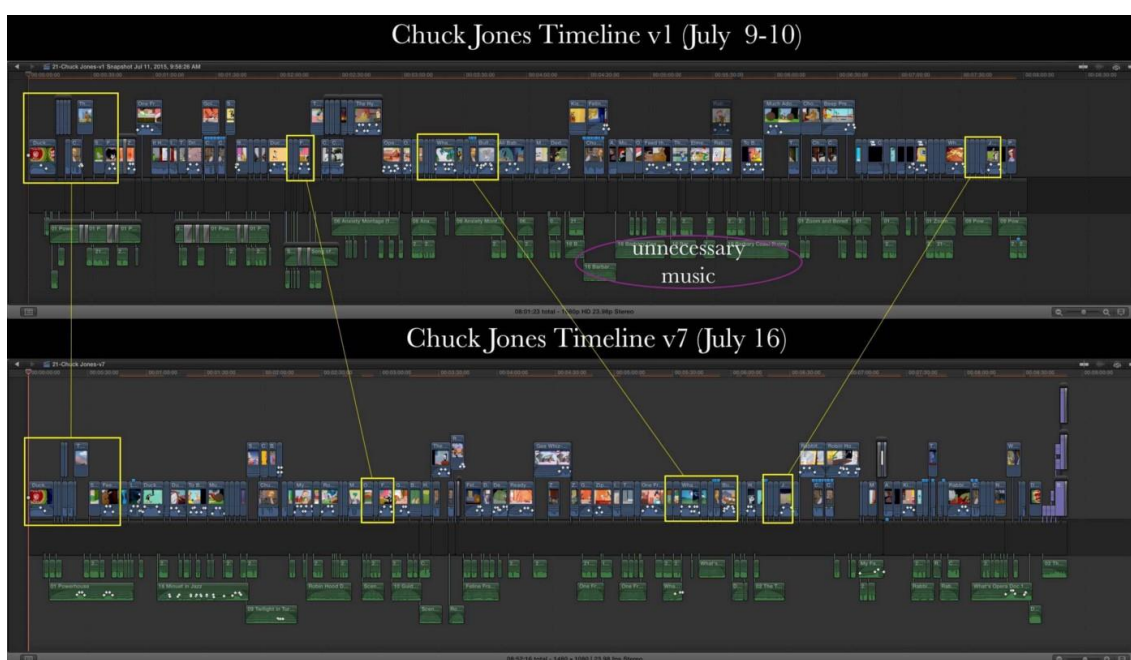


Figura 8 - Tela de edição de Tony Zhou (Fonte: Zhou, 2017)

Manovich está pensando a partir dos artistas de vanguarda, de forma não muito diferente das obras do vídeo analisadas por Dubois que lhe servirão para repensar o trabalho de Godard. Diante de um trabalho como o de Steve Mamber, analisado por Manovich, que transforma cenários em 2D de filmes em um ambiente virtual em 3D navegável, a simples reedição que possibilita a existência do videoensaio parece prosaica. E talvez seja, mas é uma das formas onde o encontro entre o software e a cultura se manifesta de forma orgânica.

Esse processo de apreensão do sensível é semelhante à ideia de Benjamin (1999) para o *flanêur*, descrito pelo autor como essa figura que mergulha na cidade – em

específico na Paris da primeira metade do século XIX – em uma busca ativa por sensações, se aproveitando das passagens (daí o título do livro inacabado⁴⁴) para empreender essa imersão.

A rua conduz o *flâneur* a um tempo perdido. Para ele, toda rua é íngreme. Isso leva para baixo – senão para as Mães míticas, então para um passado que pode ser ainda mais fascinante porque não é seu, nem privado. No entanto, sempre permanece o tempo de uma infância. Mas por que isso da vida que ele viveu? No asfalto por onde passa, seus passos despertam uma ressonância surpreendente. O lampião a gás que desce sobre as pedras do pavimento lança uma luz equívoca sobre esse terreno duplo. (BENJAMIN, 1999, p. 416. Tradução minha⁴⁵)

O gesto ativo de mergulho nas imagens, no banco de dados total das imagens sobre o mundo, é semelhante ao que Benjamin propõe ao pensar o *flâneur* a partir de Charles Baudelaire (ele próprio o faz a partir de uma leitura bastante particular da obra de Edgar Allan Poe). O espaço urbano, um banco de dados semi organizado pelas passagens, é reivindicado pelo *flâneur* que irá propor narrativas pela sua movimentação.

Paulo Barreto, o grande João do Rio, talvez o maior *flâneur* que este país já viu, definiu bem a postura:

Flanar! Aí está um verbo universal sem entrada nos dicionários, que não pertence a nenhuma língua! Que significa flanar? Flanar é ser vagabundo e refletir, é ser basbaque e comentar, ter o vírus da observação ligado ao da vadiagem. Flanar é ir por aí, de manhã, de dia, à noite, meter-se nas rodas da população, admirar o menino da gaitinha ali à esquina, seguir com os garotos o lutador do Cassino vestido de turco, gozar nas praças os ajuntamentos defronte das lanternas mágicas, conversar com os cantores de modinha das alfurjas da Saúde, depois de ter ouvido *dilettanti* de casaca aplaudirem o maior tenor do Lírico numa ópera velha e má; é ver os bonecos pintados a giz nos muros das casas, após ter acompanhado um pintor afamado até a sua grande tela paga pelo Estado; é estar sem fazer nada e achar absolutamente necessário ir até um sítio lóbrego, para deixar de lá ir, levado pela primeira impressão, por um dito que faz sorrir, um perfil que interessa, um par jovem cujo riso de amor causa inveja. (RIO, 2012, s/p).

A experiência particular do espaço urbano é o gesto central do *flâneur*, já que diferentes pessoas podem transitar, mas poucos irão apreender o mundo como ele. Para João do Rio era um método de apuração jornalística. Mergulhar nas ruas do Rio de

⁴⁴Não penso que seja uma coincidência que o Livro das Passagens seja um produto da tensão entre banco de dados e narrativa. Uma série de colagens de pensamentos e referências que deveriam servir de ponto de partida para um ensaio coeso. Versões preliminares destes textos, ensaios de ensaios, aparecem na edição em inglês, a qual tive acesso.

⁴⁵ “The street conducts the flâneur into a vanished time. For him, every street is precipitous. It leads downward-if not to the mythical Mothers, then into a past that can be all the more spellbinding because it is not his own, not private. Nevertheless, it always remains the time of a childhood. But why that of the life he has lived? In the asphalt over which he passes, his steps awaken a surprising resonance. The gaslight that streams down on the paving stones throws an equivocal light on this double ground”.

Janeiro da *Belle Epoque* envolvia se deixar mergulhar em sensações e possibilidades que ele iria transformar em texto. Não-raro de forma algorítmica. Depois de colecionar (outro termo benjaminiano) nomes curiosos de placas de estabelecimentos, ou histórias de tatuagens e assim por diante, ele organizava o material em um texto coeso.

Ou seja, há uma tensão entre a vivência particular e a pública – uma questão que é premente para o ensaísta e para o cronista, no caso de João do Rio. É um deixar se inundar pelas imagens, sob o risco de afogamento, mas almejando a recompensa da experimentação. O banco de dados se permite ser visto, ainda que não haja garantias de que algo poderá ser dali extraído.

Tomemos *Histórias que Nosso Cinema (não) Contava* (2017), de Fernanda Pessoa, uma colagem de cenas retiradas de diversas obras da chamada pornochanchada, subgênero que entrou para história como um cinema alienado e alienante, feito para entreter as plateias com um humor tido como rasteiro e erotismo barato – face “amigável” que ajudava a desviar acusações de censura da ditadura que abraçava uma das muitas contradições inerentes da sociedade brasileira. Pessoa, porém, resolve olhar novamente para estes filmes buscando algo que não estaria necessariamente óbvio em uma primeira mirada.

O filme não possui narração ou legenda, é uma justaposição de cenas de diversas outras obras. Em meio às tramas rocambolescas e eróticas, muitas das sequências poderiam passar despercebidas, como de fato passaram, inclusive pela censura. Ao serem selecionadas e justapostas, por outro lado, começam a revelar umas às outras. E o que aparece, o que resiste, é um reflexo crítico e agudo sobre seu tempo, com muitas das violências históricas cometidas pela ditadura militar brasileira tipificadas. Desde a violenta estupidez da censura e dos censores até a presença de tortura em um pau de arara. Estava lá para ser visto, mas era preciso de fato ver e é o pensamento por montagem acionado por Pessoa que se oferece como microscópio, permitindo que as imagens falem por elas mesmas.

Pessoa olhou para o cinema da pornochanchada como um banco de dados. Ao todo são 28 filmes produzidos e lançados ao longo da década de 1970. Esse acumulado de cenas, produzidas para um contexto narrativo específico, se propunham a estabelecer uma progressão dramática. O primeiro passo é, então, “desnarratizar”, ou seja, tratar as sequências como uma pilha sem qualquer relação de hierarquia, como um banco de dados, afinal. O passo seguinte envolve desenhar um algoritmo, aqui explicitado no site

do filme⁴⁶. Grandes temas como “repressão”, “indústria cultural” ou “família brasileira” aparecem e quando clicados levam a um subdiretório com os filmes.

Em “metalinguagem”, por exemplo, estão lá *Noite em Chamas* (1977), de Jean Garret, e *Vítimas do Prazer – Snuff* (1977), de Cláudio Cunha. Ou seja, são os filmes que contém cenas ou temáticas consideradas por Pessoa (o seu algoritmo interno, no caso) como detentoras de algum gesto meta discursivo. O resultado é uma nova narrativa, com uma relação apenas fugidia para com a original, permitindo que estes dados (as cenas) sejam reconfigurados. O resultado é bastante explícito em relação ao tipo de pensamento que estes cineastas eram capazes de escamotear em seus filmes. Discursos que beiravam o subtexto se tornaram, através da montagem de Pessoa, texto, mais explicitamente.

Um mesmo banco de dados permite virtualmente infinitas formas de seleção e recombinação. Quanto maior e mais complexa a quantidade de dados disposta, maiores e mais complexas as possibilidades de extração de novas relações de sentido pela remixagem. Isso quer dizer que, do ponto de vista meramente quantitativo, a obra do prolífico diretor japonês Takashi Miike, com mais de 100 entradas no IMDB, é potencialmente mais rica para ser recombina e rearticulada do que os dois únicos longas dirigidos (e escritos, editados, musicados, fotografados e estrelados) por Shane Carruth. Sem, evidentemente, detrimento artístico para o segundo.

Assim, me parece natural que diretores com marcas autorais distintivas e um corpo de obra extenso recebam com mais frequência o escrutínio pela via dos videoensaios, o que nos leva a dois trabalhos que irão se debruçar sobre os filmes de David Fincher, cujo estilo, absolutamente transparente, nos termos de Ismail Xavier (2005), e, ao mesmo tempo, distintivo, parece ser o ideal para a reflexão proposta pelo videoensaio. São eles: *David Fincher – And the Other Way is Wrong*⁴⁷, de 2014, do *Every Frame a Painting*, objeto central desta tese de doutorado, e *How David Fincher Hijacks Your Eyes*⁴⁸, de 2017, publicado no canal *Nerdwriter*.

É relevante, para pensar o trabalho de Manovich, como dois videoensaístas diferentes irão partir do mesmo banco de dados, o corpo da obra de David Fincher, para discutir aspectos radicalmente diferentes da *mise-en-scène* do diretor. Temos duas visões eminentemente distintas, ainda que complementares, de como elas se articulam

⁴⁶<http://www.historiasquenossocinema.com/> que ajuda a visualizar melhor o trânsito banco de dados – algoritmo – narrativa empreendido pela diretora.

⁴⁷ <https://www.youtube.com/watch?v=QPAlq5MCUA>

⁴⁸ <https://www.youtube.com/watch?v=GfqD5WqChUY>

na obra de Fincher. Ou, a rigor, dois exemplos de como Fincher pensa através de seu processo de construção de imagens. E, ao mesmo tempo, dois exemplos de como as imagens de Fincher pensam a si mesmas.

No primeiro, do *Every Frame a Painting*, temos um estudo sobre como a atenção aos detalhes de Fincher faz toda a diferença em como ele conta uma história, especialmente em cenas menos chamativas. É uma reflexão sobre como o diretor usa a composição de cena para contar a história. Tony Zhou, o editor por trás do canal⁴⁹, está mais interessado nas cenas banais deste conjunto de filmes do que nas grandes e trabalhosas sequências – como o elaborado plano sequência de *Quarto do Pânico* (2002) que aparece ilustrando o início do vídeo.

Somos apresentados a diversos momentos da obra de Fincher, até que o vídeo finalmente se encerra com uma análise mais detalhada de duas cenas de diálogo envolvendo três personagens de *Seven: os sete crimes capitais* (1995). Zhou usa as ferramentas do vídeo para fazer a cena avançar, retroceder, pausar e ser repetida – pensar, portanto – para que o espectador acompanhe sua argumentação: Fincher é um mestre em contar a história através das imagens, mesmo que (e talvez principalmente quando) seus filmes abusem de diálogos expositivos.

O videoensaio de Evan Puschak, do *Nerdwriter*, talvez seja mais ambicioso na estrutura, posto que tenta ele próprio recriar sequências ao estilo de Fincher, e menos no escopo, já que se atem apenas em um detalhe da *mise-en-scène* do diretor. O foco está em como a câmera acompanha o deslocamento dos corpos em cena em seus micro movimentos, emulando em partes a maneira como um espectador experienciaria estar presente e ver como aqueles acontecimentos se desenrolam. Daí o título, “como Fincher sequestra seus olhos”.

O segredo, argumenta Puschak, está em pequenas movimentações da câmera, que existem em perfeita consonância com o delicado movimento dos corpos e objetos. É diferente da forma dialógica com que um Robert Bresson (em que o balé dos corpos e movimentos é acompanhado pela câmera em reação) ou mesmo um Kenji Mizoguchi (corpos reagem à câmera que, por sua vez, reage aos corpos em constante reajuste, em uma espécie de dialética do movimento), considerando que Fincher não dá margem para o improvisado e estabelece uma dinâmica tão coreografada que chega a parecer causal.

⁴⁹ Junto de Taylor Ramos, não creditada neste vídeo.

O ponto é que cada um dos videoensaios parte do mesmo banco de dados, a obra de Fincher (tanto longas quanto episódios de séries para televisão) e daí em diante se dedicam a aplicar um raciocínio algorítmico: selecionar as cenas que melhor representam e apresentam o argumento de cada um dos videoensaístas. O interessante é notar como, em seus contextos originais, os detalhes de composição e movimento de câmera desaparecem, privilegiando a narrativa fílmica. Ao serem tiradas de contexto e reorganizadas (remixadas, portanto), elas deixam de integrar um todo narrativo e exprimem algo de sua própria tessitura, se tornando um objeto de metamídia:

Um objeto metamídia contém ao mesmo tempo linguagem e metalinguagem - tanto a estrutura da mídia original (um filme, um espaço arquitetônico, uma trilha sonora) quanto as ferramentas do software que permitem ao usuário gerar descrições dessa estrutura e mudar essa estrutura. (MANOVICH, 2004, p. 137)

Nos termos de Manovich, o gesto do videoensaísta estaria em transformar um objeto de mídia em um objeto de metamídia, revelando suas características constituintes e mecanismos internos. E, evidentemente, ao apontar para o banco de dados implícito, em um sentido bastante fugidio e mais metafórico do que prático, o videoensaio também se opera como uma espécie de interface, permitindo acesso ao corpo de obra do diretor.

A questão que surge, então, ao se selecionar e organizar os elementos do banco de dados, privilegiando os que apresentam determinados elementos (pensamento algorítmico), o que isso implica? Essa organização, em específico, vai gerar novas relações de sentido que interessam ao processo de constituição discursiva inerente ao videoensaio.

3.2 O ATLAS DE WARBURG

Em *Watchmen* (1986), a seminal novela gráfica roteirizada por Alan Moore com arte de Dave Gibbons, há um personagem chamado Adrian Veidt, que atende pela alcunha de Ozymandias – uma referência ao soneto de Shelley sobre o faraó Ramsés II, o Rei dos Reis, devidamente reproduzido na epígrafe deste capítulo. Em determinado momento da história ele é mostrado executando um processo bastante particular de divinação. Diante de um aparato contendo 36 televisores (empilhados em seis colunas

de seis aparelhos) ligados em diferentes canais de TV, Veidt é capaz de sorver algo sobre as tendências da humanidade e se movimentar a partir das conclusões que consegue tirar dessas imagens em vertigem.

No caso da imagem destacada (Figura 9), o personagem instrui seus funcionários a comprar ações (no curto prazo) de produtoras de vídeos eróticos e investir em empresas de comida de bebê e materiais para maternidade. Como ele mesmo diz, é menos algo que está nas imagens e mais algo que o personagem descreve como o “subtexto”: o aumento de insinuação sexual em propagandas de doce implica em anseio erótico sub-reptício, o que não seria “incomum” em momentos de guerra, levando a um aumento da taxa de natalidade – rimando com o período depois da Segunda Guerra Mundial em um fenômeno conhecido como “Baby Boom”. Essa leitura o leva a fazer as apostas, no caso financeiras, mas não apenas. No último quadro do painel, Veidt, com a fantasia de Ozymandias, se diz “(...) completamente sozinho. Apenas eu e o mundo”, como se as imagens do mundo não apenas dissessem algo sobre o mundo. Elas *são* o mundo. Representação e objeto colidindo em eterno devir.

Não é exatamente o que está nas imagens, mas sim o que está entre as imagens, ou na fricção das imagens. O acúmulo, a superimposição, o fazem ver além, ver mais. Qualquer semelhança deste momento com o processo do videoensaio não é coincidência, evidentemente. O que me faz resgatar esse momento de *Watchmen*, porém, é o *display* usado por Moore e Gibbons. A ideia de uma pilha de 36 televisores ligados, cada um sintonizado em um canal diferente, me veio à mente quando entrei em contato com o *Atlas Mnemosyne* de Aby Warburg.

Claro, há uma diferença de intencionalidade. A posição e arranjo das imagens de Warburg é bastante deliberada, enquanto Veidt se ocupa de deixar um bom quinhão de seu arranjo ao acaso. Ainda que ele possa controlar qual televisor irá exibir qual canal, ele não pode controlar a programação – e esse é, em grande parte, seu propósito. As imagens lhe invadem a mente de modo que sua produção e organização linear também digam algo sobre o mundo. Faço a ressalva com o perdão de levar às últimas consequências uma metáfora útil retirada da cultura pop para ilustração do conceito warburguiano, pois é preciso que se marque essa ruptura que se torna evidente ao escrutínio mais atento.



Figura 9 - Comparação entre uma página de *Watchmen* e uma prancha do *Atlas Mnemosyne* (Fonte: *Watchmen*, 2011 e Instituto Warburg, 2020)

É difícil atestar se Moore chegou a ter contato com o pensamento do filósofo da arte alemão, se inspirando na construção *Atlas Mnemosyne* para criar o aparato divinatório de Ozymandias. Para além da constatação de que uma página qualquer de uma história em quadrinhos se aproxima muito dos painéis warburguanos, a semelhança, de qualquer maneira, resta impressionante, como as reproduções acima, lado a lado, atestam. As imagens em fricção entre si dizem não apenas algo sobre si mesmas, mas sobre a própria humanidade que as produz e consome. Há um pensamento que de alguma forma *resiste e sobrevive* através de *percursos afetivos*— conceitos francamente warburguanos — nestas imagens que não é captado exatamente nelas, mas através delas.

A *Mnemosyne*, com seu alicerce de imagens (caracterizadas no Atlas por meio de reproduções), a princípio pretende ser apenas um inventário das pré-formações de inspiração antiga que verificadamente influenciaram a representação da vida em movimento na época do Renascimento, contribuindo assim para a formação do estilo. (WARBURG, 2015, 346)

O *Atlas Mnemosyne* é o gesto teórico final de Warburg, quando começou a colocar em prática o que Didi-Huberman (2002) descreve como “pensamento por montagem” — não por acaso, como já vimos, a mesma expressão que ele usa para descrever a empreitada de Godard com o *História(s) do Cinema*. Em resumo, posto que esta tese não pretende resgatar todo o extenso e tortuoso percurso biográfico e

metodológico de Warburg, o que o antropólogo da arte fez foi usar painéis de madeira, de 1,5m por 2m, cobertos por um tecido preto. Nestas pranchas Warburg dispunha reproduções fotográficas em preto e branco de toda sorte de imagens que lhe interessavam, buscando rimas visuais, sistemas de leitura, detalhes ampliados e mesmo diferentes versões de diferentes pintores (Warburg era essencialmente – mas nunca restrito a – um pesquisador das artes do Renascimento) sobre um mesmo tema. Depois de completos, os painéis eram fotografados e expostos.

A unidade cromática do conjunto serve, paradoxalmente, para pôr em cena todas as heterogeneidades possíveis: contrastes entre o conjunto (estátua) e seu detalhe (o tema do pedestal); jogos de perspectivas [*mises en abyme*] entre fotografias (objetos de arte) e fotografias de fotografias (livros de arte mostrados em seus próprios efeitos de montagem); violências praticadas contra a escala (o Arco de Constantino ao lado de uma Gemma Augustea tão grande quanto ele); inversões da orientação espacial (uma vista aérea bem ao lado de uma vista subterrânea). E anacronismos, enfim (Giorgione com Manet, uma medalha antiga com um selo postal), ou montagens voluntárias de níveis contraditórios da realidade (a Missa de Bolsena, de Rafael, ao lado de Pio XI, fotografado ao vivo). (DIDI-HUBERMAN, 2002, s/p)

O *Atlas Mnemosyne* era um empreendimento de memória, mas também de pensamento. As imagens dispostas nos painéis diziam algo a Warburg, assim como os televisores diziam algo a Veidt, menos por sua existência e mais pela sua relação contextual. Essas imagens existem, nas pranchas da *Mnemosyne* “em relação a...”, “a partir de...”. E sua mobilidade – como são móveis a própria memória e o próprio pensamento – era uma parte primordial da sua constituição. Não por acaso as fotografias eram fixadas com grampos, o que permitia o rearranjo. As imagens precisavam se mover para serem reconfiguradas e expressarem novas formas de pensamento que, por sua vez, poderiam ser registradas e, novamente, reconfiguradas, expressando novos discursos e saberes sobre si e sobre o mundo.

Com isso, a possibilidade de associar, constelar, corresponder, tensionar e opor imagens permitiu-lhe uma forma única de conduzir suas discussões, sobretudo em exposições e palestras. Mais ainda, trata-se de uma forma de pensar: podemos dizer que Warburg pensava com imagens consteladas e montagens, e seu Atlas deveria demonstrar essa possibilidade. (WAIZBORT, 2010, pg. 12-13).

Essa estratégia, é importante que se diga, não era exatamente nova para Warburg, que se dedicava a reorganizar todo o acervo de sua biblioteca (Biblioteca de Ciências da Cultura, hoje conhecida como Instituto Warburg e situada em Londres) em relação ao que quer que seus estudos estivessem focados em determinado momento. A

ideia de organização como forma de pensamento, portanto, é central para Warburg. O *Atlas Mnemosyne* era uma maneira de levar esse mesmo princípio norteador para a análise das imagens, criando uma espécie de cartografia do pensamento artístico e, claro, fundando a mítica “disciplina sem nome”, a Antropologia da Arte, que era tão cara para o pesquisador: “É tarefa do investigador (do “cientista da cultura” e da “ciência sem nome”) buscar esclarecer os processos de constituição simbólica, ou melhor, de metamorfose das imagens como formas simbólicas” (WAIZBORT, 2010, pg. 13).

A questão era, portanto, menos fornecer alguma possibilidade de leitura das imagens – por um princípio interpretativo como o apontado como, no mínimo, problemático por Sontag – e sim empreender um mergulho nas relações estéticas que emergem das imagens ao serem obrigadas a interrogar a si mesmas diante do contexto em que estão dispostas:

(...) em que nossos olhos vagueiam errantes sobre a estrutura bidimensional de uma prancha, em oposição ao “princípio-dicionário” de leituras necessariamente guiadas, orientadas para uma direção específica. Tratava-se, sobretudo, de fazer com que a humanidade pudesse voltar a sentir na alma que os valores expressivos das imagens não são apenas representações da nossa experiência no Planeta, mas são a pulsação da vida em si, de uma memória da humanidade que sobrevive em gestos. (ALMEIDA, 2020, p. 98-99)

A ideia evocada por Ana Caroline de Almeida nesta passagem, de se compreender algo *para além* das imagens, buscando apreender as faíscas resultantes dessa fricção, empreendendo ativamente na procura pelo que há de humano nelas, entre elas, por meio delas, é, talvez, o gesto central de Warburg – o que, novamente, podemos pensar a partir da postura divinatória de Adrian Veidt diante de seu aparato de inundamento videográfico. É como se a proposta de Warburg fosse criar nas pranchas um intervalo que se colocava no meio do trânsito entre banco de dados e narrativa.

Se não era exatamente um banco de dados, considerando que havia alguma hierarquia e organização, tampouco era propriamente uma narrativa, já que o discurso articulado não estava dado em conjunto com os painéis, ainda que fosse parte do processo. Como o banco de dados, todavia, as pranchas se apresentam como devir, como algo a ser constituído pelo observador, a depender de ponto de vista e possibilidades de apreensão. Os *Atlas* eram trabalhos inacabados e fluidos por natureza. “As ideias dispõem-se sobre as folhas brancas como as imagens nas telas negras de

Mnemosyne: como amontoados vivos, como constelações, como pacotes que explodem” (DIDI-HUBERMAN, 2002, s/p).

A ideia de constelação já havia aparecido nas reflexões de Gabriela Araújo, assim como também aparece na reflexão sobre filme-ensaio de Nora Alter (2018), ao refletir sobre como “Eisenstein propôs construir mônadas de pensamentos refletindo o tema central do capital, reunidas em constelações e dialeticamente suspensas em tensão umas com as outras” (p. 18. Tradução minha⁵⁰). Não por acaso Warburg se interessava pelo estudo da astrologia, menos pelo viés divinatório, mas pelo que lhe resta de humanidade, ou seja, no quão humano é o gesto de olhar para as estrelas e encontrar padrões cujos ecos se sentem através dos séculos. Suas imagens são consteladas no sentido de buscar padrões que emergirão do mergulho profundo, do rearranjo posicional. “Para Warburg, as imagens são tanto objetos materiais como formas de pensamento, modos de conceber, de pensar, de assimilar, de formular (um pensar com imagens)” (WAIZBORT, 2010, pg. 13). Ou, como articula o próprio Warburg:

Para que se possa penetrar a fundo nas fases críticas do desenrolar desse processo, ainda não se utilizou plenamente, na interpretação dos documentos, esse expediente do conhecimento, a saber, a função polar da figuração artística entre a fantasia imersiva e a razão emersiva — algo possível por estar documentado na configuração das imagens. (WARBURG, 2015, s/p)

Ao mesmo tempo, as constelações se prestam ao serviço cartográfico, ajudando a localizar o navegador que precisa estabelecer onde está, de onde veio e para onde vai. Esse é o gesto central de Warburg ao analisar as imagens e propor uma abordagem que irá prescindir de certa noção evolutiva, de que a arte seguia rumo a um certo progresso histórico constante. Assim, as referências à arte grega feitas pelos pintores do Renascimento estariam mais ligadas, pensa Warburg, a algo que resistiu na história, do que a uma reverência classicista que buscava renegar os anos de arte medieval. Como sugere Maria João Cantinho: “Na verdade, o que o historiador pretende é ultrapassar as limitações da história de arte, que ele considera prisioneira de uma consideração puramente formal da imagem e abri-la à leitura e interpretação das imagens, em que a forma é, a seus olhos, indissociável do seu conteúdo” (CANTINHO, p. 26, 2016).

Didi-Huberman (2002) irá chamar Warburg ou qualquer outro que partilhe dessa prática divinatória de “historiador-sismógrafo” – e, novamente, o aparelho de medição, de ampliação dos sentidos humanos, que permite melhor compreensão do mundo que

⁵⁰ “Eisenstein proposed constructing monads of thoughts reflecting on the central theme of capital, assembled in constellations and dialectically suspended in tension with one another.”

nos cerca, servindo de metáfora para a interação entre aparato tecnológico e imagens de síntese, sejam as fotografias e montagem das pranchas da *Mnemosyne*, sejam as intrincadas manipulações do vídeo.

Seria ainda mais exato falar de “constelações”, no sentido de Walter Benjamin, sob a condição de insistir no caráter sempre permutável das configurações obtidas a cada vez. Se Warburg, por uma *mise en abyme* fotográfica suplementar, havia adquirido o hábito de fotografar cada montagem obtida, antes de desarrumá-la com uma nova transformação, era porque a coerência de seu gesto residia na própria permutabilidade: em suma, no incessante deslocamento combinatório das imagens, de prancha em prancha, e não num “ponto final” qualquer (que seria o equivalente visual de um saber absoluto). Com todo o rigor, não podemos nos deter num “resultado”, numa interpretação que é sempre modificável por direito, que espera a surpresa de uma nova distribuição e que, portanto, nunca volta a se fechar numa “unidade”, seja qual for. (DIDI-HUBERMAN, 2002, s/p)

Não é coincidência que Arlindo Machado (2011) use uma metáfora espacial para interrogar o vídeo, neste momento tratado como uma “forma expressiva da contemporaneidade” – permitindo um retorno às ideias de Susan Sontag sobre a não-questão da oposição entre forma e conteúdo. Para o autor brasileiro, uma forma de compreender é pensar na imagem digital como um labirinto.

Não tendo a visão global do labirinto, o navegante precisa fazer cálculos locais, de curto alcance, para decidir o que fazer em seguida. Esses cálculos jamais levam em consideração o todo, visto que inalcançável; eles apenas processam informações locais de uma encruzilhada, ou das encruzilhadas adjacentes. Uma rede dotada de um sistema de cálculos autônomos em cada encruzilhada é um sistema descentrado e, nesse sentido, o labirinto simula a vida e o funcionamento das sociedades, razão por que ele pode ser modelo para estruturas narrativas múltiplas e descentradas, tal como já se começa a entrever em alguns aplicativos hipermediáticos mais ousados. (MACHADO, 2011, p. 229)

O vídeo é labiríntico no sentido em que se exprime ao demandar a interação, assim como o labirinto, que cumpre sua função através do mergulho desinteressado. É preciso engajar com a imagem como é preciso engajar com o labirinto. É justamente essa postura ativa diante das imagens, da possibilidade de manipulá-las e interrogá-las para que respostas sejam obtidas para além da contemplação distanciada – em aproximação com o pensamento de Walter Benjamin sobre a Reprodutibilidade Técnica – que será cara a Warburg. Um gesto que será comum ao longo do Século XX, em que pesquisadores irão primeiro às imagens para só então interrogar discursos. Didi-Huberman (2002) fala no registro tátil dos sintomas do tempo, pois os gestos em questão são justamente a manipulação e a busca pelas consequências perceptíveis – que

Warburg irá chamar de *nachleben*, comumente traduzido como “sobrevivência”. Algo que se mantém, que sobrevive, que resiste, no percurso do tempo. Um sintoma, portanto.

Mas, por outro lado, Warburg insiste em dizer que o sismo do tempo atinge o próprio aparelho que faz a inscrição: quando sobrevêm – ou irrompem na memória – as ondas do tempo, o “sismógrafo muito sensível” estremece nas bases. Assim, transmite o sismo para o exterior como conhecimento do sintoma, “patologia do tempo” que se tornou legível para outrem. Mas ele o transmite igualmente para dentro de si, como experiência do sintoma, como “empatia do tempo” na qual corre o risco de se perder. Seria essa a dialética da imagem aqui proposta por Aby Warburg para fazer justiça aos “riscos do ofício” do historiador. (DIDI-HUBERMAN, 2002, s/p)

A busca por estes gestos sobreviventes na arte, por esse humanismo que se mantém perene nas imagens, se dá no limite pela construção das pranchas para Warburg. Mesmo considerando que este “[p]ensar com e por imagens não é uma prática nova, embora tenha sido pouco investigada até o momento pela teoria do cinema, e pouco explorada no campo das humanidades como possibilidade efetiva de produção de saberes” (ALMEIDA, 2018, p. 68), evoco aqui o “pensamento por montagem” do *Atlas Mnemosyne* de Warburg pela sua proximidade como a operação central do videoensaio, oferecendo um mapa de como evocar o pensamento conjurado pela montagem dessas imagens. É evidente, também, que não sou, nem de longe, o primeiro a procurar interrogar a montagem ensaística a partir dos painéis warburgianos.

Mas talvez possamos encontrar em outro lugar, na história do cinema contemporâneo, o equivalente mais exato do tensionamento das imagens e da movimentação das superfícies que Warburg produziu em *Mnemosyne*: Jean-Luc Godard, em suas *História(s) do cinema*, procurando “aproximar as coisas que não se dispõem a sê-lo”, trabalhou o material fílmico tal como fez Warburg com o da história da arte, fazendo surgir o sentido da atualização das imagens pela revelação recíproca que somente a técnica da montagem permite. Em suas *Historia(s)*, que ele descreveu, numa formulação muito mallarmeana, como “uma saturação de sinais magníficos, que se banham na luz de sua falta de explicação”, Godard procurou retrazar a migração das imagens através do tempo do cinema, usando a própria imagem como revelador descritivo e crítico: as sobreimposições e justaposições permitidas pelo cinema têm a mesma função que a fragmentação do plano em *Mnemosyne*. À aproximação entre Judite segurando a cabeça de Holofernes e a golfista brandindo seu taco, esboçada por Warburg, corresponde a superposição em flicker, proposta por Godard, da silhueta de Lilian Gish desmaiada na neve em *Way Down East* (D.W. Griffith, 1920), e de uma fotografia de Augustine, a paciente histérica de Charcot. (MICHAUD, 2013, p. 303).

Há, portanto, uma correspondência direta em relação ao gesto de montagem de entre o *Atlas Mnemosyne* e *História(s) do Cinema* de Godard para Philippe-Alain

Michaud, crítico e historiador das artes visuais que, em seu livro, se dedica a buscar justamente ecos do que é possível depreender de pensamento sobre cinema de Warburg. O mais evidente sendo, justamente, a noção de pensamento por montagem dado pelo manuseio das imagens para a organização dos painéis do *Atlas*. “Mesmo que nada em *Mnemosyne* decorra da técnica do cinema, trata-se, no entanto, de uma disposição cinematográfica” (MICHAUD, 2013, p. 240).

A proposição de Michaud, parece-me, aproxima-se das reflexões de Arlindo Machado (2013) sobre os Pré-Cinemas. Ao investigar gestos de cinema desde as pinturas rupestres até as *camaras obscuras* e teatro de sombras, ou o mito da Caverna de Platão, passando por uma determinada “estética do sonho”, Machado encontra ecos de audiovisual desde antes de o cinema ser viável tecnicamente. Se as paredes da caverna de Lascaux, onde fica evidente que “os artistas do Paleolítico tinham os instrumentos do pintor, mas os olhos e a mente do cineasta” (WACHTEL *apud* MACHADO, 2011, p. 16), representam um aparato cinematográfico, não é nenhum grande salto cognitivo apontar o gesto cinematográfico inerente ao *Atlas Mnemosyne*.

Difícil pensar em uma materialização maior de pensamento por montagem no cinema do que em *Ato, Atalho e Vento*⁵¹ (2014), de Marcelo Masagão. Em muitos sentidos esse trabalho é um desenvolvimento das técnicas já apresentadas no seu clássico *Nós que Aqui Estamos por Vós Esperamos* (1999), considerando que ambos são estruturados como videoensaios, no sentido em que uso aqui nesta tese, ainda que alguns críticos e pensadores do audiovisual tenham tratado como “filme de montagem”, como o próprio Jean-Claude Bernardet (2014) em seu texto sobre a obra. Ou seja, somos inundados por uma colagem de 143 trechos de filmes diferentes, que se sucedem em rimas visuais e consonâncias temáticas. O efeito, reflete Bernardet, é desconcertante.

“A montagem e o desvio das imagens é uma estratégia de estranheza que arma novos jogos espaço-temporais e simbólicos e altera nosso olhar. Algo se passa no entre, no intervalo, nos atalhos que o filme constrói” (MALINOWSKI, 2018, s/p). Ou seja, *Ato, Atalho e Vento* se estrutura a partir do contato entre as imagens, a partir do “pensamento por montagem” que é conjurado por Masagão. Exatamente a mesma relação de sentido mobilizada por Godard, nas suas *História(s)* e Warburg na *Mnemosyne*. “No filme de Masagão, as imagens também são atos, ou seja, ações no tempo, e também parte de um todo (como na denotação teatral). O ato é a

⁵¹ <https://vimeo.com/118703385>

incandescência de formas e movimentos que, em justaposição, leva o espectador ao seu próprio universo de duração das imagens” (MALINOWSKI, 2018, s/p).

Neste artigo, justamente uma abordagem warburguiana ao filme de Masagão, Malinowski nota como as mesmas energias de *sobrevivência* interessam aos dois, com a diferença de que o pesquisador alemão procura movimentos e monta panoramas encontrando os *percursos de afeto* através de fotografias. O cineasta (videoensaísta pleno, neste filme) parte de movimentos que são incorporados aos planos (atos) que lhe interessam. Ao invés da prancha preta, Masagão irá utilizar da montagem (atalho), conectando afetivamente momentos que, de outras formas, parecem díspares. O efeito de sentido final é o devir (vento).

Assim como o vídeo é em si uma forma-pensamento que permite que elementos sejam investigados, como nos filmes de Masagão ou nas experiências de Catherine Grant com os softwares de edição de vídeo já descritas no capítulo anterior, o pesquisador alemão irá usar a manipulação da fotografia para mergulhar nos seus objetos de estudo. Algumas das imagens ganhavam ampliações de detalhes que eram posicionadas nas pranchas ao lado das imagens na íntegra, quase como uma antecipação do gesto cinematográfico do zoom. Ou seja, é a possibilidade, ainda analógica à época de Warburg, de manipulação e reprodução técnicas da imagem – inclusive em termos benjaminianos, como ficará evidente mais adiante – que se tornam os movimentos centrais da *Mnemosyne*.

Curiosamente a manipulação imagética dada pelo vídeo, gesto central para muitos ensaístas, é frequentemente negligenciada por estudiosos do filme-ensaio, focados mais na linguagem e menos no suporte, mais no “conteúdo” e menos na “forma”, evocando novamente a provocação de Sontag. Tomemos *Arbeiter verlassen die Fabrik*⁵² (1995), de Harun Farocki. A primeira intervenção, depois de reexibir toda a sequência de 45 segundos de *Saída dos Operários da Fábrica* (1895), dos irmãos Louis e Auguste Lumière, envolve congelar o primeiro frame (Figura 10).

Farocki parte do filme dos Lumière, considerado o primeiro da história, para discutir questões trabalhistas ao longo do século XX. Através da narração em off, como é comum em filmes e videoensaios, o artista interroga a imagem. Quer saber para onde vão os operários, se vão para suas casas, se vão se encontrar social ou politicamente. Há

⁵²“Trabalhadores deixam a fábrica”, em tradução literal, posto que o filme nunca foi distribuído no Brasil.

um pensamento humanista que é dado pela relação dialética entre as imagens, seu congelamento subsequente e a narração de Farocki. Todavia, ele vai além.



Figura 10–Frame de *Arbeiter verlassen die Fabrik* (Fonte: Farocki, 1995)

O ensaísta se dedica a executar o mesmo gesto de Warburg, procurando na história do cinema ecos de movimentos semelhantes, operários que deixam as fábricas e aí sim voltam a ser humanos, não parte integrante da máquina, como em *Tempos Modernos* (1936), de Charlie Chaplin, *Metropolis* (1927), de Fritz Lang ou *Accattone – Desajuste Social* (1961), de Pier Paolo Passolini. O resultado da investigação de Farocki, em meados dos anos 1990, é apontar para algo que já estava presente no filme dos Lumière e que vai se acirrando ao longo das últimas décadas: a desapareição do trabalho industrial e desamparo de uma massa de trabalhadores que, se não produzem ou consomem, não têm mais lugar na sociedade.

Assim como Warburg, Farocki está interessado nos gestos, na constituição dos movimentos dentro do quadro, na apreensão das energias que são domadas pela forma de arte. Esses movimentos irão revelar forças que não estão óbvias na imagem em si ao se permitirem a contaminação por proximidade de outras imagens com movimentos semelhantes, ao se colocarem em posições específicas em relação umas às outras de maneira a guiar o olhar e localizar o observador, como as constelações guiam navegadores.

Uma constelação não é necessariamente um conjunto de astros, nem propriamente seu movimento, mas a percepção do olhar humano que, em seu ponto de vista, paralisa tal dinâmica para ligar os pontos celestes, apreendê-los em um instante e concebê-los em um desenho que comporta um saber. (DE SOUZA MACIEL, 2018, p. 198)

Essas rimas visuais não são evidentes senão pelo contato, pela fricção, pelo “pensamento por montagem”. Mas é importante que se perceba que há uma espécie de “deslocamento transversal” nessa operação. A análise do quadro, dos movimentos encerrados no quadro, é tão importante para Warburg quanto o é a montagem das pranchas da *Mnemosyne*.

Pode-se argumentar, afinal, que a noção de que a ilusão de movimento do cinema de película é dada pela existência do intervalo, do frame negro que impede que a persistência retiniana transforme o filme em um borrão (MACHADO, 1988 e 2013). Essa necessidade do intervalo preto para compor o movimento pode ser relacionada ao tecido igualmente preto das pranchas de Warburg, um intervalo que não serve como obstáculo, mas como alavanca. Porém Michaud, o pesquisador que busca encontrar reflexões cinematográficas nas proposições da Warburg, não está em busca de analogias simplórias em seu livro.

A operação do *Atlas Mnemosyne* é a de dialetizar a imagem (DIDI-HUBERMAN, 2002), propondo uma montagem que irá substituir (em relação ao cinema) o eixo de sua ação – o *tempo* pelo *espaço* – se aproximando, como é repetido por diversos pesquisadores, da relação das ideias de montagem intelectual descritas e executadas por Sergei Eisenstein (2002) – o conhecido axioma de que, em cinema, $2+2=5$. Michaud, porém, dedica boa parte do livro analisando como Warburg pensa a questão do movimento na arte renascentista: “O Atlas Mnemosyne pretende, com seu material de imagens, ilustrar esse processo, que se poderia designar como uma tentativa de introjeção na alma dos valores expressivos pré-formados na representação da vida em movimento” (WARBURG, 2002, s/p). A busca é por encontrar nas obras um certo controle das energias mobilizadas pelo artista demiurgo – uma análise de *mise-en-scène*, portanto.

O artista do Renascimento, a partir dos modelos antigos, procura reproduzir artificialmente a ilusão do movimento. Se ele se volta para a Antiguidade a ponto de se identificar com ela, não é para encontrar ali um repertório de imagens, mas para injetar nela as fórmulas expressivas que representarão a vida. (MICHAUD, 2013, p. 77)

Essas ilusões de movimento – nem mais nem menos enganosas do que a do cinema – são, como pensa Warburg, as sobrevivências que permanecem desde a antiguidade até hoje, através dos percursos de afeto (*pathosformeln*, para o autor). Os fantasmas que assombram as histórias para adultos. Em muitos sentidos, a *Mnemosyne* é um método para encontrar esses gestos ao longo da história, o que seria o procedimento primordial do “pensamento por montagem”. Imagens, as mais diferentes possíveis, que, ao serem colocadas em conjunto, dizem algo sobre si e, principalmente, sobre a humanidade.

Tanto Warburg quanto Godard vislumbraram uma potência da montagem que, ao colocar imagens em relação, explora tanto a questão da sobrevivência das imagens e dos gestos nelas representados quanto um movimento no qual as imagens são necessariamente colocadas. Ainda que o conjunto de materiais dos quais tanto Warburg quanto Godard partem seja naturalmente limitado, o exercício de montagem, desmontagem e remontagem é praticamente infinito. Isso ocorre pois novas correspondências sempre poderão ser feitas e novos sentidos delas emergirão. (ALMEIDA, 2018, p. 89)

Godard costuma ser evocado pelos teóricos do ensaio como um “pensador por montagem”, apesar de sua obra ficcional raramente ser mobilizada para além do icônico *Scénario Du film 'Passion'* (1983), em que apresenta em vídeo o roteiro de *Paixão* (1982). Ele é um criador que se coloca como integrante desse universo, como mostra Mark Cousins ao incluir o mestre francês em uma de suas *Mnemosynes* particulares, *A História do Cinema: Uma Odisseia* (2011) (Figura 11).



Figura 11 - Frames de *A História do Cinema: Uma Odisseia* (Fonte: Cousins, 2011)

Cousins, para demonstrar como a história do cinema é menos sobre evolução da linguagem e mais sobre como ideias são usadas e reaproveitadas – uma influência do pensamento de David Bordwell (2013) –, coloca estes três momentos em sequência. *Condenado* (1947), de Carol Reed; *2 ou 3 Coisas que Sei Sobre Ela* (1967), de Jean-Luc Godard; e *Taxi Driver* (1976), de Martin Scorsese. “Os três personagens estão com problemas. Godard conhecia e admirava o cinema de Reed e devia estar pensando em

Condenado quando, 20 anos depois, filmou esse momento. Scorsese conhece os filmes de Reed e Godard, então usa esse momento. O personagem olha para as bolhas, reflete sobre seus problemas e, de alguma forma, contempla o próprio cosmos”, narra Cousins na minissérie.

Esse é o mesmo gesto de Warburg, que busca este mesmo tipo de eco na arte, evocando, além da referência, os “percursos patéticos”, “as *Pathosformeln*, esses gestos intensificados na representação pelo recurso a fórmulas visuais da Antiguidade clássica” (DIDI-HUBERMAN, 2002, s/p). São estes movimentos recorrentes, ecos do tempo, percursos de afeto, energias constrictas, que Warburg irá buscar ao criar suas constelações. Como resultado, há a vertigem, posto que “a sobrevivência desnorteia a história, como cada período é tecido por seu próprio nó de antiguidades, anacronismos, presentes e propensões para o futuro” (DIDI-HUBERMAN, 2002, s/p).

Por sua vez, processos de transformação implicam forças em ação. É preciso, então, identificar as forças atuantes na constituição das imagens, como se fossem uma resultante em um complexo jogo de forças. São então, por assim dizer, pontos de passagem ou parada (cristalizações, formas): de forças que vêm do passado e prosseguem, na superfície e/ou no subsolo, consciente e/ou inconscientemente, para além de sua cristalização, para além desse objeto de que estamos falando (eis aí a *Nachleben*). O objeto (uma tela, uma gravura etc.) permanece, irradiando sentido, que pode ser recebido, negligenciado ou perdido. Nesse universo, a memória oferece um aporte decisivo para a análise desses movimentos, com o que retornamos ao engrama. (WAIZBORT, 2010, pg. 13)

Esse mesmo anacronismo é considerado por Bordwell (2013) ao desmontar o que ele chama de “versão-padrão” da história do cinema, apresentada como um acúmulo de propriedades e técnicas, em um sentido evolutivo. É o acesso aos filmes fora das salas de cinema, através do vídeo e a partir dos anos de 1980, que irá permitir que pesquisadores encontrem seus próprios caminhos, evitando as armadilhas de grandes teorias totalizantes que buscariam explicar todo o cinema. “Concentrar-se em uma extensão de tempo mais estrita, ver bateladas de filmes e acompanhar mudanças de termos e conceitos permitiu aos historiadores revisionistas construir novos contextos para explorar a continuidade e a mudanças estilísticas” (BORDWELL, 2013, p. 176). Assim como a fotografia para Warburg, o acesso ao vídeo permitiu que a pesquisa em cinema “constelasse” filmes de forma a permitir que o anacronismo agisse em um movimento contraintuitivo em relação à noção de “evolução” de um progressismo simplista.

O videoensaísta age, em certo sentido, materializando o que os pesquisadores e críticos escreviam sobre, buscando as rimas visuais, as sobrevivências, como as bolhas de Reed em Godard e Scorsese. Ao se criar constelações, permite calibrar sua própria sensibilidade, ao mesmo tempo em que media um debate com o público.



Figura 12 - Túmulo de Ozu em Tokyo-Ga (Fonte: Wenders, 1985)

Este é o gesto central de *Tokyo-ga* (1985). Neste filme-ensaio Wim Wenders viaja até Tóquio, buscando na cidade sobrevivências, percursos de afeto, de Yasujiro Ozu, seu cineasta favorito – apesar de apresentarem abordagens radicalmente diferentes diante do mundo e do cinema. Wenders começa seu filme com o início de *Era Uma Vez em Tóquio* (1953), mostrando o casal que irá para a capital japonesa para visitar seus filhos, mas que, uma vez lá, não serão bem recebidos por eles. A exceção é a nora, agora viúva, que mesmo não tendo um laço biológico, procura manter o afeto.

Depois da cena inicial de Ozu, Wenders fala sobre a Tóquio que encontra. Assim como o casal, Wenders não reconhece a cidade e suas imagens irão demonstrar este estranhamento. Sua postura é imediatamente se tornar um *flanêur* benjaminiano, focando nos espaços de trânsito, de passagem – não apenas nas intrincadas vias para

carros ou no movimentado metro (se recusando ao batido clichê de Shibuya), mas também se detendo nos arcades e casas de pachinko, espaços para jogos e entretenimento, em um convite permanente à impermanência. Wenders procura, assim, ecos de Ozu, tanto na cidade, quanto nas conversas com Yûharu Atsuta, o antigo diretor de fotografia do mestre nipônico, quanto com Chishû Ryû, seu ator fetiche.

Seu gesto mais radical, me parece, está em ir ao túmulo de Ozu. Lá, somos informados, não está escrito o nome do diretor, mas sim “mu”, o símbolo chinês para o “nada”, o vazio. Esse túmulo é um eco aurático da presença de Ozu pela sua ausência inerente, nos termos de Didi-Huberman:

Seja como for, o homem da crença *verá sempre alguma outra coisa além do que se vê*, quando se encontra face a face com uma tumba. Uma grande construção fantasmática e consoladora faz abrir seu olhar, como se abriria a cauda de um pavão, para liberar o leque de um mundo estético (sublime ou temível) e também temporal (de esperança ou temor). (...) O homem da crença prefere esvaziar os túmulos de suas carnes putrescentes, desesperadamente informes, para enchê-los de imagens corporais sublimes, depuradas, feitas para confortar e informar – ou seja, *fixar* – nossas memórias, nossos temores e nossos desejos. (DIDI-HUBERMAN, 1998, p. 48).

É curioso que Wenders se coloque diante do túmulo de Ozu, considerando que os túmulos são justamente os exemplos que Didi-Huberman irá usar para evocar a dupla distância da aura benjaminiana, esta “manifestação única de uma lonjura, por muito próxima que esteja” (BENJAMIN, 1985, p. 04). Ou, como explica Didi-Huberman, “a aura seria, portanto, como um espaçamento tramado do olhante e do olhado, do olhante pelo olhado, um paradigma visual que Benjamin apresentava antes de tudo como um poder da distância” (DIDI-HUBERMAN, 1998, p. 147). Diante do túmulo de Ozu há o olhar de Wenders para a rocha esculpida, mas também há um olhar que é devolvido a Wenders a partir de seu desconcerto perante o “nada” de Ozu. O túmulo está lá enquanto coisa, sua dimensão tautológica, mas também enquanto devir, dado pelo trânsito desta dupla distância entre olhado e olhante que é colocado em devir.

Ou seja, há um processo de dialetização das imagens de Ozu, para além de “ensanduichar” o filme de Wenders – *Tokyo-ga* se encerra com a cena final de *Era Uma Vez em Tóquio*, com o marido, vivido por Chishû Ryû, agora viúvo e solitário, tendo uma conversa banal com a mesma vizinha que passa no começo do filme, enquanto ele e a esposa se arrumavam para ir à Tóquio. O estranhamento dos personagens, deslocados, habitando em um espaço e tempo que já não reconhecem, é espelhado pelo do diretor alemão que por princípio não irá ver Tóquio como algo a ser reconhecido,

nem mesmo através das imagens. Nesse sentido é simbólica a presença de outro diretor alemão com uma mirada eventualmente ensaística, Werner Herzog, que irá, como de costume, se rebelar contra a profusão de imagens.

A possibilidade de conectar o pensamento de Warburg e Benjamin não é inédita.

Em Aby Warburg, a montagem é feita a partir de imagens e, em Benjamin, é feita a partir de citações. A ideia subjacente é a de uma reconstrução cultural que se encontra presente nos dois autores. Não é só essa compreensão da história (da história de arte em Warburg), mas também a de certas temáticas que lhes são afins, como a ideia de suspensão, do movimento/curso da história, a questão do mito (...), o entrelaçamento entre a imaginação, razão e memória e o modo como ambos operam com os conceitos de imagem e de palavra, o desejo de redenção do passado e a visão crítica da técnica, por oposição à dimensão do mito. (CANTINHO, 2016, pp. 32 – 33)

A aproximação entre os dois autores é, portanto, maior do que a sincronia tempo-espacial de suas vidas – apesar de os extratos sociais diferentes impedirem que eles tivessem algum contato pessoal e troca de ideias, mesmo que tenha sido tentado por Benjamin e ignorado por Warburg. Diante da impossibilidade histórica do encontro, resta considerar os pontos de contato entre o pensamento dos dois autores. Os gestos de passagem e sobrevivência, a travessia pelos percursos de afeto que ligariam as reflexões de ambos. Felizmente, não são poucas as referências que Didi-Huberman fará a Benjamin em seu livro sobre Warburg, nem sobre Warburg em seu livro sobre Benjamin.

Penso, portanto, ser interessante retomar o conceito de aura, que tanto me intrigou durante a escrita da dissertação de mestrado, para interrogar o cinema. Meu ponto, então, é que a postura fundante da crítica é aurática, ou seja, a de se permitir o trânsito entre o reconhecimento tautológico da obra enquanto fato e o devir transcendental dado pela experiência estética. Portanto, se o processo de pensamento por montagem da *Mnemosyne* se estabelece por esse pensar com e por imagens, este pensamento é também exercido por aquele que observa ao se permitir a vertigem inflexionada pelas imagens.

É aconselhável ilustrar o conceito de aura, acima proposto para objectos históricos, com o conceito de aura para objectos naturais. Definimos esta última como manifestação única de uma lonjura, por muito próxima que esteja. Numa tarde de Verão descansando, seguir uma cordilheira no horizonte, ou um ramo que lança a sombra sobre aquele que descansa – é isso a aura destes montes, a respiração deste ramo. (BENJAMIN, 1955, p. 04)

Em Benjamin, tanto a proximidade quanto a distância são criadas pela unicidade da obra, seu caráter autêntico. "A autenticidade de uma coisa é a quintessência de tudo o que foi transmitido pela tradição, a partir de sua origem, desde sua duração material até o seu testemunho histórico" (BENJAMIN, 1985, p. 198). Não há outra *Mona Lisa* assim como não há outra *Moça com Brinco de Pérolas*. Por isso, se colocar diante de uma pintura como essa é tanto ver suas ranhuras, que estão ali agora, fruto da passagem do tempo, quanto o gesto original de Leonardo Da Vinci ou Vermeer, que se liga à pintura através dos séculos. Mais: é possível se maravilhar com a perspectiva matemática, ou com o mistério do sorriso enigmático, ou ainda com os olhos que perseguem o observador devolvendo o olhar. Tudo isso parte da imanência para a presentificação e dela, novamente, à imanência.

A aura evoca a relação transcendental da obra para o observador. Por isso Benjamin aponta para seu valor de culto, relacionando diretamente os museus e galerias de arte aos templos religiosos. A arquitetura é semelhante para induzir o mesmo tipo de observação devota. Até o advento das artes reproduzíveis, cinema e fotografia mais especificamente, só eram possíveis de se relacionar com uma obra de arte da mesma forma como se relaciona com uma divindade.

Com a chegada do cinema, a aura sofre um abalo, pondera Benjamin (1985). A reproduzibilidade técnica faz com que você não se coloque mais diante de um objeto único. Onde estaria então a proximidade? Resta apenas a distância da projeção fantasmagórica. Afinal, onde está a obra no cinema? No dispositivo de exibição? No aparato de filmagem? No processo que começa na captação das imagens e vai até a tela? Ou em nenhum desses lugares?

Ao reabilitar a aura para um contexto contemporâneo, Didi-Huberman (1998), fornece uma espécie de metodologia do olhar ao se debruçar sobre a relação entre a arte e a teoria da arte. Para ele, tudo aquilo que vemos também nos olha, refletindo o nosso olhar, independentemente de sua unicidade. Há um valor de culto que se coloca de forma inerente à construção imagética, mesmo que as técnicas de reprodução lhe dissolvam essa possibilidade – não por acaso a sala de cinema possui uma arquitetura próxima de uma igreja e, hoje, os televisores se localizam nas casas no mesmo lugar em que antigamente se colocavam os relicários.

Cada coisa a ver, por mais exposta, por mais neutra de aparência que seja, torna-se inelutável quando uma perda a suporta - ainda que pelo viés de uma simples associação de idéias, mas constrangedora, ou de um jogo de

linguagem -, e desse ponto nos olha, nos concerne, nos persegue. (DIDI-HUBERMAN, 1998, p. 33)

Ainda que a aura, para Benjamin (1985), se altere de forma definitiva através da reprodução técnica, a reabilitação feita por Didi-Huberman, que permite repensar o conceito para as “formas expressivas da contemporaneidade” – para resgatar uma ideia de Arlindo Machado (2011) – essa relação da dupla distância já estava presente nos escritos do autor alemão. “Dialética da flanagem: de um lado, o homem que se sente visto por todos como um verdadeiro suspeito e, do outro, o homem que é totalmente indescobrível, o homem oculto” (BENJAMIN, 1999, p. 420. Tradução minha⁵³). Ou seja, aqui há, no gesto de se mergulhar nas cidades, por entre suas passagens, de se tornar o quase mítico “homem das multidões”, atitude central para constelar as imagens, a mesma dupla distância aurática, marcada pelo trânsito entre se manter oculto e ser visto.

Não há mais distância ou proximidade, pensa o intelectual alemão, se o objeto de adoração perder sua unicidade. Gumbrecht (2006), ao mesmo tempo em que propõe que há aura, dependendo de quem e como se vê, ajuda a amarrar os campos da experiência estética com o da crítica de cinema ao apontar para a interrupção no fluxo cotidiano, mas é Didi-Huberman (1998) quem colabora no entendimento do que isso significa enquanto postura diante da obra.

Essa atitude – essa dupla recusa – consiste, como terão compreendido, em fazer da experiência do ver *um exercício da tautologia*: uma verdade rasa (...) lançada como anteparo a uma verdade mais subterrânea e bem mais remível (a que está aí abaixo... ”). O anteparo da tautologia: Uma esquiva em forma de mau truísmo ou de evidência tola. Uma vitória maníaca e miserável da linguagem sobre o olhar, na afirmação fechada, congelada, de que aí não há nada mais que um volume, e que esse volume não é senão ele mesmo, por exemplo um paralelepípedo de cerca de um metro e oitenta de comprimento... (DIDI-HUBERMAN, 1998, p. 39)

Um filme, para o crítico, nunca é apenas isso: um filme, em uma mera reafirmação tautológica. Ele é, além de um filme, toda uma rede de possibilidades de leitura que podem surgir dependendo do que se coloca na frente do filme para ser refletido. Se um filme é apenas um filme, isso apenas quer dizer que o crítico não se colocou diante da obra. A limitação da dimensão tautológica é apenas o reflexo do vazio do próprio analista.

⁵³“Dialectic of flânerie: on one side, the man who feels himself viewed by all and sundry as a true suspect and, on the other side, the man who is utterly undiscoverable, the hidden man.”

Isto quer dizer que acreditamos que a busca da aura não está num caminho único, qual seria a relação mais ampla entre os filmes de uma constelação, mas principalmente em seus lampejos, capturados no corpo a corpo com um filme em particular, no encaixe dos traços de resistência e engajamento que o constitui. Trata-se de uma proposta teórica e metodológica para se pensar a potência cinema – essa que o faz sobreviver a toda ruína – não através de um modelo explicativo amplo, exterior à obra, mas no que há de intrínseco ao seu mecanismo: a maquinação (suas estratégias de engendramento) e a maquinaria (as formas expressivas que o fazem funcionar), bem como a espetatorialidade que esse mecanismo produz. (VEIGA, 2012, p. 35)

Assim, ao fazer com que um filme deixe de ser um evento banal do cotidiano e retome seu *status* de obra de arte, "o crítico se torna um sacerdote que abre ao leitor-espectador os arcanos da obra mistério. O leitor-espectador deve reencontrar no crítico a sua própria atitude, só que ampliada. O crítico é um prolongamento/lente-de-aumento do leitor-espectador" (BERNARDET, 2011, p. 49). Novamente, a iconografia religiosa contamina o debate sobre a arte. Difícil ser diferente.

O que se estabelece diante de todo e qualquer objeto observado é a devolução do olhar, gerando uma dupla dimensão entre sua presentificação corpórea e uma série de possibilidades de relações de sentido evocadas pelo que é possível sentir. O devir de Warburg diante das pranchas de sua *Mnemosyne* se estabelece justamente por essa devolução do olhar que as imagens lhe proporcionam, o que também vale para a realização de Grant diante de *Desencanto*.

Essa duplicidade entre a função anticaótica (que pode ser assim chamada, uma vez que a forma da obra de arte realça a unidade de modo seletivo e com clareza de contornos) e a entrega ao ídolo criado (que requer o olho do observador, e está culturalmente arraigada) é formada pelos apuros do homem espiritual, que precisariam constituir o objeto próprio de uma ciência da cultura que escolhesse como tema a história psicológica ilustrada do espaço intermediário entre o ímpeto e a ação. (WARBURG, 2015, p. 346)

Aqui Warburg discute a duplicidade entre as forças apolíneas e dionisíacas, em diálogo com o pensamento de Friedrich Nietzsche, mas é possível estabelecer aqui – como o faz Didi-Huberman – uma relação com a dupla distância da aura benjaminiana. As imagens devolvem o olhar ao serem manipuladas. A experiência estética se dá entre o que vemos e o que não vemos ou não mais veremos. Daí a noção da perda inelutável.

*Abramos os olhos para experimentar o que não vemos, o que não mais veremos – ou melhor, para experimentar o que não vemos com toda a evidência (a evidência visível) não obstante nos olha como uma obra (uma obra visual) de perda. Sem dúvida, a experiência familiar do que vemos parece na maioria das vezes dá ensejo a um *ter*: ao ver alguma coisa, temos em geral a impressão de ganhar alguma coisa. Mas a modalidade do visível torna-se inelutável – ou seja, voltada a uma questão de *ser* – quando ver é*

sentir que algo inelutavelmente nos escapa, isto é: quando ver é perder. Tudo está aí. (DIDI-HUBERMAN, 1998, p. 34)

O olhar se torna, então, uma reconciliação de sua dupla instância. Juntando o plano da tautologia, ou seja, da afirmação auto evidente (este filme é só um filme), com toda a miríade de significados evocada pelo olhar que aquilo que vemos nos devolve. Didi-Huberman (1998), com isso, reconcilia, também, a obra de arte com a aura, lhe conferindo uma secularização que escapa a muitas leituras da obra de Benjamin (1985). É preciso, então, dialetizar a imagem cinematográfica – ponto de união entre Benjamin e Warburg, segundo Didi-Huberman (1998), considerando que ambos pensam “a existência simultânea da modernidade e do mito” (p. 113). Questão que derivo, da história da arte para a crítica de/em audiovisual, para uma postura diante da imagem, por meio da imagem.

Para o videoensaio o cinema é um banco de dados que será reorganizado através do vídeo, aplicando o princípio de pensamento por montagem do *Atlas Mnemosyne*, usando a racionalidade ensaística como filtro afetivo – um algoritmo sensível “programado” pelas sobrevivências e percursos patéticos – que se estabelece por uma postura crítica (e, portanto, aurática) diante deste acúmulo de obras. Em resumo, esta é a operação de sentido inerente ao videoensaio e é o que batizo de *critique-en-scène*, uma encenação que estabelece sua captura energética não em nome da fruição cinematográfica, mas sim como testemunho tautológico de si e em devir relacionado às imagens que estiverem em choque direto.

No próximo capítulo empreendo a definição da *critique-en-scène* a partir da análise ensaística dos videoensaios do *Every Frame a Painting*.

4 O CRÍTICO SEQUESTRA A CENA

It is said that the camera cannot lie, but rarely do we allow it to do anything else, since the camera sees what you point it at: the camera sees what you want it to see.

The language of the camera is the language of our dreams.

James Baldwin, The Devil Finds Work

Para pensar os efeitos de sentido – as faíscas, subproduto da fricção entre imagens, se me permitem insistir um tanto mais nesta demasiadamente útil metáfora–do videoensaio, creio ser necessário lançar mão de um conceito inédito: o *critique-en-scène*. A ideia geral é pensar uma imagem que, ao ser apartada de seu contexto original, é obrigada a se expressar (também) de outras formas, para além das originalmente instituídas. É um gesto comum ao pensamento crítico, que irá, ainda que apenas no nível do discurso, seccionar uma determinada peça do audiovisual para poder servir como exemplo ou questão determinante sobre estilo, autoria ou outras tantas preocupações estéticas sobre as quais a pesquisa em cinema se deteve ao longo de sua história. O videoensaio, em muitos sentidos, é a materialização do discurso crítico dado pela montagem.

A proposição de montagem intelectual estabelecida por Sergei Eisenstein (2002), enquanto o cinema ainda era uma novidade, ajuda a compreender como o videoensaio se articula. Afinal, as imagens que pensam e a montagem dialética são gestos próprios do fazer audiovisual pelo menos desde os experimentos do diretor e teórico soviético. Penso, todavia, que haja uma inflexão que se estabelece para além do cinema enquanto obra. Há uma mudança na postura diante das imagens que é evocada pela manipulação eletrônico-digital de cenas que foram criadas e pensadas (e, ainda, criadas para pensar) em um contexto específico, que é radicalmente diferente do que era possível – ou, em um sentido social, acessível para os criadores, em ambiente de popularização dos softwares de edição e plataformas de distribuição.

É o que me autoriza a estabelecer o *critique-en-scène* como um conceito adequado para refletir sobre o videoensaio, posto que permite uma postura crítica evocada pela manipulação das imagens. Não apenas a (re)montagem, gesto que torna o audiovisual antes cristalizado em matéria fluida, mas uma manipulação das próprias imagens, com sobreposições, acelerações e desacelerações, zoons e colagens. Ou seja,

há uma reivindicação das imagens em nome de um discurso que é proeminentemente crítico.

Por isso me interessa o “pensamento por montagem” proposto por Didi-Huberman (2013) ao refletir sobre as pranchas da *Mnemosyne* warburguiana: “‘montar imagens’ nunca decorre de um artifício narrativo para unificar fenômenos dispersos, mas, ao contrário, de um utensílio dialético no qual se cinde a aparente unidade das tradições figurativas no Ocidente” (s/p). O filósofo francês fala aqui da retomada de Aby Warburg da história da arte, deixando de lado a ideia de “resgate” classicista e procurando entender os gestos semelhantes na iconografia como “sobrevivências”, como algo que resiste ao longo das eras e surge como reflexo de um certo inconsciente coletivo social por toda a humanidade. O *Atlas Mnemosyne* permite que esses ecos emergjam ao montar as imagens nas pranchas, deixando que elas pensem a si mesmas e reflitam sobre seu lugar no mundo.

Warburg, afinal, não se limitava a colocar as fotos das obras justapostas para assim permitir que as imagens lhe sugerissem possibilidades relacionais. Havia, além disso, todo tipo de manipulação, com ampliações, enquadramento de detalhes, repetições. Uma estratégia de montagem que se propunha a examinar os gestos impregnados nas obras. Aby Warburg usava as ferramentas da fotografia analógica para constelar temporalmente as imagens do passado no espaço das pranchas, mas a sua mente era a do videoensaiísta: “os painéis funcionam não como quadros, mas como telas onde são reproduzidos, na simultaneidade, fenômenos que o cinema produz na sucessão” (MICHAUD, 2013, p. 300). Didi-Huberman, tendo escrito o prefácio do livro de Philippe-Alain Michaud antes de publicar seu próprio livro sobre Warburg, concorda:

A montagem – pelo menos no sentido que nos interessa aqui – não é a criação artificial de uma continuidade temporal a partir de “planos” descontínuos, dispostos em sequências. Ao contrário, é um modo de expor visualmente as discontinuidades do tempo que atuam em todas as sequências da história. (DIDI-HUBERMAN, 2013, s/p)

Dessa forma, há uma questão fundamentalmente tecnológica no videoensaio – especialmente como fenômeno contemporâneo, dada sua popularização, para além da convergência de “ações de pensamento” (tanto do vídeo quanto do ensaio) exposta no primeiro capítulo desta tese.

Faço essa ressalva para demonstrar como o videoensaio não é simplesmente um nome novo para um processo antigo, mesmo que isso aconteça em certa medida. Nesse sentido, minha defesa de que as obras de Farocki, Marker, Wenders e Godard são do campo do videoensaio pode parecer contraditória. A diferença está, em parte, no acesso e na pluralidade de vozes que irão se debruçar sobre os filmes, decorrentes da influência do digital em todos os pontos da cadeia criativa. Não é mais preciso participar do universo do cinema diretamente para se tornar um videoensaiista.

Os filmes foram digitalizados, a moviola se tornou um software de edição, as salas (de cinema e TV) se pulverizaram nas bilhões de telas espalhadas pelo mundo. Ver um filme – pensar um filme – se tornou um processo radicalmente diferente do que era até poucas décadas atrás. De certa forma, não é um processo muito distante do que o apontado por David Bordwell (2013) quando reflete sobre a crise da versão-padrão da história do cinema a partir da segunda metade dos anos de 1970, com a popularização dos videocassetes e reedição de muitas obras que puderam ser examinadas e reexaminadas com o uso do controle-remoto. Assim, teorias totalizantes e discursos generalistas sobre o cinema e sua história começaram a ser devidamente revistos, relativizados ou, no limite, completamente descartados. O videoensaio, posto que eletrônico-digital e, portanto, mais acessível, leva este processo ao paroxismo.

Se há algo que marca profundamente essa imagem é a sua extraordinária capacidade de metamorfose: ela está sujeita a todas as transformações, e todas as anamorfoses e todas as distorções, bastando para isso alguns ajustes de circuitos. Pode-se intervir infinitamente, subverter os seus valores cromáticos ou os seus níveis de luminância, recortar suas figuras e inseri-las umas dentro das outras, gerando paisagens híbridas e exóticas, a meio caminho entre o surrealismo e a abstração. (MACHADO, 2011, p. 222)

Essa possibilidade de manipulação é o gesto inerente do videoensaio, que vai permitir o exame das imagens através de um mergulho vertiginoso – ensaístico, portanto, no sentido em que o videoensaiista necessariamente coloca sua própria sensibilidade como mediador desse trânsito informacional – na tessitura audiovisual. A manipulação direta implica, necessariamente, no rearranjo das imagens, seja em sua própria constituição, como tornar preto e branco um filme antes em cores, como o fez Steven Soderbergh com *Os Caçadores da Arca Perdida* (1981), de Steven Spielberg, mencionado na introdução desse capítulo, seja no rearranjo (descontextualização e recontextualização), como na maioria dos videoensaios.

A manipulação, como estabelecida no trânsito sensível do videoensaio, não é apenas um gesto eventualmente criativo, como também se estabelece como um gesto fundamental e primariamente criativo dentre aqueles que nos caracterizam como seres humanos. Nas palavras do próprio Aby Warburg, em suas anotações sobre a famosa viagem que faz pelos Estados Unidos:

(...) considero o homem como um animal que manipula coisas, cuja atividade consiste em estabelecer ligações e separações. Isso o faz perder seu sentimento orgânico do eu, pois, com efeito, a mão lhe permite apoderar-se de objetos concretos, que não têm sistema nervoso, pois são inorgânicos, mas que, mesmo assim, expandem seu eu inorganicamente. É essa a tragédia do ser humano, que, ao manipular as coisas, estende-se além de seu limite orgânico. (WARBURG, 2013, p. 269)

A manipulação que permite estabelecer conexões está no centro do processo de Warburg com a *Mnemosyne* – e, em grande medida, é o que eu tento reproduzir ao criar minhas próprias pranchas para compreensão dos percursos de afeto que perpassam o videoensaio e que, ao mesmo tempo, me afetam enquanto crítico. E, principalmente, apostar nas pranchas como gestos a um só tempo críticos, analíticos, ensaísticos e teóricos. Da mesma forma o pensamento por montagem implica em usar as ferramentas de edição com um escultor usa o martelo e o formão, revelando no bloco de pedra formas expressivas – resgatando aqui a metáfora de Andrei Tarkoviski⁵⁴ já presente desde o título de seu livro sobre cinema, *Esculpir o Tempo* (1998):

Através das associações poéticas, intensifica-se a emoção e torna-se o espectador mais ativo. Ele passa a participar do processo de descoberta da vida, sem apoiar-se em conclusões já prontas, fornecidas pelo enredo, ou nas inevitáveis indicações oferecidas pelo autor” (p. 17).

O mestre soviético trata a vida como o videoensaísta trata o conjunto em constante expansão que é o audiovisual: matéria-prima para as associações didático-poéticas, em uma relação que já havia sido apontada por outro autor do mesmo país, Lev Manovich, como estabelecido no segundo capítulo. E, afinal, não é o cinema também matéria de que a vida é feita⁵⁵?

É deste trânsito incerto entre pensamento e audiovisual, mediado e desestabilizado pela postura diante das imagens do ensaio e pelo filtro simbólico da

⁵⁴A grafia usual varia entre “Tarkovski” e “Tarkovsky”, sem o “i” depois do “v”, como está no primeiro capítulo. Mantenho, aqui, “Tarkoviski” por ser a grafia da edição de *Esculpir o Tempo* a que tive acesso, já que neste ponto do trabalho ele é convocado como referência bibliográfica.

⁵⁵Se me permitem, inspirado pelos escritos de Tarkoviski, “poetizar” a proposição de Manovich.

tecnologia do vídeo, de onde surge o *critique-en-scène*. Uma mirada poética que se depreende de um fato tecnológico-social; um sequestro (posto que não necessariamente voluntário e pacífico, pelo contrário: eminentemente violento) das imagens pelo discurso crítico; uma reapropriação do pensamento sobre e por imagens.

Neste terceiro e derradeiro capítulo desta tese irei aprofundar a investida em relação ao *critique-en-scène* a partir de sua origem conceitual, a *mise-en-scène*. Em seguida, empreendo a análise, a partir do *critique-en-scène*, dos vídeos do canal *Every Frame a Painting*, não apenas montando pranchas à *Mnemosyne*, como também usando o ensaio enquanto postura diante das imagens. Ou seja, os textos serão escritos a partir do reexame dos videoensaios, e em diálogo com a presentificação do processo de manipulação dos stills nas pranchas e, finalmente, do enfrentamento do pensamento das imagens. É um gesto de dialetização do processo criativo, tateando subjetivamente ao procurar pelos movimentos ensaísticos, que se apresentará como um espaço de tentativas, recomeços e possibilidades.

É importante, antes de prosseguir, ressaltar uma certa limitação das pranchas warburgianas para a análise audiovisual. Neste modelo, estático, todo o movimento acontece em devir, sugerido pelas imagens e, ao mesmo tempo, o som é inexistente. Dessa forma, as pranchas dizem menos sobre o pensamento por montagem do videoensaio e mais sobre minhas próprias associações. Manipular os stills dos filmes usados por Zhou e Ramos me permitiu visualizar alguns dos afetos que mobilizaram os dois criadores enquanto produziam seus videoensaios. Ao mesmo tempo, elas mesmas corporificam alguns de meus gestos teóricos e apostas relacionais.

A questão da ausência do som é a que surge mais incômoda. Em parte, por este ser o tema de dois videoensaios do *Every Frame a Painting*, mas principalmente por ser a narração de Zhou que irá marcar uma diferença sensível nos vídeos – especialmente aqueles em que a questão é a própria edição. A menos que sejamos profundos conhecedores da filmografia de Steven Spielberg ou Akira Kurosawa, é apenas através da narração que sabemos qual corte é de Zhou e Ramos e qual corte é do próprio cineasta cuja obra está sendo escrutinada. É a narração também que irá acrescentar a camada didática aos videoensaios do *Every Frame a Painting*, se colocando em uma relação que é tanto de diálogo e tensão junto às imagens.

Minhas pranchas, também, não são como as de Aby Warburg, no sentido em que ele buscava nas imagens questões que permitiam fazer algumas afirmações sobre elas. A questão aqui é que esse gesto já foi feito nos videoensaios do *Every Frame a*

Painting. Já está lá como o cinema de Jackie Chan e Wes Anderson é tributário do de Buster Keaton; ou como os imitadores não entendem como Michael Bay constrói seus clichês; ou ainda (tema recorrente), como os filmes produzidos pela Marvel são incapazes de veicular alguma emoção (afeto) sincero. Criar pranchas buscando apenas essas relações iria apenas repetir o discurso de Ramos e Zhou.

Minha intenção era outra. Manipular eu mesmo as imagens, com os limites tecnológicos e de conhecimento de ferramentas de edição que possuo, para entender questões que me eram interessantes em relação ao processo criativo do *Every Frame a Painting* e assim poder compreender melhor as operações de sentido que perpassam o que chamo de *critique-en-scène*.

Por isso, também, era importante que eu mesmo fizesse essa manipulação (ao invés de, por exemplo, escrever um roteiro e criar um meta-vídeoensaio a partir dos do *Every Frame a Painting*). Mais do que criar um objeto que porventura impressione esteticamente, a intenção é que eu manipulasse, com minhas próprias mãos, as imagens. Escolher cada frame, alterar seu tamanho, associar com outros momentos de filmes diversos, buscar dimensões óbvias ou não. Tudo isso só seria possível ao enfrentar (ver) com as mãos essas imagens.

4.1 A CRÍTICA COMO CENA E A CENA CRÍTICA

A *mise-en-scène* é uma proposição de análise cinematográfica da crítica francesa do pós-guerra, daí a expressão na língua de Balzac. Herdeira do teatro, de onde se tira a ideia de “encenação” ao se pensar nela em português, sua tradução direta seria algo como “colocar em cena”, ou seja, uma certa existência mobilizada pela fabulação do teatro, com sua estrutura (palco, iluminação, plateia), ou sua postura diante do mundo (no sentido em que se ativam enquanto convenção espaço-social no teatro de rua, por exemplo). Em sua encarnação cinematográfica se introduz no processo um complicador: a câmera, um aparato técnico – fazendo com que o ponto de vista total e difuso da plateia se torne algo a ser levado em conta.

Ainda que eu parta da *mise-en-scène* para fundamentar minhas reflexões sobre essa reordenação crítica das energias dispostas em um quadro cinematográfico que chamo de *critique-en-scène*, esse conceito fundante é desdobrado em outros, como

considera a tese de Paulo Munhoz, meu veterano neste programa de doutorado. “Uma verificação dos estudos cinematográficos vai apontar que há três elementos chaves sobre os quais têm se debruçado os pesquisadores ao longo do tempo: a *mise-en-scène* (encenação), a *mise-en-cadre* (composição e fotografia) e a *mise-en-chaîne* (montagem)” (MUNHOZ, 2018, p. 12). Mesmo sendo possível usar montagem e edição como *mise-en-chaîne* ou mesmo a composição e fotografia como parte integrante da *mise-en-scène*, apostando em uma certa dualidade da linguagem audiovisual em oposição à construção tríptica reivindicada por Munhoz, penso que estamos tratando do mesmo assunto: o tramado da imagem em movimento que se converte no que convencionamos chamar de linguagem cinematográfica.

Munhoz parte das “*mises*” para desenvolver um interessante conceito que batizou de *mise-en-technologie*, aspecto que considera fundamental na construção da imagem cinematográfica que atravessaria as outras dimensões de sua constituição. Em suas palavras, a *mise-en-technologie* seria “escolhas, invenções, estudos, adaptações, estratégias, gerenciamentos e operações de ordem tecnológica que ocorrem na produção de um filme e que determinam seu resultado final” (MUNHOZ, 2018, p. 360). A partir daí o pesquisador parte para refletir sobre *Gravidade* (2013), de Alfonso Cuarón, e como a tecnologia se integra criativamente à encenação, se tornando janela e anteparo simultaneamente em um jogo de trânsito entre opacidade e transparência dado pela experiência do pesquisador (dupla distância aurática), ele próprio com formação em engenharia e diretor de filmes de animação.

O que me interessa na conceituação de Munhoz é justamente a possibilidade de reenquadrar um aspecto da construção da imagem cinematográfica, buscando novas possibilidades de leitura e daí então um novo conceito. No meu caso, se a *mise-en-scène* é a encenação, ou seja: os corpos e objetos dispostos diante da câmera ao longo do tempo (OLIVEIRA JR, 2013); então, penso, são dimensões que implicam em decisões estetizantes, como de foco, de luz e duração do plano, e de montagem. Dessa forma não me é útil depreender a *cadre* e a *chaîne* da *scène*. Para fins de minhas necessidades metodológicas, enfim, prefiro pensar nela como necessariamente ligada à montagem e da fotografia, no que talvez seja mais uma decisão de ordem prática do que de aposta metodológica.

Novamente, faz sentido para Munhoz empreender nessa separação, mas para minhas reflexões nesta tese, o interesse está na constituição em uma *mise-en-scène*

totalizante, mesmo que tornada fluida com a dissolução da rigidez da encenação do cinema de depois da Segunda Guerra Mundial – o cinema, dito, moderno.

O que é *mise-en-scène*, perguntou Alexandre Astruc em 1959, resumindo a preocupação de uma década de seus *confrères* dos Cahiers. As sequências de Preminger e Antonioni sugerem uma resposta. Em muitos cinemas nacionais entre 1930 e 1960, a *mise-en-scène* era uma demonstração de andamento e postura, uma coreografia prolongada de áreas frontais vívidas, ação de fundo adequada e de tempo preciso, movimentos de câmera precisamente sincronizados e decupagem judiciosa, o todo conduzindo o espectador graciosa e discretamente de um ponto de interesse a outro. Não admira que Astruc falasse do diretor escrevendo fluentemente com uma caneta-câmera. Ainda assim, as áreas frontais próximas e os movimentos de câmera sutis simplificavam ou elaboravam velhas estratégias de equilíbrio e descentralização ou centralização, ocultação e revelação, enquadramento de abertura e impulsos diagonais para o primeiro plano – em resumo, esquemas elaborados desde os primeiros anos do cinema. (BORDWELL, 2013, p. 311)

Bordwell, aqui, conecta a *mise-en-scène* através dos tempos – um movimento que lhe é típico, trabalhando, me parece, com o mesmo espírito de anacronismo que é caro a Benjamin e Warburg e é frequentemente apontando por Didi-Huberman. Não se trata de usar o conceito para exaltar apenas o rigor estilístico de cineastas clássicos, como os citados Otto Preminger e Michelangelo Antonioni, mas sim compreender qualquer experiência com a câmera como necessariamente dependente de um fluxo energético que oscila entre uma determinada “realidade” sensível, sua apreensão e posterior disposição através da montagem.

Afinal, estamos lidando com uma coalizão de forças, o quadro como um caldeirão quase místico, capaz de conjurar “realidades”, tempos e espaços. Apontar a câmera é estabelecer uma confluência de forças que se dará pela relação entre corpos e objetos dispostos em relação ao quadro.

As pessoas tendem a pensar que uma *mise en scène* eficiente é simplesmente aquela que expressa a idéia, o ponto fundamental da cena e do seu subtexto. (O próprio Eisenstein defendia esta concepção.) Imagina-se que, assim, a cena terá toda a profundidade exigida pelo significado. Trata-se de uma concepção simplista, que deu origem a muitas convenções irrelevantes que violentam a textura viva da imagem artística. Como sabemos, *mise en scène* é uma estrutura formada pela posição dos atores entre si e em relação ao cenário. Na vida real, podemos nos deixar impressionar pela maneira como um episódio assume o aspecto de uma “*mise en scène*” da máxima expressividade. Ao nos depararmos com ela, talvez exclamemos com prazer: “Mesmo que você tentasse, não conseguiria um resultado assim!” O que é isso que achamos tão extraordinário? A incongruência entre a “composição” e o que está acontecendo. Na verdade, o que nos encanta a imaginação é o absurdo da *mise en scène*; este absurdo, porém, é apenas aparente e oculta algo de grande significado que confere à *mise en scène* a qualidade de absoluta convicção que nos leva a acreditar no acontecimento. (TARKOVSKI, 1998, p.23)

Ou seja, para Tarkovski – um cineasta bastante moderno (no sentido baziniano) – a *mise-en-scène* é um “criador de realidades”. Em *Stalker* (1979), um de seus trabalhos mais referenciados, é possível acreditar que a Zona, um tempo/espço absolutamente desnorteador tanto para o espectador quanto (e especialmente) para os personagens, não apenas existe como é capaz de causar um efeito profundo nos protagonistas. A Zona só é possível cinematograficamente, conjurada por meio da construção da *mise-en-scène* de Tarkovski. É um absurdo, um delírio, que se estabelece como postura diante das imagens.

É, em parte, a reabilitação da *mise-en-scène* dada por Luiz Carlos Oliveira Jr. (2013) a partir de um exame bastante minucioso da história do conceito, notando que mesmo versões contemporâneas de cinema, que ele trabalha sob a égide do cinema de fluxo – mais distante impossível da rigidez do quadro empreendida por William Wyler, Alfred Hitchcock ou John Ford – não prescindem da encenação.

Um olhar se detém sobre um determinado aspecto do mundo. Esse olhar obtém um quadro. Desse quadro, ou de uma sucessão de quadros, organiza-se uma cena. Toda *mise en scène* inclui essas três etapas fundamentais. O que diferencia uma *mise en scène* de outra, e caracteriza os estilos individuais dos cineastas, são os sentimentos e as convicções diversas que eles empregam em cada uma dessas atividades. (p. 189)

Se, então, essa coalisão de forças domesticadas pelo quadro se estabelece como a *mise-en-scène*, o que quero dizer com a *critique-en-scène*? A cena já está dada (colocada, portanto) a partir da *mise-en-scène*. O que o videoensaio faz é a tomar de assalto, a reivindicar, ao colocar essa imagem em um novo contexto, através da montagem, forçar que ela exprima outros discursos sobre si mesmos. Ao ser isolada e colocada em contato com outras imagens, semelhantes ou não, as sequências refletem algo de si e algo sobre o entorno. Pensam, portanto, criticamente. O efeito de sentido resultante do pensamento por montagem que se articula pela seleção e rearranjo de imagens que, dessa forma, incorporarão uma dimensão tautológica de si e, daí em diante, explodirão em sentidos.

Tautológico no sentido de que, separada de seu contexto original, a cena se torna em princípio um testemunho de si mesma. E, em seguida, ao ser colocada em contato com outras cenas, pode refletir sobre o contexto. Por exemplo, o plano-sequência de abertura de *Halloween* (1979), de John Carpenter, fora do filme, é menos um mergulho na psiquê de Michael Myers, o maníaco assassino do filme, e mais um *tour de force*

cinematográfico do diretor. A ausência de cortes se torna menos transparente em um movimento de contracorrente, especialmente se, simultaneamente, outras cenas semelhantes começarem a ser empilhadas em um videoensaio imaginário.

Mas, e aqui me parece surgir a dimensão aurática deste pensamento por montagem que é tão caro à constituição desta tese, ao se estabelecer essa comparação pelas ferramentas de edição, algo que não está evidente na cena original e, ainda assim, de alguma forma, emerge. Aí está o pensamento mobilizado em uma produção de sentido francamente ulterior ao seu contexto original – seja em um sentido didático, tautológico, e, portanto, chamando atenção para si, seja em um sentido poético, derivativo. Eis aí, portanto, a *critique-en-scène*.

Digamos que uma das cenas colocada junto à abertura de *Halloween* seja a sequência inicial de *A Marca da Maldade* (1958), de Orson Welles. O que era um mero plano-sequência que demonstraria a habilidade técnica dos diretores, sua capacidade de unir narrativa em uma concisão tempo-espacial, conjurando movimentos de forma única, através da montagem veiculada pela forma videoensaio se torna outra coisa. Para além da dimensão tautológica que afirma “aqui estão dois filmes que se iniciam em planos sem corte”, a montagem urge que estas imagens interroguem uma a outra e, ao mesmo tempo, que nós as interroguemos: “qual o discurso que une estes dois planos-sequência?” ou ainda, “o que um revela sobre o outro?”, ou mesmo “como estas imagens pensam a si mesmas e o outro filme que está colocado em fricção?” O *critique-en-scène* surge destes questionamentos, das reflexões que a simples justaposição de diferentes sequências necessariamente evoca.

Incluamos um terceiro elemento: Sam Mendes resolve iniciar *007 – Contra Spectre* (2015) com um plano sequência no México (no Dia dos Mortos), como o filme de Welles. Se empilharmos as cenas de abertura de *Halloween*, *A Marca da Maldade* e *007 – Contra Spectre* (Figura 13) o que essas imagens nos dirão? Ou ainda, se fizermos elas existirem simultaneamente, em um quadro de fundo negro, como uma *Mnemosyne* fluida. Esse fluxo de imagens em movimento tem potencial de dizer algo sobre si mesmo e sobre uns aos outros. Existiriam recorrências para além da ausência de cortes? As imagens são forçadas a pensar umas sobre as outras.

Esse lugar da dúvida, do questionamento, da postura necessariamente crítica diante das imagens em vertigem é o do *critique-en-scène*. A mera justaposição nos obriga a interrogar essas imagens. Por que estão unidas? O que elas têm em comum? O que as separa? A montagem, por princípio, desnaturaliza as imagens, implora que sejam

lidas a contrapelo, pelas suas próprias interrogações sobre o mundo e pelo pensamento articulado pelo crítico/editor, pelo videoensaísta, portanto.

Criticar, afinal, é colocar a obra em crise – retomando a citação de Jean-Claude Bernardet (1986) que já está na introdução desta tese. Na minha dissertação de mestrado, que busca aplicar na crítica brasileira sobre os filmes da retomada o conceito de Sistema Crítico de José Luís Braga (2006), aponte uma correlação entre essa noção kantiana de crise com a “pequena crise” de Hans Gumbrecht (2006), que estabelece que “uma vez que ela se opõe ao fluxo ela nossa experiência cotidiana, os momentos da experiência estética se parecem com pequenas crises” (p. 51). Ou seja, colocar a obra em crise implica nessa desnaturalização da obra, algo que me parece completamente de acordo com a reflexão de André Bazin (2014) quando afirma que a “função do crítico não é trazer em uma bandeja de prata uma verdade que não existe, mas prolongar o máximo possível, na inteligência e na sensibilidade dos que o lêem, o impacto da obra de arte” (s/p). A crítica, portanto, enquanto discurso sobre a obra, se propõe a mediar, ampliar e propor novos debates, interrogando a obra, seu lugar no mundo e sua relação com seu contexto de produção, lançamento e histórico.

Por isso é importante que o conceito se estabeleça como o “crítico” em cena. Menos no sentido das “cabeças flutuantes”, dos vídeos que colocam os críticos em plano de meio conjunto discutindo os filmes (ou qualquer outro assunto) oralmente, e mais no olhar crítico como princípio norteador da seleção e montagem. O que está em cena, no videoensaio por meio do *critique-en-scène*, é uma postura crítica diante da imagem e através da imagem. A imagem, antes integrando uma narrativa – um antes e depois dramático que irá se desenrolar ao longo do filme –, é sequestrada pela postura crítica e enxertada em novo ambiente. Ela não mais diz algo sobre o encadeamento da trama, mas sim sobre si mesma (e além) a partir do novo contexto.

Ou, como coloca Phillippe-Alain Michaud ao buscar relacionar o pensamento cinematográfico de Siegfried Kracauer com o pensamento por montagem de Warburg (ambos alemães e relativamente contemporâneos):

A tarefa do crítico, portanto, seria separar o plano cinematográfico (a unidade fílmica básica, a estrutura cinemática) e sua função narrativa, para isolar as camadas de que ela se constitui, a fim de produzir, explorando o mundo da factualidade revelado por esse corte efetuado na continuidade fílmica, uma fenomenologia das superfícies que só pode ser concebido numa dimensão histórica. (MICHAUD, 2013, p. 324)



Figura 13 - Prancha dos planos-sequência de abertura (Fonte: do autor)

Se o crítico faz essa separação dos planos cinematográficos em sua própria mente, o videoensaiista (assim como Warburg em suas pranchas) usa suas mãos – novamente um princípio francamente warburguiano. A constelação de imagens (seja o

crítico e sua memória; seja Warburg e seu *Atlas*; seja o videoensaiísta e a linha do tempo do software de edição) é o veículo da *critique-en-scène*, que se manifesta como forma de pensamento.

A *critique-en-scène* é análoga às faíscas que, insisto, resultam do atrito intenso entre dois metais. É preciso aplicar força no material para que ele transfira essa energia para partes de si que, por sua vez, serão liberados emitindo luz e calor. Ou seja, resultam do uso de força externa que coloca em choque dois objetos, o que leva a pensar na montagem justamente como essa força externa: uma violência positiva no trato para com as sequências. A montagem do videoensaio é violenta e profana, uma agitação no fluxo energético da imagem que precisará liberar essa força de alguma forma. Essa forma, esse pensamento vivo das imagens que refletem a si mesmas e interrogam seu lugar no mundo, é o *critique-en-scène*.

Para compreender como ele se comporta, proponho tratar os vídeos do *Every Frame a Painting* como um banco de dados (MANOVICH), buscando constelar (WARBURG) alguns dos videoensaios, tateando aproximações, distâncias, afinidades e dissonâncias (BENJAMIN). Os textos que se seguirão refletem essa tentativa de tratar as produções do canal como um *Atlas Mnemosyne*. As faíscas resultantes dessa fricção me permitem iluminar melhor o *critique-en-scène*.

Antes, todavia, creio ser importante antes tratar do objeto da tese.

4.2 SOBRE PINTURAS E ENQUADRAMENTOS

Até este momento da tese o canal do YouTube *Every Frame a Painting*, foco das reflexões aqui presentes, apareceu de forma quase fugidia. Apenas um de seus videoensaios foi mencionado e em comparação com outro sobre o mesmo tema para exemplificar como a proposição de Lev Manovich é interessante quando demonstra o fluxo entre audiovisual e videoensaio através da oposição banco de dados e narrativo.

O canal *Every Frame a Painting* é fruto de uma inquietação do casal Tony Zhou e Taylor Ramos. Ele editor e ela ilustradora. Ambos profundamente cinéfilos. A proposição inicial, que segue em todos os vídeos, foi a de investigar a “forma” cinema, algo que anunciam já no primeiro videoensaio, *Mother (2009) - The Telephoto Profile Shot*, uma análise sobre como Bong Joon-ho utiliza o perfil de seus atores para trabalhar

subjetividades narrativas do filme *Mother: a Busca Pela Verdade*. Através da justaposição de imagens de perfil que estão no filme, superpostas pela narração de Zhou, os autores são capazes de oferecer uma leitura crítica sobre a obra do diretor sul-coreano.

É a tautologia forçada das imagens, ou seja: sua devolução ao status de imagem, que permite a leitura crítica. O videoensaio é um convite à interrupção da fruição narrativa para um pequeno escape, uma pequena crise, no mergulho do discurso sobre e das imagens em oposição ao discurso da trama do filme. A partir do videoensaio interessa menos a história da mãe que tenta livrar o filho, portador de necessidades especiais, de uma acusação de assassinato, e mais os recursos estilísticos narrativos, a investigação sobre o que constitui a *mise-en-scène*, de Bong Joon-ho. Uma análise da forma, como antecipa o próprio Zhou em sua narração.

Desse modo, uma investigação sobre a forma-filme, empreendida por Zhou e Ramos, existe a reboque dos filmes. Neste caso, não há discurso crítico sem os filmes, como não há cinema sem o mundo, apartado do mundo. O que me parece um tanto diferente do que faz Marcelo Masagão no já citado *Ato, Atalho e Vento* (2014). O próprio diretor admitiu⁵⁶ que uma das estratégias para não precisar solicitar direitos autorais foi construir o filme sem que os diferentes trechos de outras obras fossem imprescindíveis para o filme. Assim, ele não apenas não estaria sujeito a processos de direitos autorais, como em caso de notificação judicial precisaria apenas retirar um trecho curto que não implicaria em prejuízo para o filme. É um caso (raro, mas possível) de filme de montagem, criado a partir dos princípios norteadores do videoensaio, em que seu discurso, em muitos sentidos, independe das obras originais, se tornando ele próprio mais original que um discurso exclusivamente crítico – ainda que ele esteja lá, de alguma forma.

Não é o caso dos videoensaios do *Every Frame a Painting*. Além da intervenção direta nas imagens, através da edição, congelamento da cena ou mudança na velocidade (as que são mais comuns no canal), a única produção de material original da dupla está no roteiro e na narração que guia o espectador pelas relações de sentido propostas pela montagem – exclusivamente na voz de Zhou, ainda que Ramos assuma a autoria no *Postmortem* do canal. As peças necessitam dos filmes tanto materialmente – já que

⁵⁶ Em palestra ministrada na Universidade Tuiuti do Paraná sobre o filme.

fornecem material – quanto existencialmente – já que operam um discurso sobre as obras de referência.

Curiosamente, porém, como a própria dupla estabelece no *Postmortem*, seu estilo nasceu em parte de uma limitação imposta pela lógica (aqui algorítmica) da política de direitos autorais do YouTube. Na plataforma, um “robô” varre os vídeos em busca de material que potencialmente infrinja as regras de uso.

Quase todas as decisões estilísticas que você vê no canal – a duração dos cliques, o número de exemplos, quais filmes de estúdio escolhemos, a maneira como narração e áudio do clipe se entrelaçam, a reordenação e a virada de tomadas, a remixagem de áudio 5.1, o ritmo e o andamento do vídeo em geral – tudo isso foi feito por engenharia reversa da política de direitos autorais do YouTube. Passei cerca de uma semana fazendo tentativa e erro na base da força-bruta. Eu fazia o upload privado de vários cliques diferentes e via quais foram sinalizados e quais não foram. Isso me deu uma ideia aproximada do que o sistema poderia detectar e editei os vídeos para evitar essas armadilhas. (ZHOU, 2017, s/p. Tradução minha⁵⁷)

Ou seja, quando se inclui uma plataforma de streaming, como o YouTube, que é inescapavelmente corporativa, “pensar o algoritmo”⁵⁸ é mais do que uma metáfora útil para refletir sobre o trânsito entre banco de dados e narrativa. Ele é um fator a ser levado em conta, especialmente se há alguma ambição de “monetização”⁵⁹. Ou seja, da possibilidade de que a plataforma pague para os “criadores de conteúdo” a partir da quantidade de visualizações e anúncios publicitários exibidos. O pensamento do YouTube é de que não se pode remunerar criadores que se utilizam de conteúdo alheio – mesmo que o videoensaio, ainda que mantenha uma relação umbilical para com as obras originais, seja ele próprio uma obra original. Aparentemente, esse é um raciocínio sofisticado demais para o mundo do dinheiro.

Sobre isso, porém, é importante fazer a ressalva de que o videoensaio é um efeito de sentido absolutamente tributário da produção audiovisual. Mesmo que muito do discurso desta tese passe pela reivindicação de originalidade e autoria para o videoensaio, isso não é o mesmo que dizer que ele é de alguma forma uma formulação

⁵⁷ “Nearly every stylistic decision you see about the channel — the length of the clips, the number of examples, which studios’ films we chose, the way narration and clip audio weave together, the reordering and flipping of shots, the remixing of 5.1 audio, the rhythm and pacing of the overall video — all of that was reverse-engineered from YouTube’s Copyright ID.

“I spent about a week doing brute force trial-and-error. I would privately upload several different essay clips, then see which got flagged and which didn’t. This gave me a rough idea what the system could detect, and I edited the videos to avoid those potholes.”

⁵⁸ É um processo curiosamente próximo daquilo que Martin Scorsese vai chamar de “contrabando” no cinema americano, em que os discursos são impressos nos filmes apesar do garrote corporativo.

⁵⁹ Gíria da internet para o aporte financeiro dado pelo YouTube aos criadores populares.

“superior”. Se por um lado eu pareço aqui fazer um elogio ao videoensaio quase como se sua ação fosse maior do que a do próprio cinema é, em parte, por minha afiliação ao discurso crítico. Mesmo compreendendo (como nos ensina Machado de Assis) que não há boa arte sem boa crítica e vice-versa – independente do que se considere “boa” arte e crítica –, isso é diferente de entender o discurso crítico como maior ou mais importante que a própria arte. Como a relação é simbiótica, interligada, não é possível haver escala de importância.

Ao longo de 28 videoensaios, que somam 3 horas, 4 minutos e 9 segundos no total, Taylor Ramos e Tony Zhou usaram as tecnologias do vídeo e a postura do ensaio para pensar o cinema. Seu olhar era frequentemente microscópico, se detendo sobre questões que tendem a passar despercebidas pelo grande público. De como Akira Kurosawa usa o movimento ao campo e contracampo dos irmãos Coen; das explosões hiperbólicas (e francamente autoriais) de Michael Bay ao delicado uso do silêncio por Martin Scorsese; dos tão discretos quanto elaborados miniplanos sequência de Steven Spielberg à intrincada rede de relações que Lynne Ramsay cria ao fazer sua câmera prestar atenção em detalhes.

Mais do que críticos, Zhou e Ramos se viam como analistas-professores. O tom era quase sempre bastante didático com marcadores discursivos ativamente voltados para a prática cinematográfica. As expressões utilizadas não raro eram algo como “quando você estiver planejando uma cena, pense em...” ou “quando quiser cortar algum momento, considere...” ou ainda “quando precisar expressar algum sentimento, veja se...” O público imaginado não era o de cinéfilos buscando chaves de leitura e guias de apreensão, como se tornou comum em outros videoensaios de inclinação didática, mas sim estudantes de cinema e jovens cineastas que estavam diante de problemas reais de como “resolver” uma cena.

Há, claro, exceções. Tanto *Vancouver Never Plays Itself*⁶⁰ e *The Marvel Symphonic Universe*⁶¹, sobre como os a cidade canadense de Vancouver é usada para “dublar” outras que, de outra forma, seriam mais caras de filmar, e sobre como as trilhas sonoras dos filmes da Marvel são desenhadas para serem invisíveis e genéricas, respectivamente. Nestes dois casos o clima geral é menos didático, olhando para o cinema para encontrar soluções de encenação e montagem, e mais o de revelar uma

⁶⁰ <https://www.youtube.com/watch?v=ojm74VGsZBU>

⁶¹ <https://www.youtube.com/watch?v=7vfqkvwW2fs>

questão que está de alguma forma escondida à vista de qualquer um. Como Totó revelando o Mágico de Oz por detrás da cortina.

Quando encerrou suas atividades, o *Every Frame a Painting* deixou uma legião de fãs (os números de acesso seguem aumentando) e um legado de outros tantos canais que aspiram a ele. Ao ponto de que a própria Netflix, que também pode ser descrita como uma plataforma de vídeos, ainda que também atue como produtora e distribuidora cinematográfica, bancar o lançamento de uma série de videoensaios⁶² produzida por David Prior e David Fincher – ele próprio tema de um dos vídeos do *Every Frame a Painting*.

O resultado está em *A Ótica do Cinema* (2021), que inclui três videoensaios dirigidos e roteirizados por Ramos e Zhou. Um sobre o confronto entre a narrativa televisiva e a cinematográfica e seu impacto no arco de personagens (algo como, “será Tony Soprano mais complexo do que Michael Corleone por ter mais tempo de tela?”); outro que parte de *Lady Vingança* (2005), de Park Chan-wook, para interrogar sobre as estratégias do diretor sul-coreano e colocar o público questionando a si mesmo sobre as escolhas morais que acompanha na tela; um terceiro sobre uma possível dualidade entre “apelo” e “harmonia” visual no design de personagens de animações. Todos tão interessantes como qualquer outro do *Every Frame a Painting*.

Ainda assim, como foram produzidos em um segundo momento, em outro contexto (com o suporte e esquema de produção da Netflix), resolvi não os incluir no meu *corpus* de análise, que é o que estará a seguir nesta tese. São três ensaios em texto que partirão dos grandes temas abordados pelo canal, a saber: a autoria, a encenação (no sentido de *mise-en-scène*) e os próprios videoensaios.

Como a questão da metalinguagem, de o meio discutir os potenciais e limites do próprio meio, creio, podem ajudar a lançar uma luz sobre os demais temas, comecemos pelo ensaio que irá discutir os videoensaios sobre videoensaio e, claro, sobre a constituição do *critique-en-scène* como um conceito apropriado para se discutir videoensaios.

⁶² Na descrição está definido como “ensaio visual”, o que faz algum sentido considerando o vídeo bastante impressionista e memorialista da crítica Sasha Stone sobre *Tubarão* (1975), dirigido por Spielberg.

4.3 E DE ENSAIO

No jornalismo brasileiro, ao longo do século XX, quando escrever era coisa para letrados, se tornou uma espécie de piada interna para cronistas a chegada do momento do paroxismo, de um esgotamento tal de tudo o que se havia para escrever na vida cidadina que já não havia mais assunto. Tendo escrito sobre tudo, resta-se escrever sobre nada. Ou pior, sobre o próprio escrever uma crônica. Rubem Braga, talvez o maior cronista brasileiro – e sendo a crônica um gênero muito brasileiro, ele talvez se cacife como o melhor cronista do mundo por falta de competidores em outros países –, costuma ser apontado como um mestre supremo nesta arte.

Há um momento semelhante na reflexão ensaística – e a crônica é ensaística por definição –, em que não resta alternativa a não ser discutir a própria reflexão ensaística. Não por falta de assunto, mas pela própria sensibilidade do ensaísta o obrigar a fazer essa inflexão. Depois de exercer a função por algum tempo, o espírito inquieto e inquisitivo, necessário ao ensaio, se volta para o fazer ensaístico. Com o videoensaio não é diferente.

Para Tony Zhou e Taylor Ramos este momento chegou com pouco mais de um ano de produção de videoensaios para o *Every Frame a Painting*, quando lançaram *For Fake (1973) –How to Structure a Video Essay*⁶³, partindo de *Verdades e Mentiras (1973)*, de Orson Welles, grande filme-ensaio sobre a arte e seu valor enquanto originalidade e cópia – uma reflexão bastante benjaminiana de Welles – para refletir sobre a estruturação de videoensaios. Na narração, Zhou revela que roubou mais ideias deste filme do que de qualquer outro, se inspirando em como Welles “não conecta cenas, mas conecta ideias” – o que me parece algo que poderia ter sido dito por Didi-Huberman ao refletir sobre as *Mnemosynes* de Warburg.

Um ano depois a dupla lança *How Does an Editor Think and Feel?*⁶⁴, ainda mais francamente metalinguístico. A provocação inicial, revela a narração, vem de uma pergunta sobre como se dá o processo de edição de Zhou. Enquanto começou a falar sobre organizar ideias, foi logo interrompido: “qual o momento do corte, quando o editor sabe que uma cena terminou?” Não é coincidência que as primeiras imagens deste videoensaio também sejam do mesmo *Verdades e Mentiras* de Welles. Algumas

⁶³<https://www.youtube.com/watch?v=1GXv2C7vwX0>

⁶⁴<https://www.youtube.com/watch?v=3Q3eITC01Fg>

das ideias aqui em jogo, sobre a duração do plano e a manipulação temporal, já estavam presentes em outras postagens do canal, em especial em *Satoshi Kon - Editing Space & Time*⁶⁵, que se dedica a obra do mestre da animação japonesa.

Por fim, o videoensaio em devir, o roteiro nunca realizado que eles lançaram como carta de despedida chamada *Postmortem: Every Frame a Painting*⁶⁶. O texto foi publicado quando a pressão interna para se lançar novos vídeos do *Every Frame a Painting* se tornou insuportável, transformando o trabalho feito por diversão, nas horas vagas, em uma obrigação laboriosa e tediosa.

No texto eles comentam sobre a dor e a delícia dos três anos que se dedicaram (nas horas vagas, enfatizam bastante) a produzir os vídeos do canal, descrevem o processo de criação, erros, acertos e, como é comum na produção, assumem o tom professoral e dão dicas para aqueles que quiserem fazer seus próprios videoensaios. É curioso notar que esse tom, nos outros vídeos, era declaradamente voltado para diretores e editores, já que as análises das imagens implicavam em como resolver questões de ordem prática ou narrativa (ainda que sempre pela via da construção da imagem), neste texto, porém, o interlocutor imaginário é alguém que gostaria de fazer videoensaios.

O que une os três videoensaios é a inflexão metalinguística. Ou melhor, uma inflexão ainda mais metalinguística, considerando que todos os vídeos do canal – e todos os videoensaios – são por definição obras de meta análise, usando o audiovisual e seus elementos constitutivos como filtro para discutir o próprio audiovisual enquanto fato social. Ainda assim, os três vídeos são os que mais francamente refletem sobre a estrutura de videoensaios. Imagens pensando a si mesmas e pensando como pensar a si mesmas. Orson Welles não admitiria, mas se sentiria orgulhoso.

A outra questão que surge ao se enfrentar estes videoensaios está em questionar o quanto eles são fruto de uma tentativa de Zhou e Ramos buscarem, através de um videoensaio, estabelecer seu próprio processo criativo. Não apenas apresentar, mas descobrir através da manipulação das imagens, de enfrentar *Verdades e Mentiras* e, ao manipular as imagens de Welles, compreender de forma tátil como se dá seu pensamento. Algo que, creio, não foi diferente de Rogério Sganzerla com seus filmes em diálogo direto com a obra de Welles. Todos buscavam se embeber das imagens do diretor de *Cidadão Kane* (1941) para assim vislumbrar o que havia em sua cabeça.

⁶⁵<https://www.youtube.com/watch?v=oz49vQwSoTE>

⁶⁶<https://medium.com/@tonyszhou/postmortem-1b338537fab>

Não é difícil, inclusive, entender o fascínio que Welles causa na dupla de videoensaístas. Figura folclórica, sempre disposta a certa auto mitologização, tanto sua obra quanto sua vida são igualmente interessantes – talvez porque, no caso dele, seja difícil dissociar vida e obra. Suas imagens são sempre dúbias, prenes de significado e, ao mesmo tempo, desestabilizadoras. Da encenação em profundidade de *Cidadão Kane* até confluência vertiginosa de suportes e discursos de *O Outro Lado do Vento* (2018), seu filme póstumo. Sua história pessoal é, na mesma medida, bastante folclórica. Figura maior que a vida, é responsável por momentos ímpares. Brigas com estúdios e figuras poderosas da mídia, montagens de Shakespeare para o teatro com elenco majoritariamente negro e no Harlem ainda nos anos de 1930, a lendária transmissão de *Guerra dos Mundos* no rádio causando alguma comoção e mesmo a intempestiva passagem pelo Brasil – registrando as primeiras imagens em cores no país, no carnaval.

Por isso Sganzerla, diretor ícone do que viria a ser conhecido como Cinema Marginal no Brasil, dedicou três de seus filmes à Welles. *Nem Tudo é Brasil* (1986), que ficcionaliza a cultuada (e trágica) passagem de Welles pelo Brasil; *O Signo do Caos* (2005), também ficcional, mostra o departamento de censura assistindo o mítico documentário feito pelo diretor de *Cidadão Kane* no Brasil e sobre como as imagens teriam desaparecido; e, claro, *Tudo É Brasil* (1997), um ensaio sobre a visão de Welles para o Brasil, uma espécie de filme imaginando o filme que ele teria feito. Muito pouco das imagens de Welles está nesses filmes, mas seu olhar, seu afeto, persiste pela abordagem de Sganzerla, assim como persiste em Zhou e Ramos.

Há, claro, uma certa ironia no fato de que duas das obras evocadas aqui não existem de fato. O roteiro inacabado do *Every Frame a Painting* e *Tudo É Verdade*, o filme de Welles no Brasil que “foi desaparecido” – uma constante na vida do diretor, com o desaparecimento de seu corte de *Soberba* (1942), a quase destruição dos originais de *Cidadão Kane* e a finalização póstuma de *O Outro Lado do Vento* pela Netflix. Parece-me haver certa ressonância entre a forma com que os estúdios tratavam Welles, sempre pedindo do diretor cortes mais “amigáveis para o público”, com a precariedade com que Zhou e Ramos precisam lidar com o algoritmo e as leis de direitos autorais estadunidenses, como descrito anteriormente neste capítulo.

O que mais me chama atenção nesta reflexão é a questão da duração dos trechos, considerando que os outros dois videoensaios são sobre “o que colocar em seguida” e “quando encerrar um plano”. Ou seja, ambos são sobre montagem. Como investigar planos longos sem que eles possam ser exibidos em sua duração? A questão se torna

mais interessante quando percebemos que ao menos dois dos videoensaios do conjunto total irão se debruçar sobre planos longos: *The Spielberg Oner*⁶⁷, sobre os planos alongados de Steven Spielberg, e *Akira Kurosawa – Composing Movement*⁶⁸, sobre como o mestre japonês usa o movimento para estruturar suas imagens. Em ambos a ferramenta de edição usada para o exame de planos longos é a mesma: acelera-se a imagem, usando a necessidade de brevidade como desculpa. O videoensaio ganha em dinamismo e as chances de ter o upload removido da plataforma reduz significativamente já que o algoritmo do YouTube terá dificuldade de entender a imagem acelerada como infração de direitos autorais.

Voltemos aos dois meta videoensaios. O primeiro, *F for Fake (1973) –How to Structure a Video Essay*, envolve um pequeno exercício de autocrítica, ao questionar um videoensaio anterior, *Martin Scorsese - The Art of Silence*⁶⁹, sobre como Martin Scorsese trabalha seus momentos de silêncio. Neste vídeo, toda a construção de ideias se dá na base do “e aí”: “primeiro uma coisa acontece, e aí outra acontece, e aí...” – “essa é uma lista de coisas, você coloca em qualquer ordem que dá na mesma, por isso é tão chato”, diz Zhou na narração. A lição de *Verdades e Mentiras*, por outro lado, é trabalhar com dois princípios: “consequentemente emas” e “enquanto isso, de volta ao rancho”.

Ou seja, uma coisa acontece e consequentemente outra acontece, mas aí outra também acontece, de forma mais ou menos simultânea. Ao mesmo tempo, sempre que se chega ao clímax de uma sequência, deve-se cortar para outra, em que outra coisa mais interessante estaria acontecendo. Os exemplos de edição que mostram essa capacidade em um nível mais básico são *Star Wars: Episódio IV – Uma Nova Esperança*(1977), de George Lucas, e *South Park*, mais especificamente o famigerado episódio *Scott Tenorman Must Die* (2001). Se estes dois títulos cobrem o básico com graça, é *Verdades e Mentiras* que irá chegar ao nível do paroxismo, com seis narrativas paralelas, permitindo que Welles tenha sempre algo interessante acontecendo, ao mesmo tempo em que esconde seu truque (daí o uso, por Zhou e Ramos, da sequência dele fazendo um truque de mágica. O truque sempre acontece onde você não está prestando atenção).

⁶⁷<https://www.youtube.com/watch?v=8q4X2vDRfRk>

⁶⁸<https://www.youtube.com/watch?v=doaQC-S8de8>

⁶⁹<https://www.youtube.com/watch?v=NUrTRjEXjSM>

O filme seguinte da saga *Star Wars*, o *Episódio V – O Império Contra-ataca* (1980), de Irvin Kershner, é usado por Zhou e Ramos para refletir “quando cortar uma cena”. A sequência de treinamento de Luke Skywalker é detalhada, com a minutagem e quantidade de frames aparecendo em lettering na parte inferior da tela (procedimento que será repetido em outros videoensaios em que a duração da cena estará em questão). Como comparação, eles colocam uma sequência análoga de *Homem-Formiga* (2015), de Peyton Reed, em que o personagem de Paul Rudd tenta dominar uma tecnologia de controle das formigas. A pergunta, pela comparação, é “quanto tempo essa emoção deve ter?” Dessa forma, o pensamento que a montagem evoca (mas que a narração de Zhou sublinha) é sobre como a ânsia pela ação do cinema contemporâneo impede que o espectador se envolva com os personagens, se sinta parte do desenrolar dramático.

Todas essas análises são feitas com o uso de bastante manipulação de imagens. Como é possível ver na Prancha acima (Figura 14), Zhou e Ramos chegam a montar sua própria *Mnemosyne* para refletir sobre como Welles usa seis narrativas paralelas para manter o interesse do espectador e sustentar seu discurso sobre originalidade e falsificação nas obras de arte. No momento em que uma perde o interesse, outro fluxo dramático assume o lugar.

Este segundo videoensaio é pelo menos cinco minutos mais longo do que o sobre *Verdades e Mentiras*, indicando Ramos e Zhou mais maduros em relação a suas reflexões. Aqui, em *How Does an Editor Think and Feel?*, por exemplo, eles irão explorar em tópicos as diferentes maneiras de sentir a duração de um plano – “sentir” é palavra chave, já que o argumento é que o editor deve usar seus instintos para saber quando cortar. O primeiro fala de permitir que o personagem e o espectador vivenciem juntos uma revelação, uma transformação que será transmitida pelo olhar do ator, mas que precisa de tempo para ser experienciada.

A comparação entre *Star Wars* e *Homem-Formiga* é um desenvolvimento desse tópico, mas eles usam, antes, uma cena de *Hannah e Suas Irmãs* (1986), de Woody Allen, e de *Amor à Flor da Pele* (2000), de Wong Kar-Wai. Em ambos o que se examina é como o tempo de cena permite que ator e espectador sejam capazes de sentir o que está em jogo, quase como se fôssemos capazes de ler os pensamentos do personagem. Confrontadas as imagens, já não há mais ali o contexto. O que sobra é o gesto dos dois diretores, Allen e Kar-Wai, que usam estratégias similares para causar um efeito de sentido. A faísca que emerge é a necessidade de permitir que espectador, personagem e filme reflitam sobre o assunto. O que os autores do canal fazem ao

montar as cenas é demonstrar como há uma confluência dos afetos. As *mise-en-scène* rimam e essa rima é um efeito do *critique-en-scène*.

Em *Amor à Flor da Pele* há um belo momento de Tony Leung refletindo sobre sua situação em que se encontra – apaixonado por uma mulher casada com o homem que é amante de sua esposa, um trágico quadrilátero amoroso. Zhou e Ramos mostram a mesma cena duas vezes. Na primeira, mais curta, o personagem parece apenas incomodado com algo, uma irritação que poderia ser apenas frugal. Na segunda, com quatro segundos a mais, temos uma dimensão de que algo mais profundo está acontecendo, uma inquietude da alma que é captada pela câmera. Importante notar como esse discurso, ainda que sublinhado pela narração de Zhou, o que dificulta que outras leituras possam ser feitas, é dado pela possibilidade de manipulação da imagem dada pelo vídeo. Novamente, um efeito do *critique-en-scène*.

Em seguida, há a questão do ritmo. A noção de ritmo é o que norteia tanto momentos dinâmicos, como as sequências de treinamento de *Tampopo* (1985), de Jûzô Itami, e *Creed* (2015), de Ryan Coogler, quanto alguns dos cortes de suspensão de ação de *Dia de Outono* (1960), de Yazujiro Ozu. Ritmo, argumentam os autores do *Every Frame a Painting*, é algo como a respiração de uma cena. Ela pode e deve ser frenética ou suave dependendo da coalização de forças que está sendo mobilizada naquele momento. Como descobrir se a cena deve ser mais curta ou mais longa? Com experiência, diz a narração de Zhou. Segundo a dupla, saber quando cortar é algo instintivo, mas que pode ser afiado através da prática. “Editar é como pensar”, diz Michael Kahn, montador de *Jurassic Park* (1995), de Steven Spielberg, em entrevista aproveitada no videoensaio *How Does an Editor Think and Feel?* Novamente, a manipulação das imagens lembra o artesão, que melhora sua obra ao permitir que sua sensibilidade guie suas mãos tanto quanto o conhecimento técnico.

Por fim, retomo a reflexão da construção de videoensaios feita pelo roteiro inacabado. Zhou e Ramos lamentam, graças à constrição do algoritmo do YouTube, não conseguirem abordar cineastas que para eles são fundamentais:

Por exemplo, sempre quisemos falar sobre [Andrei] Tarkovsky, mas é impossível falar sobre como ele moveu a câmera sem falar sobre porque ele moveu a câmera – isso significava fazer tomadas muito longas (impossível devido ao identificador de copyright) e discutir religião. Da mesma forma, nunca poderíamos descobrir como lidar com Agnès Varda, porque nossa

ideia favorita exigia fazer novas filmagens que não combinavam bem com o que existia. (ZHOU, 2017, s/p. Tradução minha⁷⁰)

É curioso como Ramos e Zhou se apegaram às decisões editoriais que fundaram o estilo do *Every Frame a Painting*, como no caso do eventual videoensaio sobre o cinema de Agnès Varda. A lógica de usar o cinema como banco de dados exclusivo implicava neles não se permitirem acrescentar novos dados, apenas trabalhar com o que já é existente – ainda que seja possível argumentar que intervenções mais diretas na imagem, como as já mencionadas acelerações dos plano-sequência de Kurosawa e Spielberg, ou a separação em quadrantes das cenas de *Drive* (2011), de Nicolas Winding Refn, em *Drive (2011) – The Quadrant System*, por si só gerem novas imagens e acrescentem algo ao banco de dados cinematográfico.

Em todos esses (meta) videoensaios a questão central é, como apontado quase exaustivamente ao longo desta tese, a montagem. Ainda que os vídeos apontem para a duração do plano, para a atuação ou mesmo para a constituição da cena, ainda que os autores interfiram diretamente na imagem, ainda que eles interfiram na espectadorialidade com a narração palimpsestica, que sobrepõe sentidos de maneira impositiva, guiando o fluxo das faíscas, é através da montagem que os videoensaiístas se expressam.

É importante notar, porém, que mesmo a narração (e a trilha) dos videoensaios do *Every Frame a Painting* sendo elementos externos ao banco de dados cinema, criados pela dupla e que impõem uma camada de “leitura dirigida”, eles são também elementos do audiovisual e que irão também integrar a lógica do pensamento por montagem. O som sobrepõe à imagem e funciona como uma espécie bastante específica de lubrificante, mediando a fricção. Ao invés de caos – incêndio, explosões – temos fogos de artifício.

4.4 AUTORIA CENA E ENSAIO

⁷⁰ “For instance, we’d always wanted to talk about Tarkovsky, but it’s impossible to talk about how he moved the camera without talking about why he moved the camera — and that meant playing very long shots (impossible due to Copyright ID) and discussing religion. “Similarly, we could never figure out how to tackle Agnes Varda, because our favorite idea required shooting new footage that didn’t mesh well with what existed.”

Dos 28 videoensaios do *Every Frame a Painting*, 12 são sobre diretores, mencionados por nome já no título (Steven Spielberg, Edgar Wright, Martin Scorsese, Michael Bay, Satoshi Kon, David Fincher, Jackie Chan, Akira Kurosawa, Lynne Ramsay, Chuck Jones, Buster Keaton e Joel & Ethan Coen). Além destes, outros videoensaios irão se debruçar sobre noções de autoria, ainda que foquem mais em filmes específicos do que em autores. Bong Jon-ho é tema de três videoensaios; Orson Welles ajuda a guiar dois – os já citados metalinguísticos; Nicolas Winding Refn e Jonathan Demme aparecem com seus filmes mais populares – *Drive* e *O Silêncio dos Inocentes* (1991)); e Kurosawa aparece em outro, sobre *Homem Mau Dorme Bem* (1960), além do dedicado ao seu uso do movimento em seus filmes.

Uma parte significativa dos videoensaios do *Every Frame a Painting*, portanto, se volta para a questão do autor e autoria. Esse, claro, é um conflito curioso para se estabelecer em um videoensaio. Como reclamar uma autoria mínima de imagens que estão umbilicalmente ligadas à autoria de outra pessoa? Imagens manipuladas para, ao serem friccionadas, permitirem que os gestos autorais dos diretores listados se tornem mais evidentes? De outra forma, se a montagem permite que as imagens pensem a si mesmas como “autorais”, como é possível sequer reivindicar uma ideia mínima de autoria para o videoensaiista? Como, afinal, o *critique-en-scène* pode resolver essa questão?

Assim como o vídeo, segundo a fugidia definição de Dubois, ou a de ensaio, desde Montaigne e além, a ideia de estilo é bastante efêmera, motivada pelo contexto histórico e potencial tecnológico disponível. Há uma narrativa dominante que conta a trajetória do estilo como uma progressão linear e coesa. A isso David Bordwell (2013) nomeia História Básica, definida como a narrativa que acompanha o surgimento do cinema como arte distinta de todas as outras. Louvável pela demarcação política, ajudando a estabelecer o cinema como campo de estudos e digno de reflexão, mas questionável pela lógica evolucionista e teleológica, muito apoiada na ideia de especificidade da mídia, que ainda hoje encontra ressonância.

A História Básica nos conta que o estilo cinematográfico se desenvolveu abandonando a capacidade da câmera de cinema de registrar um acontecimento. Segundo a História, no decorrer dos anos 1910 e 1920, foram elaboradas técnicas cinematográficas específicas que tornaram o cinema antes um meio distinto de expressão artística que um meio de puro registro. (BORDWELL, 2013, p. 30)

O estilo se definiu, então, pela capacidade de causar alteração no mundo captado. Dos efeitos fantásticos dos filmes de fantasia hollywoodianos ao horror do Expressionismo Alemão que captava o espírito de seu tempo no entre guerras. Essa ideia vai ser questionada no pós-guerra, com a emergência de um cinema que se vê e é percebido como moderno, buscando se legitimar pela ausência de artifício, negando, em parte, sua relação com a fábula escapista e com a lógica industrial de produção.

Sem depender do artifício como forma de expressão, o audiovisual perde sua materialidade, seu elemento facilmente identificável como próprio. Ao domar a arte, o diretor se torna um autor. “O autor é um cineasta que se expressa, que expressa o que tem dentro dele” (BERNARDET, 1994, p. 22). A organização rigorosa do espaço, a *mise-en-scène*, exprime as obsessões que são próprias da mente do indivíduo que se presta ao serviço. Assim, ser um autor envolve expressar suas ideias através da construção cuidadosa da imagem. “O cinema está pura e simplesmente tornando-se uma linguagem. Uma linguagem, isto é, uma forma na qual e pela qual um artista pode expressar seu pensamento, por mais abstrato que seja, ou traduzir suas obsessões como ocorre hoje no ensaio ou no romance” (ASTRUC *apud* BERNARDET, 1994, p.20).

A noção de política dos autores, defendida pelos mesmos Jovens Turcos⁷¹ da *Cahiers du Cinema*, como Bazin os apelidava, deriva diretamente destas reflexões. Ou, como Bernardet (1994) coloca de forma mais concisa e eloquente: “Hoje talvez falássemos em estilo – o que a política acabará entendendo como *mise en scène* – para significar essa diferenciação entre esses cineastas” (1994, p. 24). A autoria se expressa, então, na forma de recorrências estético-temáticas que irão se apresentar ao longo do corpo de obra destes diretores. Uma forma de se expressar através da *mise-en-scène* bastante particular que irá evocar uma moral (OLIVEIRA JR., 2013) e, assim, uma visão de mundo particular.

No *Every Frame a Painting* é possível notar uma certa afiliação de Ramos e Zhou à política dos autores considerando que boa parte dos videoensaios se dedicam a evidenciar a construção de *mise-en-scène* de cada diretor. Em *Buster Keaton – Art of the Gaga*, a dupla investiga como a *mise-en-scène* do “palhaço que não ri” parte de um mundo plano, achatado, quase como se a “realidade” só existisse quando aparece dentro do quadro.

⁷¹Importante notar que ao defender uma política, muitos dos Jovens Turcos advogam em causa própria, conscientemente ou não, já que alguns deles se tornam cineastas realizadores e, portanto, autores.



Figura 15 - Prancha sobre a questão da autoria (Fonte: do autor)

Em *Memories of a Murder (2003) – Ensemble Staging*, eles demonstram como BongJoon-ho, o sul-coreano diretor de *Memórias de um Assassino (2003)*, prefere compor o quadro com diversos personagens que irão se movimentar de maneira coordenada, de acordo com suas relações interpessoais e com a trama. Ali se revela outra característica – tema recorrente – que envolve usar os filmes dos Estúdios Marvel (afiliados à Disney e, portanto, a mais corporativa das mídias corporativas), como exemplo de um cinema formuláico e, creio ser possível afirmar, “anti-autor”. Como contraponto às composições de Joon-ho é apresentada uma sequência de *Os Vingadores (2002)*, de Joss Whedon, cheia de cortes e movimentos de câmera desnecessários que, defendem Zhou e Ramos, não expressam nada além do que o que está lá. A câmera se move a troco de absolutamente nada. A mesma cena poderia ser feita de diversas formas diferentes sem muita alteração de sentido.

O ataque à Marvel é ainda mais forte em *Jackie Chan – How to Do Action Comedy*, sobre as sequências de luta do ator e diretor chinês. Como contraponto é apresentada uma sequência de luta de *Os Guardiões da Galáxia (2014)*, de James Gunn. A dupla de *Every Frame a Painting* demonstra que, como os atores ocidentais não praticam artes marciais, eles precisam cortar quando o impacto do golpe acontece, retirando o peso e reduzindo o efeito. Jackie Chan, líder de uma trupe de acrobatas que era contratada pelos estúdios chineses, pode permitir que a câmera siga rodando enquanto ele faz seus movimentos. O efeito final é mais poderoso, argumentam os dois videoensaiístas.

Em *Akira Kurosawa – Composing Movement*, em meio à análise da forma como Kurosawa captura o olhar através da manipulação dos elementos de cena, há um momento em que ele exhibe o famoso duelo final de *Sanjuro (1962)*, em que o *ronin* vivido por Toshiro Mifune enfrenta o samurai interpretado por Tatsuya Nakadai. Mifune derrota Nakadai com um vigoroso e rápido golpe de espada depois de quase um minuto de imobilização, seguido por um jorro quase irreal de sangue. Zhou diz apenas: “wow”.

Zhou e Ramos não estão interessados apenas nas assinaturas visuais dos cineastas. Há também elaboradas abordagens sobre técnicas de edição e montagem – uma preocupação constante, considerando que Zhou trabalha como editor e que já havia dedicado, a essa altura, três videoensaios exclusivamente sobre o assunto, abordados no subcapítulo anterior. Uma, particularmente notória, é sobre como os Irmãos Joel e Ethan Coen usam o campo e contracampo de uma forma particular em seus filmes, tendo

Fargo (1996), clássico cult da dupla, como ponto de partida. Esta abordagem ainda é usada no vídeo sobre Satoshi Khon. Em seus filmes memória, identidade, tempo e espaço se fundem de forma a explodir em sentido, o que é feito através da edição.

As análises das diferentes expressões da *mise-en-scène* dos filmes são exemplos de como fugir do que pode ser lido como lugares-comuns do cinema comercial. Daí, em parte, a querela com as imagens que eles defendem como sendo pouco inspiradas dos filmes dos Estúdios Marvel, ícones de uma indústria que não permite que os cineastas se expressem livremente ou de forma autoral, com muitas das decisões criativas ocorrendo antes do diretor e roteiristas terem sido contratados.

Demonstrar como autores como Wright, Spielberg, Kurosawa, Joon-ho, Keaton, Chan ou Coens (e mesmo Bay) usam a imagem como veículo de afetos é uma maneira, um tanto elegante, de apontar o que é possível de ser revisto na indústria, de certa forma, parecem pensar Ramos e Zhou, zelando pelas próximas gerações de cineastas autores. Estes afetos, dados pela montagem, criam um fluxo dos autores para certo devir que chegará, no limite, para os jovens cineastas, público imaginário do *Every Frame a Painting*.

Ao unir, pela montagem, diferentes cenas que são inequivocamente autorais – seja pelo pioneirismo, seja pela frequência em diferentes obras de um mesmo diretor, seja pela forma única com que cada um usa – os videoensaios se articulam como a resultante de um intrincado jogo aurático, no sentido benjaminiano resgatado por Didi-Huberman (1998). Os gestos de autoria são reivindicados em nome de um novo discurso autoral (o discurso crítico, neste momento), se estabelecendo em um incessante fluxo de dupla distância. As imagens são tautológicas, testemunhas de si mesmas, mas também pensam a si mesmas em potência, como integrantes de algo que não pode ser definido, mas está lá, de alguma forma.

O videoensaio resolve a contradição da autoria ao abraçá-la. Estas imagens são autorais e, ao mesmo tempo, reveladas como tal pelo olhar crítico, único e particular a sua própria maneira, de Ramos e Zhou. Essa é outra dimensão do *critique-en-scène*. Novamente, são as faíscas que, energizadas pelo caos controlado da montagem, são capazes de iluminar algo que é construído para ser transparente (XAVIER, 2015) e passar despercebido.

4.5 DE QUEM É A CENA?

Logo no início de *Chuck Jones - The Evolution of na Artist*⁷² o próprio Chuck Jones, conhecido por criar e aperfeiçoar os *Looney Tunes*, como Pernalonga e Patolino, aparece dizendo que o lugar dele não ali, na frente da câmera, mas atrás, demonstrando um certo desconforto em ser entrevistado. Este momento me fez pensar sobre o “tempo” e o “lugar” do videoensaísta. Ele existe em um período posterior à feitura do filme, o mesmo do crítico. Seu espaço, todavia, é potencialmente diferente. Não está necessariamente na sala de cinema, mas diante da ferramenta de edição. Sua matéria é o filme, enquanto unidade dramática, que irá ser decomposto, estilhaçado e reunido em novas possibilidades a partir de um caleidoscópio sensível que a própria natureza do videoensaio.

O gesto do videoensaísta, de tornar fluida uma estrutura cristalizada em forma de filme, envolve o mergulho afetivo no quadro. O que interessa, o que não. Separar, classificar, organizar e reunir interrogando sempre sobre como pensar essa imagem a partir de um discurso. Ou, ao contrário, em se tendo imagens que sugerem alguma semelhança por aproximação, que conclusões posso tirar a partir delas?

Esse segundo caso, de partir das imagens e então para os discursos, me parece ser o caminho empreendido por Zhou e Ramos no *Every Frame a Painting*. A dupla reúne dois *ethos* específicos. O da coleção mental de cenas (e evoco, novamente, a ideia do Colecionador à Benjamin aqui), como é comum na cinefilia e na crítica, e o do editor/montador. É um gesto inicial de manter um arquivo mental de imagens que, ao longo do processo de construção do videoensaio, se tornará um arquivo de fato que poderá ser manipulado à exaustão.

Como descrevem no texto do *Postmortem*, as imagens selecionadas, tiradas dos contextos originais dos filmes, para integrar os videoensaios se tornam objetos de uma coleção, separadas e catalogadas para fins específicos – parte do trânsito entre banco de dados e narrativa. As escolhas para o momento da recontextualização, porém, não indicam um caminho único a ser percorrido. O pensamento com e por imagens que se estabelece é um movimento contínuo, como denuncia o próprio processo dos autores (Figura 8) de repensar e reeditar os discursos de cada videoensaio várias vezes até

⁷² <https://www.youtube.com/watch?v=kHpXle4NqWI>

chegar à versão final. Outro indício está em como alguns vídeos parecem ser um desdobramento de ideias que foram apresentadas anteriormente de forma passageira em outro videoensaio.

No primeiro videoensaio do canal, *Mother (2009) - The Telephoto Profile Shot*, havia um estudo sobre como Bong Joon-ho usa as lentes teleobjetivas e o perfil dos atores para desestabilizar a relação entre o espectador e os personagens. Em *Snowpiercer – Left or Right*, lançado alguns meses depois, sobre o primeiro filme ocidental de Bong, o enquadramento do perfil dos atores se torna uma poderosa metáfora visual sobre o dilema moral de todo o filme. O segundo parece ser um desenvolvimento natural do primeiro.

O mesmo fenômeno acontece em *Jackie Chan – How to Do Action Comedy*⁷³, sobre como o ator e diretor chinês usa seu corpo como veículo de humor – identificando uma série de regras que se aplicam em quase todas as grandes cenas. Neste, Ramos e Zhou apontam como Chan é herdeiro direto de Buster Keaton (ainda que, aqui, apontem Charlie Chaplin brevemente como uma das influências). Algum tempo depois publicam *Buster Keaton - The Art of the Gag*, justamente sobre a estrutura de humor (entre outras coisas) físico de Keaton. E, claro, lá está o legado de Keaton. Quem majoritariamente aparece é Wes Anderson (pela recusa em colocar atores fazendo expressões faciais e pelo uso espacial), mas também está lá o trabalho de Chan como ponto de inflexão, como legal, como sobrevivência.

Para além de relações diretas, de reconhecer referências, identificar rimas visuais e desenvolver temas ao longo de diferentes contextos, existem alguns temas que são intimamente ligados à *mise-en-scène*, em seu sentido clássico (dos elementos dispostos em cena), que são mais recorrentes. Ou ainda, mais recorrentes que a edição ou a investigação autoral (mesmo perpassando estes elementos com certa frequência), como discutido nos subcapítulos anteriores. O corpo é uma delas.

⁷³ https://www.youtube.com/watch?v=Z1PCtIaM_GQ&t=95s

proeminência. Não apenas nos vídeos que são francamente dedicados à expressão física dos atores – os já citados sobre Chan e Keaton, mas também *Robin Williams - In Motion*⁷⁴, sobre a fascinante capacidade de Robin Williams de se expressar fisicamente – , mas também videoensaios que irão se deter em outras questões da *mise-en-scène* e, ainda assim, envolveram o corpo, como *The Silence of the Lambs - Who Wins the Scene?*⁷⁵, sobre como as cenas de diálogo de *O Silêncio dos Inocentes* (1991), de Jonathan Demme, são praticamente batalhas travadas pelos personagens.

Os videoensaios do *Every Frame a Painting* chegam a discutir o corpo até mesmo quando não há um corpo em cena. Ou não, ao menos, um corpo “real” no quadro, como no vídeo sobre Chuck Jones. Depois de toda discussão sobre o que constitui uma piada ao estilo *Merrie Melodies* ou *Looney Tunes*, Ramos e Zhou apresentam a economia de expressões dos personagens como uma das regras autoimpostas por Jones. Lá está o corpo como elemento da *mise-en-scène*.

Mesmo quando tratam de elementos de cena que não estão ligados aos corpos dos atores, há a preocupação relacional. No divertido videoensaio com o inusitado tema cadeiras, *In Praise of Chairs*⁷⁶, elas não são objetos que estão lá por si, apenas. Ao contrário, integram o quadro como um elemento metafórico para os personagens – parte da imagem que querem projetar naquele universo ou extensão inescapável de sua personalidade. É curioso, porém, como este, um dos vídeos menos ambiciosos do canal, reforça o valor do *critique-en-scène* como dimensão fundante do pensamento por montagem que se estabelece como gesto fundamental do videoensaio.

Mesmo sem o áudio didático (e fiz esse exercício), a mera justaposição de imagens de cadeiras em diferentes filmes começa a revelar algo sobre aquelas cenas. É difícil não perceber que estas sequências, unidas pela montagem, tratam de um mesmo conjunto. E que este conjunto implica em elementos comuns que estão compondo o quadro, integrando a *mise-en-scène*. E o que está lá, em toda imagem deste videoensaio, é justamente uma ou mais cadeiras. As imagens são obrigadas a pensar algo que não estava evidente em seus contextos originais. As cadeiras, que são originalmente um elemento de cena como outro qualquer nos filmes, parte de um grupo de objetos que está lá para compor o cenário e informar o espectador, ainda que sub-repticiamente, se tornam um signo poderoso sobre a história e as motivações dos personagens.

⁷⁴ <https://www.youtube.com/watch?v=I8lQKLjmoWI&t=111s>

⁷⁵ <https://www.youtube.com/watch?v=5V-k-p4wzcg>

⁷⁶ <https://www.youtube.com/watch?v=FfGKNJ4mldE&t=250s>

Ou seja, essas imagens, ao serem reunidas, começam a refletir criticamente sobre si mesmas, opacizando o que é construído para operar como transparência. Operando as relações de sentido inerentes ao *critique-en-scène* ao serem dialetizadas – como reforça Didi-Huberman quando reflete sobre as pranchas do *Atlas Mnemosyne* de Warburg.

O mesmo acontece em outro videoensaio com um tema relativamente marginal à composição da imagem cinematográfica: *A Brief Look at Texting and the Internet in Film*⁷⁷. Como o nome indica, Zhou e Ramos refletem sobre como diferentes cineastas resolvem a questão das mensagens eletrônicas em computadores e celular. Zhou, na narração, argumenta que cortar para uma tela não apenas quebra o ritmo narrativo (pois é preciso tempo para que os olhos humanos acompanhem o texto que está disposto no dispositivo eletrônico), como também é potencialmente mais caro. Um time de efeitos visuais pode tranquilamente resolver isso em pós-produção, de forma mais eficiente e barata. Aqui, a montagem revela por aproximação e comparação algo que é desenhado para se tornar invisível, considerando que a escolha de incluir lettering é justamente para não distrair o espectador e mantê-lo mergulhado na fruição estético-narrativa.

Nesse sentido, de o *critique-en-scène* operar como um revelador, um dos mais interessantes é o já citado *Vancouver Never Plays Itself*. O uso da cidade de Vancouver só funciona na medida em que ela é capaz de emular a paisagem de qualquer centro urbano. O videoensaio, ao comparar os cenários com imagens do dia a dia da cidade e, principalmente, com diferentes usos por outros filmes, revela uma dimensão palimpséstica criada pelos filmes. Ao espaço físico é sobreposta uma camada de subjetividade que só existe pela *mise-en-scène* – em um sentido próximo da defesa que Tarkovski faz da *mise-en-scène* ainda que, aqui, a serviço dos grandes estúdios hollywoodianos.

Essas imagens, ao serem consteladas por Ramos e Zhou – ele, como admite no texto do vídeo, é natural de Vancouver, de onde vem uma certa facilidade para percorrer estes caminhos de afeto específicos –, se revelam não apenas por sua ubiquidade no cinema (dada a agressiva política de incentivos fiscais da cidade canadense), mas por reverter justamente a invisibilidade que estava impregnada no quadro. E ainda revela uma das dimensões do pacto de suspensão da descrença firmado entre obra e espectador. Basta um letreiro escrito “Nova York” e uma tomada panorâmica de

⁷⁷ <https://www.youtube.com/watch?v=uFfq2zblGXw>

Manhattan que todas as outras cenas podem ser filmadas nas esquinas de Vancouver sem que isso seja uma questão a passar pela cabeça do espectador.

Ainda que *Vancouver Never Plays Itself* tenha uma mudança no tom (revelação de um segredo escondido a vista de todos), ele integra o conjunto discursivo do *Every Frame a Painting*. Os videoensaios do canal frequentemente usam as ferramentas do vídeo e a postura do ensaio para apontar algo que não está óbvio. Seja a duração do plano (como nos dedicados ao cinema de Scorsese e Spielberg) seja a composição de fato. Nesse sentido, o que me parece que mais usou as possibilidades de manipulação da imagem foi *Drive (2011) - The Quadrant System*⁷⁸, sobre como o filme Nicolas Winding Refn compartimentaliza suas composições em quatro quadrantes e usa isso para potencializar emocionalmente a narrativa.

Zhou e Ramos traçam duas linhas vermelhas, que se encontram no centro da imagem, e usam como princípio norteador. As cenas são vistas e revistas, escurecendo lados diferentes da tela, buscando demonstrar o jogo de Winding Refn de fazer algo “interessante” acontecer em cada extremidade, mantendo nossos olhos alertas. O filme “parece estar vivo”, diz a narração de Zhou.

Neste videoensaio acompanhamos uma outra possibilidade do *critique-en-scène*, que nos obriga a refletir o conceito para além do pensamento por montagem mais usual, que irá atuar dentro de uma certa linearidade a partir da progressão temporal do audiovisual. Ainda que montagem seja proeminente, aparecendo na seleção e na repetição das sequências, neste videoensaio é a manipulação do campo sensível das imagens, da própria *mise-en-scène*, que irá veicular o pensamento.

Os videoensaios do *Every Frame a Painting* não são alheios a esse processo. Congelar, aproximar, acelerar e desacelerar a imagem são formas de intervir na constituição da *mise-en-scène* e gestos críticos que constituem o *critique-en-scène* enquanto processo. Acredito que haja, porém, um passo além neste vídeo, a partir de uma intervenção direta na imagem. Aqui, a montagem revela uma faceta tridimensional, de atuação não apenas em um “eixo horizontal”, da linha do tempo, mas também em um “eixo transversal”. O que está sendo montado aqui são camadas – as linhas vermelhas e a tarja preta sobre os quadrantes – que, ao se sobreporem à imagem, permitem que elas revelem algo sobre si mesmas.

⁷⁸ <https://www.youtube.com/watch?v=wsI8UES59TM>

O *critique-en-scène* opera nessa confluência entre o pensamento de Nicolas Winding Refn e o de Zhou e Ramos por meio das imagens, que também exprimem pensamento sobre si. Todo esse fluxo desemboca na sensibilidade do espectador, que irá refletir – como na reabilitação da aura benjaminiana empreendida por Didi-Huberman – essa miríade de possibilidades de leitura. Reunir, portanto, o intrincado trabalho de composição de Akira Kurosawa, apontando seu uso afiado do movimento de corpos ou elementos da natureza; ou de Bong Joon-ho, revelando um cineasta preocupado com uma dimensão moral da encenação; ou mesmo os de Lynne Ramsay (em *Lynne Ramsay - The Poetry of Details*⁷⁹), que extrai da *mise-en-scène* uma rede de afetos bastante específica, implica em revelar a capacidade dessas imagens de pensar. A partir do criador, por meio do videoensaísta, por si mesmas e defronte ao espectador.

⁷⁹ <https://www.youtube.com/watch?v=KjY9kf7TuUU&t=116s>

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O texto desta tese retrata boa parte do que foram os últimos quatro anos de reflexões sobre o videoensaio. Alguns falsos começos, outros tantos atalhos que se revelaram sem saída e algumas progressões, que deixei aqui registradas. Cada desvio revelava uma nova dimensão sobre o objeto, uma nova lente pela qual foi possível compreendê-lo, uma nova possibilidade de apreensão que me aproximava do conceito aqui argumentado. Sempre tateando caminhos possíveis e almejando o horizonte visível apenas pelo vislumbre.

Decidir estudar videoensaios, a partir do *Every Frame a Painting*, implicou em um mergulho na linguagem audiovisual, na própria tessitura do que constitui o discurso das imagens em movimento. Pensar a crítica, essa tão combatida ideia, não raro usada de forma pejorativa, a um só tempo ofício e postura diante do mundo, a partir do tramado das imagens e não mais removida do sistema simbólico objeto de suas reflexões, foi a primeira grande barreira. Eu sou, afinal, um homem de letras por profissão, ainda que em perpétuo estado de fascínio pelas imagens.

Considerando o relativo ineditismo que circunda o videoensaio enquanto fenômeno e a falta de certo acúmulo de discussões sobre o tema – tudo ainda muito incipiente –, o exercício perene, ao longo do percurso deste doutorado, foi o de manter a mente aberta para o que poderia de alguma forma fazer sentido como abordagem. A surpresa positiva foi a de encontrar uma série de convergências, sobreposições, concordâncias nos mais diversos autores que discutem temas que circundam este meu objeto, ainda hoje ao final do processo tão caro para mim, mesmo depois do longo período de maturação até o momento destes últimos pontos.

A ordem dos capítulos reflete boa parte da progressão das minhas descobertas em relação ao videoensaio e o amadurecimento das definições deste meu conceito que é, no mínimo, tão elusivo quanto todos os outros que apresento aqui: o *critique-en-scène*. Vídeo, ensaio, banco de dados, narrativa, (pensamento por) montagem, sobrevivências, percursos de afeto, aura, crítica e *mise-en-scène*, todos convergem inexoravelmente, em maior ou menor medida, para outra noção igualmente fugidia. A de Pensamento – aqui, finalmente, com o “P” maiúsculo.

Conjurar todas essas palavras misteriosas como parte de um mesmo encantamento foi o primeiro assombro que os estudos para esta tese me ofereceram. Não parecia ser coincidência que os autores que discutiam tanto o ensaio quanto vídeo (ADORNO, CORRIGAN, ALTER, RASCAROLI, MONTERO, MACHADO e DUBOIS), as duas palavras que foram unidas coloquialmente para nomear as obras que elegi como objeto, chegavam invariavelmente ao Pensamento. A imagem que pensa foi o meu primeiro norte por este território que me parecia ainda inexplorado – que, aos poucos, descobri que diferentes seções estavam já devidamente cartografadas e que parte do meu trabalho não era o de mapear, necessariamente, mas sim o de costurar estas diferentes cartas em um documento coeso.

O assombro seguinte envolveu descobrir que videoensaio também poderia ser uma palavra nova para um fenômeno relativamente antigo. Coube então entender que mesmo os estudiosos do filme-ensaio (em sua mirada videográfica e metalinguística) discutiram pouco o suporte do vídeo e seu impacto na produção e manipulação de imagens. E, ao mesmo tempo, entender que em sua encarnação moderna, nem tudo que é chamado de videoensaio hoje em dia poderia estar no conjunto que me interessa estudar. Há uma interseção, porém, e alguns dos exemplares que mais penso ser interessantes estão apresentados ao longo deste texto.

Creio, assim, que a primeira contribuição relevante desta tese é a de trazer para o debate do ensaio em audiovisual a questão do meio eletrônico. Suporte videográfico é tão importante para a constituição da imagem que pensa e do pensamento por montagem quanto a própria postura diante das imagens trazida pelo ensaísmo. Não é possível dialetizar a imagem sem manipulá-la. O vídeo nunca foi exatamente menosprezado, mas há uma tendência histórica de deixá-lo em segundo plano na discussão, especialmente ao longo das duas últimas décadas em que “cinema digital” foi se tornando mais e mais um pleonasma. A ubiquidade do vídeo o fez transparente e, então, algo dado. Daí a necessidade de trazer para a discussão um autor como Lev Manovich. Afinal, o trânsito entre banco de dados e narrativa só é possível pelo vídeo atuar como substrato tecnológico, permeando o fluxo informacional.

Diante da constatação de que o videoensaio é essencialmente expressão de pensamento por montagem, pensamento com e por imagens – de Pensamento, afinal –, restava então decidir como abordar esse objeto que, novamente, é fluido por natureza. Parte da resposta estava na minha frente desde as primeiras leituras. No livro de Gabriela Almeida (2018), que busca entender o filme-ensaio a partir de *História(s) do*

Cinema de Jean-Luc Godard, já constava algumas considerações sobre o *Atlas Mnemosyne* de Aby Warburg, resgatado recentemente tanto por Georges Didi-Huberman (2013) e Phillipe-Allain Michaud (2013). Depois, o contato com a tese de doutorado de Ana Caroline de Almeida (2020), que trabalha com este referencial teórico para buscar percursos de afeto no cinema nacional contemporâneo, ajudou a iluminar este caminho possível.

Se ter diversos termos que circundam o tema convergindo para o mesmo conceito, o de Pensamento, já parecia bom demais para ser verdade, estudar um canal chamado “toda moldura é uma pintura” parecia até uma provocação do universo (para quem acredita neste tipo de coisa). Ainda mais depois de ler Didi-Huberman e Michaud, que fazem, entre outras coisas, a ponte entre Warburg e Godard, entre o *Atlas Mnemosyne* e o (vídeo)ensaio. Ter as pranchas warburguianas como um princípio metodológico norteador se tornou irresistível.

O fluxo de pensamento que se ativa a partir das imagens montadas por Warburg nas suas famosas pranchas era dado não só pelas imagens em si, mas também pelo contexto em que ele as dispunha, pelo entre-imagens. O tecido preto que envolvia as pranchas onde as fotografias eram colocadas era quase tão importante quanto as próprias imagens. Então, não eram apenas as fotografias (reproduções técnicas, portanto) e potenciais rimas visuais que importavam, mas também sua manipulação direta. Essa constatação me pareceu aproximar o gesto de montagem das *Mnemosynes* warburguianas do movimento de se usar a edição para revelar algo sobre os filmes, como Catherine Grant (2014, 2016 e 2017) estabelece. Ela, pesquisadora e videoensaiísta, chega a afirmar que o processo de produzir videoensaios foi fundamental para sustentar suas reflexões sobre o cinema.

A ideia de manipulação como o gesto fundamental da humanidade, assinalada por Warburg em seus diários da mítica viagem pela América, ressurgiu no videoensaio a partir da síntese técnica e da metáfora do software. Editar um videoensaio é manipular essas imagens, gesto criador por excelência. E, dessa maneira, permite ao jogador perverter o jogo, nos termos de Flusser, outro estudioso da tecnologia.

As pranchas, me parece, resolviam metade do enigma. Era preciso ir além e evocar um conceito que me ajudasse a descrever o fenômeno de forma mais precisa. Revisando a bibliografia sobre a *mise-en-scène* (OLIVEIRA JR. e BORDWELL), que novamente desembocava na mesma ideia de pensamento, me dei conta que os videoensaios se apropriam criticamente da *mise-en-scène*. Assim surgiu o *critique-en-*

scène, ou seja, essa tomada de assalto da imagem pelo discurso crítico – partindo de crítica como o discurso em crise, como nos lembra Bernardet (1986).

A partir das considerações da Banca de Qualificação, com o trabalho ainda incompleto, decidi que as pranchas não deveriam servir apenas como ilustração do processo de pensamento por montagem. Senti necessidade de produzir eu mesmo minhas pranchas ao *Atlas Mnemosyne*, buscando estabelecer minhas próprias relações de afeto nos videoensaios do *Every Frame a Painting*. O exercício de enfrentar os planos, tão incerto quanto a escrita desta tese, cheio de recomeços e falsas saídas, me permitiu compreender o que significa de fato o trabalho de des e recontextualização, buscando um discurso que se estabelece pela presença das imagens – ainda que o movimento, ou seja, sua inscrição no tempo, parte integral das imagens do audiovisual, seja apenas uma projeção em potência, posto que as pranchas são constituídas de capturas de tela dos videoensaios.

O processo foi, primeiro, o de criar pranchas para as partes do texto que já estavam completas, constelando assim, por exemplo, o discurso sobre o vídeo no cinema hegemônico dos anos de 1990. Dessa forma, quando chegou o momento de montar as *Mnemosynes* que iriam sustentar as análises, eu já tinha alguma prática e sabia o que procurar nas imagens.

O importante, porém, foi o procedimento de manipular as imagens no espaço e, a partir disso, encontrar relações feitas pelos dois autores do canal, Tony Zhou e Taylor Ramos. Verificar como eles se interessam pelo corpo dos atores, pelos planos-sequência que são mais discretos do que elaborados e chamativos e pelos elementos de cinema. Ou seja, capturar e associar essas imagens me permitiu perceber como as cenas sequestradas criticamente pelo *Every Frame a Painting* eram particularmente interessadas de fato na *mise-en-scène* de diferentes diretores e de formas bastante específicas. Fora o comentário quase obsessivo de se usar as produções dos estúdios Marvel como contraexemplo.

O *critique-en-scène* foi um achado. Ele dá conta do pensamento por montagem e da eventual interferência videográfica na própria imagem. E se aparentemente ele surge como uma possibilidade sempre didática, no sentido de que há uma tendência histórica do texto crítico de se tutelar os afetos do público, o que sem dúvidas é uma das inclinações do *Every Frame a Patinting*, ele também abarca uma eventual inflexão poética. A crítica, afinal, é a “arte de amar”, como nos lembra Jean Douchet.

Dito isso, há potencial para o *critique-en-scène* como um conceito que ajuda a pensar alguns dos programas que, como mencionei anteriormente ao longo do texto, podem ser considerados videoensaios, mesmo em minha classificação, um tanto mais restritiva. Desde o *Daily Show* (especialmente a partir dos anos em que foi apresentado/editado por Jon Stewart) até os mais modernos *Last Week Tonight* ou *Some More News* (este último interessa por não estar ligado editorialmente a uma grande corporação de mídia e, como o *Every Frame a Painting*, ser distribuído exclusivamente no YouTube). O trabalho é o de confrontar a mídia consigo mesma, colocando em crise – e, portanto, criticando – a constituição de uma *mise-en-scène* noticiosa. Ou seja, há o mesmo processo de sequestro crítico da imagem que será reconfigurada e combinada com outras imagens.

Um fenômeno similar surge em produções que são exclusivamente audiofônicas. Podcasts como o *Medo e Delírio em Brasília*⁸⁰ usam toda sorte de recursos para escrutinar o dia a dia da política brasileira e, eventualmente, a mundial. O uso de trechos de falas de políticos, de programas jornalísticos ou mesmo de outros podcasts, noticiosos ou não, como recurso humorístico ou para apontar a hipocrisia e/ou contradições nos discursos de figuras proeminentes no dia a dia do governo. Mesmo sem imagens, o efeito de sentido é algo da ordem do *critique-en-scène*.

Outra interessante possibilidade em relação à crítica de mídia é na relação entre o *Atlas Mnemosyne* e as redes sociais, em especial as que são mais imagéticas, como o Instagram e o TikTok. Se por um lado há o pensamento por montagem inerente à união de diferentes imagens, por outro cabe questionar o impacto cognitivo que se estabelece ao se terceirizar a manipulação para um algoritmo. Deixar que a máquina escolha não apenas o que vemos, mas também as relações que se estabelecem na medida em que essas imagens entram em contato, acrescenta novas camadas de preocupação em relação ao tipo de discurso aos quais nos deixamos expor todos os dias.

Daí, então, um potencial esperado do videoensaio e, por consequência, do *critique-en-scène*. Como se posicionar criticamente diante de um universo (banco de dados) de imagens criadas para se imiscuir em nossa sensibilidade, parecendo tão naturais e desprovidas de intenções quanto uma incauta brisa que agita as folhas de uma árvore? – mesmo este cenário, insiste Didi-Huberman em sua retomada da aura de Walter Benjamin, pode vir prenhe de significados, a depender de quem olha. Os

⁸⁰ Referência à obra de Hunter S. Thompson.

diversos videoensaios que hoje povoam o ecossistema midiático do YouTube são uma ferramenta poderosa na construção de uma pedagogia das imagens, ajudando a desenvolver a consciência crítica daqueles que entram em contato com imagens.

O *critique-en-scène* pode, afinal, atuar como um aliado neste processo, promovendo uma conciliação entre indivíduos e o mundo das imagens. Tanto aquelas que são distantes e parecem inacessíveis, quanto aquelas que de tão próximas e ubíquas se parecem com a própria vida. O ganho é tanto maior na medida em que a proposta não é a de reduzir o fascínio pelas imagens, reduzindo todas à malícia dos grupos dominantes. Ao contrário, o *critique-en-scène* permite um encantamento interessado, articulado com o discurso e a forma do audiovisual.

Por fim, uma nota (ainda mais) pessoal – mesmo que, espero, nem um pouco personalista. Muito do que está nesta tese encapsula minha trajetória acadêmica até aqui. Meu primeiro contato com o *flanêur* de Benjamin veio através de minha iniciação científica, ainda na faculdade de jornalismo na PUC-Minas. As primeiras considerações sobre crítica viram também da graduação, em que propus (junto de outros colegas) uma análise de textos críticos. Uma ideia amadurecida sobremaneira no Mestrado, em que Benjamin, novamente, em seu resgate por Didi-Huberman, surgiu para auxiliar nas reflexões. Antes disso, porém, ensaiei alguma reflexão sobre novelas gráficas em uma especialização, daí a comparação da *Mnemosyne* com o método divinatório do personagem de *Watchmen*, de Alan Moore.

Esta tese, sobretudo, é fruto de uma relação de profundo amor pelo cinema. Estudar crítica e videoensaios é uma forma de me manter ligado aos filmes. Sou, creio, um crítico cinéfilo, e me deleito com a possibilidade de conhecer novas cinematografias. Transitar entre Wim Wenders, Yasujiro Ozu e Kogonada, entre Chris Marker e Andrei Tarkoviski, é boa parte do que fez o processo do doutorado ser prazeroso na maior parte do tempo.

Dessa minha inflexão cinefílica, quase patológica, admito, vem a necessidade de tratar os filmes como fonte de pensamento (e, por que não, Pensamento) sobre o cinema e o mundo. Ainda que eu não tenha recorrido às imagens de fato, e apenas as evoque com captura de tela e descrições textuais, muito do trabalho desta tese se utiliza do mesmo pensamento por montagem (ainda que seja uma montagem que existe apenas discursivamente) de Warburg. Ou ainda, do mesmo pensamento por montagem de que se utiliza Benjamin em seu *Livro das Passagens*. Ou, talvez, um trânsito entre os dois.

Em muitos sentidos, esta tese (como suspeito que a maioria delas seja) é a minha *Mnemosyne* particular.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ADORNO, Theodor W. O ensaio como forma (pág. 15-45). In: **Adorno, W.T, Notas de Literatura I**. Tradução Jorge de Almeida, Ed. 34, Coleção espírito crítico, 2003

ALMEIDA, Ana Caroline de. **CIDADES-GESTOS EM MELANCOLIA: o cinema brasileiro dos anos 2010 entre vibrações de desejos e traumas urbanos**. Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Pernambuco. 2020.

ALMEIDA, Gabriela. **O Ensaio Fílmico ou o cinema à deriva**. São Paulo: Alameda, 2018.

ALTER, Nora. **THE ESSAY FILM AFTER FACT AND FICTION**. New York: Columbia University Press, 2018.

BAZIN, Andre. **ANDRÉ BAZIN ON CHRIS MARKER** (1958). 2021. Disponível em <https://chrismarker.org/andre-bazin-on-chris-marker-1958/>

BAZIN, André. **O Que É O Cinema?** São Paulo: Cosac Naify, 2014.

BELLOUR, Raymond. A dupla hélice. In. PARENTE, André (org.). **Imagem-máquina – A era das tecnologias do virtual**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

BENJAMIN, Walter. A Obra de Arte na Era da Reprodutibilidade Técnica in. **Obras Escolhidas - Magia e Técnica, Arte e Política**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1985.

BENJAMIN, Walter. **The Arcades Project**. Cambridge: Harvard University Press, 1999.

BERNARDET, Jean-Claude. in. CAPUZZO, Heitor (org.). **O Cinema Segundo a Crítica Paulista**. São Paulo: Nova Stella Editorial, 1986.

BERNARDET, Jean-Claude. **O autor no cinema**. São Paulo: Brasiliense/EDUSP, 1994.

BORDWELL, D.; THOMPSON, K. “A narrativa como sistema formal” In. **A arte do cinema: uma introdução**. São Paulo/Campinas: EDUSP/UNICAMP, 2013.

BORDWELL, David. **Sobre a História do Estilo Cinematográfico**. Campinas: Editora Unicamp: 2013.

BRAGA, José Luiz. **A sociedade enfrenta sua mídia: dispositivos sociais de crítica midiática**. São Paulo: Paulus, 2006.

BRISSAC PEIXOTO, Nelson. Passagens da Imagem: pintura, fotografia, cinema, arquitetura. In. PARENTE, André (org.). **Imagem-máquina** – A era das tecnologias do virtual. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

CANTINHO, Maria João. **ABY WARBURG E WALTER BENJAMIN: A LEGIBILIDADE DA MEMÓRIA**. Hist. R., Goiânia, v. 21, n. 2, p. 24–38, maio/ago. 2016.

CORRIGAN, Timothy. **O filme-ensaio**: Desde Montaigne e depois de Marker. Campinas: Papyrus Editora, 2015.

DE SOUSA MACIEL, Jane Cleide. Atlas Mnemosyne e Saber Visual: atualidade de Aby Warburg diante das imagens, mídias e redes. **Ícone**. v. 16, n. 2 (2018)

DIDI-HUBERMAN, Georges. **A Imagem Sobrevivente** - História da arte e tempo dos fantasmas segundo Aby Warburg. Rio de Janeiro: Editora 34, 2013.

DIDI-HUBERMAN, Georges. **Diante da Imagem**. Rio de Janeiro: Editora 34, 2013.

DIDI-HUBERMAN, Georges. **Imagens apesar de tudo**. Rio de Janeiro: Editora 34, 2020.

DIDI-HUBERMAN, Georges. **O que vemos, o que nos olha**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1998.

DUBOIS, Philippe. **Cinema, Video, Godard**. São Paulo: Cosac Naify, 2013.

FARGIER, Jean-Paul. Poeira nos Olhos. In. PARENTE, André. **Imagem-máquina** – A era das tecnologias do virtual. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da Caixa Preta**– Ensaios para uma futura filosofia da fotografia. São Paulo: Editora Hucitec, 1985.

GRANT, Catherine. Critical practice on the move: audiovisual approaches to cinema and screen media studies. **Keynote da palestra da Socine**, 2017. Acesso em <https://catherinegrant.org/2017/10/24/keynotelecture-at-socine2017/>

GRANT, Catherine. Dissolves of Passion: Materially Thinking Through Editing in Videographic Compilation. In. KEATHLEY, Christian, MITTELL Jason (Orgs). **The Videographic Essay: Criticism in Sound and Image**. Caboose; Edição: 1, 2016.

GRANT, Catherine. The Shudder of a Cinephiliac Idea? Videographic Film Studies Practice as Material Thinking, **Revista Aniki**, v.1, nl, 2014. Acesso em <http://aim.org.pt/ojs/index.php/revista/article/view/59>

GUMBRECHT, Hans. Pequenas Crises - Experiência Estética nos Mundos Cotidianos. In: **Comunicação e experiência estética**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2006.

ISHII, Regiane. Contra a Internet, de dentro dela – Vídeo ensaio e captura de tela – *Nunca é noite no mapa*. Anais do 43º Congresso Brasileiro de Ciências da

Comunicação. 2020.

JOHNSON, Steven. **Cultura da Interface**: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

KEATHLEY, Christian, MITTELL Jason (Orgs). *The Videographic Essay: Criticism in Sound and Image*. Caboose; Edição: 1, 2016.

MACHADO, Arlindo. **A Arte do Vídeo**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1988.

MACHADO, Arlindo. Anamorfoses cronotópicas ou a quarta dimensão da imagem. In. PARENTE, André (org.). **Imagem-máquina** – A era das tecnologias do virtual. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

MACHADO, Arlindo. O diálogo entre cinema e vídeo. **Revista USP**, (19), 123-135. 1993.

MACHADO, Arlindo. O Filme-Ensaio. **Intermédias**, 5/6, 2006. Acesso em: http://www.intermedias.com/txt/ed56/Cinema_O%20filme-ensaio_Arlindo%20Machado2.pdf

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas & pós-cinemas**. Campinas: Papirus, 2011.

MALINOWSKI, Gabriel. **Ato, atalho e vento**: as fórmulas de páthos na história do cinema(São Paulo), núm. 37, pp. 109-119, 2018.

MANOVICH, Lev. A visualização de dados como uma nova abstração anti-sublime. **Arte & Ensaios11**, 2004.

MANOVICH, Lev. Banco de dados como gênero das novas mídias -As formulações de Lev Manovich. **Galáxia**, n. 3, 2002.

MANOVICH, Lev. O Banco de Dados. **Revista Eco Pós**. Tradução Camila Vieira. V. 18. N1, 2015.

MICHAUD, Phillippe-Alain. **Aby Warburg e a imagem em movimento**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2013.

MOORE, Alan, GIBBONS, Dave. **Watchmen** – Edição Definitiva. Tamboré: Panini, 2011.

MONTERO, David. **Thinking Images** - The Essay Film As A Dialogic Form In European Cinema. Peter Lang AG, Internationaler Verlag der Wissenschaften; New edition, 2012.

MUNHOZ, Paulo Roberto. **Gravidade: da mise-en-scène à mise-en-techonologie**. Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Tuiuti do Paraná. 2018.

OLIVEIRA JR., L. C. G..**A mise en scène no cinema**: Do clássico ao cinema de fluxo. 1. ed. Campinas: Papirus, 2013.

PARENTE, André. Cinema em trânsito: do dispositivo do cinema ao cinema do dispositivo. In. PENAFRIA, Manuela, MARTINS, Índia Mara (orgs.). **Estéticas do Digital** - Cinema e tecnologia. Covilhã: Livros LABCOM, 2007.

PARENTE, André. Os paradoxos da imagem-máquina. In. PARENTE, André (org.). **Imagem-máquina** – A era das tecnologias do virtual. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

RASCAROLI, Laura. **How the essay film thinks**. Oxford University Press, 2017.

RIO, João do. **A Alma Encantadora das Ruas**. Livro de Domínio Público. 2012.

SAMAIN, E. As imagens não são bolas de sinuca. in. SAMAIN, E. org. **Como pensam as imagens** [online]. Campinas, SP: Editora da Unicamp, 2012.

SONTAG, Susan. **Contra a interpretação**. São Paulo: Companhia das Letras, 2020.

TARKOVISKI, Andrei. **Esculpir o Tempo**. Martins Fontes, São Paulo: 1998.

VEIGA, Roberta. Lampejos da aura em Viajo porque preciso volto porque te amo e a “metáfora do documentário”. In **Devires**. Belo Horizonte, E, V. 9, N. 1, P. 30-49, JAN/JUN 2012.

XAVIER, Ismail. **O Discurso Cinematográfico**: a opacidade e a transparência. São Paulo, Paz e Terra, 2005.

WAIZBORT, Leopoldo. Apresentação. In. WARBURG, Aby. **Histórias de Fantasma para gente grande** - escritos, esboços e conferências. São Paulo: Companhia das Letras, 2015.

WARBURG, Aby. **Histórias de Fantasma para gente grande** - escritos, esboços e conferências. São Paulo: Companhia das Letras, 2015.

WARBURG, Aby. “Recordações de uma viagem à terra dos pueblos” (1923). In. MICHAUD, Phillippe-Alain. **Aby Warburg e a imagem em movimento**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2013.

ZHOU, Tony, RAMOS, Taylor. **Postmortem: Every Frame a Painting**. Medium, 2017. Disponível em: <https://medium.com/@tonyszhou/postmortem-1b338537fab>

REFERÊNCIAS DE OBRAS AUDIOVISUAIS

A História do Cinema: Uma Odisseia (The Story of Film: An Odyssey, Mark Cousins, Reino Unido, 2011, 900')

A Hora do Show (Bamboozled, Spike Lee, 2000, Estados Unidos, 135')

Arbeiterverlassen die Fabrik (Harun Faroki, Alemanha, 1995, 36')

Ato, Atalho e Vento (Marcelo Mazagão, Brasil, 2015, 75')

Beleza Americana (American Beauty, Sam Mendes, Estados Unidos, 1999, 122')

Caché (Michael Haneke, França, 2005, 117')

Carta da Sibéria (Lettre de Sibérie, Chris Marker, França, 1958, 62')

Dissolves of Passion (Catherine Grant, Reino Unido, 2015, 8')

Estrada Perdida (Lost Highway, David Lynch, Estados Unidos, 1999, 135')

Every Frame a Painting (Taylor Ramos e Tony Zhou, Estados Unidos/Canadá, 2014-2016, 183')

História(s) do Cinema (Historie(s) du cinema, Jean-Luc Godard, França, 1988-1998, 268')

Histórias que Nosso Cinema (não) Contava (Fernanda Pessoa, Brasil, 2017, 79')

KUBRICK/TARKOVSKY (Vugar Efendi, 2016, 4')

Magic Mirror Maze (Catherine Grant, Reino Unido, 2018, 5')

No (Pablo Larraín, Chile, 2012, 118')

Nós que aqui estamos por vós esperamos (Marcelo Mazagão, Brasil, 1999, 73')

O Chamado (The Ring, Gore Verbinski, Estados Unidos, 2002, 115')

O Chamado (Ringu, Hideo Nakata, Japão, 1998, 96')

O Vídeo de Benny (Benny's video, Michael Haneke, Alemanha, 1992, 110')

Ozu // Passageways (Kogonada, Coreia do Sul, 2012, 1')

Sexo, Mentiras e Videotape (Sex, Lies and Videotape, Steven Soderbergh, Estados Unidos, 1989, 100')

Tokyo-Ga (Wim Wenders, Alemanha/Japão 1985, 92')

Um Dia na Vida de Andrei Arsenevitch (Une journée d'Andrei Arsenevitch, Chris Marker, França, 1987, 55')

Violência Gratuita (Funny Games, Michael Haneke, Alemanha, 1997, 108')