

## 5. Conclusão

Obcecado pela forma fotorealística com que Johannes Vermeer pintava, o inventor e empresário Tim Jenison colocou-se a estudar o pintor holandês ao longo de cinco anos, de forma a desvendar a tecnologia que este utilizava para criar suas obras.

O interesse de Tim reflete um fenômeno bastante contemporâneo. Inventor por formação, a dedicação do americano pode ser entendida a partir de um momento histórico em que arte e tecnologia convergem de forma vertiginosa. Tim, dono da NewTek, empresa pioneira na produção de equipamentos de manipulação digital de imagem, quer explorar a forma como o registro do evento se dá tecnologicamente e para isso procura mostrar como o pintor Holandês teria se servido de instrumentos óticos para realizar suas obras. Para ele, a distribuição de luz e cores das pinturas de Vermeer possuem traços em comum com a imagem do vídeo.

Indo além da pesquisa já realizada pelo pintor inglês David Hockney, que já havia detectado a possível utilização da técnica da Câmara obscura nos quadros de Vermeer, Jenison desenvolveu um simples espelho que, combinado à tecnologia primária do método fotográfico, permite que se pinte “sem ser pintor”, através de um processo mecânico-manual de natureza pontilista.

O resultado de sua busca pode ser visto em *Tim's Vermeer* (2013, Penn Jillette, Teller, EUA), documentário dirigido por Penn e Teller, uma dupla de (sintomaticamente?) mágicos americanos de grande penetração midiática<sup>142</sup>

O que queremos mostrar aqui, em última instância, é quão atrelada tal discussão se coloca frente às questões levantadas ao longo deste estudo. Se o status da imagem vem modificando-se radicalmente ao longo das últimas décadas, a montagem dialoga naturalmente com este movimento. Em uma era em que o

---

<sup>142</sup> Esta produção do enigma através da história da arte, remete-nos, inevitavelmente a Orson Welles que em 1978 realiza *Verdades e Mentiras*, um documentário criativo que questiona os limites da “autenticidade” através das falsificações de grandes mestres e da própria manipulação, via montagem, da verdade dos fatos. Em seu blog *Dipotoply* Joshua Gans questiona se Penn e Teller, ilusionistas por formação, não estariam também produzindo um *hoax* (fraude), na forma de um falso documentário (Gans, 2014).

processo comunicativo universaliza-se de forma ultra-simultânea e dispersiva, o poder da imagem e som transforma-se radicalmente, representando novos desafios para o cinema que se reinventa a cada dia no diálogo entre roteiro, filmagem e montagem. Seja na maior presença de uma expressão gráfica em filmes que simulam a lógica dos videogames, dos *graphic novels*, e da iconografia de programas como o *Whatsapp* ou *Facebook*, seja no advento de novas formas elípticas, menos atreladas ao tempo do relógio do século passado do que à dimensão rizomática dos milhares de nódulos comunicativos que se espalham pelo planeta, a lógica da montagem ocupa aqui um papel fundamental.

Com o advento dos formatos de alta definição (inicialmente 2K, e agora 4K e 8K, classificados como de *ultradefinição*), editores e diretores podem agora realizar um velho desejo: o de “montar” dentro do plano original filmado, ampliando-o, recortando-o, movimentando-o, ou isolando determinados aspectos da imagem através de efeitos. Tais procedimentos representam significativas intervenções no ato de narrar, de apresentar os fatos (veja a estrutura pluriespacial de *The Tracey’s fragments* analisada aqui).

Mais do que isso, as tecnologias digitais vêm possibilitando o advento de novas intervenções na imagem que terminam por, inevitavelmente, reconfigurar o sentido daquilo que é montagem. Técnicas de *databending* (algo como “dobrar” a data), por exemplo, permitem manipular o “DNA” de imagem e som, produzindo-se os efeitos mais diversificados possíveis. Destacamos aqui o “tropo” denominado *Glitch*. Associado originalmente ao mal funcionamento de um sistema, e mais especificamente à degradação da imagem ou do som digital por defeito, o *Glitch* tornou-se uma operação artística que transforma *defeito em efeito*<sup>143</sup>. Num movimento que procura subverter a norma, grupos de

---

<sup>143</sup> A ideia de incorporar-se os defeitos, os *ruidos* do processo de comunicação e produção não é nova, confunde-se com a própria história do cinema experimental e da videoarte. Tal preocupação estética, entretanto, alcança outro patamar com a revolução digital, não só pela potencialização dos processos tecnológicos como também pela facilidade de acesso a tais processos. No caso do *Glitch*, qualquer um pode acessar determinados códigos denominados *processing* de forma a manipular imagens fixas ou em movimento.

desenvolvedores interferem nos algoritmos de imagem e som, com o intuito de “hackear”<sup>144</sup> seus códigos originais, obtendo assim um efeito de “instabilidade”,

onde imagens tornam-se deformadas, ruidosas, metamorfoseadas. Numa das operações mais fascinantes pode-se “entrar” num *subframe* do formato de compressão de imagem H. 264, de modo a modificá-lo. O que se produz aqui é uma *edição ao nível “molecular”*, uma intervenção na própria constituição do fotograma, algo impensável no universo da película ou do vídeo analógico.

Num outro registro, lembramos também de determinadas transformações pelas quais a montagem clássica tem passado nestas últimas décadas. Prolifera no cinema comercial o uso de técnicas relacionadas àquilo que David Bordwell denominou *continuidade intensificada* (2002). Indo além, mas sem abrir mão, de suas figuras tradicionais - narrativa em três atos, identificação espectador/protagonista, a figura do *Raccord*, etc. - tal movimento trouxe para o cinema uma maior utilização da profundidade de campo, de movimentos de câmera, do uso de planos mais fechados, de cortes mais rápidos<sup>145</sup>, além do

<sup>144</sup> Este tornou-se um dos vocábulos mais celebrados em nossa era. Inicialmente utilizado no universo dos computadores, a ideia de “hack”, modificar um determinado procedimento ingenuamente para melhor ou pior, já se disseminou em outras áreas. Em uma rápida busca na Internet encontramos Hack my life, um programa online que busca oferecer soluções para pequenos problemas do dia-a-dia (por exemplo, como evitar os respingos (!) causados por um vaso sanitário) (Hack my life, 2015, acesso eletrônico)

<sup>145</sup> Uma nota sobre elipses.

Associada tradicionalmente a uma economia do tempo cinematográfico, naturalmente condensado, o tropo da elipse vem sendo usado como uma forma de catapultar a continuidade narrativa e intensificar o efeito temporal, em construções mais ousadas do que nunca, produzindo em alguns casos verdadeiras articulações de choque, em uma dinâmica que almeja atingir os sentidos .

No seriado de TV britânico *Prime Suspect: The Final Act* (2006, Philip Martin, Reino Unido ), a detetive Jane Tennison (Helen Mirren) recebe um telefonema de uma sobrinha que, ameaçada por uma criminosa, pede sua ajuda. O que vemos a partir daí é um salto temporal de enorme intensidade onde encontramos a detetive, in media res, terminando de dominar a assassina em uma brevíssima (9 segundos) e agitada sequência, para logo após encontrarmos a assassina em um violento surto histérico na sala de interrogatórios da polícia (19 segundos), e daí para uma sala de reunião onde os policiais debatem o ocorrido. Esta montagem, altamente desorientadora, percorre, em 27 segundos, 4 ambientes diferentes, constituindo-se numa proposta raramente vista na televisão, em uma instância arrojada até mesmo para cinematografias contemporâneas consideradas mais dinâmicas do ponto de vista da linguagem. Tal sequência abre mão de determinados preceitos básicos da montagem clássica de ação. Assim a construção do suspense – o “build up” (aceleração) – através de paralelismos estabelecidos entre personagem ameaçado/algoz (sobrinha/criminosa) e seu salvador (a detetive), é deixado de lado em prol de um pulo temporal de total e desorientante imediatividade. Tais pulos temporais, bem exemplificados pela rápida maneira como entramos e saímos da cena (9 segundos) em que a policial domina a assassina, recorrem a planos fechados que, associados à uma câmera tremida, nervosa, reforçam a dimensão violenta e disjuntiva dos acontecimentos. Produz-se assim uma continuidade que isonomiza os espaços e as ações, unindo-os em algo que termina por se constituir num evento único, altamente condensado. O espectador, tomado pelo “susto” provocado por tal atropelamento de imagens tão

advento de uma extensa gama de efeitos de finalização - texturização, manipulação de cor, entre outros - possibilitados por plataformas como o *Da Vinci* e o *After Effects*.

Associadas a histórias de maior abertura narrativa, à imersão em universos marcados pela estética da violência, à espetacularização dos corpos – algo que vêm transformando os gêneros tradicionais de ação, ficção científica e horror –, à incorporação da estética de transmissão ao vivo dos canais de televisão, e ao uso de elipses mais acentuadas, a *práxis* da montagem vem assim desbravando novos terrenos.

No Brasil, películas como as já pioneiras *Tropa de elite* (2007/2010, José Padilha, Brasil) e *Cidade de Deus* (2002, Fernando Meirelles, Kátia Lund, Brasil), ou mais recentemente *2 Coelhos* (2012, Afonso Poyart, Brasil), constituem-se em ótimos exemplos de uma montagem *intensificada* que privilegia a dinâmica do corte do cinema policial atual para falar sobre violência e corrupção.

Já, no plano internacional, obras como *O legado Bourne* (2012, Tony Gilroy, EUA) ou *Trama Internacional* (2009, Tom Tykwer, EUA), reorganizam espaço e tempo planetário, com o intuito de reforçar um senso de internacionalização das tramas policiais, através de uma montagem que costura dinamicamente diferentes geografias e culturas, de modo sinérgico.

Num outro registro de montagem, o quebra-cabeças social de *O som ao redor* (2012, Kleber Mendonça Filho, Brasil), organiza-se em torno de uma geografia bastante concentrada e de uma dimensão episódica que, astutamente entrelaçada por uma montagem em *staccato*, ajuda-nos a refletir sobre a ética da classe média pernambucana (e por extensão, brasileira), a partir das transformações trazidas pelo neoliberalismo e pela diluição do sentido de tradição.

Em seu ensaio sobre a montagem em *Teoria Estética*, Theodor Adorno critica negativamente o processo de montagem. Entende o pensador alemão que esta operação é desprovida de uma necessária reflexão analítica sobre os próprios fragmentos. Segundo ele, o processo de “reconstituição” do todo pela montagem

---

distintas, terá então que reunir retrospectivamente aquilo que lhe assaltou os sentidos, para que possa refazer cognitivamente a continuidade dos eventos.

resultaria em um objeto inevitavelmente ideológico, o que representaria uma fatalidade para toda arte contemporânea: ser “contaminada” pela falácia do *domínio da totalidade*.

Independentemente de concordarmos com a visão de Adorno, tal afirmação nos faz pensar sobre todo um novo contexto em que a estética da montagem é agora reinserida. Num mundo em que a passagem analógico/digital significa ir-se além de uma simples transição técnica, o cinema (e o processo de montagem conseqüentemente) irá naturalmente refletir novas realidades e sensibilidades. Como afirma Cubit,

Na contemporaneidade o papel primordial da mídia *já não é o de representar um mundo objetivável* para um sujeito que supostamente tem um *monopólio sobre a consciência deste*. Essa tarefa pertencia a uma época histórica quando a emergente e então triunfante burguesia industrial demandava uma cultura artística e científica para promover a filosofia de dominação sobre uma *natureza alienada, objetivada* e, nesse contexto, de uma *estrutura de classe industrial alienada*

(Cubit in Marchessault, 2007, 306, grifos meus).

Numa era marcada pelo efêmero e por uma materialidade (antes uma marca de permanência) que se “descola” do objeto, a vida concentra-se cada vez mais na dimensão *relacional* das coisas. Isto significa uma valorização das relações, das articulações e, por conseguinte, daquilo que se constitui enquanto montagem. Diferentemente da agenda que pautou o século modernista, a lógica agora reside cada vez mais no *processo*, algo que consiste numa relação que *precede* os termos: aqui “uma linha já não é a mais curta distância entre dois pontos; ao contrário, os pontos terminais são definidos pela *atividade* da linha” (Cubit in Marchessault, 2007, 308, grifos meus).

Neste trabalho procuramos analisar os efeitos do binômio *memória/modularidade* a partir da montagem de determinadas obras contemporâneas. Cientes da efusiva experimentação promovida por videoartistas e cineastas experimentais a partir da interatividade, de novos dispositivos de exibição e da convergência radical com as artes plásticas nas últimas décadas, elegemos, entretanto, identificar os efeitos ecoados, *conscientemente ou não*, por um cinema, em seu formato “tradicional” - unidirecional e receptivo - de modo a analisarmos

a forma com que este vem *absorvendo* e *emulando* determinadas estéticas que partem por sua vez dos paradigmas próprios ao nosso momento.

Com o inédito *modus operandi* possibilitado pela grande flexibilidade e autonomia operacional do digital, o cinema se aproxima cada vez mais, como vimos, de uma lógica analítica, e se consolida, ora como expressão análoga aos pulos hipertextuais da internet e dos videogames, ora sob um “regime de múltiplas telas” cuja estética o aproxima de uma sensibilidade pictórica como aquela que já vinha sendo apregoada por diretores como Peter Greenway<sup>146</sup>. Neste sentido, procuramos constatar como a construção de *Caché*, concentrando-se na iteração do ponto de vista único da residência dos Laurent na Rue de Iris, apoia-se numa marcação bastante acentuada de um olhar anônimo cuja focalização é constantemente embaralhada. É nesta alternância que contrapõe o bairro de alta burguesia à Rue de Marx, onde reside Majid, ou que evoca o passado traumático de George, que o corte, na forma de *paralelismo*, produz todo um contraste, funcionando como motor sígnico (e rítmico), fazendo com que a narrativa encontre sua própria identidade.

*Perseguição Virtual*, por outro lado, revela-se o ápice de um processo virtualizante, uma estética bastante representativa de uma realidade dominada pelas janelas virtuais, pela espacialização e “presentificação” do narrar, onde todas as ações manifestam-se *dentro* da tela do computador. O que presenciamos em última instância, é um verdadeiro *abyeme* onde a imagem encontra-se *raccordada* em diversos níveis – das janelas para a tela do computador e deste para o dispositivo tradicional do cinema.

Da mesma forma, *Os fragmentos de Tracey*, como constatamos, marcado por uma geografia e temporalidade delirantes, produto da mente de sua protagonista, induz uma montagem espacial sofisticada, verdadeira pintura “Mondrianiana”. Apoiando-se nos fragmentos autônomos e na repetição de ações

<sup>146</sup> Influenciado pela história das artes e, especificamente pela pintura da Renascença, Greenaway, em consonância com diversos outros diretores do cinema de vanguarda, sempre se pautou por uma crítica ao cinema oriundo do drama e da literatura, privilegiando a dimensão “esquecida” de uma pura visualidade da imagem. Com o advento do vídeo de alta definição, o diretor inglês foi um dos primeiros a abraçar com sucesso a dinâmica sofisticada de uma montagem espacial contemporânea, em filmes como o pioneiro *O livro de cabeceira e Tulse Luper Suitcases* (2003-2005, Peter Greenway, Reino Unido) e, mais recentemente, *Nightwatching* (2007, Peter Greenway, Reino Unido) e *Rembrandt's J'Accuse* (2008, Peter Greenway, Reino Unido).

e falas, a obra demanda do espectador uma forma mais complexa de se posicionar frente à própria referencialidade dos fatos.

Já *A Origem* nos serviu de local teórico para analisarmos a improvável simultaneidade de espaços imateriais (os sonhos), numa narrativa que remete a uma progressão análoga à dos *links* do hipertexto. Estruturado por um tempo circular, dúbio, o filme de Nolan, mesmo com seu “DNA” parcialmente determinado pelos preceitos do cinema comercial, tem em seus *conundrums* narrativos uma construção lógica à moda de Escher. Em seu desenlace, impossibilitados pelo corte abrupto de constatarmos o que acontece ao peão/totem que determina aquilo que é real e o que é sonho, tornamo-nos reféns de uma “trapaça” narrativa plantada astutamente por seu diretor.

Num outro registro, o diálogo entre memória e arquivo exercido por *Histoire(s) du Cinema*, *Ciudad de los Signos* e *Tarnation*, descobre, através da recuperação de espaços e eventos “esquecidos”, um olhar em que a ruína se torna letra, palavra, alegoria. E é através de uma montagem “benjaminística/waburguiana” que o sentido se fecha: a ilha de edição converte-se aqui em *máquina de um tempo que não se constitui absolutamente como morto*, mas sim dialético, vivo e infinitamente, como não deveria deixar de ser, modulável.