

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO DE ARTES E COMUNICAÇÃO
DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO

Sabrina Tenório Luna da Silva

IMAGEM RECICLADA – Uma análise dos processos de visualidade
contemporânea no cinema de *found footage*

Recife
2015

SABRINA TENÓRIO LUNA DA SILVA

IMAGEM RECICLADA – Uma análise dos processos de visualidade contemporânea no cinema de *found footage*

Tese apresentada como requisito parcial para obtenção do título de Doutora em Comunicação pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação, linha de pesquisa em Estética, da Universidade Federal de Pernambuco
Orientadora: Profa. Dra. Nina Velasco e Cruz

Recife
2015

Catálogo na fonte
Bibliotecário Jonas Lucas Vieira, CRB4-1204

S586i Silva, Sabrina Tenório Luna da
Imagem reciclada: uma análise dos processos de visualidade contemporânea no cinema de *found footage* / Sabrina Tenório Luna da Silva. – Recife: O Autor, 2015.
177 f.: il., fig.

Orientador: Nina Velasco e Cruz
Tese (Doutorado) – Universidade Federal de Pernambuco. Centro de Artes e Comunicação. Comunicação, 2015.

Inclui referências.

1. Comunicação de massa. 2. Cinema. 3. Arquivos de imagem. 4. Memória. I. Cruz, Nina Velasco e (Orientador). II. Título.

302.2 CDD (22.ed.) UFPE (CAC 2015-109)

Sabrina Tenório Luna da Silva

TÍTULO DO TRABALHO: Imagem reciclada – Uma análise dos processos de visualidade contemporânea no cinema de *found footage*.

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito parcial para obtenção do título de Doutora em Comunicação.

Aprovada em: 17/03/2015

BANCA EXAMINADORA

Profa. Dra. Nina Velasco e Cruz
Universidade Federal de Pernambuco

Profa. Dra. Ângela Freire Prysthon
Universidade Federal de Pernambuco

Profa. Dra. Maria do Carmo de Siqueira Nino
Universidade Federal de Pernambuco

Profa. Dra. Roberta Oliveira Veiga
Universidade Federal de Minas Gerais

Prof. Dr. Edson Carlos de Barros
Centro Cultural Bcubico

RESUMO

Found footage é uma regime estético que tem como base a apropriação de imagens preexistentes para a realização fílmica. Questões concernentes à reciclagem, ao arquivo e à memória são despertadas por essas obras. Além de tais temas, temos como objetivo investigar como os filmes experimentais em *found footage* relacionam-se com a confluência tecnológica imagética corrente, analisando a coexistência entre arquivos de distintos formatos e materialidades dentro de um mesmo espaço temporal. Para isso, investigaremos obras provenientes de distintas tecnologias, buscando evidenciar aspectos de representação mnemônica, narratividade histórica e as relações que esses filmes estabelecem com o arquivo. No início da pesquisa será realizado um mapeamento em torno das obras seminais do *found footage*. A partir disso, buscaremos delinear conexões estéticas e discursivas com a contemporaneidade e em seguida realizaremos uma releitura crítica sobre os conceitos de memória, narratividade histórica e arquivo. Após a releitura bibliográfica e histórica, seguiremos para a análise de filmes contemporâneos em *found footage* buscando, com isso, investigar as distintas formas através das quais o excesso imagético proporciona um segundo uso para as imagens tecnológicas.

Palavras-chave: *Found footage*. Memória. Cinema experimental. Artes visuais. Arquivo. Imagem tecnológica.

ABSTRACT

Found footage is an aesthetic regime that has the appropriation of preexisting images as the main basis of the film realization. Questions concerning to the recycling, the archive and the memory are awakened by its works. Beyond this, we intend to investigate how found footage experimental movies relate with the current image technological confluence, analyzing the coexistence between archives of distinct formats and material inside the same temporary space. To this, we will investigate works from different technologies, searching to evidence aspects of mnemonic representation, historical narrative and the relations that found footage films establish with the archive. In the beginning of the research we will map the seminal works of found footage. From there, we intend to outline discursive and aesthetic connections with the contemporary works to later make a critic analysis of the concepts of memory, historic narrative and archive. In the end, we will follow to the bibliographic analysis and subsequently to the analysis of found footage contemporary films, in order to investigate the various ways in which the imagery excess provide a second use to the technical image.

Key-words: Found footage. Memory. Experimental cinema. Visual arts. Archive. Technological image.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Now, Santiago Álvarez	25
Figura 2 – Now, Santiago Álvarez	25
Figura 3 – Now, Santiago Álvarez	26
Figura 4 – Now, Santiago Álvarez	26
Figura 5 - Decasia, Bill Morrison	74
Figura 6 – Decasia, Bill Morrison	74
Figura 7 – Decasia, Bill Morrison	75
Figura 8 – Decasia, Bill Morrison	75
Figura 9 – Decasia, Bill Morrison	76
Figura 10 - Decasia, Bill Morrison	76
Figura 11 – Pacific, Marcelo Pedroso	104
Figura 12 – Pacific, Marcelo Pedroso	104
Figura 13 – Pacific, Marcelo Pedroso	105
Figura 14 – Pacific, Marcelo Pedroso	105
Figura 15 – Pacific, Marcelo Pedroso	105
Figura 16 – Pacific, Marcelo Pedroso	105
Figura 17 – Memórias..., Gabriel Mascaro	114
Figura 18 – Memórias..., Gabriel Mascaro	114
Figura 19 – Doom	114
Figura 20 – Doom	114
Figura 21 – The Pixelated Revolution, Rabih Mroué	119
Figura 22 – Faceless, Manu Luksch	127
Figura 23 – Faceless, Manu Luksch	127
Figura 24 – Faceless, Manu Luksch	130
Figura 25 – Faceless, Manu Luksch	130
Figura 26 – Faceless, Manu Luksch	130
Figura 27 – Faceless, Manu Luksch	130
Figura 28 – Faceless, Manu Luksch	130
Figura 29 – Faceless, Manu Luksch	130
Figura 30 – Faceless, Manu Luksch	130
Figura 31 – Faceless, Manu Luksch	130
Figura 32 – Eût-Elle été Criminelle, Periôt	136

Figura 33 – Eût-Elle été Criminelle, Periôt	136
Figura 34 – Eût-Elle été Criminelle, Periôt	137
Figura 35 – Eût-Elle été Criminelle, Periôt	137
Figura 36 – Eût-Elle été Criminelle, Periôt	137
Figura 37 – Eût-Elle été Criminelle, Periôt	137
Figura 38 – Eût-Elle été Criminelle, Periôt	137
Figura 39 – Eût-Elle été Criminelle, Periôt	137
Figura 40 – Dream Work, Peter Tscherkassky	139
Figura 41 – Dream Work, Peter Tscherkassky	139
Figura 42 – Film Ist., Gustav Deutsch	154
Figura 43 – Film Ist., Gustav Deutsch	154
Figura 44 – Film Ist., Gustav Deutsch	154
Figura 45 – Film Ist., Gustav Deutsch	154

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	10
2	HISTÓRICO E RELEITURA BIBLIOGRÁFICA	18
2.1	<i>Found footage</i> , cinema russo e a influência de Dziga Vertov	20
2.2	Colagem e apropriação: a influência de Joseph Cornell	27
2.3	<i>Found footage</i> e memória	31
2.4	Arquivo e memória	39
3	FOUND FOOTAGE E O ARQUIVO – PERSPECTIVAS DE APROPRIAÇÃO	43
3.1	<i>The Internet Archive</i>	45
3.2	<i>Your lost memories</i>	50
3.3	<i>Archivos Mayo</i>	55
3.4	<i>Fleisch Archiv</i>	60
3.5	<i>British Pathé</i>	62
4	IMAGEM E TEMPO – VESTÍGIOS E TECNOLOGIAS E CAPTAÇÃO	67
4.1	Resgate e recriação: nitrato	71
4.2	<i>Home Movies</i> como fonte de apropriação	78
4.3	Imagem amadora e resgate tecnológico	81
4.4	Imagem magnética – Apropriação de VHS	89
4.5	Confluências estéticas e auto-representação	91
5	A EXPERIÊNCIA MEDIADA PELA CÂMERA	98
5.1	Imagem digital – <i>Pacific</i> , encenação e privacidade	100
5.2	A guerra como <i>souvenir</i>	109
5.3	Eles estão filmando a própria morte	117
5.4	<i>Faceless</i> – O registro enquanto tempo real	126
6	JOGOS DE ARMAR – REMONTANDO O SÉCULO XX	132
6.1	Ensaio e exercícios de montagem	134
6.2	Apropriação do cinema: experimentos	147
6.2.1	Imagem e terror	150
6.3	Apropriação de filmes originários	153
6.3.1	<i>Film Ist.: Museum</i>	153
6.3.2	<i>The Guests</i>	159
6.4	Vera Cruz – Apropriação da matéria	163

REFERÊNCIAS	170
FILMOGRAFIA CITADA	175

1 INTRODUÇÃO

Found footage é uma nomenclatura utilizada para designar filmes que são realizados a partir de imagens preexistentes. O termo, portanto, diz respeito a obras audiovisuais que contam com as etapas de apropriação da imagem, sua organização, seleção e montagem, prescindindo total ou parcialmente da etapa de filmagem, das funções e dos profissionais nela incluídos.

O primeiro filme a utilizar imagens apropriadas como base e concepção de sua realização foi *A queda da Dinastia Romanov* (1928, direção: Esfir Shub), montado com sequências produzidas no regime czarista. Shub, ao remontar tais imagens no período soviético, investiga o sentido propagandístico presente no conteúdo original. Diversas obras utilizam imagens alheias desde então como forma de criticar regimes, linhas de pensamento, propagandas e ideologias presentes na mídia e no cinema hollywoodiano. Além da apropriação crítica dos materiais, o fator econômico é também inerente a tal uso, pois a reutilização de imagens elimina a parte geralmente mais dispendiosa da produção: a filmagem.

A principal característica do *found footage* é a apropriação, que se conecta com outras modalidades de prática artística, tais como o *ready made* e a pós-produção. Para Nicolas Bourriaud, a apropriação pode ser vista como o primeiro estágio da pós-produção, nessa modalidade o caso "não é mais fabricar um objeto, mas escolher um entre os que existem e usa-lo e modifica-lo de acordo com uma intenção específica" (BOURRIAUD, 2002: 25). O conceito de apropriação e a utilização de citações alheias para a realização fílmica também aproximam o *found footage* das vanguardas artísticas e lhe colocam em um terreno de produção geralmente identificado com o *underground*. A identificação com a colagem, como pensada por Georges Braque e Pablo Picasso, por exemplo, ocorre a partir do momento em que objetos já existentes passam a ser utilizados, desafiando as noções de unicidade da obra e de gênio artístico.

Para Duchamp, o ato de criar pode ser resumido da seguinte maneira: "inserir um objeto em um novo cenário, considerá-lo um personagem em uma narrativa" (BOURRIAUD, 2002: 25). No *found footage*, o ato de criação ocorre de forma similar, porém a opção pela citação e a reinserção de objetos preexistentes à

narrativa gera, no cinema, um problema central de entendimento que vai além da questão da autoria, já desestabilizada pelas vanguardas: o desafio à transparência da obra e o risco à sua linearidade.

Esse regime estético, portanto, é mais comum no documentário do que na ficção, ocorrendo geralmente na forma de citação. Nas vertentes mais tradicionais desse gênero, a sequência apropriada funciona como uma prova de verdade acerca de um determinado discurso e complementa a narrativa. A principal diferença entre o uso do arquivo pelo documentário tradicional e o pelo *found footage* é que no segundo a imagem não aparece como prova de verdade, mas é reciclada com a finalidade de que a polissemia presente nas sequências apropriadas seja explorada.

Desde o início, a forma cinema passa por constantes deslocamentos que buscam lhe oferecer uma funcionalidade. Se pensarmos nos primeiros filmes, percebemos que o cinema serviu à documentação, como observado nos primeiros experimentos dos irmãos Lumière e quase simultaneamente ao espetáculo, quando a imagem em movimento passou a ser utilizada por Georges Mèliès para gerar truques e manipulações, enfim, para fazer mágica. No momento atual, temos o acréscimo da terceira dimensão à tela, e entre vários outros movimentos surgidos em sua história, vemos o cinema como um meio essencialmente impuro, de estética plural e passível de amplas utilizações, porém ainda e cada vez mais, em vias de expansão.

Dentro dos gêneros que questionam as formas pelas quais o cinema é naturalizado, destacamos o experimental, foco principal de debate no presente estudo. Por experimento, entendemos a existência de uma hipótese e a necessidade de teste da mesma em ambiente passível de condições para a sua realização. O experimento, portanto, insere-se dentro do campo da ciência, sendo oposto ao acidente, outro elemento de criação. A diferença principal entre esses dois métodos é que no primeiro o caminho percorrido até a descoberta ou não de algo pode ser realizado novamente e seus elementos identificados. Dessa forma, ele insere-se no campo da ciência enquanto o acidente pode ser visto, entre outras coisas, como uma consequência da natureza e, portanto, não necessariamente controlado pela ação humana, mas possível consequência de imprevistos.

Dentro do cinema experimental, o formato não se vê dependente de

condições mercadológicas relativas à duração fílmica e categorização temporal em termos hierárquicos. O filme experimental de 10 minutos ou 6 horas, busca ativar no receptor uma experiência e não apenas se encaixar em um padrão temporal que justifique ou catalogue a sua validade em termos de transmissão. O experimento, ao colocar-se sujeito ao erro, teria como foco a possibilidade de gerar, a partir de suas descobertas, invenções. Porém, para isso, apostas tornam-se necessárias e quando pensamos em apostas, pensamos também nos riscos que lhes são inerentes. Nem tudo se justifica pela experimentação, ela é passível de falhas e acidentes e se tais aspectos serão incorporados ao resultado e irão gerar novas obras, isso deve ser analisado caso a caso.

Boa parte dos artistas e realizadores que trabalham nesse campo tem a materialidade como ponto focal, porém, como observado por Antonio Weinrichter (2010: 65), esse campo e o documentário aproximam-se cada vez mais no audiovisual contemporâneo. Em um sentido tradicional, o experimental teria como foco principal a materialidade fílmica, enquanto o documentário apresentaria foco no discurso. O que argumentamos aqui é que para o *found footage* tais delineações confundem-se constantemente, a ponto de observarmos que a materialidade apresenta-se cada vez mais como um discurso, em acepções que vão além da linearidade escrita.

A questão da materialidade é mais evidente nas tecnologias analógicas, por contarem com suporte físico. Elas caracterizam-se pela sequência de quadros impressos na película, sendo o projetor elemento essencial para a sua visualização em sequência e geração do movimento: "sem a máquina de projeção (e seu entorno), vemos somente a realidade-película do filme (o rolo, feito de imagens fixas), isto é, sua parte fotográfica" (DUBOIS, 2011: 43). Tal imagem estática, impressa em película, mesmo precisando da projeção para se realizar enquanto movimento, ainda detém células informativas visíveis na matéria. No momento presente, porém, os depósitos físicos de guarda dos filmes abrem espaço para o digital, gerando diferenças não apenas em relação à qualidade física, mas produzindo possibilidades diversas de manipulação.

No momento atual, o *found footage* se vê diante da possibilidade de realizar um mapeamento da mídia através dos seus artefatos, devido à forte confluência

tecnológica corrente. Dessa forma, atua de uma maneira anacrônica dentro de uma lógica histórica linear. Acreditamos que o *found footage* pode ser uma forma de analisar as diferentes tecnologias imagéticas dentro de um espectro mais amplo do que o da superação das formas. Ele pode, através do mapeamento da mídia, denotar para a coexistência de técnicas de captação imagética, mais do que simplesmente reafirmar o discurso de que existem tecnologias superadas e mortas.

A coexistência entre imagens e formatos gera uma crescente disponibilidade de arquivos, que, por sua profusão, instabilizam e ampliam as possibilidades de transmissão mnemônica. Dessa maneira, estamos em contato, através da reutilização das imagens, com a anacronia e não com uma pretensa linearidade histórica fornecida pelo retorno a essas imagens. O tempo linear abre espaço para o tempo circular, onde várias formas coexistem e não podem ser vistas como superadas, devido à sua constante reatualização e reinvenção. A adaptação ao novo espaço tempo, característica dessas formas, não seria, de acordo com a nossa proposta um símbolo de nostalgia, mas uma maneira de dotar a imagem de um novo uso e também de profanar a mesma, de acordo com os conceitos de Agamben sobre a profanação, que dizem respeito não à secularização da imagem, mas ao oferecimento de um novo uso e, portanto, deslocamento da sua função original (AGAMBEN, 2007: 58).

Além dos aspectos físicos originais da imagem, as condições de conservação, manutenção, compartilhamento e carga mnemônica presentes no arquivo são elementos fundamentais ao seu retorno e recepção em um tempo distinto. Dessa maneira, a forma original não pode ser mantida em sua integridade total devido aos elementos que as perpassaram: seja esse elemento a deterioração temporal ou a forma como a nossa percepção recebe as imagens ali contidas.

Além da anacronia, representada aqui pela simultaneidade de tecnologias e, portanto, de imagens de diferentes materialidades e profundidades presentes em um mesmo tempo, o agora, as problemáticas da memória e do arquivo se aprofundam, tendo como pano de fundo a história e sua condição de registro do passado. Todas essas questões, de maneira mais ou menos insistente, estarão presentes no decorrer de todo o estudo e nos servem de fonte de inquietação.

As últimas décadas do século XX e início do século XXI foram marcadas por uma constante preocupação com a memória. Esse assunto vem sendo abordado tanto dentro das grandes estruturas políticas, econômicas e sociais, quanto a partir de uma narrativa focada nas micro estruturas. Esses movimentos, junto à crescente busca por uma análise do século XX através do resgate de sua memória, apresentam, nos dias atuais, questões fundamentais ao estudo da imagem tecnológica, marcada pela abertura – ainda em conflito – à representação de grupos e formatos não canônicos. Isto é, por um debate em torno da pluralidade de perspectivas. Dentro desse processo de abertura à multiplicidade, temos a tecnologia enquanto elemento central de comunicação - pelo menos em grande parte das sociedades ocidentais - e de mediação humana.

Até o final do século XX, estruturas como a televisão, o jornal, o cinema e a mídia corporativa em geral, eram responsáveis por transmitir a informação ao público, transformando-o em receptor passivo. Nos dias atuais, com o estabelecimento de canais de comunicação mais horizontais, mas também mais dispersivos, como a Internet, tanto as formas de produção quanto de recepção da imagem (e da informação em geral), adquirem plataformas múltiplas e os centros de poder se expandem.

Longe de pensarmos em uma análise tecnicista, adotaremos perspectivas reflexivas acerca desse movimento. Enquanto os aparelhos tecnológicos pensam e moldam os nossos corpos, ações e subjetividades, analisar o seu papel representa uma forma de pensa-los não apenas como um meio, mas como viabilizadores de maneiras distintas de vivência. Tendo como base as relações entre imagem, tecnologia, memória e arquivos, além das hipóteses e objetivos apontados, realizaremos análises de filmes e iniciativas de compartilhamento de imagem no decorrer desse estudo, visando responder às questões apontadas e a outras despertadas pelas obras analisadas.

No primeiro capítulo, pretendemos localizar o *found footage* dentro do espectro que definimos como seminal, realizando um breve mapeamento histórico.

Nessa etapa, realizaremos um levantamento bibliográfico que visa abarcar desde a obra de William C. Wees, publicada no início dos anos 1990 e focada na

catalogação e classificação de filmes realizados, em sua maioria, no contexto *underground* norte-americano, até os debates contemporâneos em torno de tal produção. Nesse ponto, textos e livros chave serão apontados com o intuito de organizar tal debate para explicar de que ponto partimos e que perspectivas nos interessam.

Nesse capítulo também definiremos de que maneira utilizaremos os conceitos chave da pesquisa, buscando esclarecer as perspectivas teóricas que servirão de base às análises. Com isso, pretendemos criar uma base de análise estética, histórica e teórica para os capítulos seguintes.

Nesse ponto iremos propor que duas vertentes principais tiveram maior protagonismo no espectro formador do *found footage*: uma vertente documental, iniciada por Dziga Vertov, que viria a influenciar diretores como Jean-Luc Godard, Chris Marker e Santiago Álvarez, entre outros.

A segunda vertente proposta tem como base a obra *Rose Hobart*, de Joseph Cornell, seguida de perto por realizações de diretores como Bruce Conner e Ken Jacobs. Para eles, questões como a intervenção direta na imagem e a influência midiática e cinematográfica adquiriram uma importância maior do que a crítica a documentos - tal como realizado pelos artistas anteriores. Apesar do argumento distinto, essas inclinações estéticas se tocam, por terem como base principal a vanguarda enquanto influência artística.

Essas duas vertentes seminais, continuam influenciando artistas que trabalham com imagens apropriadas. A grande adição a isso são os tipos de imagens às quais temos acesso atualmente: desde imagens analógicas guardadas em arquivos públicos ou privados, passando por registros amadores, até a infinidade de materiais disponíveis na Internet.

No segundo capítulo investigaremos arquivos virtuais de compartilhamento de imagem via *web*. A disponibilização de imagens nessas iniciativas oferece ao público tanto a possibilidade de visualização das imagens quanto o seu *download*. Nesse ponto trabalharemos diretamente com os conceitos de arquivo, como definido por Georges Derrida e de profanação, de acordo com Giorgio Agamben. Nessa etapa, analisaremos como os direitos de autor interferem no uso das imagens e impedem, possibilitam ou guiam novas criações.

Assim, buscaremos investigar as distintas possibilidades de reciclagem imagética fornecidas por tais iniciativas. O excesso imagético funciona aqui enquanto elemento central de tais propostas e a necessidade de um novo uso ou de profanação das imagens disponibilizadas atuam como pontos centrais do nosso debate.

Iniciativas como *Your Lost Memories*, *Fleisch Archiv* e *Archivos Mayo*, serão investigadas tendo como foco o compartilhamento de arquivos amadores e/ou efêmeros. Além disso, analisaremos a disponibilização do banco de imagens fornecida pelo *British Pathé*, *newsreel* cinematográfico exibido durante décadas em cinemas e responsável por documentar momentos chave do século XX através da imagem. Em seguida, analisaremos o *Internet Archive*, iniciativa que reúne imagens, textos e informações diversas com fins educativos e oferece livre acesso e *download* aos usuários.

No terceiro capítulo, pensaremos nos filmes a partir da tecnologia original das imagens apropriadas. Dentro dessa proposta analisaremos também uma vertente do *found footage* crescente desde a década de 1980: a apropriação de *home movies*.

Nesse ponto, analisaremos os filmes *The Film of Her* e *Decásia*, de Bill Morrisson realizados a partir de sequências em nitrato corroídas pelo tempo; obras de artistas como Péter Forgács e Alan Berliner, que têm como foco a reapropriação de *home movies* para a sua realização e que servirão como base histórica para a análise das obras posteriores, focadas na apropriação de arquivos amadores; além de *Supermemórias*, de Danilo Carvalho e *Home Movie Holes*, de Albert Alcoz, que têm como tema central a necessidade de preservação da memória encontrada em filmagens amadoras registradas em Super 8 e 16mm.

Ainda com o foco nas produções amadoras, analisaremos a retomada da imagem em VHS por Salomão Santana no filme *Jarro de Peixes* e a confluência tecnológica presente no filme *Tarnation*, de Jonathan Caouette, constituído por filmes realizados pelo próprio diretor na sua infância e adolescência.

Dessa maneira, pretendemos perceber essencialmente os vestígios temporais presentes nesses filmes. Essa investigação tem como foco principal o tempo inserido na imagem o que, acreditamos, torna-se mais óbvio a partir de suas características físicas e também a partir de suas falhas.

No quarto capítulo, pretendemos dialogar sobre o excesso imagético estimulado pelo barateamento tecnológico e pela imagem digital, tendo como foco a produção de auto-imagem e o registro dos corpos possibilitados pelo desenvolvimento de dispositivos de captação. A nossa hipótese central nesse capítulo é que a consciência em torno do registro imagético dos corpos delineia e dá origem a determinados comportamentos e formas de vida – gerados pela constante representação imagética e por sua difusão.

Em *Pacífic*, documentário experimental dirigido por Marcelo Pedroso, o diretor se apropria de imagens de passageiros de férias em um navio. Nas sequências utilizadas no filme, observaremos a presença de uma consciência constante da câmera por parte dos personagens, marcadas por sua desenvoltura diante do registro.

Além desse aspecto, analisaremos também a produção de imagens digitais amadoras dentro do contexto militar através da instalação audiovisual *Memórias do meu tempo em marte*, de Gabriel Mascaro.

Outro aspecto do registro dos conflitos por dispositivos digitais será investigado na leitura-performance acompanhada de vídeo instalação *The Pixaleted Revolution*, de Rabih Mroué. Para a sua realização, Mroué utiliza e analisa filmagens divulgadas no YouTube por manifestantes durante a Revolução Síria.

Por fim, analisaremos o filme *Faceless*, de Manu Luksch, realizado com imagens de câmeras de segurança da cidade de Londres. Ao apropriar-se dos registros do seu cotidiano, a diretora realiza uma obra de ficção científica acerca de uma sociedade dominada pela imagem e focada na segurança.

O quinto capítulo pretende-se um resumo com vias de conclusão acerca do que foi escrito até o momento. Nessa etapa, pretendemos observar a imagem enquanto elemento central de registro e análise mnemônica no século XX. Tal hipótese será investigada a partir de exemplos específicos que serão melhor delineados a seguir.

O nosso primeiro objeto de pesquisa, *Film Ist.*, de Gustav Deutsch, teve como apoio e base de realização o acervo de museus cinematográficos europeus. Na obra, Deutsch pretende realizar uma homenagem ao cinema através da reapropriação das imagens, tirando-as da imobilidade museística e oferecendo-lhes

uma nova vida.

Em um segundo momento, analisaremos obras de cunho político que pensam na imagem enquanto elemento comunicativo e icônico, tais como *Eût-Elle été Criminelle*, de Jean-Gabriel Périot, *Human Remains*, de Jay Rosenblatt e *Redemption*, de Miguel Gomes.

A seguir, investigaremos filmes que têm como base principal a apropriação de imagens cinematográficas para a sua realização, como *Deanimated*, de Martin Arnold, *Outer Space* e *Dream Work*, de Peter Tscherkassky e *Papillon d'amour*, de Nicolas Provost.

A próxima obra analisada será *The Guests*, de Ken Jacobs, montada a partir de uma filmagem dos irmãos Lumière.

Por fim, terminaremos nossa pesquisa com a vídeo-instalação *Vera Cruz*, de Rosângela Renó. O vídeo é uma adaptação da carta de Pero Vaz de Caminha e fala sobre a impossibilidade de um documentário sobre o descobrimento do Brasil.

Acreditamos que alguns pontos comuns podem ser observados em grande parte dos filmes em *found footage* produzidos a partir do final do século XX: a confluência estética, a exaltação e celebração das impurezas da imagem tecnológica e a dessacralização do cinema enquanto instituição central de fruição fílmica. Além disso, a apropriação das imagens reflete sobre esse momento, marcado pelo excesso de memória mediada sem a devida catalogação.

2 HISTÓRICO E RELEITURA BIBLIOGRÁFICA

O primeiro livro dedicado ao tema da realização fílmica através de imagens preexistentes foi *Film beget film*, escrito em 1965 por Jay Leyda. Nesse primeiro momento, porém, o termo *found footage* ainda não havia sido cunhado e o estudo de Leyda pretendia pesquisar o campo dos filmes de compilação, em associação direta com o documentário.

Para o autor, existiriam também maneiras corretas e incorretas de utilizar o arquivo alheio, implicando questões éticas e objetivos políticos nessa releitura. De acordo com Leyda, uma compilação correta teria como objetivo fazer com que:

O espectador se veja compelido a olhar imagens como se nunca as tivesse visto. “Ou fazer com que a mente do espectador se torne mais alerta para apreciar um significado mais amplo em materiais do passado” (LEYDA, 1965: 45).

Para Leyda, as fontes também deveriam ser respeitadas, evitando-se mesclas indiscriminadas entre materiais ficcionais e documentais. O que para estudiosos mais recentes do *found footage* como Antônio Wheinrichter, não seria mais tão relevante, pois, segundo o autor “em nossa sociedade midiática – mediatizada pelos meios – já não existe tanta diferença entre ambos os tipos de representação” (WEINRICHTER, 2009: 94).

Em 1993, foi escrito outro estudo de grande relevância para o tema, *Recycled Images – The Art and Politics of Found Footage Films*, de William C. Wees, que tem como foco o desenvolvimento dessa atividade na América do Norte. A sua ênfase recai sobre “a construção de imagens de acordo com os princípios de montagem e colagem” (WEES, 1993: 4), com atenção maior ao cinema experimental.

Wees parte de três características que consideraria dominantes nesse campo e propõe uma divisão metodológica entre os filmes que trabalham com imagem apropriada, categorizadas como compilação, *collage* e apropriação. Para Wees, a compilação teria a realidade como base significativa, sendo representada no cinema pelo gênero documental e com viés estético realista. Enquanto isso, a colagem teria a imagem como ponto significativo, pertencendo ao gênero vanguarda e com viés modernista. A apropriação, por fim, teria como base significativa o simulacro, focada no gênero dos vídeos musicais e com viés estético pós-modernista. (WEES, 1993: 34). Para o autor, “existem outras estratégias válidas para a reciclagem ou *found*

footage, mas montagem/colagem parecem para mim a mais efetiva maneira de expor as implicações políticas e sociais do *found footage*” (WEES, 1993: 4).

Para provar tal hipótese, Wees utilizou como base de comparação a imagem do cogumelo gerado pela explosão nuclear em três diferentes peças audiovisuais. No primeiro caso, o da compilação, o autor analisa o filme *The Atomic Café* (1982, direção: Jayne Loader, Kevin Rafferty, Pierce Rafferty), documentário de compilação montado com imagens institucionais, educativas e propagandas governamentais norte-americanas do período do pós-guerra.

No segundo caso, o da colagem, Wees analisa a imagem da explosão nuclear em *A Movie* (1958, direção: Bruce Conner). Na obra, são utilizadas sequências de diferente teor que, colocadas juntas, geram uma reflexão em torno não apenas do que está dentro da imagem, mas também sobre os efeitos gerados pela montagem de sequências de diferente teor reunidas em uma mesma obra. Assim, o espectador é levado a compreender o evento da bomba atômica dentro de um contexto mais amplo e a produzir associações complexas através disso. O filme, para Wees, se utiliza da técnica de montagem intelectual, desenvolvida por Serguei Eisenstein de forma a:

Não apenas chamar atenção para a montagem em si mesma, mas para provocar uma consciência própria e visão crítica da representação cinematográfica, especialmente quando existem representações que foram originadas com a intenção de serem vistas automaticamente como significantes da realidade (WEES, 1993: 40).

A colagem, para o autor, tem como foco a crítica à imagem, enquanto a compilação aceita a imagem sem criticá-la. No terceiro exemplo, Wees utiliza o videoclipe *The Man in the Mirror* (1987), de Michael Jackson e afirma que a explosão nuclear é utilizada como ponto de virada emocional e temática do vídeo. Para ele, o videoclipe apresenta características das outras duas estéticas, assemelhando-se ao filme de compilação pela utilização de imagens mais ou menos conhecidas pela mídia, e aproximando-se da colagem devido à extrema justaposição de imagens divergentes (WEES, 1993: 41). O que torna essa opção metodológica inferior à colagem é a falta crítica presente no videoclipe, focado no simulacro pós-modernista.

Nos estudos posteriores acerca do *found footage*, vários pesquisadores criticam a oposição direta sugerida por Wees entre as diferentes modalidades de

reapropriação imagética. Para Adrian Danks,

Distinções tão claras vão de encontro ao espírito "global" e dispersivo de muitos filmes em *found footage*, que têm como alvo a demolição de demarcações claras entre as formas, incorporando imagens e sons de uma dispersa variedade analógica e digital, fílmica e televisiva, de arquivos e de fontes contemporâneas (DANKS, 2006: 242).

Enquanto para Catherine Russel, tal tipologia:

É útil para mapear os diferentes papéis do *found footage*, mas de fatos eles não podem sempre ser distinguidos um do outro. A profunda ironia desse modo de realização fílmica deriva da sobreposta e coextensiva estética do realismo, modernismo e da simulação pós-moderna, uma combinação que talvez seja mais adequadamente agrupada com a teoria da alegoria (RUSSEL, 1999: 240).

Apesar das críticas posteriores à divisão clara entre metodologias, a categorização proposta por Wees é fundamental para o estabelecimento do termo *found footage* e do campo de estudo, abarcando diferentes possibilidades de ação a partir de uma mesma nomenclatura. Antes da publicação do livro de Wees, os estudos sobre o cinema de apropriação eram focados majoritariamente no documentário e no cinema de compilação. Dessa forma, esse tipo de filme passa a ter um nome e um campo de estudos formal dentro da história cinematográfica a partir do livro de Wees e das:

Retrospectivas organizadas por filmotecas, museus e festivais sobre o cinema de apropriação, que se começam a celebrar somente desde o início dos anos 90, ainda que o certo seja que recompilam material abundante de décadas anteriores (WEINRICHTER, 2009: 13).

Além dos livros citados, estudos teóricos são desenvolvidos por autores como Paul Arthur¹, por Wees sobre *found footage* e o cinema de vanguarda², por Christa Blümlinger e por Antonio Weinrichter.

A pluralidade de perspectivas em torno do *found footage* é também consequência da diversidade das obras desse regime estético.

2.1 *Found footage*, cinema russo e a influência de Dziga Vertov

Além da *Queda da Dinastia Romanov*, Shub realizou os filmes *A grande avenida* (1927) e *A Rússia de Nikolai II e León Tolstoi* (1928), com arquivos

¹ Paul Arthur: The Status of Found Footage. In: *Spectator* Vol. 20, No. 1 (1999/2000), S. 57-69

² William C. Wees: The Ambiguous Aura of Hollywood Stars in Avant-Garde Found Footage Films. In: *Cinema Journal* Vol. 41, No. 2 (Winter 2002), S. 3-18., William C. Wees: "How it was then": Home Movies as History in Péter Forgács *Meanwhile Somewhere*. In: *Jump Cut: A Review of Contemporary Media*, No. 52 (Summer 2010) <http://www.ejumpcut.org/archive/jc52.2010/wees-forgacs/index.html>

czaristas. A montadora foi a responsável por iniciar um trabalho arquivista cinematográfico, “no que abarca a busca, identificação e restauração de documentos desperdiçados e semiesquecidos” (BONET, 2010: 40).

Outro realizador russo que trabalhou de maneira a desenvolver teorias em torno do cinema de montagem foi Dziga Vertov. Para Paul Arthur, existiriam duas tendências dentro da não-ficção no *found footage*: a primeira seria caracterizada pelo uso metafórico de cenas previamente banais e pode ser observada nos trabalhos de Rene Clair, Hans Richter, Walter Ruttmann e Charles DeKeukeleire (ARTHUR, 1999/2000: 59), enquanto a segunda tendência, evidente nos trabalhos de Shub, Vertov e Joris Ivens, “oferece recalibração politizada ou inversão de cenas selecionadas de jornais cinematográficos oficiais (*newsreels*) e outras fontes de material mais marginais” (ARTHUR, 1999/2000: 59).

Para outros autores, como Leif Furhammar, tal reapropriação de imagens teve como causa principal a “carência que materiais (que) resultou na necessidade de experimentação com pequenos fragmentos de filmes onde muitas vezes faltava continuidade” (FURHAMMAR, 1976: 17). Com base em tal carência, novas possibilidades estéticas foram desenvolvidas, assim como boa parte dos princípios de montagem utilizados na atualidade. Peguemos o caso de *A queda da Dinastia Romanov* que não é:

Um filme sobre o Czar Nikolai II, mas um filme “sobre” as filmagens caseiras e oficiais da corte czarista, sobre os traços ideológicos presentes, sobre sua textura material, sobre o ato de apropriação, sobre o trabalho de remontagem, sobre o desvio do seu sentido original, e finalmente sobre a percepção que tem o expectador desse trabalho de desmontagem. (WEINRICHTER, 2009: 16)

Da mesma forma, podemos pensar em *Um Homem com uma Câmera* ou *Três cantos sobre Lenin*, realizados respectivamente em 1929 e 1934 por Dziga Vertov. Partindo de argumentos diferentes, os filmes problematizam a montagem de fragmentos heterogêneos e aleatórios de imagem. Nesse caso, apropriadas diretamente do governo soviético e de suas produções de registro imagético, ou produzidas pelo próprio Vertov com intenções diferentes das observadas na montagem final destas obras. Para o autor, todo filme do Cine-olho, estética ideológica desenvolvida por ele e mais dois parceiros, “está em montagem desde o momento em que se escolhe o tema até a edição definitiva do material” (VERTOV,

1983: 263). Dentro dessa montagem ininterrupta, existiram três fases que não implicariam, necessariamente, em uma filmagem, mas sim em um levantamento de “dados documentais” relacionados diretamente ou não ao tema “seja sob a forma de manuscritos, objetos, trechos filmados, fotografias, recortes de jornal, livros, etc.” (VERTOV, 1983: 263).

Os filmes de Vertov, assim como os seus escritos em defesa de um cinema sem desvios teatrais ou literários, são baseados na montagem e na máquina, capaz de captar movimentos e imagens mais perfeitas do que o olho humano. Para a vanguarda soviética, a montagem “a cirurgia do filme, é a técnica por excelência da fábrica” (BONET, 2010: 40). Como grande teórico da montagem no cinema documental e experimental, trabalhou em direção oposta a Eisenstein, menos radical em relação aos desvios teatrais e literários. Afirmamos, portanto, que Vertov foi o originador de uma corrente política do *found footage* conectada com conceitos vanguardistas como o futurismo e a colagem. Seu trabalho, para María Luíza Ortega, lhe concede uma “paternidade que raramente se colocará em questão” (ORTEGA, 2008: 109) dentro da *collage* praticada em um contexto político pela vanguarda. Essa prática seria reinventada pelo “cinema político a partir dos anos sessenta, porque conceitos como os de estranhamento e choque não poderão exercer-se no expectador sobre os mesmos parâmetros que nos anos vinte e trinta” (ORTEGA, 2008: 109).

Tal influência se encontra presente na obra de diretores como Jean-Luc Godard, Chris Marker e Santiago Álvarez. A influência no cinema de Godard e Marker insere-se também dentro do uso metafórico das imagens, buscando, com o auxílio da narração, indicar aspectos informativos adicionais à imagem apropriada. Para Álvarez, a influência vertoviana mostra-se mais direta, por sua opção pela sobreposição de imagens sem que a narração atue como elemento elucidativo dos seus sentidos.

Parte da obra de Chris Marker baseia-se no diálogo entre o cinema político e as técnicas de montagem. Já a partir de um de seus primeiros filmes, *Carta da Sibéria* (1958), influenciou André Bazin a cunhar o termo cinema-ensaio, onde:

Pouco importa que as imagens que o constituam sejam próprias ou alheias, procedam de um lugar ou outro, pertençam a um repertório genérico ou se diferenciem dele por qualquer protocolo diferente de índole. Para o cinema-ensaio não conta tanto a filmagem como a montagem, porque a ambição do

cinema-ensaio é mostrar como um cineasta articula sua reflexão em torno de um referente (ESTÉVEZ, 2006: 114).

O cinema de Marker se apresenta repleto de obras baseadas nessa articulação, como pode ser observado em *No fundo o ar é vermelho* (1978) reflexão política realizada com imagens “de coletivos como SLON, SKRA, MEDVEDKINE, GINELUTTE, UNICITE ou do americano NEWS-REEL, assim como de países como Alemanha, Japão, Cuba ou Irlanda” (ESTÉVEZ, 2006: 121); em *Longe do Vietnam* (1967), idealizado pelo autor e realizado e montado a partir de fragmentos distintos pelo grupo cinematográfico SOFRACIMA; ou em *Le Tombeau d’Alexandre* (1993).

A filiação de Marker ao ideário cinematográfico russo não foi centrada, porém, unicamente na figura de Dziga Vertov. O filme *Le Tombeau d’Alexandre*, por exemplo, foi realizado em homenagem ao cineasta Aleksander Medvedkin, “que durante os anos trinta protagonizou o empenho de utilizar o cinema como meio para a formação das massas trabalhistas e camponesas” (ESTÉVEZ, 2006: 119), criando dessa forma o cine-trem e atravessando a Rússia para projetar filmes aos camponeses. O nome do diretor serviu também para batizar outro grupo desenvolvido por Marker na mesma época, o MEDVEDKINE.

Coletivos cinematográficos viriam a ser desenvolvidos nos mesmos moldes na França dos anos 1960 e 1970, com destaque para o grupo Dziga Vertov, criado em 1968 e famoso pela atuação de Jean-Luc Godard, “destacando-se dos demais grupos pelo questionamento radical da representação burguesa e por sua pretensão de analisar cientificamente as relações entre imagem e som” (ESTÉVEZ, 2006: 119).

O grupo utilizou imagens alheias no formato de citação no filme *Pravda* (1969) e reutilizou arquivos filmados dentro de outro contexto em *Aqui e acolá* (1975), de Jean-Luc Godard e Anne-Marrie Miéville. Filmado em 1970 pelos cineastas militantes do grupo na palestina, o filme pretendia, a princípio, documentar imagens de membros da guerrilha anti-israelita a pedido dos próprios guerrilheiros. Após as filmagens, os guerrilheiros são exterminados e o filme não é finalizado.

Após voltarem à França e se depararem com os acontecimentos tanto no seu país, o aqui, quanto no acolá, o local de filmagem agora distante, os realizadores se separam das suas imagens e abortam o primeiro projeto retomando-o de forma distinta alguns anos depois.

Aqui e Acolá passa, então, de uma pretensa documentação da luta armada

para uma reflexão em torno da filmagem. Com quase todos os seus atores mortos, ele se transforma em um debate sobre o poder da imagem, o processo de fazer cinematográfico e a retomada da imagem em um contexto distinto.

No início do filme, ouvimos que o filme se chamaria, em 1970, "Vitória" e que se intitula, em 1974, "Aqui e Acolá". De um lado vemos cenas de uma família francesa constituída por um aspirante a revolucionário de esquerda que não consegue emprego para sustentar as suas duas filhas e esposa, e de outro imagens do grupo palestino se preparando para o conflito armado.

O primeiro filme pretendia construir-se a partir dos temas "a vontade do povo, a luta armada, o trabalho político, a guerra prolongada e até a vitória". Durante a montagem, porém, o filme desconstrói a si mesmo, apontando para o poder e ordenamento da imagem com vias de alcançar um objetivo: o de provar um ponto de vista.

Em um momento, o narrador (pretensamente formado a partir da construção do diálogo entre Godard e Miéville), lança a seguinte questão: Como se constrói a própria imagem? Ao utilizar a sobreposição de cenas contraditórias, representadas por sequências de teor jornalístico contrastando com chamadas publicitárias, reflete sobre o discurso e o poder que a imagem fornece à fala.

Além desse filme, Godard realizou obras isoladas em *found footage*, cuja mais conhecida é a série *Historie(s) du Cinéma*, realizada entre 1988 e 1998. Nela, o diretor se apropria de sequências famosas e obscuras do cinema e realiza uma longa análise da estética cinematográfica e de sua significação histórica.

No contexto latino-americano, outro diretor que seguiu Vertov dentro do contexto político onde os grupos franceses foram desenvolvidos foi o cubano Santiago Álvarez. Apesar de menos conhecido internacionalmente do que Marker ou Vertov, Álvarez produziu filmes fundamentais para o *found footage*. Após um tempo vivendo nos Estados Unidos, Álvarez volta a Cuba após o início da II Guerra Mundial. Nesse momento começa a trabalhar em um jornal e aprende a classificar música, organizando arquivos que foram utilizados durante muitos anos em novelas radiofônicas e televisivas do país. Com o início da revolução comunista, é chamado por Alfredo Guevara para coordenar o *Noticiero ICAIC Latinoamericano* e a partir disso começa também a produzir filmes documentais. Dentro da sua obra,

constituída de mais de uma centena de noticiários e documentários, destacam-se os filmes *Now* (1965), *Hanoi, Martes 13* (1967), *L.B.J* (1968), *79 Primaveras* (1969) e *El Tigre Saltó y Mató, Pero Morirá, Morirá* (1973).

Álvarez percebeu a identificação com Dziga Vertov após precisar dar uma aula sobre cinema e descobrir a obra do diretor. Em entrevista para o DVD com a antologia dos seus filmes organizado pelo ICAIC, afirma que os mesmos eram roteirizados na mesa de montagem e que acreditava que a sua montagem se identificava com a de Vertov devido ao contexto comum de realização a ambos: a revolução comunista vivida por Vertov na União Soviética, que se seguiria anos depois na Cuba habitada por Álvarez.

Outro ponto no qual se conecta a Vertov e se diferencia de Godard e de Marker na realização cinematográfica diz respeito ao fato de prescindir da narração em muitas de suas obras. Mesmo optando pelo comentário em suas obras, Godard e Marker não utilizam dessa ferramenta da mesma maneira em que a mesma é utilizada em documentários tradicionais:

A função da voz em uma tradição francesa ancorada no filme ensaio não apresenta nenhuma relação com a clássica “Voz de Deus”, não podendo ser comparada aos documentários propagandísticos e didáticos nascidos através da influência Griessoniana, como prevalece até os dias atuais nos documentários televisivos (BLÜMLINGER, 2009: 59).

Definidas as distinções, iremos analisar mais detidamente *Now*, filme realizado com imagens de todas as partes, que segundo Ortega é, junto a *L.B.J.*, “a epítome dos efeitos *collagísticos* gerados não tanto pela montagem de materiais absolutamente heterogêneos, mas pela trucagem e outros instrumentos ópticos operando sobre eles” (ORTEGA, 2008: 118). No curta-metragem de aproximadamente 6 minutos, o ritmo da montagem e da respiração fílmica seguem a sonoridade e têm como base uma frequentemente “simulação” de movimento sobre as imagens que são, em grande parte, estáticas.



Figura 1: *Now*, Santiago Álvarez



Figura 2: *Now*, Santiago Álvarez

Figura 3: *Now*, Santiago ÁlvarezFigura 4: *Now*, Santiago Álvarez

Como observamos nos *frames* acima, a simulação de movimento é gerada através do esfumaçamento de algumas partes do quadro e destaque de outras. Tendo como acompanhamento sonoro a canção *Hava Nagila*, interpretada por Lena Horne e proibida nos Estados Unidos durante a década de 1960, *Now* é montado de forma a, através da fragmentação fotográfica, refletir sobre a polissemia imagética. A montagem, os elementos de choque e as repentinas aparições de cenas captadas em movimento, adicionadas à sonoridade, tinham como objetivo fixar a atenção do espectador na tela e, através de movimentos repentinos conclamar os mesmos à ação política.

O filme, assim, calcula seus efeitos de choque e agitação em consonância com sua vocação de chamado à ação imediata condensada nessa última violência física sobre a tela com que termina o filme: a inscrição da palavra NOW sobre branco com as balas da metralhadora (ORTEGA, 2008: 118 e 119).

Esse viés político influenciado por Dziga Vertov e reinterpretado no contexto das lutas políticas dos anos sessenta e setenta foi também influenciador de grupos americanos como o NEWSREEL e esteve presente na obra de cineastas como Fernando Solanas, que utilizou a colagem e os efeitos de choque advindos dessa técnica em *La Hora de los Hornos* (1968). Além disso, mesmo em outros contextos, o que percebemos nesses primeiros exemplos é o desafio a uma visão clássica de documentário. Esse perfil focado não no didatismo, mas na possibilidade expressiva do som e da imagem posiciona tais filmes em um lugar limítrofe dentro do *found footage*. Com exceção do citado *La Hora de los Hornos*, as demais obras aqui analisadas fazem parte de um perfil que vem sendo redescoberto pelo museu, que compra e exhibe esses filmes como objetos artísticos. Isso é perceptível tanto na obra de Godard, com a exibição de *Je vous salue Sarajevo* (1993), na Bienal Internacional de São Paulo como na obra de Marker, espalhada em museus de

diversos locais do mundo. De acordo com Jane de Almeida:

Os movimentos econômicos materiais do cinema e das artes plásticas são contrários. Enquanto o cinema custa muito e é vendido a preço baixo, as artes plásticas custam geralmente muito pouco e são vendidas a alto preço. Nesse sentido, os filmes do Grupo (Dziga Vertov) acompanham a arte contemporânea, ao utilizar ao máximo o material cotidiano daquilo que estava ali presente, em lugar de propor o acabamento cuidado que é exigido cada vez mais intensamente pelo cinema (ALMEIDA, 2005: 12).

A influência da vanguarda russa no *found footage* teve como foco, em um primeiro momento, filmes mais próximos ao formato documental. Tal estética, porém, vem passando por aberturas e confluências que possibilitariam a utilização de uma linguagem mais subjetiva e partidária, questionando inclusive a possibilidade de veracidade dentro da representação imagética. Acreditamos que esse perfil adquirido posteriormente teria sido responsável pelo tardio apadrinhamento da técnica por parte de Vertov, em detrimento de uma utilização mais identificada com o desenvolvimento do *found footage* como iniciado por Esfir Shub, mais formal e focado antes no conteúdo imagético do que no ritmo imposto à imagem através da montagem.

2.2 Colagem e apropriação: a influência de Joseph Cornell

Além da vertente documental, percebemos também outro viés seguido pelo *found footage* na sua fase seminal: o experimental. A principal diferença entre os dois métodos diz respeito principalmente à sua forma de comunicação. Enquanto o documentário tem como matéria prima de análise o discurso, o cinema experimental tem como foco primeiro a materialidade.

O primeiro expoente desse grupo foi *Rose Hobart*, de Joseph Cornell (1936), montado com imagens reeditadas de *East of Borneo*, (1931, Direção: George Melford), protagonizado pela atriz homônima. Na trilha sonora, Cornell utilizou músicas do disco “Férias no Brasil”, de Nestor Amaral, que foram encontradas pelo diretor em um brechó.

A primeira projeção, no *Julian Levy's New York City Gallery*, ocorreu em 1936 em um programa intitulado *Goofy Nwesreels*, bem próxima à primeira exibição surrealista no Museu de Arte Moderna de Nova York. O evento teve a presença de Salvador Dalí, que ficou indignado com o filme. Segundo Sitney:

Salvador Dalí tornou-se muito rancoroso e violento na Julien Levy Gallery quando viu *Rose Hobart*. Gala Dalí se desculpou posteriormente a Cornell pelo seu marido, explicando que Dalí acreditava que Cornell tinha roubado idéias sobre a qual tinha pensado sobre, porém nunca executado (SITNEY, 1980: 77).

Tal reação deixou Cornell apreensivo em relação à exibição do seu trabalho, o que influenciou na sua relutância em exibi-lo nos anos seguintes. *Rose Hobart*, ao mesmo tempo em que homenageia a atriz por quem Cornell desenvolveu certa fixação, cria um ambiente onírico e ritmado que subverte, através da ordem escolhida para a exibição das cenas, trilha sonora e repetição de movimentos, as normas do cinema clássico ao se utilizar da matéria prima por ele produzida. Toda a narrativa foi eliminada e a figura da atriz aumentada, em um trabalho que resgata da “*mise-en-scène* patentemente artificial, dos personagens estereotipados e dos clichés narrativos de *East of Borneo*, a misteriosa *allure* - a aura - da imagem de Hobart” (WEES, 2002: 8).

A exibição de *Rose Hobart* também lhe aproximou mais das instalações artísticas do que do padrão de projeção cinematográfica focado na passividade e entrega total do espectador à sala escura do cinema. O filme vinha acompanhado de um vidro azul colocado entre a tela e o público com o intuito de modificar a coloração da imagem, fornecendo-lhe um tom violeta. A adição deste material oferece ao filme um aspecto reflexivo, ao deixar claro o artifício usado para que a coloração pretendida fosse adquirida. Além desse artifício, o projetor foi programado para exibição em 16 *frames* por segundo, simulando a velocidade de projeção dos filmes do cinema silencioso.

Nessa obra a edição aparece em primeiro plano, subvertendo ordens de aparição de personagens e gerado impactos não óbvios em sua recepção. Menos importante do que a narrativa é o personagem criado pelo cinema através da imagem gerada pela câmera. Para que este se sobressaia, todos os outros elementos têm a sua força atenuada.

Além de uma realização cinematográfica, *Rose Hobart* pode ser visto como uma instalação artística que usou o cinema como matéria prima para uma remixagem. Nele, a relação com a imagem cinematográfica acontece de maneira ambígua, pois ao mesmo tempo em que critica implicitamente os formatos narrativos e a capacidade de projetar, através da tela, uma figura, que aumenta em relação ao

cotidiano por essa projeção, reitera o papel superior adquirido por essa figura e se entrega ao seu poder.

Ainda focados na montagem enquanto ação capaz de gerar associações diversas, temos o exemplo de *A Movie* (1958, direção: Bruce Conner). Associado a *Rose Hobart* por vários autores como um dos filmes da fase seminal do *found footage*. Sua edição destaca o efeito resultante da associação das sequências utilizadas, em detrimento de uma determinada origem institucional, documental ou midiática da imagem apropriada. Afastados do cinema de compilação, tais filmes "estabelecem os parâmetros chave do cinema de *found footage*" (DANKS, 2006: 246).

Em *A Movie*, são incorporadas "uma variedade de sequências retiradas de documentos de viagem, jornais cinematográficos, séries Hollywoodianas da década de 1930 e elementos normalmente camuflados pelos projeccionistas como os comandos de contagem regressiva" (DANKS, 2006: 247). Através da montagem de materiais de distintas origens e características, são geradas associações diversas por parte da recepção fílmica, além da manutenção da atenção por parte do espectador, que não espera automaticamente a próxima sequência que será projetada, assim como os seus efeitos. Um exemplo desse processo pode ser melhor observado na explicação fornecida na citação abaixo:

Cavalos galopando de um filme de velho oeste, elefantes de carga, trens em alta velocidade, corridas e tanques, tudo na base da combinação e oposição das direções do quadro. (...) filmagens de desastres marítimos, acidentes de esqui aquático, (...) e a colisão de um avião, e uma explosão atômica combinada com uma das sequências mais famosas do filme de um periscópio de um submarino colado à imagem de *pinup* enfeitada (uma sequência que explicitamente endereça a escopofilia do espetáculo cinemático) (RUSSEL, 1999: 247).

O filme analisa, através da influência da imagem cinematográfica e da então nova mídia, a televisão, a diversidade de imagens às quais nos vemos crescentemente rodeados. *A Movie* tem como foco a edição, a utilização de créditos insistentes de abertura e final (*The End* e *A Film by Bruce Conner*) no meio das sequências e a construção de uma relação dinâmica entre montagens associativas e construção sonora, proveniente da música *Pines of Rome*, 1952, de Ottorino Respighi. (DANKS, 2006: 249)

Tais características fariam com que *A Movie* fosse considerado por muitos autores como Michael Atkinson, reiterado por Adrian Danks, o responsável pelo

início do *found footage*. Catherine Russel, afirma que: “para todas as contas, Bruce Conner é o motor primário do *found footage*” (RUSSEL, 1999: 246).

Entre as obras realizadas após *A Movie* e *Rose Hobart* que, apesar de apresentarem particularidades próprias, conectam-se fortemente a estes filmes, temos *Tom, Tom, The Piper's Son* (Dir. Ken Jacobs, 1969-1971), construído “através de outro filme realizado em 1905, e inventando uma forma sintética de montagem no processo” (CHODOROV, 2000: 27). *Tom, Tom...*, apesar de seguir um viés mais estruturalista e problematizar em si a apropriação de filmes primitivos, também apresenta como força estética a recriação através de técnicas de montagem. Além disso, podemos pensar em *Report*, também de Conner (1967) e *Perfect Film* (Dir. Ken Jacobs, 1986), como obras que apresentam conexão com os filmes apontados.

Perfect Film é composto por “entrevistas não editadas (...) e outros materiais garimpados de noticiários televisivos sobre o assassinato de Malcon X (WEES, 1993: 5). Assim como *A Movie*, apresenta imagens midiáticas facilmente reconhecíveis devido ao contexto em que foram produzidas, porém sem o uso da edição de maneira tão evidentemente associada ao conceito de colagem.

Report mostra cenas do presidente Keneddy enquanto adiciona uma montagem com banda sonora apropriada do rádio. Dessa maneira, Conner e Jacobs podem ser reconhecidos como os dois principais artistas norte-americanos que estimularam a produção de filmes experimentais em *found footage*.

A apropriação e a montagem são, portanto, elementos essenciais para a realização de filmes em *found footage*. Nas obras analisadas nesse capítulo, observamos que questões como o direito de autor e a confluência tecnológica não estão presentes e isso se deve unicamente ao fato de que esses debates iniciaram-se recentemente. Junto a isso, conceitos como a memória e o arquivo adquiriram um espaço de debate que já podia ser percebido na primeira metade do século XX. Essas questões, que permeiam e fundamentam a seguinte pesquisa, serão delineadas a partir da releitura realizada, partindo da premissa de que a questão do excesso imagético, mesmo que ainda não debatida tão fortemente na primeira metade do século XX, mostrava-se urgente praticamente desde a invenção das imagens técnicas.

2.3 *Found footage* e memória

Nas obras seminais do *found footage*, duas questões principais se apresentam: a sua relação com os conceitos de memória e de arquivo. A memória é o dado que complementa as imagens apropriadas e a sua releitura, uma forma de desafiar conceitos de linearidade histórica e de desestabilizar o arquivo enquanto instituição.

A urgência desses temas, diz respeito principalmente ao fato de que, durante o século XX, formas distintas de captação da imagem desenvolveram-se, oferecendo possibilidades de acesso a eventos passados até então praticamente inexistentes. Como pensar, então, na representação mnemônica desse século sem levar em conta esse aspecto? Entre os estudiosos do tema, nos chamam atenção em um primeiro momento os estudos de Henri Bergson. Mesmo que tenhamos hoje a perspectiva de autores que trabalham com o tema da memória levando em conta aspectos como o seu registro através das mídias, acreditamos que a sua perspectiva – focada antes no corpo como repositório mnemônico – deve ser aqui exposta.

Através do estudo da obra de Bergson, Giles Deleuze propõe que a pergunta “Onde se conservam as lembranças?” (DELEUZE, 1987: 54), implica uma falsa questão, pois as mesmas não são conservadas em nenhum lugar. Fazendo parte da subjetividade, a lembrança não pode ser localizada dentro do cérebro, que “está por completo sobre a linha da objetividade” (DELEUZE, 1987: 54). Dessa forma, “a lembrança, portanto, se conserva em si mesma” (DELEUZE, 1987: 54).

Porém, seria a lembrança algo puramente fabricado e guardado no cérebro ou poderíamos afirmar, com base no acervo imagético formado em mais de 100 anos que tais lembranças podem ser, também, evocadas (e de certa maneira, formadas) pela imagem técnica? Não teríamos também, na contemporaneidade, a nossa formação mnemônica atravessada por essas representações e registros?

O cérebro, enquanto local supostamente objetivo de armazenamento da lembrança conta, no momento atual, com depósitos externos onde essa lembrança pode ser depositada. Tais depósitos fariam da memória não mais algo puramente buscado dentro do corpo humano, mas algo passível de mediação, multiplicando o

seu acesso. A guarda da imagem (enquanto memória) e o seu arquivamento, possibilitada desde os primeiros registros históricos escritos ou narrados, ganharia cotidianamente mais dispositivos de arquivamento. E a imagem, além de elemento capaz de transportar essa memória para outras gerações, formaria também lembranças através de cenas e formas de vivência possibilitadas apenas pelo seu registro e para ele encenadas.

Mas agora voltando ao corpo enquanto recipiente primeiro de guarda e seleção mnemônica, Henri Bergson afirma que:

No que diz respeito à memória, o papel do corpo não é armazenar as lembranças, mas simplesmente escolher, para trazê-la à consciência distinta graças à eficácia real que lhe confere, a lembrança útil, aquela que completará e esclarecerá a situação presente em vista da ação final (BERGSON, 1999: 209).

Ao debater sobre o papel do corpo na seleção das lembranças, Bergson fala sobre a consciência, necessária para a operação de tal escolha. No primeiro capítulo de *Matéria e Memória*, o autor distingue, segundo Deleuze (1987: 52), cinco aspectos da subjetividade, os três primeiros, *subjetividade-necessidade*, *subjetividade-cérebro* e *subjetividade-afecção* se referem, respectivamente à brecha aberta pela necessidade, que “retém do objeto tudo aquilo que lhe interessa, deixando passar o resto” (DELEUZE, 1987: 52); à escolha do objeto que corresponde às nossas necessidades e, por fim, ao momento da dor, caracterizado pela imobilidade de um papel puramente receptivo. Os dois primeiros aspectos pertencem à linha objetiva, “pois um se contenta em subtrair algo do objeto e o outro em instaurar uma zona de indeterminação” (DELEUZE, 1987: 53). No caso da afecção, existe um cruzamento entre as duas linhas, enquanto os dois passos seguintes, a *subjetividade-lembrança* e a *subjetividade-contração*, correspondem à linha subjetiva. Os dois últimos aspectos seriam relativos à memória, pois a lembrança seria “mais do que algo que preenche a separação” (DELEUZE, 1987: 53), ao passo que a contração faria nascer a qualidade.

Através de tais divisões Bergson conceitua as formas de atuação da memória e as relações entre o corpo e o espírito. Para ele, a memória seria a “síntese do passado e do presente com vistas ao futuro” (BERGSON, 1999: 259).

De acordo a releitura de Sutton acerca da obra de Bergson, poderíamos entender esse movimento da seguinte maneira:

Outra forma de entender a contração na memória é através da experiência do caos no presente – o paradoxo do passado e futuro que isso parece representar. Nossa memória é, portanto, sempre focada na nossa própria localização no presente, rememorando todo passado relevante, e predizendo todos os possíveis futuros sempre no senso mais banal e simples. Nós criamos imagens de nós mesmos no presente, nossas identidades criadas pela organização da lembrança e da imaginação (SUTTON, 2009: 35 e 36).

Para Sutton, o passado, de onde partiríamos ao realizar as construções mnemônicas, “continua a crescer enquanto as mudanças perduram” (SUTTON, 2009: 35), funcionando como uma espécie de imagem virtual que coexiste com o presente e o rememora. Tal construção, porém, não tem a capacidade de modificar o passado, pois o presente “não é, mas atua. Seu elemento próprio não é o ser, mas o ativo e o útil. Do passado, pelo contrário, podemos dizer que deixou de atuar ou de ser útil. Mas não deixou de ser” (DELEUZE, 1987: 55). O que se modifica de acordo com a releitura de Deleuze da obra de Bergson, portanto, é a percepção e a aplicação que fazemos do passado no passado, por atuar, o presente reinterpreta o passado, não podendo, porém, modifica-lo.

Se pensarmos no passado como algo que aconteceu e não volta mais, a modificação torna-se impossível, porém se pensarmos no passado não através da ação, mas da narração desta ação, este não para de se reconstruir. Dessa maneira, pretendemos abarcar a memória em confluência direta com um determinado conceito de representação histórica aplicado ao cinema e pensar no papel da imagem tecnológica enquanto elemento de rememoração histórica. Para isso, pensaremos na memória enquanto produção e construção corporal relativa ao corpo e ao espírito, como conceituado por Bergson, porém a distinção acerca da imagem e da imagem tecnológica faz-se necessária nesse momento devido ao espaço que esse conceito ocupa na obra do autor. Para ele a matéria é um conjunto de imagens e por imagem ele compreende “uma certa existência que é mais do que aquilo que o idealista chama uma representação, porém menos do que aquilo que o realista chama uma coisa – uma existência situada a meio caminho entre a ‘coisa’ e a ‘representação’” (BERGSON, 1999: 1, 2). Segundo o autor, a aparência da matéria seria baseada em “estados constitutivos de uma existência independente da nossa. Portanto, para o senso comum, o objeto existe nele mesmo e, por outro lado, o objeto é a imagem dele mesmo tal como a percebemos: é uma imagem, mas uma imagem que existe em si” (BERGSON, 1999: 2).

Para Vilém Flusser, a imagem é uma “superfície significativa na qual as ideias se inter-relacionam magicamente” (FLUSSER, 1985: 5), ao passo que a imagem técnica pode ser definida como uma “imagem produzida por aparelho” (FLUSSER, 1985: 5).

Se unirmos os conceitos de ambos os autores acerca da imagem, podemos chegar a uma conclusão acerca de como esse conceito será utilizado nesse estudo. Tendo como base que toda matéria é uma imagem e que a imagem é um local de relações mágicas, concluímos que esse exterior ilusório é resultado justamente dessas organizações, representadas por estruturas diversas que informam ao senso comum acerca da matéria vivida. A imagem técnica, enquanto elemento produzido por aparelho, teria a capacidade de multiplicar esse mundo, funcionando como uma superfície de pode ser investigada de diversas formas e a partir de distintas direções ou ordens de aparição. Dessa maneira, lidamos com o registro de um mundo também formado por imagens - por interações mágicas entre os elementos materiais – e o seu registro representa um elemento adicional às formas de relação entre o espaço vivido. Isso abre espaço para distintas formas de percepção, ancoradas tanto no aumento da crença em relação ao espaço físico quanto em sua relativização, pois este estaria de certa forma cada vez mais presente enquanto imagem técnica.

De acordo com essa premissa, o corpo humano enquanto depositário e receptor de memórias e lembranças, compartilharia os arquivamentos e interpretações mnemônicas com a produção maquímica. A partir desse compartilhamento, pensamos na tecnologia enquanto elemento central de transmissão da memória na contemporaneidade. O corpo sente e percebe as ações em seu momento presente, gerando, a partir disso, memórias. Ele também pode funcionar como vestígio, seja ele fóssil, vivo ou registrado através das tecnologias: pela escrita, desenho, fotografia ou imagem em movimento. Refletindo acerca dessa explanação, pensaremos na imagem tecnológica enquanto elemento capaz de arquivar, gerar e compartilhar memórias produzidas pelo corpo - assim como memórias produzidas e ocasionadas pela experiência do corpo humano com a máquina. Essa imagem é dotada também de uma forma que pode ser temporalmente localizada.

O corpo sente e vive através do pensamento, da percepção, da rememoração, da memória e de diversos outros elementos. Esse corpo, porém, só atua conscientemente enquanto vivo e muitas das reflexões por si geradas são perdidas no próprio momento de sua concepção e jamais desenvolvidas ou mesmo acessadas racionalmente. Nesse ponto, reagimos muitas vezes como os animais inferiores, aprendendo não apenas através da reflexão e da consciência do nosso corpo no mundo, mas sim através do contato direto e simples com outros elementos.

O registro fotográfico e principalmente videográfico nos oferecem um contato quase físico com o passado, através do registro de corpos, vozes e movimentos. O passado, portanto, não deixa simplesmente de ser enquanto imagem, ele ainda atua e se modifica através da imagem, nos colocando em um momento anacrônico capaz de produzir temporalidades simultâneas. O que tais registros nos oferecem, porém, é um novo tipo de plasticidade, ligada, através da natureza indexical do filme, capaz de “documenta(r) o tempo do seu referente” (HABIB, 2006: 123) a um tempo e rememorada a partir de outro. Essa documentação gera, através de novos usos, leituras presentes. Dessa forma, as relações e pertencimento temporais tornam-se anacrônicos.

Apesar de supostamente ter deixado de ser, o passado não é apenas repensado pelo *found footage* quando o mesmo se apropria de imagens. Os usos desse passado não são apenas simbólicos e claramente definidos como algo pertencente a um outro tempo. O passado, em grande parte dos filmes estudados, não é apenas ilustrado: mas apropriado a partir do presente e atualizado. Tais imagens, portanto, tornam-se, também, presente. Para Didi-Huberman:

Diante de uma imagem – tão antiga quanto seja -, o presente não cessa jamais de se reconfigurar (...). Diante de uma imagem, temos humildemente que reconhecer o seguinte: que provavelmente ela nos sobreviverá, que diante dela somos o elemento frágil, o elemento de passagem e que diante de nós ela é o elemento de futuro, o elemento da duração. A imagem frequentemente tem mais de memória e de porvir do que o ser que a olha (DIDI-HUBERMAN, 2000: 32).

Pensando na imagem enquanto elemento capaz de reconfigurar as temporalidades e trazer o passado para o presente, reconfigurando-o indefinidamente, partimos desse pressuposto ao afirmar que: não é o passado que se encontra enquanto elemento estático, e sim a reflexão humana que se faz dele. A sua narrativização e reinvenção através da imagem tecnológica não só é possível,

como faz parte de sua constituição.

Para Walter Benjamin, “articular historicamente o passado não significa conhecê-lo ‘como ele de fato foi’. Significa apropriar-se de uma reminiscência, tal como ela relampeja no momento de perigo” (BENJAMIN, 1987: 224). Dessa maneira, a reconstrução acontece através de negociações, que refletem o momento passado de acordo com ansiedades dispostas no momento de sua retomada.

Tomemos o exemplo de “A queda da Dinastia Romanov”. Quando Schub apropria-se das sequências czaristas e subverte o seu teor, não nos oferece apenas uma releitura: mas uma nova narrativa. A imagem técnica, em sua polissemia, permite essa atualização.

As nossas negociações com o passado, operadas através da memória e das nossas necessidades presentes, ocorrem, segundo Bergson, através da metáfora do cone invertido. Tal cone seria constituído por uma base AB, que:

Assentada no passado, permanece imóvel enquanto o vértice S, que figura a todo momento o meu presente, avança sem cessar, e sem cessar também toca o plano móvel P de minha representação atual do universo. Em S concentra-se a imagem do corpo; e, fazendo parte do plano P, essa imagem limita-se a receber e a devolver as ações emanadas de todas as imagens de que se compõe o plano (BERGSON, 1999: 178).

A teoria do cone invertido representa a negociação entre o passado e o presente, não acontecendo, porém, de maneira uniforme e trabalhando em níveis variados e em divisões dentro das áreas do passado e do presente de acordo com a ação operada no momento. Dessa maneira, as formas como o corpo humano acessa a memória podem modificar-se de acordo com o chamado do presente em direção ao passado.

A memória provém também de negociações que não são apenas pessoais, porém coletivas. As práticas mnemônicas podem ocorrer de diversas formas, sejam elas pessoais, sociais ou históricas. Para o *found footage*, porém, tais elementos se confundem, pois o acesso à memória acontece através da mediação, tornando-a tanto em sua fruição quanto em sua produção essencialmente coletiva.

Para Maurice Halbwachs: “nossas lembranças permanecem coletivas e nos são lembradas por outros, ainda que se trate de eventos em que somente nós estivemos envolvidos e objetos que somente nós vimos” (HALBWACHS, 2006: 30). Isso acontece, segundo o autor, porque a solidão absoluta não seria possível e sempre compartilhamos lembranças com contextos sociais, por sermos seres

sociais e condicionados a determinadas ações devido aos grupos com os quais nos relacionamos. Tal aplicação faz sentido para a nossa tese devido ao fato de que as imagens utilizadas pelo *found footage* remetem de alguma maneira a um passado comum a pelo menos alguns grupos. Seu reconhecimento e localização originária, também ocorrem a partir de experiências coletivas, tornando a fruição algo que vai além do acesso individual.

A memória, elemento chave de uma época iniciada pelo menos desde as duas últimas décadas do século XX, encontra-se fortemente depositada em materiais mediados, em sua maioria fotografias, filmes ou registros sonoros. Tais objetos, porém, não são “memória; eles são mediados através da construção de blocos que nós moldamos no processo de rememoração” (DIJCK, 2007: 24). O que esses objetos operam é a evocação de uma reminiscência, indicando, através da sua retomada, práticas sociais correntes no momento de sua constituição. Tais objetos tornam-se, portanto, arquivos mnemônicos e ajudam o corpo a se relocalizar mnemônicamente através do contato com os mesmos.

Em termos históricos, o acesso a elementos mediados dispersos e múltiplos abre as perspectivas de análise, abarcando não apenas as versões oficiais da história, mas também seus aspectos mais subjetivos. Mesmo que não seja a ideia chave do *found footage* rever a história, principalmente pelo fato deste campo de estudo não abarcar o cinema enquanto documento, ele funciona de uma forma meta-histórica, embaralhando e criando novos fatos e criticando narrativas às quais somos submetidos.

O cinema de *found footage* é uma forma metahistórica que comenta discursos culturais e padrões narrativos dentro da história. Quer selecionando através de detritos da mídia de massa ou redefinindo (através do processamento da imagem e da impressão ótica) o novo pelo familiar, o artista que produz filmes em *found footage* investiga criticamente a história oculta sobre a imagem, discursivamente incorporada à sua história e à sua produção, circulação e consumo (ZYRD, 2003: 42).

Essa crítica abre o campo histórico, mesmo que através de fontes não oficiais, à análise. O que nos é passado enquanto história, pelo menos nos últimos mais de 100 anos, desde a exibição de noticiários no cinema, até o advento da televisão e, ultimamente, da Internet, não ocorre mais apenas através de fontes oficiais de saber, mas também a partir de fontes informativas e da mídia em geral. E em grande parte, o que o *found footage* faz é analisar imagens midiáticas através de

tecnologias distintas e enfrentar, através delas, as informações que nos são fornecidas. Isso não significa o fim da história, mas um abalo às instituições de saber responsáveis pela transmissão de suas versões oficiais.

As criações humanas atuais organizam-se em torno das tecnologias desenvolvidas e sofrem as consequências de suas criações. Nossas formas de sociabilidade, cada vez mais, são resultado dos inventos tecnológicos aos quais somos submetidos e adaptam-se a essas novas realidades. Devido a isso, em termos de inventos acerca do registro imagético, lidamos com arquivos crescentes e pensar sobre o que devemos fazer com eles torna-se necessário.

Para Andreas Huyssen: "a dificuldade da conjuntura atual é pensar a memória e a amnésia juntas, em vez de simplesmente opô-las" (HUYSSSEN, 1996: 17). Ao falar dos excessos mnemônicos gerados pela tentativa de reflexão acerca de um século capaz de tantas atrocidades quanto o século XX, Andreas Huyssen escreve a citação acima e concordamos que, uma das possibilidades - ou talvez a única - de pensar o futuro é tentar equilibrar essa dicotomia, voltando ao passado quando necessário e lhe dispensando quando oportuno.

No caso do *found footage* essa tentativa aconteceria a partir principalmente da reciclagem. Com o excesso de inovações e de arquivos, podemos, após tantos avanços, criar com base no que já temos, realizando, a partir disso, uma ação historicamente reflexiva – além de economicamente desestabilizadora. Essa criação seria uma maneira retroativa de refletir acerca das mudanças cotidianas operadas devido ao crescente contato que temos com o excesso de imagens na contemporaneidade.

As distâncias compressas e os arquivos mediados de acesso à memória apresentam um contato com a criação até então impensado e as técnicas de reprodução agem de forma a que o arquivo original, mesmo que milhões de vezes reproduzido e modificado possa manter-se, ainda, em grande parte dos casos, em sua integridade primeira. O que isso diz a respeito do corpo, esse depositário da memória, passível de lembranças e rememoração – e, portanto, de complexificação diante do vivido? Ele multiplica as possibilidades de acesso à sua representação. O passado, portanto, quando aplicado à imagem técnica, deixa de ser um elemento estático e algo que não mais atua. Através de diversas maneiras, ele sobrevive

tornando-se presente e reconfigurando ao mesmo tempo o seu referente original. E o que tal multiplicação faz é complexificar e subjetivar as representações históricas.

A partir desse contexto, Beatriz Sarlo afirma que vivemos em um mundo nunca antes tão repleto de memórias e ao mesmo tempo somos acusados de amnésia. (SARLO, 2007: 12). Tal acusação seria relativa não apenas à amnésia, mas sim à crescente velocidade dos processos que vivemos no momento contemporâneo. Essa pretensa amnésia geraria um culto à memória e abriria espaço para novas possibilidades de interpretação mnemônica e de lugares de poder (arquivos, museus, entre outros) dedicados à manutenção e guarda dos mais diversos tipos de memória. Devido a isso, pensamos que os excessos gerados por tal produção não são um problema recente, mas tomaram proporções maiores dentro do debate acadêmico e cultural devido ao constante crescimento do fenômeno. Essa “amnésia” da qual somos acusados, que poderia ser justificada em grande parte pelo constante esquecimento causado pelo aceleração informacional (apagamento necessário para o surgimento de novos espaços de memória), estaria sendo compensada pela maior atenção à necessidade de sua guarda oficial.

A sua guarda trata muitas vezes de uma estabilização de sentido, movimento contrário à rememoração humana, repleta de falhas e em constante atualização das suas percepções devido às experiências sofridas. Assim como caminham juntos, os conceitos de memória e de arquivo podem ser vistos em grande parte como opostos, pela dinâmica de um *versus* a suposta estaticidade do outro.

2.4 Arquivo e memória

Mais estável do que o corpo, o arquivo representa um espaço oficial dedicado à guarda da memória ao mesmo tempo em que trabalha de forma oposta a ela. A oposição ocorre, principalmente pelo fato de que o arquivo, além de local de guarda é também o lugar onde ocorre o “desfalecimento originário dessa memória” (DERRIDA, 2001: 19). No livro *Mal de arquivo*, Derrida questiona o conceito de arquivo, como detentor da verdade e responsável pela luta contra o esquecimento (DERRIDA, 2001: 26), pois para o autor, a própria constituição do arquivo leva a um apagamento dos seus traços, apagamento esse necessário à sua guarda. Tal

apagamento pode ser percebido também dentro do museu, que ao manter e nos oferecer objetos restaurados nos fornece uma visão acerca do seu primeiro aspecto: mas apaga o tempo ali operado e lhe isola da vida, congelando-o.

No início do livro, Derrida se dedica a esclarecer as significações em torno do termo para elaborar um conceito de arquivo. Arquivo vem do “*arkheîon* grego: inicialmente uma casa, um domicílio, um endereço, a residência dos magistrados superiores, os *arcontes*, aqueles que comandavam” (DERRIDA, 2001: 12). Esses cidadãos representavam a lei, sendo responsáveis pela segurança dos arquivos e pela sua interpretação.

O mérito do arquivo se mostra, portanto, inerente a essa colocação. A autorização para interpretar tais arquivos ditava relações de poder, porém, para além da interpretação dos mesmos, pensamos também no seu mérito, o que e por que seria digno de transformar-se em arquivo? Digno de interpretação e guarda? O poder dos arcontes, em vida, apresentava-se forte e suas impressões podem ser percebidas até os dias atuais nas entrelinhas históricas. Porém os arquivos, escolhidos e relegados a este lugar, que também era de esquecimento, tinham o poder de sobreviver aos corpos. O arquivo, nesse contexto, é um lugar ao mesmo tempo físico, político e social, local de cultura e construção, de presente, futuro e passado.

Esse local vem apresentando, segundo Sarlo, uma relativização caracterizada pela guinada subjetiva que se caracterizaria, entre outras coisas por um crescente “interesse pelos sujeitos normais” (SARLO, 2007: 16). Essa valorização que se estende ao crescimento da atenção às histórias não oficiais e à multiplicação de narrativas tenta relativizar o local de poder, guarda e interpretação do arquivo, gerando outros lugares de guarda e análise da memória. Esse processo, porém, pode apenas estender esses locais, multiplicando-os.

Essa ação, já em desenvolvimento desde pelo menos a década de 1980 do século XX tem como característica principal, no *found footage*, a apropriação de *home movies*. Se nas narrativas oficiais encontramos uma tentativa ainda grande de controle em torno do que poderia ou não constituir um arquivo, nos formatos menos tradicionais de narrativas históricas, artísticas e culturais, é crescente a abertura à aceitação do ordinário como documento. Essa abertura não apenas abre o arquivo e

de forma crescente, o museu, à subjetividade das narrativas cotidianas, mas relativiza o poder de tais instituições. Tal relativização seria resultado principalmente da crítica pós-moderna, que para Linda Hutcheon, não é anistórica: "nem desistoricizada, embora questione nossos pressupostos (talvez não admitidos, sobre aquilo que constitui o conhecimento histórico" (HUTCHEON, 1991: 14).

Pensar no audiovisual como forma de documentação histórica é algo que, mesmo diante do crescimento da museificação na vida cotidiana, ainda é visto com desconfiança dentro da perspectiva histórica. Pois o mesmo não tenta ser histórico e sim problematiza a história. Mesmo dentro dos campos documentais mais rigorosos em torno da informação transmitida, é complicado pensar na imagem filmada enquanto documento dotado de pretensa neutralidade devido ao poder de intimidação que a câmera oferece. A câmera em si seria uma admissão da subjetividade, da suspensão do vivido com vias ao registro do momento. A câmera, de certa maneira, imortaliza a ação: mas também a produz pelo simples fato de estar ali presente. Ignorar tal perspectiva e tentar neutralizar seu poder é, até esse ponto, impossível. Mas pensar em eventos gerados pela presença cada vez mais crescente da câmera, algo que deve ser levado em conta.

Para o *found footage*, o diálogo com o arquivo se desenvolve em torno do desafio às instituições de poder, pois, ao mesmo tempo em que salva alguns arquivos e lhes dá um caráter público e possibilidade de acesso e consulta por parte da recepção, questiona constantemente a imagem e lhe oferece um segundo local histórico e temporal. Tal segundo local, não necessariamente apresenta correlação histórica com o primeiro, apesar de impregnado da sua presença, daí a sua principal contradição.

Para o teórico Jacques Rancière, existiria uma escrita muda presente nos objetos e a narrativização dos mesmos teria a capacidade de gerar novas leituras, modificando estatutos e, segundo acreditamos, transformando-a em narrativa e não mais em registro. Para o autor, todos os elementos, do mais grandioso ao mais banal, apresentariam tal escrita muda, inerente a qualquer forma sensível.

Cada um traz consigo, inscritas em estrias e volutas, as marcas de sua história e os signos de sua destinação. A escrita literária se estabelece, assim, como decifração e reescrita dos signos de história escritos nas coisas (RANCIÈRE, 2009: 35).

Ao deter a escrita muda, todos os elementos seriam passíveis de

arquivamento e o local de interpretação, o local de poder, também se esgarça dessa maneira. Se todos os elementos são passíveis de história são, portanto, passíveis de reinvenção, de releitura e de fabulação. E também de a-história através da sua banalização.

Como resposta à banalização, o autor afirma que, “para que o banal entregue seu segredo, ele deve primeiro ser mitologizado” (RANCIÈRE, 2009: 37), e é essa mitologização que se torna tema principal de grande parte do *found footage*. A existência de uma escrita muda localiza todos os arquivos dentro de uma mesma premissa, dotando do mesmo poder de narrativização tanto arquivos de cunho político quanto *home movies*, imagens midiáticas, cinematográficas e vídeos veiculados no You Tube.

Tal característica e a necessidade constante de problematização do *found footage* mostram-se, portanto, crescentes, pois diversas possibilidades se abrem e apontam para o fato de que, mesmo desafiando o arquivo como local de poder essa estética também se vê, na contemporaneidade, negociando com outros arquivos e com os direitos de imagem. Ao mesmo tempo em que colocamos que qualquer elemento pode ser fabulado e até, de certa forma, historicizado, percebemos também que o íntimo e o banal se transformam paulatinamente em bens valiosos, cientes da sua capacidade de prova e da sua função de instrumento de poder.

No atual momento, ainda lidamos com excessos imagéticos suficientes e crescentes devido, principalmente, aos meios de captação digital da imagem, para que a análise de tal estética e o seu debate continuem se desenvolvendo. Dessa maneira, o encontro cede lugar também à busca, tornando cada vez mais frequente a pergunta: porque produzir algo novo se podemos renovar e rever?

3 *FOUND FOOTAGE* E O ARQUIVO – PERSPECTIVAS DE APROPRIAÇÃO

A apropriação da imagem é a primeira etapa do *found footage* e em muitos casos esse percurso complementa o imaginário fílmico. Se dentro do universo analógico esse encontro ocorria pelo contato primeiro com o material físico de guarda fílmica e posteriormente com o seu conteúdo, nos tempos atuais é possível que esse encontro ocorra também na esfera virtual. Em grande parte das narrativas que envolvem o *found footage*, a origem da imagem apropriada é exaltada e observaremos isso na análise dos filmes dos capítulos seguintes. Porém, o que ocorre com as imagens encontradas em arquivos digitais? Quais são as condições para o seu uso e fruição?

Com base no excesso de materiais disponíveis, as fontes de acesso à imagem, assim como a sua catalogação, se ampliam e encontram na Internet um ponto central de compartilhamento desses eventos. Dessa maneira, diferentes formas de disponibilização e distribuição, baseadas em distintas condições de acessibilidade, são propostas.

Dentro dessas propostas, um ponto se mostra relevante: a crescente digitalização dos materiais para facilitar o seu acesso, visualização e reutilização. Lidando com arquivos híbridos, entramos em contato com novas possibilidades relativas à produção fílmica. Nem todos os acessos ao arquivo listados no presente capítulo ocorrerão com base nessa hibridização, alguns já nasceram digitais e outros foram transportados para esse meio, porém em algum ponto da sua distribuição encontramos esse fator híbrido como elemento preponderante.

Ao levantar a questão da hibridização dos arquivos, atentamos para o fato por considerarmos que: “a estrutura técnica do arquivo *arquivante* determina também a estrutura do conteúdo *arquivável* em seu próprio surgimento e em sua relação com o futuro. O arquivamento tanto produz quanto registra o evento” (DERRIDA, 2001: 29). Dessa maneira, o suporte de arquivamento das imagens, por ter como base de compartilhamento o digital, nos oferece um arquivo distinto do seu original. Mesmo que a originalidade não apresente relevância para a nossa investigação, abordamos esse fato porque o formato das imagens interfere nas possibilidades e métodos de edição do material.

Nas iniciativas aqui abordadas, a questão do acesso ao arquivo terá protagonismo, pois é a partir disso que as obras podem ser viabilizadas. Dentro desse universo, investigaremos desde iniciativas que têm como foco o universo dos *home movies* até arquivos virtuais de conteúdo institucional.

Nessas iniciativas, o oficial e o particular se mesclam. Em comum todas apresentam o fato de oferecerem alternativas à difusão de memórias mediadas, além do debate constante com os termos memória e arquivo na era digital. Para Andreas Huyssen:

De certa maneira, portanto, nossa obsessão contemporânea com a memória no presente pode muito bem ser uma indicação de que as nossas maneiras de viver e pensar a própria temporalidade estão passando por mudanças significativas. Isso é sobre o que todo o debate acadêmico sobre história versus memória é subliminarrmente sobre, mas ninguém deveria saber isso apenas por escutar. E ainda, o mais interessante aspecto do debate é o que isso pode predizer sobre a emergência de um novo paradigma do pensamento sobre tempo e espaço, história e geografia no século XXI (HUYSEN, 2003: 4).

Ao falar sobre a presente obsessão com a memória, Huyssen aponta para as mudanças significativas na nossa temporalidade. Estas envolvem, cada vez mais, uma noção de tempo e de presença mediada pela tecnologia. As nossas memórias, agora registradas nos mais diversos meios, passam por distintas formas de esquecimento e nossos artefatos de uso cotidiano, cada vez mais incorpóreos, necessitam de novas soluções para serem salvos.

No século XX, o excesso de registros ocorreu tanto através de meios oficiais quanto particulares. Devido a isso, disponibilizar as imagens deste século é também uma forma de escancarar os seus usos, profanando-as. À investigação acerca dos seus usos primeiros, podemos adicionar a possibilidade de uma nova utilização proposta por essas iniciativas, seja ela passiva, situada na recepção das imagens em outro meio e contexto; ou ativa - ancorada em sua reutilização na criação de novas obras e formas de comunicação.

Acreditamos que a oferta de imagens no contexto aqui analisado gera duas características principais: tanto alarga a perspectiva de autoria, quanto opera como uma tentativa de deslocar e democratizar o acesso ao arquivo. A segundo perspectiva, longe de mostrar-se apenas por um aspecto otimista, pode gerar novos locais de expressão. Dessa maneira, a pluralidade de ações, usos e opiniões, seria - em uma visão apressada e reducionista - a sua principal característica.

Como já afirmamos, um dos motivos principais - senão o motivo principal - de tal disponibilidade é o excesso, além da constante necessidade de arquivamento de memórias mediadas. Devido ao teor informativo de grande parte das imagens, assim como ao aspecto afetivo relativo às iniciativas que têm como base de compartilhamento *home movies*, a perda de função de tais imagens é iminente e o arquivamento, uma tentativa de lhes salvar do esquecimento. Tentativa essa que, se não for aberta a um novo uso pode lhes relegar apenas a um novo local de esquecimento, agora catalogado.

De acordo com Cristine Mello:

A partir do momento em que as imagens parecem saturadas pelo alto grau de entropia em que são disponibilizadas na contemporaneidade, eis que surgem novas formas de potencializá-las. Na medida em que resistem, elas entram num processo de constituição de uma nova ordem sensível (MELLO, 2008: 145).

Diante desse quadro, surge a pergunta: o que fazer com o que já temos? Analisar esses artefatos historicamente ou recriá-los? Novas formas de potencializar essas imagens são também caminhos para a construção de novas ordens sensíveis e ao mesmo tempo, maneiras de pensar nestas imagens como objetos de penhor (DERRIDA, 2001: 31). Pensar no que fazer com as imagens existentes, pois aceitamos que todas detêm valor informativo passível de decodificação, é uma das grandes questões da contemporaneidade e por isso nos ateremos a casos que buscam oferecer às mesmas possibilidades adicionais de ação.

3.1 *The Internet Archive*

Fundado em 1966 e localizado em São Francisco, *The Internet Archive* é uma livraria *online* que oferece acesso permanente aos materiais ali contidos para pesquisadores, professores, estudantes, pessoas com deficiências e para o público em geral. A coleção inclui textos, áudios, imagens em movimento, *softwares* e arquivos de páginas da *web*. Além disso, os materiais apresentam livre acesso e podem ser descarregados sem identificação prévia. O projeto é focado na disponibilização do conteúdo, mais do que em uma curadoria em torno da sua qualidade.

A principal intenção da livraria é a de prevenir a Internet “uma nova mídia com

grande significação histórica – e outros materiais ‘nascidos digitalmente’ de desaparecerem no passado³”. Para isso, se inspira na Biblioteca de Alexandria, que tinha uma cópia de todos os livros do mundo e acabou sendo destruída pelo fogo, levando consigo vários artefatos mnemônicos de toda uma época.

A memória, portanto, aparece como uma questão chave para a compreensão de um meio caracterizado, primeiramente, pela instantaneidade. O acesso a essa memória pretende fornecer às gerações informações de uma época. Nesse projeto, as esferas de saber não são catalogadas por termos valorativos e a possibilidade de acesso apresenta-se plural, tendo como intuito não a posse do artefato físico e sim do conhecimento que o mesmo proporciona. A livraria também transforma em fonte de saber imagens efêmeras, propagandas, arquivos amadores, páginas inativas da *web* e abre espaço para o cotidiano autorrepresentado, quebrando com a idéia de que a história constiu-se apenas de grandes feitos.

Ao analisar a febre histórica da época moderna e as tentativas de transformá-la em uma ciência objetiva, Friedrich Nietzsche, afirmava, em defesa da inserção do cotidiano na análise histórica que "em outras ciências, as generalidades são o mais importante, uma vez que contêm as leis" (NIETZSCHE, 2003: 54). Tais generalidades, de acordo com o filósofo, deixariam de lado os aspectos tidos como menores na história, concentrando-se em fatos grandiosos, objetivamente prováveis e passíveis de narrativização praticamente dramaturgica, gerando o que vimos na primeira metade do século XX: grandes narrativas representadas por grandes homens (NIETZSCHE, 2003: 54). Para o autor, existiriam três modos de pensar na história, através de uma perspectiva monumental, antiquária e crítica:

Se o homem que quer criar algo grandioso precisa efetivamente do passado, então ele se apodera dele por intermédio da história monumental; em contrapartida, quem quer fincar pé no familiar e na veneração do antigo cuida do passado como o historiador antiquário; e somente aquele que tem o peito oprimido por uma necessidade atual e que quer a qualquer preço se livrar do peso em suas costas carece de uma história crítica, isto é, de uma história que julga e condena. (NIETZSCHE: 2003, 25)

Unir esses três tipos de análise histórica e prescindir de alguns em momentos chave seriam, segundo o autor, práticas coerentes do historiador. Para isso, acreditamos que a ampliação de fontes faz-se fundamental, assim como a atenção a

³ <https://archive.org/about/>

diversos tipos de registro. O trabalho do *Internet Archive* aparece como uma perspectiva em torno dessa ampliação, tendo também entre seus intuitos o de modificar o conteúdo da Internet de efêmero para o de artefato durável, documentando e catalogando informações para acesso futuro. Tal ação, nos leva ao debate em torno da profanação das estruturas, pois ao oferecer o saber, as instituições oferecem também possibilidades de reflexão. O arquivo enquanto instituição funciona de maneira a guiar a leitura dos documentos, desembocando, nos dias atuais, em uma atitude museística e engessada em relação à análise e recepção do seu conteúdo. Quebrar a imobilidade museística seria, portanto, oferecer o objeto a um novo uso e não apenas à contemplação. Obviamente não acreditamos que a disponibilização de imagens tecnológicas impedindo o seu uso através da construção de novos vídeos seja simples contemplação, porém afirmamos que possibilidades de profanação são abertas pela iniciativa analisada.

De acordo com Giorgio Agamben, "um simples uso de fato, distinto da propriedade, não existe naturalmente, não é, de modo algum, algo que se possa ter" (AGAMBEN, 2007: 64). No caso do *Internet Archive*, a própria noção de ter - levando em conta um meio que se guia pela velocidade - passa a ser obsoleta e pode, a partir disso, ser combatida. Ao afirmar tal impossibilidade, Agamben abre espaço para outros estados de ação que são resultado do excesso de posses que temos atualmente. Como ter algo que não é palpável e pode ser infinitamente reproduzido? O uso, portanto, passa agora para uma outra esfera, que não é mais a de recepção da informação contida no acervo e sim de intervenção e criação encima de algo já existente. Milhares de *downloads* podem ser realizados através do *Internet Archive* e outros ainda podem ter acesso ao mesmo conteúdo, pois esse é essencialmente reproduzível. Em uma estrutura física, o empréstimo de um material impossibilita seu uso ao próximo, porém na estrutura virtual tal ação é quebrada pela multiplicidade de reproduções possíveis.

Para Vilém Flusser, o valor da fotografia enquanto objeto seria desprezível:

Não tem muito sentido querer possuí-la. Seu valor está na informação que transmite. Com efeito, a fotografia é o primeiro objeto pós-industrial: o valor se transferiu do objeto para a informação. Pós-indústria é precisamente isso: desejar informação e não mais objetos. Não mais possuir e distribuir propriedades (capitalismo ou socialismo). Trata-se de dispor de informações (sociedade informática) (FLUSSER, 1985: 27).

Para o autor, a evidência da decadência do objeto e da sua posse, seriam

mais dificilmente percebidas em um filme ou programa de TV, devido ao fato de que eles tratam-se mais evidentemente de informação. Em um tipo de sociedade onde o valor da informação sobrepõe-se ao valor do objeto – definida por Vilém Flusser como pós-industrial – a profanação se faz possível dentro do espectro de quebra da unicidade de transmissões informativas e isso pode ser observado tanto dentro do *Internet Archive*, que nos fornece fontes diversas de acesso informativo e possibilidades de transformação da informação, quanto através da autorrepresentação que o vídeo possibilita. De qualquer maneira, o que se coloca aqui não é mais apenas o elemento de posse: mas uma reflexão em torno das tecnologias das quais dispomos atualmente.

O arquivo virtual analisa não apenas as informações disponibilizadas, mas também o meio onde elas estão disponíveis. A Internet possibilita ações que até então não conhecíamos e por isso deve ser documentada e investigada.

Acreditamos que muitos filmes, muitas iniciativas artísticas e diversas práticas cotidianas ao apropriarem-se de imagens alheias para a sua realização, podem tanto profanar quando sacralizar o objeto, manter ou deslocar o seu sentido, principalmente em relação ao seu poder histórico ou simbólico. Porém em se tratando dos materiais que a Livraria pretende disponibilizar, tais ações apresentam-se neutralizadas desde a sua concepção. Independentemente das proteções ou pretensões de posse oferecidas aos materiais publicados nesse meio, eles são concebidos para serem, também, assimilados por outras pessoas e os conceitos de profanação e secularização tornam-se obsoletos dentro de uma perspectiva não centralizada, não possível de ser profanada porque já nascida para o uso e para a desconstrução devido à sua assimilação imediata e não valiosa.

O que se profana, aqui, são a centralidade do saber e a sua propriedade. Se um uso distinto da propriedade não existe naturalmente, isso talvez ocorra porque o valor simbólico dessa quebra é algo dificilmente mensurável devido ao excesso de elementos que não precisam ser possuídos, pois operam em uma lógica de excesso e em uma cultura da cópia.

O acervo do projeto engloba vídeos de animação, musicais, vídeos esportivos, jogos de videogame e materiais televisivos, entre outros. Entre seus

parceiros estão a Livraria do Congresso⁴, os Arquivos Prelinger, “uma coleção privada de filmes educativos, científicos e de propaganda das décadas de 1940 e 1950” (BLÜMLINGER, 2009: 24), o Projeto Gutenberg⁵ e várias livrarias norte-americanas e canadenses. Além disso, o material da Livraria do Congresso já serviu de fonte para artistas como Ken Jacobs e Bill Morrisson para a construção e inspiração de alguns de seus filmes.

A opção por digitalizar e disponibilizar imagens via *web* mostra-se também uma das possibilidades para a salvação e manutenção dos arquivos por instituições como a Livraria do Congresso. Depositário de filmes primitivos em nitrato, a Livraria do Congresso passou e ainda passa por diversas questões relativas ao salvamento das imagens em sua materialidade original e encontra, na digitalização, uma resposta momentânea para esse problema. Para André Habib:

A preservação fílmica não é apenas urgente no sentido de ressuscitar certas perdas (destruição de imagens, fogo, guerras, etc.); ela é diretamente atada à natureza do meio e à breve vida dos filmes em celulóide. Preservação fílmica (armazenamento, análise, digitalização), mesmo em condições ideais, não pode prevenir a decadência ou a degradação do filme (seja em nitrato ou acetato); no melhor dos casos ela pode retardar isso (uma imagem em nitrato devidamente armazenada poderia durar mais de 100 anos), ou deslocar fazendo novas cópias a cada 25 anos (mas as cópias também irão decair, e esta operação é extremamente cara e poderia ser vislumbrada apenas para uma pequena porção de filmes que “valeriam” ser preservados) (HABIBI, 2006: 126).

Dessa maneira, *The Internet Archive* funciona como uma forma de oferecer alguma sobrevida às imagens ali dispostas, através da possibilidade de acesso e reutilização enquanto as preserva em um meio digital. Isso não responde definitivamente a questão da preservação dos materiais originais, mas soluciona provisoriamente o problema relativo ao acesso seu conteúdo.

Essa iniciativa tem como objetivo principal a disponibilização de informações que, em sua grande maioria, foram pensadas para meios instantâneos e feitas por esses mesmos meios. Dentro desse espectro, o *ter* é deslocado da neutralização do uso, pois é múltiplo e a função deslocada da utilidade, pois tais materiais têm a sua serventia instantânea transformada em durável. Piratar o seu acervo torna-se uma perspectiva obsoleta, pois a ele é oferecido ao livre uso. Sem a figura do autor

⁴ Livraria do Congresso: livraria nacional dos Estados Unidos www.loc.gov.

⁵ Projeto Gutenberg: is making ASCII versions of classic literature openly available. www.gutenberg.org

enquanto proprietário que clame pelos seus direitos, a interpretação do arquivo é livre.

De acordo com Roland Barthes, oferecer a um autor um texto seria uma forma de "impor a esse texto um mecanismo de segurança, é dotá-lo de um significado último, é fechar a escrita" (BARTHES, 2004: 4). Abrir a escrita talvez seja uma das tarefas políticas dessa geração, significando um ato de profanação em torno de um saber central e de uma posse que inopere novos usos. Verificar se os métodos de abertura serão mais eficientes do que os métodos de fechamento de arquivo e da informação, é função nossa nos próximos anos. O ter, dentro de um universo tão amplo de possibilidades, assim como o valioso, farão ainda sentido por muito tempo? Diante de possibilidades tão abertas e de tantas mortes preconizadas pela pós-modernidade, em que momento nos situamos? Seria pensar no futuro, de fato, algo tão amedrontador que nos leva a refletir fixamente acerca do passado? Otimistas, pensamos que algumas iniciativas quebram com essa estabilidade e já pensam no futuro de maneira crítica através dos artefatos que temos em mãos.

3.2 *Your lost memories*

Fundado em Barcelona, o projeto nasceu a partir de aficcionados, em sua maioria cineastas, que compravam frequentemente filmes amadores em Super 8 em *flea markets* e lojas de segunda mão. Ao entrar em contato com imagens de casamentos, festas de aniversário, registros de férias e grandes comemorações registradas em celuloide, o grupo decidiu digitalizar os filmes e através da criação do *site* buscar os donos dessas memórias perdidas e lhes devolver o material encontrado. Eles se definem como "algo como um escritório virtual de achados e perdidos"⁶ e dispõem de contribuições provenientes de países como Alemanha, Brasil e México.

Para a digitalização das películas órfãs, contam atualmente com a parceria da produtora *Contrast Audiovisual*, porém não existem mensurações a respeito de algum ganho financeiro direto ou à existência de patrocinadores do projeto.

⁶ Fonte: <http://www.yourlostmemories.com/es/about-us/>

Your Lost Memories funciona como uma crítica histórica, que desconsidera as imagens em movimento e especialmente, aquelas de cunho particular, enquanto artefatos rememorativos. Para isso, têm o afeto enquanto fator principal de estímulo ao projeto. A informação contida na imagem ocupa, aqui, um local equivalente à forma e os corpos presentes nos filmes funcionam como indícios do corpo presente no momento das filmagens.

A proposta de devolver os filmes aos seus donos, que teve sucesso em cinco situações até o momento, gerou além dos arquivos escaneados em versão digital e disponibilizados via *web*, novas imagens das pessoas que receberam esses arquivos, atentando para a circularidade da informação. As cenas, lembradas pelos personagens, lhes colocam em duas posições distintas: a de indivíduos que viveram o momento íntimo do registro, com suas imagens pessoais gravadas no celuloide e a de pessoas públicas, que encenam narrativas em espaços públicos - no caso, a Internet.

A fonte principal de encontro dos filmes em Super 8, o *flea market*, funciona, nesses casos, como local de acesso ao arquivo físico e ao seu dispositivo de armazenamento. Os mesmos são obtidos "cegados", sem possibilidades de acesso à informação ali contida no momento da aquisição, com a sua leitura ocorrendo em um momento posterior. A surpresa ao encontrar os rostos e situações faz parte da aquisição, baseada na aposta em torno do que será encontrado quando a imagem for projetada. O *flea market*, para Nicolas Bourriaud, teria se tornado onipresente para as práticas artísticas contemporâneas devido a algumas razões:

Primeiro, ele representa uma forma coletiva, um infinito conglomerado de renovações desordenadas e proliferadas que não dependem do comando de um único autor: um mercado não é deliberado, ele é uma estrutura unitária composta de múltiplos signos individuais. Segundo, essa forma (...) é o local de uma reorganização de produções passadas. Finalmente, ele encarna e faz materiais os fluxos e as relações que tendiam para uma desencarnação com a aparência de compras virtuais (BOURRIAUD, 2002: 29).

A emergência do *flea market* nas práticas artísticas contemporâneas configura-se, em *Your Lost Memories*, como uma forma de resistência às compras via Internet, onde o produto não é tocado no ato do consumo, inibindo também uma possível interação social proveniente da compra ou da troca. Posteriormente, o material é oferecido a outros indivíduos através do meio digital, em uma ação baseada na transformação física do arquivo e na difusão da informação via Internet,

de forma a alcançar mais elementos passíveis de estabelecer conexões a partir das imagens descobertas.

Os novos usos são também uma das propostas do projeto. A pergunta em torno do que fazer com essas memórias mostra-se frequente e a necessidade de um novo emprego que não transforme o contexto anterior em inoperante acontece através do convite a uma nova montagem. Em uma sessão intitulada *Guest Cuts*, o site convida cineastas, músicos, produtores e estudantes de cinema a utilizarem as imagens em novos projetos, buscando, assim, movimentar o ciclo de sobrevivência dos filmes encontrados.

Isso faz sentido dentro do universo das imagens tecnológicas, pois apresentam diversas possibilidades de reprodução. A não manutenção do formato original e sua transformação, operam de forma a alargar o seu local de exposição, pois "à medida que as obras de arte se emancipam do seu uso ritual, aumentam as ocasiões para que elas sejam expostas" (BENJAMIN, 1987: 122). A transferência das imagens para a Internet abala o fator nostálgico ao oferecer ao receptor do *site* a informação da imagem, porém não o seu objeto de armazenamento. Segundo Vilém Flusser, a fotografia apresentaria um arcaísmo não presente no cinema, representado pelo papel, o seu suporte material (FLUSSER, 1985: 27). Como objeto, a fotografia teria ainda um aspecto único, quebrado a partir de qualquer constatação óbvia em torno das possibilidades de reprodução desse objeto. O ter, portanto, não seria tão distinto e significativo quanto em outras obras artísticas. No caso da imagem em movimento, mesmo sem o suporte físico valorável enquanto objeto, pois a projeção mediada por outros aparelhos torna-se necessária para que a sua informação se complete, a película funcionaria (em uma época de reprodução digital), como esse elemento arcaico.

A materialidade do arquivo oferece distintas possibilidades de manipulação, porém a manutenção dos formatos aparece como algo mais adequado a um uso museístico, pois as imagens podem servir tanto como referentes mnemônicos acerca do passado quanto como elementos presentes, reutilizados.

Dentro dessa perspectiva de reciclagem, temos novos vídeos como *Labios al Revés*, realizado em forma de videoclipe por Albert Alcoz como uma homenagem lúdica e popular ao *Festival Punto de Vista*, Festival Internacional de Cinema

Documental de Navarra, na Espanha. Utilizando poucas cenas de um filme proveniente do Brasil que mostra um casal em momentos românticos tomando banho de sol, Alcoz realizou um vídeo de pouco mais de quatro minutos a partir do aumento e diminuição de velocidade na exibição dos *frames* e expõe o filme ao efeito de revelação negativa no início do vídeo.

As sequências utilizadas mostram basicamente uma bonita e jovem mulher sentada sob uma rede na grama, um homem chegando de traje de banho por trás dela e em seguida os dois se beijando. As sequências, mostradas através da repetição em distintas velocidades, buscam, de acordo com a sinopse: capturar os momentos mais íntimos e felizes de um casal.

Em um processo que parece ser recorrente na obra de Alcoz⁷, a experimentação com a imagem, exposição do negativo, repetição e estudo da estrutura cênica, tornam-se elementos preponderantes nesse experimento. Dessa maneira, as potencialidades da imagem tecnológica são investigadas a partir do exercício praticado.

Além de Alcoz e outros realizadores que recriaram novas narrativas através desse material, a ideia gerou um documentário intitulado *Your Lost Memories* (2012, direção: Miguel Ángel Blanca e Alejandro Marzoa). A sinopse do filme diz respeito a uma nostalgia gerada pelas lembranças alheias. Dessa maneira, o filme versa sobre a organização da memória, a obsessão pelas imagens de momentos felizes destas famílias desconhecidas e a confusão entre as memórias do diretor e as imagens destas pessoas – com as quais se confunde. Tais memórias são, agora, também suas e o filme se detém nesse debate.

Ao organizar as imagens e tornar a sua função plural, o ato de reciclagem acontece em um processo que pode ser infinito, seja a partir do arquivo original ou a partir das informações agora modificadas. A imagem, portanto, adquire novas superfícies virtuais que vão além da posição mnemônica como local estático e pertencente ao passado, construindo a partir disso uma nova história cultural abalizada pelas dicotomias geradas pelos arquivos audiovisuais híbridos.

Cada aparato específico e em diferentes contextos constitui-se, dessa maneira, em uma memória cultural, que o *status* do arquivo reflete-se em

⁷ Disponível em: <https://vimeo.com/albertalcoz>

uma ambivalente função entre trazer à luz e deixar à decadência, entre lembrança e esquecimento e entre incorporação e mortificação (BLÜMLINGER, 2009: 9).

Essa busca dicotômica em torno do passado, que leva em conta a informação contida no arquivo e a sua materialidade original, talvez seja resultado da febre mnemônica que o mundo ocidental tem vivido, porém a sua análise crítica e assimilação do pretérito como parte do presente, pode sinalizar um direcionamento mais firme em busca de respostas acerca de que ações devem ser tomadas para que sigamos sem esquecer o que já temos. Esse caminho aponta para uma quebra da musealização e da manutenção do ocorrido enquanto monumento, ao mesmo tempo em que apresenta em si aspectos do eterno retorno, circularidade e anacronia.

A tentativa de pensar em novas funções parte de grupos que desafiam a perspectiva de uma história central e objetiva. O amador, aqui, seria visto como um elemento desviante, que além da história cotidiana, narrativiza um meio não profissional, o Super 8. Para Patricia Zimmermann:

O arquivo, definido por Jacques Derrida como uma construção psicanalítica de memória e das suas criações, não poderia ainda por muito tempo reprimir o trauma do amador como desviante. O arquivo - continuamente reescrito em repetições infinitas – deveria emergir através de uma pluralidade de práticas trabalhando além das repressões de diferença e heterogeneidade. O arquivo fílmico e a história fílmica em seguida deslocam-se de artefatos em direção à multiplicação de práticas, tecnologias, discursos, e representações que rejeitam a sua ausência traumática (ZIMMERMANN, 2008: 275).

É em busca de solucionar essa ausência traumática que vemos essa iniciativa. Com o intuito de abrir espaço para estruturas menores em termos de representação histórica, como as estruturas familiares que são, junto às estruturas institucionais, corresponsáveis pela transmissão e construção mnemônicas de cada cultura. A quebra com a objetividade relativa à transmissão e guarda mnemônica, representa, dessa maneira, um estímulo à tal pluralidade. Dessa maneira, abrir novos caminhos para a imagem em conjunto à ação que visa a sua devolução aos seus donos originais, mostra-se como um caminho dentro desse processo de abertura.

3.3 *Archivos Mayo*

Archivos Mayo parte da apropriação do arquivo fílmico em 16 milímetros de Mario Posada Ochoa (conhecido como Mayo por sua família e amigos), abarcando o período de 1945 a 1968. O projeto se conecta à *Your Lost Memories* de distintas maneiras. Primeiro, pelo fato de que as imagens encontradas tratam-se também de imagens amadoras, em sua maioria *home movies* e em um segundo momento porque resultam não em filmes que desafiam ou ignoram o sentido e o pertencimento originais da imagem apropriada, mas no reconhecimento e respeito ao material original a partir do ato de apropriação. Dessa maneira: “o sentido arquivável se deixa também, e de antemão, co-determinar pela estrutura arquivante. Ele começa no imprimente” (DERRIDA, 2001: 31).

O imprimente, para Jacques Derrida é aquele que relega o material ao arquivo, localizado dentro da categoria tipográfica de arquivamento, definida, junto à circuncisão, como desdobramento no estudo do conceito baseado na psicanálise freudiana. O imprimente, assim como em *Your Lost Memories*, encontra-se de alguma maneira próximo ao arquivo e às pessoas ali retratadas.

Após o posicionamento em torno do local dos arquivos nas suas propostas, tais iniciativas transformam os registros fílmicos privados e lhes oferecem uso, função e fruição públicas. As imagens pretendem-se vivas e a sua catalogação ocorre concomitantemente à busca por um novo uso. Ao acessar os planos imagéticos, e portanto, o registro de memórias particulares, o responsável pelo projeto, Ricardo Duque, reconheceu nas sequências fílmicas uma possibilidade de refletir sobre a história de Medellín e da Colômbia, carentes de iniciativas oficiais que dessem conta propriamente da memória da cidade.

Assim como no filme *Supermemórias*, que será analisado no capítulo seguinte desse estudo, o *Archivos Mayo* atenta para locais geográficos onde a musealização e o excesso mnemônico não estão presentes, mas sim uma paulatina destruição da memória urbana em prol das transformações guiadas a partir de influências provenientes do exterior. Assim, entramos em contato com uma perspectiva dicotômica acerca do excesso de memória que tem como protagonista o mundo rico e/ou eurocêntrico, de extensa história arquitetônica documentada – assim como

mantida em suas estruturas originais. No novo mundo, apesar da globalização, problemas distintos são enfrentados e a falta de preservação e de acesso à memória são questões presentes.

As imagens foram descobertas em Medellín, na Colômbia, em 2003. Um dia, películas coloridas em 16 milímetros e um antigo projetor Bell & Howell foram encontrados por Duque na casa de um primo e as imagens lhe chamaram a atenção pela beleza dos quadros filmados e pelo cuidado relativo à sua edição, realizada diretamente na câmera. As imagens faziam parte de um acervo de 35 latas e 400 metros de películas, que somam 28 horas de filmagens realizadas na Colômbia e nas viagens de negócios e férias de Mayo pela Europa e Estados Unidos. Tais imagens documentam cenas de família, eventos e uma parcela da história visual de Medellín. Para Duque, o *Archivos Mayo* é um projeto de recuperação da memória em diferentes níveis: pessoal, devido à recuperação do seu registro familiar e social, relativo principalmente a uma necessidade de documentação visual de Medellín e da Colômbia.

Essa iniciativa também pode ser vista como um reflexo acerca das mutações na "significação cultural do cinema" (HABIB, 2006: 121). Tais mutações, iniciadas a partir das décadas de 1980 e 1990, foram desenvolvidas com o intuito de reconhecer o cinema enquanto parte da memória do século XX, abrindo espaço para a constituição de "medidas legais, reconhecimentos institucionais (direitos de autor, depósitos legais, aumento (ainda que insuficiente) de patrocínios estatais para arquivos, etc.) e um florescimento de discursos em diferentes campos" (HABIB, 2006: 120/121).

Dessa maneira, a apropriação de arquivos particulares foi estimulada devido ao crescimento de impedimentos em torno da apropriação pública de materiais institucionais. Imagens midiáticas, assim como cinematográficas e de maneira crescente, todas as imagens de cunho particular, passam, desde então, por condições de acesso e uso cada vez mais abrangentes. O ato de apropriação, portanto, cresce em esferas particulares também devido às dificuldades relativas à apropriação e ao uso dos registros institucionais nos dias atuais.

Como reflexo de tais ações, a imagem cinematográfica e a sua apropriação adquiriram um valor financeiro, transformando o seu uso em uma ação de

consequências não apenas artísticas, mas também jurídicas. A iniciativa de transformar *home movies* em artefatos mnemônicos de uso artístico, portanto, não se reflete de maneira a apenas salvar a imagem e oferecer ao mundo aspectos de representação a partir de perspectivas pessoais, essas imagens transformam-se também em propriedades privadas, pois não apenas os filmes recebem projeção, mas também os seus colecionadores.

Oferecer um nome ao arquivo e transformar memórias particulares em elementos históricos, também lhes concerne um valor jurídico, lhes transformando em propriedades negociáveis. No caso de arquivos particulares como o *Archivos Mayo*, um pagamento financeiro em torno do uso das imagens pode ser exigido, porém, dispensado o pagamento jurídico, outro valor se insere dentro das perspectivas de uso: um valor moral, que leva em conta o seu realizador e os retratados.

Dentro da dualidade gerada a partir do estabelecimento do arquivo, questões relativas à autoria e gênio artístico aparecem e a ideia de que uma memória ou um registro vivenciado apenas por aqueles que participaram direta ou indiretamente do evento abre espaço para a representação pública de corpos humanos gravados em imagem em uma determinada época. No estágio atual do capitalismo, encarar uma imagem: um bem relativamente durável que nos sobrevive; e deixa-la perecer, não parece a muitos uma atitude correta. Dessa maneira, se criam formas de capitalizar e potencializar a sua função através da sua sobrevivência e tal capitalização funciona também em um nível simbólico.

A relação com um lucro financeiro direto é neutralizada nos *Archivos Mayo* através do oferecimento gratuito dos filmes realizados. O DVD e os 18 vídeos gerados a partir desse projeto podem ser copiados e distribuídos livremente, desde que os fins não sejam comerciais. As imagens deram origem também ao filme *16 Memórias* (Colômbia, Dir. Camilo Botero Jaramillo, 2009). A apropriação das cenas, para essa realização, passou por uma série de condições até a realização fílmica e a principal condição era a de que o diretor teria que ver todas as imagens na casa de Ochoa e construir o roteiro junto a ele. Dessa maneira, um segundo uso das sequências não é permitido livremente e mesmo no projeto anterior o público não tem acesso aos vídeos com as imagens brutas e sim ao seu resultado, relegando

aos arquivos originais o mesmo local de esquecimento onde se encontravam.

Por se tratarem de *home movies*, a imposição de condições existe devido ao seu aspecto particular. Mesmo fazendo parte de um acervo mnemônico simbólico mais amplo, elas dizem respeito especificamente à família de Mayo e por isso o mesmo pretende ter a sua origem e integridade asseguradas. Isso coloca as imagens em um local dicotômico entre a necessidade de compartilhamento e de reciclagem cultural, posição que leva em conta a necessidade de compartilhamento de uma memória coletiva e as memórias pessoais ali impressas.

O sentido original do arquivo, em grande parte dos filmes em *found footage*, é o motivo da sua apropriação e a acentuação das suas características, objeto de análise. A sua origem está implícita na nova construção, impedindo um completo deslocamento da sua função. "Cada construção pode ser entendida como a criação de algo novo e utiliza, para isso, materiais conhecidos e uma série de instrumentos usuais. Elas acentuam, com isso, a precisão do planejamento e da originalidade do seu esquema" (KUBACZEK / PIRCHER, 2002: 35).

O impedimento do deslocamento completo de sentido e do apagamento da sua origem atestam o caráter subjetivo das imagens e a transferência desse aspecto para a construção fílmica. Acreditamos que o perfil subjetivo das apropriações deve ser reconhecido e destacado, pois pensar na objetividade enquanto prova a atestado de um acontecimento, é, ao nosso ver, apenas uma tentativa de aproximar a ciência das áreas humanas, aspecto que recalca justamente características que separam a nós humanos, do mundo maquínico: a subjetividade, a individualidade e a singularidade. Para Nietzsche: "objetividade e justiça não têm nada a ver uma com a outra" (NIETZSCHE, 2003: 52 / 53), dessa forma, pensar na objetividade das narrativas históricas e imagéticas, assim como na objetividade em torno da apropriação como valores centrais é mais uma forma de tentar encontrar (ou encaixar) critérios que justifiquem uma exatidão científica dentro das áreas humanas. O problema não está no fato de termos uma imagem que apresenta, em seu conteúdo, uma gama de pertencimentos que lhe comprometem com uma função passada, e sim não assumir essa função ou eliminar a validade do uso em busca de uma objetividade científica que abalize tal rememoração.

Nos vídeos realizados a partir do projeto coordenado por Ricardo Duque,

temáticas e propostas diversas são evocadas e apesar de não almejarem uma coerência histórica com os fatos ocorridos na vida de Mayo e sua família, acentuam esse pertencimento ao mesmo tempo em que realizam filmes livres do compromisso documental.

Em um dos vídeos resultantes, intitulado *Casting 107* (direção: Susana Noguero), a imagem de uma criança de cerca de dois anos de idade é reconstruída a partir da montagem e da narração. No filme, a menina é mostrada em primeiro plano em um ambiente que simula um estúdio fotográfico e ouvimos um homem lhe entrevistar perguntando quantos *castings* ela já fez e posteriormente, aludindo à possibilidade de que os dois viessem a ter relações sexuais. As respostas da menina são dadas através da manipulação de movimentos da sua cabeça e de expressões do seu rosto, geradas a partir do retardamento e adiantamento da imagem. No final, quando o narrador deixa clara a intenção de fazer sexo com ela, a menina chora e o filme acaba.

Em *Casting 107* as imagens originais adquirem um segundo sentido, porém o perfil irônico da apropriação fica claro devido à alusão ao pertencimento anterior da imagem, assim como as manipulações maquínicas das cenas tratadas sem o intuito de oferecer realismo à montagem, mas sim de deixar clara a sua presença. Tal característica pode ser percebida em vários dos filmes realizados, que, em sua maioria, se pretendem mais irônicos e provocativos do que historiográficos. Eles fabulam a partir do arquivo e não os usam como documentos, mas sim como imagens tecnológicas que podem ser exploradas dentro do espectro plástico ali presente.

Para Henri Bergson "a memória não consiste, em absoluto, numa regressão do presente ao passado, mas, pelo contrário, num progresso do passado ao presente" (BERGSON, 1999: 280). Essa afirmação encontra reflexo nos filmes realizados, pois a volta ao passado ocorre através da recuperação mnemônica situada no presente, oferecendo a um tempo teoricamente esgotado em termos de atuação, uma progressão em termos especiais.

Em ((O)) (direção: Luciana Riso), a artista realiza um experimento em *chroma key*. Através da assimilação da técnica videográfica, são intercalados planos onde uma criança cospe fogo da boca. Tal junção de estéticas dá origem a distintos

movimentos através do congelamento e retardamento dos *frames*.

Nessa montagem, a artista desperta um diálogo entre a imagem analógica e a digital devido à opção pelo uso do *chroma key*. A imagem é tratada a partir de duas instâncias de materialidade, que possibilitam diferentes perspectivas de edição. O *chroma key*, técnica essencialmente videográfica, recorta digitalmente o quadro oferecendo-lhe um novo fundo cenográfico e portanto, um novo local geográfico e uma nova paisagem. Os efeitos gerados pela aprimoração dessa técnica refletem, nas atuais manipulações digitais, espaços pretensamente realistas e efeitos especiais que modificam o estatuto do cinema de registro objetivo do campo imagético para espaço virtual de fabulação gráfica.

O aspecto experimental também pode ser verificado nos demais filmes. Em *Flamingo and Other Birds* (direção: Pollenation), por exemplo, imagens de pessoas dançando e flamingos correndo e andando são usadas como pano de fundo para a música *Clash*, da banda Corneilus. A experimentação focada na sincronização também pode ser observada em *Susuro: Neraides: Analipsi* (direção: Opora), que utiliza três fragmentos filmados para analisar tal processo.

Nesses e nos demais filmes, as propostas de salvação da imagem, sua reutilização e a busca de uma nova função se materializam através dos exercícios operados, que produzem um debate que vai além da esfera particular.

3.4 *Fleisch Archiv*

O arquivo virtual *Fleischarchiv*⁸, é uma iniciativa do artista e colecionador Thorsten Fleisch e hospeda, desde 2005, mais de 80 filmes, em sua maioria, registros científicos e educacionais provenientes da Alemanha. Em 2009, os arquivos foram transferidos para uma conta no *vimeo*⁹ e estão habilitados para *download*.

Apesar de não trabalhar unicamente com *found footage*, o artista adota a técnica em algumas de suas obras e transforma a sua coleção em um projeto no

⁸ <http://www.fleischarchive.org/>

⁹ <https://vimeo.com/fleischarchive>

mínimo educativo a partir da disponibilização das imagens no seu *site*. Em *Wound Footage* (2009), realizado a partir de um filme em Super 8, Fleisch ataca, viola e rasga a película e no intento de projetá-la, deixa o material queimar-se no projetor. Na sinopse do filme, o artista explica o processo:

O material original é uma sequência encontrada de filme em Super 8. O rolo foi atacado de diversas formas. O rolo foi revestido, despedaçado e violado. Capturei uma tentativa de projeta-lo. Queimou e foi destruído pelo projetor. Pobre pequeno filme. Com as imagens de vídeo violentei um descarregamento para o computador. Como resultado disso, foram deslocados alguns *pixels*. Finalmente, refilmei o filme do monitor enquanto, de alguma maneira, agitava os cabos que conectam o monitor ao meu computador. Tudo isso pode soar muito negativo, mas o resultado foi quase humanista. O digital se unificou com o mundo analógico. Parecem tão distantes, mas sem dúvida não o são. Ao expor as debilidades e as lesões todos os materiais tornaram-se um (TRETOLLA, 2010: 55).

A ação de Fleisch, como explicado, tenta unificar o mundo virtual com o analógico, gerando a partir disso um novo tipo de imagem, um híbrido nascido através da ferida realizada pelo diretor no material original. O resultado são lesões na película que são transferidas para a imagem final oferecendo às sequências um tipo de presença novo, um híbrido entre duas técnicas incompatíveis fisicamente. A partir disso, ele investiga até que ponto a informação visual contida na imagem tecnológica sobrevive às manipulações por si operadas e tenta encontrar novos limites para a visualidade, atravessados pela possibilidade de destruição da sua informação.

Ao reutilizar o arquivo em um novo filme, o artista busca uma imagem nova a partir de materiais distintos, mostrando-se alguém apto a preservar o passado através do seu arquivo virtual e ao mesmo tempo capaz de destruir as informações impressas no celulóide em prol de uma nova criação. Pensando em termos Nietzscheanos, acreditamos que tal ação representaria um tipo de protesto em relação à passividade em torno da recepção e necessidade de guarda mnemônica irrefletida observada nas sociedades contemporâneas. Esse experimento opera uma análise crítica da história, que olha para trás sem imobilizar-se e não cria monumentos ou pensa no passado de maneira nostálgica, apropriando-se do tempo anterior e mesclando-o a um tempo distinto, com o objetivo de dar origem a um novo evento. Para Nietzsche: “somente na medida em que a história serve à vida queremos servi-la” (NIETZSCHE, 2003: 5), acreditamos que isso é realizado pelo artista, que utiliza as imagens não enquanto artefatos estáticos, mas como materiais

possíveis de intervenção e de novas plasticidades.

A manipulação do arquivo é também resultado da liberdade de operar esse ato, apagando aspectos representacionais e realizando um diálogo entre técnicas distintas através de materiais residuais, não evocados enquanto propriedade. Ao dispor de sequências não mensuráveis em termos de valor financeiro, informativo ou afetivo e que dificilmente seriam reclamadas por proprietários, Fleisch vai além da tentativa de oferecer a corpos humanos uma possibilidade de rememoração através do seu registro: ele cria um elemento híbrido, independente da informação ali contida. Em alguns casos, a informação adquire um valor superior, por seu caráter público e origem conhecida. Dessa maneira, intervenções como a praticada pelo artista tornam-se mais difíceis. Nesse caso, porém, a urgência da criação dialoga diretamente com o colecionismo.

3.5 *British Pathé*

Em abril de 2014 o *British Pathé*, originalmente um *newsreel* exibido nos cinemas entre 1896 e 1976, disponibilizou o seu arquivo de 85.000 filmes históricos no You Tube. O objetivo principal da iniciativa era tornar esse material acessível para a visualização pública. Constituído por um vasto acervo de imagens da Primeira Guerra Mundial, sequências e reportagens sobre a Bomba Atômica, cenas da vida política de Winston Churchill, primeiro ministro inglês durante a Segunda Guerra Mundial, reportagens sobre a morte de Marilyn Monroe e dicas sobre moda, estilo, cultura, entretenimento, humor e tecnologia, a disponibilização dos programas produzidos pelo *British Pathé*, oferece ao mundo uma possibilidade de entrar em contato com a história do século XX através do seu grande protagonista: a imagem técnica.

Esse protagonismo foi formalmente iniciado com a I Guerra Mundial, considerada a primeira guerra mediada do mundo. Para Christa Blümlinger:

Tanto para a observação do inimigo quanto para a propaganda, o filme representa um papel importante para a Primeira Guerra Mundial. A primeira vez em que foi usada maquinaria de sistema armado foi junto a filmes educativos. Através do uso do filme, a Primeira Guerra Mundial tornou-se a primeira guerra midiática da história (BLÜMLINGER, 2009: 12).

O projeto tem como intuito principal oferecer ao mundo acesso a imagens

icônicas do século XX. Dessa maneira, grande parte da memória que lhe é relativa é mantida e oferecida à fruição pública.

A digitalização dos documentos foi iniciada em 2002 e foi parcialmente patrocinada pela Loteria Nacional da Inglaterra, quando mais de 3.500 horas de história filmada foram digitalizadas. Em maio de 2010 o jornal *The Guardian* liberou o acesso ao arquivo do *British Pathé* através de *links* em seu *website*. Em novembro do mesmo ano, o *Daily Mail* ofereceu gratuitamente aos seus leitores DVDs em sete discos com uma série intitulada *A Year To Remember: The War Years*, com material montado a partir do arquivo digitalizado. Em março de 2010, o *British Pathé* lançou o seu arquivo em um *site* de entretenimento e em agosto de 2011 lançou o seu canal no You Tube¹⁰.

Além das imagens disponibilizadas, o *British Pathé* publica semanalmente programas temáticos que têm como base o seu acervo. Ao tornar disponíveis tais imagens, o *British Pathé* não apenas presta um serviço à memória, mas a torna rentável em termos de imagem corporativa. Nas séries produzidas semanalmente a partir do seu acervo, mostra-se clara a intenção de expandir o espaço de mediador informativo do *British Pathé*, rememorando um século a partir da visão da instituição. Essa iniciativa também leva em conta a credibilidade da fonte de propagação da informação, pretensamente mais objetiva do que iniciativas particulares. Com isso, acreditamos que exista uma pré-catalogação da imagem tecnológica, fortemente abalada nos dias atuais, mas ainda abalizada em alguns casos por instituições que mediam a transmissão da imagem e deixam clara a sua origem. Tal fidelidade à fonte funciona como um impeditivo da profanação, pois essa se caracteriza por trazer o objeto para o uso comum, tirando-o da esfera do sagrado. Para Giorgio Agamben: "Os dispositivos midiáticos têm como objetivo, precisamente, neutralizar esse poder profanatório da linguagem como meio puro, impedir que o mesmo abra a possibilidade de um novo uso, de uma nova experiência da palavra" (AGAMBEN, 2007: 68).

Para utilizar o arquivo o usuário precisa ser registrado no *site*, fornecendo ao jornal informações que são hoje tão valiosas quanto as imagens oferecidas. As

¹⁰ <http://www.britishpathe.com/>

condições de uso também são impostas a partir de categorias. Para o público em geral o acesso é gratuito apenas para a busca dos arquivos e seu compartilhamento *online*. Para ter os clipes através do *download*, é necessária a sua compra. Para os profissionais de mídia, que trabalham com cinema, televisão e indústrias criativas, a legitimação da identidade enquanto produtor é necessária para que a partir disso se tenha acesso aos materiais em baixa qualidade via *download* gratuito sem a presença de propagandas. Em relação aos usos educativos, uma assinatura é exigida e além do *download* é possível aos profissionais publicar vídeos em plataformas educacionais. Para os museus a assinatura também é necessária e o projeto lhes oferece o *download* de clipes em alta resolução.

As condições, portanto, oferecem ao público novos produtos e o acesso aos vídeos, porém mantendo a questão de autoria e limitando o uso da linguagem ali presente. Dessa maneira, temos acesso a materiais reciclados sem que uma transferência de sentido seja operada. Os novos filmes são antigos materiais exibidos em um novo formato e o aspecto nostálgico se sobrepõe ao crítico. As imagens, além desse aspecto nostálgico, são também vistas como monumentos pertencentes a uma época determinada e a instituições específicas, detentoras de um poder de criação da linguagem.

A existência de critérios diferenciados em relação à disponibilidade, quando comparamos o *British Pathé* às iniciativas que compartilham imagens amadoras, ocorrem principalmente devido à origem do material. Ao falar sobre o amador e o profissional, Patricia Zimmermann afirma que “o profissional era controlado, comprometido mais com a instituição do que com as pessoas, possuidoras de habilidades reprodutíveis, funcionando como partes substituíveis” (ZIMMERMANN, 2008: 278). O amador, em oposição, localiza-se na esfera do lazer e do privado, não apresentando proteções tão claras em relação à sua posse. A imagem midiática, uma fonte abundante de acesso mnemônico comum, diferencia-se da imagem amadora também por estar repleta de ideologias que mais do que apenas lembradas, devem ser sempre analisadas e criticadas.

A ação de disponibilizar materiais midiáticos via Internet, porém, já acontece desde 2005 no Reino Unido através do *creative archive*, que oferece ao público imagens para *download* para uso livre realizadas pela BBC, BFI e pelo Channel 4,

transformando o ato de apropriação em algo legal e não mais em uma ação focada na transgressão¹¹.

Dentro da febre de materiais midiáticos que se apropriam do passado, percebemos que muitos apenas enchem ainda mais o nosso acervo mental de imagens, discursos e memórias já conhecidas, oferecendo sempre um pequeno aditivo para que tal oferta mantenha-se ainda rentável. Em um momento onde nos vemos cercados pelo passado, "talvez seja hora de lembrar do futuro, antes de simplesmente se preocupar acerca do futuro da memória" (HUYSEN, 2003: 29).

E é essa a maior virtude que tais alternativas podem oferecer: a possibilidade de reflexão sobre o futuro através do conhecimento adquirido. Mesmo que seja amedrontador pensar em um porvir onde as estruturas alcançaram métodos de controle tão grandes que não podem ser simplesmente imaginados e se ancorar no passado pareça uma solução plausível, criticar esse passado ainda é o nosso dever. Para isso, acreditamos, profanar torna-se necessário, dar novos nomes aos acontecimentos também. De acordo com Agamben:

Se hoje os consumidores na sociedade de massa são infelizes, não é só porque consomem objetos que incorporam em si a própria não-usabilidade, mas também e sobretudo porque acreditam que exercem o seu direito de propriedade sobre os mesmos, porque se tornaram incapazes de os profanar (AGAMBEN, 2007: 65).

Na incapacidade de profanar, tudo se torna sagrado e ao sagrado, devemos apenas nos curvar. Tais imagens, já haviam sido profanadas de diversas maneiras por artistas anteriores, em filmes anteriores e agora, no lugar de servirem ao uso, tornam-se sagradas devido à questão temporal.

Pensar no cinema, e em consequência, na imagem tecnológica, enquanto elementos de valor histórico que devem ser protegidos por instituições financeiras e subsidiados pelo estado, nos relega não apenas a possibilidade de manutenção desses arquivos: mas de inacessibilidade a eles através da profanação. Para Giorgio Agamben "a profanação do improfanável é a tarefa política da geração que vem" (AGAMBEN, 2007: 71). Profanar, em oposição à criação de novos espaços sagrados, pensando em que aspectos devem ser mantidos e quais precisam ser eliminados, em uma relação crítica acerca da memória, do arquivo, da musealização e de seus objetos, portanto, é uma missão política ainda timidamente anunciada.

¹¹ Disponível em: http://www.movementjournal.com/issue_1.1_futures_of_cinema/01_story_without_end_walnes.html

Acreditamos, porém, que apesar dos impedimentos do uso das imagens presentes no acervo do *British Pathé*, a profanação acontece em distintos níveis e talvez estejamos focados apenas nas perspectivas levantadas por boa parte da crítica em torno da ideologia presente nas imagens midiáticas. Esse acervo já foi, de várias maneiras e através de outros acessos, profanado, seja através da *Pop art*, das vanguardas estéticas das décadas de 1960 e 1970, ou através do descrédito em torno das divisões entre real e ilusório presentes nas análises da imagem. A sua aquisição comercial é limitada, mas a imagem está presente e a sua interpretação é livre.

4 IMAGEM E TEMPO – VESTÍGIOS E TECNOLOGIAS DE CAPTAÇÃO

No decorrer do século XX, observamos o desenvolvimento e a difusão do audiovisual. Esse processo, baseado na lógica capitalista de oferta e procura, resultou em um constante barateamento dos aparelhos de captação imagética, assim como a consequente substituição de tecnologias por outras mais rentáveis, rápidas e seguras.

Tais características se mostram presentes na superfície adquirida pela nova imagem. Para o realizador que tem como base a utilização de material prévio na construção fílmica, o formato original da imagem seria, em grande parte dos filmes apresentados, tão ou mais definidor para o conceito fílmico quanto o conteúdo da imagem. Ao optar por uma análise através desse viés, pensamos na imagem como um rastro, uma pista acerca dessas produções. Assim, não apenas o conteúdo representado pela imagem torna-se o valor dominante, mas antes dele, os rastros existentes em cada uma das tecnologias, modificando, a partir de suas falhas, a forma dos registros que nos são passados na reapropriação. Dessa maneira, as imagens passam a ser não apenas arquivos referentes aos tempos que documentam, tornando-se, assim como o corpo humano, elementos passíveis da ação temporal, que leva a modificações e destruições.

Cada formato de captação imagética oferece possibilidades de uso diferentes dos demais e, portanto, distintos tipos de vestígios temporais, colocando em evidência o discurso produzido pela própria imagem, pela existência física do seu objeto armazenador e pelas características históricas e mnemônicas presentes na mesma. Tal utilização origina não apenas uma nova interpretação do documento, mas sim a aceitação de que falamos em algo que vai além do arquivo, desafiando-o a partir da proposição de um uso ativo que abala a estaticidade da imagem em termos historiográficos. A preservação das obras tem como objetivo oferecer a mesma em seu estado original, corrigindo as falhas do tempo que se inserem nos materiais. Várias obras que trabalham com apropriação, porém, agem de maneira oposta, pois evidenciam as características físicas dos filmes através da manutenção de suas falhas.

Dentro do universo do *found footage*, o uso de imagens provenientes de

diferentes formatos apresenta possibilidades múltiplas aos realizadores. Até a década de 1950, o formato oficial de captação utilizado pelo cinema era o nitrato, que caiu em desuso devido ao alto teor inflamável. Segundo Eliseo Verrone:

Uma vez que muitos filmes de *found footage* são compostos de filmes silenciosos, eles são exames de filmes em nitrato (...). Nitrato foi usado no cinema até os anos 1950; ele era um material altamente orgânico, perecível e inflamável que foi substituído pelo suporte de acetato ("filme seguro") (VERRONE, 2012: 169).

Devido a essa característica, o nitrato problematiza a materialidade e realiza uma revisão científica das potencialidades de resistência do material. Assim, não dificilmente encontramos a presença de ruídos em tais imagens, que no processo de deterioração e apagamento, também se transformam.

Quando falamos em nitrato apontamos para uma materialidade específica, porém a reapropriação da imagem através do uso de arquivos amadores também nos chama a atenção devido às maiores dificuldades de manutenção e acesso a estes arquivos. De acordo com Patricia Zimmermann, as tecnologias amadoras são paralelas à emergência do cinema no final do século XIX, porém apenas após 1923 tais versões penetraram no mercado consumidor (2008: 279).

Duas versões de filmes amadores prevaleceram. Filmes em trinta e cinco milímetros filmados por profissionais narrando a vida de presidentes, reis, czars, e executivos de empresas. Filmes de família e atualidades em formato variando de 9.5mm para placas de vidro que era utilizado por uma clientela menos elitista. Filmes amadores foram definidos em termos etnológicos. Ele foi uma arena de experimentos para empresários – uma raça em extinção na era do capitalismo corporativo e dos engenheiros gestores intermediários – fora do monopólio da *Motion Picture Company*, que controlava todo o acesso à produção em 35mm (ZIMMERMANN, 2008: 278/279).

A partir do desenvolvimento de formatos amadores, de fácil manipulação e baixo custo, a criação de imagens para fins domésticos assim como de registro, deu seguimento a uma profusão de imagens que desembocaram no excesso contemporâneo.

Tais registros, por não gerarem lucro e comumente não servirem diretamente ao espetáculo, tornam-se obsoletos ao perderem a sua função original de rememoração e registro. Com o passar do tempo, a autoria também é questionada, pois nem sempre os seus proprietários afetivos podem ser localizados.

A produção imagética cresceu significativamente após a década de 1950, estimulada pelo fortalecimento das produções amadoras e pelo crescimento da influência das mídias eletrônicas. Após a Segunda Guerra Mundial, o uso de

câmeras em formato Super 8 para registros familiares se desenvolveu, a televisão se consolidou e novos formatos como o vídeo, começaram a surgir. Essas tecnologias estão sendo paulatinamente substituídas pelo digital, que torna a captação da imagem instantânea e dispensa dispositivos físicos volumosos para o seu arquivamento, podendo ser transportada para cartões de memória, computadores e HDs. Ela também pode ser dispensada sem grandes transtornos o seu apagamento, ao contrário do descarte de materiais físicos, geralmente ocorre de forma mais definitiva. Atualmente, a captação imagética ocorre predominantemente através de meios digitais, porém vários filmes continuam a ser produzidos através da filmagem analógica, e muitos desses registros vêm sendo retomados e reutilizados com fins diversos.

Nesse capítulo iremos nos ater mais especificamente à apropriação de imagens analógicas e à sua confluência com os meios digitais de montagem. Tais registros, dentro de uma perspectiva capitalista, encontram-se superados tecnologicamente e, portanto, pertencentes ao passado e supostamente incapazes de uma atuação disruptiva no presente. Por ter parado de atuar, serviriam apenas à rememoração.

A opção por essa via deve-se ao fato de que a aceleração tecnológica leva a uma coexistência - mesmo que marginal - entre os formatos digitais e analógicos, mediada, na maioria dos casos, pelo computador como dispositivo de armazenamento (MANOVICH, 2001: 371). O computador aparece como local de leitura e armazenamento dessas imagens, oferecendo-lhes, dessa maneira, um novo corpo e novas possibilidades de decodificação.

A imagem analógica passa, nos dias atuais, por um apagamento crescente devido à dificuldade de arquivamento, de leitura, de acesso e manipulação de aparelhos que permitam a sua reprodução. Quando falamos em um apagamento da imagem, pensamos nisso a partir de duas perspectivas: A primeira tem como foco a eliminação da informação contida no material devido à deterioração temporal – transformando-o em ruína. A segunda perspectiva diz respeito ao apagamento da possibilidade de leitura da imagem devido ao não acesso a dispositivos que possibilitem a sua projeção. Essas perspectivas têm relação direta com a imagem registrada em película, estendendo-se às sequências gravadas em fitas VHS – que

não dispõem de quadros imagéticos visíveis, mas de registro no material magnético. O dispositivo de armazenamento, porém, ainda interfere na forma final do arquivo, encaixando-se nesse quadro de ideais em torno do apagamento.

A imagem digital, se comparada à analógica, apresenta uma perspectiva de fácil armazenamento. Cada vez mais compartilhada em redes sociais como *facebook*, *instagram*, *twitter*, tem como característica o fato de banalizar a necessidade de uma guarda formal devido ao seu caráter instantâneo e substituível. Antes do arquivamento, a atenção volta-se para a privacidade, que é desgastada em favor da troca de informações subjetivas e até superficiais sobre seus produtores e atores. Com isso, um número crescente de indivíduos disponibiliza fontes visuais que interessam muito pouco à coletividade, mas que geram um protagonismo até então impensável para ações banais.

Além de tais aspectos, optamos pela via tecnológica porque pretendemos analisar a imagem técnica enquanto matéria e as suas possibilidades de transformação em diferentes meios de captação. A tecnologia utilizada, mesmo que não se refira a rostos e acontecimentos localizáveis historicamente pela audiência, sinaliza a existência de um tempo cíclico, promovendo voltas constantes ao analógico. Reafirma também a natureza indexical da imagem, que antes de ser icônica – ao representar o objeto através da semelhança – representa a si mesma enquanto elemento de registro. Por fazerem parte de um passado recente, tais sequências nos atentam para as rápidas mudanças experimentadas pelo mundo nas últimas décadas. Para José Van Dijck:

Memórias midiáticas são correntemente encarnadas no cérebro ou na mente humana, habilitadas por tecnologias e objetos, e incorporadas em contextos sociais e culturais através da sua utilização. Se movendo em direção a uma cultura na qual objetos de memória analógica (fotografias, diários, *home movies*, etc.) predominam para uma situação onde os objetos digitais se tornam norma, as questões sobre a memória se tornam ainda mais pungentes (DIJCK, 2007: xiv).

Acreditamos que no *found footage* as relações com os arquivos analógicos mostram-se muitas vezes romantizadas devido à possibilidade de encontro direto com o material físico e, em muitos casos, pela passagem do tempo, que dilui apegos e figuras impressas na película, facilitando também a aquisição dos materiais no que diz respeito aos direitos de autor. Com base na dicotomia gerada pelo surgimento do digital em correlação com memórias ativadas pelo contato com imagens analógicas,

acreditamos que o momento atual apontaria para o que “numa situação presente se assemelha a uma situação anterior, (para) em seguida aproximar dela o que a precedeu e sobretudo o que a sucedeu, a fim de tirar proveito de sua experiência passada” (BERGSON, 1999: 284). Dessa maneira, o *found footage* aponta de maneira crítica para a coexistência entre o analógico e o digital como forma de tirar proveito da experiência passada e de repensar as maneiras como os objetos de memória mediada sobrevivem para a ativação de lembranças, o seu embaralhamento e criação de novas ações.

4.1 Resgate e recriação: nitrato

O risco de perda da imagem devido às características químicas do nitrato foi um dos principais motivos para a sua obsolescência. Com isso, a partir da década de 1950 o acetato passou a ser utilizado, sendo substituído posteriormente pelo poliéster.

Como já afirmado, praticamente todos os filmes em *found footage* realizados com imagens produzidas na primeira metade do século XX são investigações de filmes em nitrato. Essa investigação, porém, apresenta-se como protagonista apenas em algumas obras, tais como *Lyrish Nitraat* (1991, direção: Peter Delpout), *The Filme of Her* (1996) e *Decasia* (2002), os dois últimos do cineasta norte-americano Bill Morrison. *The Film of Her*, um documentário experimental que explica boa parte da luta em torno da preservação de filmes primitivos, se baseia em uma história contada na Livraria do Congresso de Washington, DC. A história versa sobre um funcionário do departamento de direitos autorais fílmicos que se apaixona pela imagem de uma atriz de filme pornô registrada em nitrato de celulose e arquivada na *Paper Print Collection* do referido arquivo.

Até 1912 a lei de direitos autorais não englobava as imagens em movimento e os produtores que desejassem proteger o seu trabalho deveriam enviar cópias em papel de seus filmes ao departamento de direitos autorais da Livraria do Congresso. Essas cópias em papel, que se assemelhava ao material usado em fotografias, eram feitas usando materiais sensíveis à luz com o mesmo comprimento e largura da

película original¹².

Após 1912 vários filmes foram devolvidos aos seus produtores, porém muitos se perderam nos vinte anos que se seguiram e a *Paper Print Collection* é atualmente a fonte principal de acesso ao material. No início do século XX, a *Thomas A. Edison Company* registrou os *frames* de seus filmes na livraria, fazendo parte de um acervo que inclui mais de 3.000 obras registradas até 1912 e no qual podem ser encontradas realizações de Georges Méliès, D. W. Griffith, além de diversos registros históricos. A maioria dos filmes são provenientes dos Estados Unidos da América, porém registros oriundos de países como Inglaterra, França e Dinamarca também podem ser encontrados neste arquivo.

The Film of Her foi inspirado por *Tom, Tom, the Piper's Son* (1969, direção: Ken Jacobs), filme realizado com material adquirido pelo diretor na Livraria do Congresso. O filme de Morrison pode ser visto tanto como um ato de retomada de materiais imagéticos antigos e quanto como uma tentativa de lhes oferecer uma segunda existência, problematizando o acesso a tais obras e sua função seminal na constituição histórica da imagem em movimento.

The Film of Her fala sobre a descoberta de filmes que seriam incinerados e da intervenção do referido funcionário da livraria em seu salvamento. A sua grande motivação é a busca do filme pornô visto em sua infância e que ficou gravado em sua memória devido à imagem da mulher nua nele representada. A obra se constrói no formato documental com narração de Morrison e depoimentos de um ator em *voz-off*. Os elementos verbais são acompanhados por uma sinfonia musical característica dos filmes do realizador, que trabalha frequentemente em conjunto com a musicalidade, de forma a guiar a sequência imagética e coordenar a narrativa fílmica. No plano imagético, cenas da suposta atriz pornô são exibidas, assim como imagens da Livraria, dos papéis impressos em grande quantidade e de todo o processo de salvamento e refotografia da imagem.

No final do filme, o funcionário termina por encontrar as sequências que procurava, refotografa o material e o salva. Após livrar as imagens da incineração, torna-se o curador da Livraria. O filme perseguido por ele, assim como todos os

¹² <http://memory.loc.gov/ammem/edhtml/edppr.html>

outros salvos pelo mesmo devido a essa busca, são documentos importantes de uma era onde toda a história primitiva do cinema se encontra. Tal ideia pode ser vista como o elemento base para a realização de uma outra obra do diretor: *Decasia*, na qual nos deteremos de agora em diante.

*

Decasia - The state of decay é, ao mesmo tempo, "um filme e uma sinfonia" (BÖSER, 2007: 305) e foi realizado para acompanhar, através das imagens, um concerto realizado pela *Europäische Musiksommer*, comissionada por Michael Gordon. Tendo como base o tema da decadência, Morrison, então assistente de audiovisual do *Ridge Theatre em Nova York*, optou por selecionar sequências produzidas em nitrato para ilustrar a peça. Para isso, o realizador apropriou-se de *frames* que mostravam as imagens em ruína, corroídas pelo tempo e em estado de decomposição.

Depois de um processo de colaboração, durante o qual Morrison trabalhou com versões aproximadas da partitura final, *Decasia* foi realizado como parte de um evento multimídia. Membros da *Sinfonietta* posicionaram-se em três linhas da estrutura triangular. Sentada dentro da pirâmide, a audiência foi submetida a um envolvimento em torno do som e das imagens (BÖSER, 2007: 305).

Após a primeira exibição da montagem imagética junto à orquestra, uma versão cinematográfica foi desenvolvida através da sincronização entre música e imagem. A obra, depois de participar de festivais, iniciou a sua comercialização em Blu-ray e DVD, transformando, mais uma vez, o arquivo. Morrison afirmaria sobre isso que agora vive em um mundo digital e que para ele: "insistir na manutenção de tudo em formato analógico é um tipo de dissimulação. Os arquivos dos clipes foram enviados para mim para que os visse digitalmente; os arquivos musicais me foram enviados digitalmente"¹³. Pensando nessa afirmação, pontos como a confluência tecnológica e o papel do computador enquanto simulador de mídia nos vêm à mente, assim como a constatação de que a apropriação do material tem como objetivo discutir e dar suporte às imagens produzidas em nitrato, porém sem a ilusão fetichista de simplesmente impor à contemporaneidade a adoção de uma técnica de filmagem superada e também insegura com relação ao seu arquivamento,

¹³ "to insist everything remain analogue is kind of disingenuous. Archives upload their clips for me to view digitally; the music files are sent to me digitally" (<http://www.indiewire.com/article/experimental-filmmaker-bill-morrison-talk-about-tech-challenges-frankenstein-and-why-he-needs-a-gallery-space>).

impedindo dessa maneira o acesso ao filme para a grande maioria de sua audiência. Dessa maneira, o conteúdo e o dispositivo de armazenagem mostram-se importantes, porém as transformações operadas no arquivo o transportam temporalmente lhe fornecendo, agora, uma nova forma de comunicação e acesso. A importância dessa origem pode ser observada no aspecto adquirido pela imagem com o decorrer do tempo, assim como nos tipos de vestígios de apagamento ali presentes. Antes de apresentar um perfil preservacionista ou mesmo de declarar tal forma superior a outras, Morrison investiga as suas características plásticas e as suas potencialidades, transformando-as.

O material apropriado para a montagem provém de fontes como: *South Carolina University Archive*, *Archive of Twentieth Century Fox newsreels*, *the nitrate film collection of the Library of Congress* e *the Museum of the Moving Image in New York*. Já no início, as principais bases estilísticas do filme são apresentadas. Os primeiros movimentos são representados por um dançarino *sufi* que se movimenta de maneira circular com os braços abertos, seguido por carretéis de filmes, químicos e todo o aparato técnico utilizado para a filmagem analógica. A alusão à circularidade acontece em todo o filme através de cenas e intenções que se repetem. As imagens, além disso, apresentam movimento retardado, fornecendo à obra um movimento lento que se desenvolve no ritmo da sinfonia. Após a aparição das primeiras sequências, a alusão à sua destruição é anunciada e quadros repletos de marcas de deterioração fílmica nos fornecem imagens de difícil leitura que exibem, entre os rastros da ação temporal, cenas dos filmes originais apropriados.



Figura 5 - *Decasia*, Bill Morrison



Figura 6 - *Decasia*, Bill Morrison



Figura 7 - *Decasia*, Bill Morrison

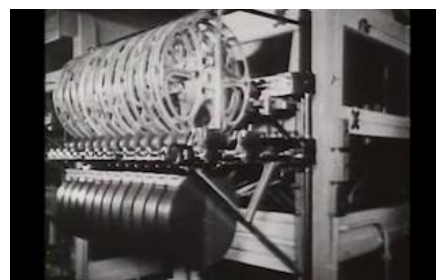


Figura 8 - *Decasia*, Bill Morrison

Constituído por “sequências de filmes em longa metragem, documentos etnográficos, cenas da vida selvagem, antigos jornais de atualidades cinematográficas, filmes de exames e médicos e outras amostras dos repositórios do nosso passado cinematicamente documentado” (BÖSER, 2007: 306), *Decasia* nos fornece um vasto material que encontra unidade através de dois pontos principais: a musicalidade e o estado de decadência das imagens.

A decadência imagética funciona também como ponto de ligação entre diferentes quadros temáticos, funcionando também como motivo plástico e narrativo. Isso pode ser percebido de forma clara em uma das sequências onde vemos barcos que parecem fazer parte de um parque de diversões aparecerem na tela após momentos iniciais de deterioração. Os barcos saem da parte danificada, que ocupa metade do quadro. Todas as cenas que se seguem dentro desse espaço temático apresentam também movimentos circulares produzidos por brinquedos de parques de diversões, com o movimento desembocando em mais uma dança do dançarino *sufi* mostrado na primeira sequência da obra.

Outro momento significativo pode ser percebido quando um lutador de boxe é mostrado em exercício. No lugar do saco de boxe utilizado para treinar os golpes aplicados na luta, vemos o boxista lutar contra a imagem que está se apagando e toma conta do seu corpo, em uma das analogias ao tema da decadência mais fortes do filme em questão. No final da cena o quadro é totalmente tomado pela deterioração.



Figura 9 - *Decasia*, Bill Morrison



Figur 10 - *Decasia*, Bill Morrison

Muitas imagens são mostradas em negativo e novos padrões imagéticos de aspecto fantasmagórico são formados devido à decadência do material. Dessa maneira, temos acesso não apenas a um arquivo do passado, mas a uma memória quase física, passível de esquecimentos e apagamentos. Esse tipo de memória se assemelharia aos processos de afasia, deficiência expressa através da fala que, no doente, se manifesta por sua ausência e esquecimento devido a uma regressão no processo de aprendizado. De acordo com Henri Bergson, esse processo não deve ser entendido como uma perturbação da vida psicológica, mas sim "como um relaxamento ou uma perversão da solidariedade que liga essa vida psicológica a seu concomitante motor, uma alteração ou uma diminuição de nossa atenção à vida exterior" (BERGSON, 1999: 8). Esse processo, se transportado à imagem, ocorreria devido à sua ausência durante décadas enquanto elemento atuante, dotando a mesma de marcas físicas que modificaram a sua aparência e, portanto, as suas habilidades comunicativas. A modificação fornece à imagem aspectos que lhe são exteriores e mescla o mofo à cena representada, em uma relação que alude a um tempo passado e não preservado ao mesmo tempo em que lhe oferece, no presente, um novo aspecto.

Em *Decasia*, personagens são literalmente consumidos pelos fungos e a beleza da imagem se revela nas falhas e marcas do material. As impressões externas presentes na imagem estendem o foco do enquadramento para o material em si, segundo Böser:

Nesse contexto, realizadores que trabalham com *found footage* desviam a atenção não para a precária analogia entre imagem e realidade, mas para o processo da representação analógica. Esse – em vez do mero conteúdo fotográfico da sequência citada – torna-se um ponto de partida para uma exploração artística (BÖSER, 2007: 319).

As falhas, portanto, se apresentam como partes fundamentais da construção

fílmica e o tema da decadência é representado desde a superfície do quadro. Nesse filme, a materialidade do cinema é posta em discussão. As imagens, em *Decasia*, representam em conjunto um mesmo estatuto político e informativo: o da decadência. A morte é um tema frequente e no lugar de tentar salvar a representação de tais rostos e corpos, Morrison lhes toma como elementos modificados pelo tempo. O passado se mostra atuante e em constante transformação e a tentativa de reconstrução imagética estática dá lugar a uma nova imagem, marcada pelo tempo em sua plasticidade. O passado, dessa maneira, é assumido através das marcas que fazem já parte da sua constituição física. Porém a sua atuação é presente, gerando um certo tipo de anacronia histórica. O não apagamento das marcas atesta a aceitação da impermanência e da transformação, mesmo que ela seja destrutiva.

Assim, o filme não apenas salva e cataloga tais imagens. A sua catalogação, nome e localização temporal são colocadas a serviço do seu novo uso. Para Georges Didi-Huberman "o discurso histórico não "nasce" nunca. Sempre recomeça" (DIDI-HUBERMAN, 2013: 13). O recomeço pode ser atestado na apropriação imagética observada em *Decasia*, que não busca rememorar a história enquanto monumento estático e sim analisa-la criticamente através das suas falhas de conservação.

No filme, analogias à morte e à decadência humana são frequentes e podem ser atestadas pelo destaque aos elementos corrosivos da imagem, vista como um organismo. Em uma época marcada pelas restaurações e manutenções de obras antigas em busca de um perfeito estado original, movimento que acontece também em outras artes e especialmente na arquitetura¹⁴, observamos em *Decasia* a afirmativa de que tudo perece, além de uma tentativa de acrescentar a esse processo um tempo não paralisado. Dessa maneira, ele atua.

A superação comercial de uma tecnologia e mesmo o apagamento dos elementos por ela registrados, não precisa, necessariamente, ser seguida por sua exterminação. Novos usos podem ser gerados. Em *Decasia*, o arquivo e o que se fez dele são problematizados em cada cena que é exibida, assim como o nitrato em

¹⁴ "Built urban space replete with monuments and museums, palaces, public spaces, and government buildings represented the material traces of the historical past in the present" (HUYSEN, 2004: 1).

si e o seu potencial de autodestruição. As marcas são também a imagem que, atravessada pelo tempo, adquire outra aparência. Depois da interferência de Morrison adquirem também outro formato de arquivo e, em sua exibição em performance ao vivo, uma experiência ao mesmo tempo rememorativa do passado, onde filmes do cinema mudo eram acompanhados por músicos; e característica de um presente que busca novas alternativas e experiências para o cinema.

A apresentação de *Decasia* como uma performance musical reafirma o aspecto híbrido de muitas obras em *found footage*, que conectam-se com outras artes em sua exibição. Tal característica, presente desde a exibição de *Rose Hobart*, pode ser também consequência do caráter híbrido que muitos destes filmes adquirem ao unirem arquivos de distintas origens em uma única obra. O arquivo, portanto, é evocado em outro estatuto. Reciclado, converte-se em algo distinto, gerando outras formas de experiência.

4.2 *Home movies* como fonte de apropriação

Segundo Antônio Weinrichter, o uso de imagens amadoras e não institucionais é uma das características do *found footage* que passa a se refletir mais fortemente a partir da década de 1980. De acordo com o autor:

Um caso singular é a crescente utilização de filmagens caseiras ou *home movies*, que apresentam um estatuto estético e discursivo muito distinto do tradicional. (...) O material apropriado com o que se trabalha não é algo distante, mas ao contrário, bem próximo do cineasta que o utiliza, e o paradigma em jogo não é tanto a crítica de seus elementos representacionais (se bem que se pode querer colocar em evidência um certo “retrato familiar” que pretendiam oferecer as filmagens) senão a reflexão do cineasta sobre a passagem do tempo, a recontextualização da memória, a morte dos seres queridos e outras feridas e ausências inscritas no material (WEINRICHTER, 2005: 57 e 58).

Como exemplo dessa utilização, destacamos a obra dos cineastas Alan Berliner, Pétér Fogács, Jonas Mekas, Su Friedrich e Chik Strand, entre outros. No acaso do americano Alan Berliner, percebemos uma obra focada tanto na construção de filmes realizados com base em *home movies*, quanto na crítica à mentira presente nessas representações, geralmente realizadas em momentos de exceção como aniversários, casamentos, férias em família e outros eventos comemorativos. Dessa maneira, a encenação da vida cotidiana mostra-se evidente nesses arquivos imagéticos.

Em *The Family Album* (1986, direção: Alan Berliner), realizado através da apropriação de rolos amadores de sequências em 16 milímetros provenientes das décadas de 1920, 1930 1940 e 1950, encontramos uma obra baseada na ironia em torno da representação familiar. A eleição das imagens que constituem os *home movies* é quase sempre calcada no ideal de família como uma estrutura sólida e básica à sociedade, e isso aparece como pano de fundo da obra. O filme se pretende um retrato universal das famílias, porém "chamar esse retrato coletivo de famílias 'universal' é algo questionável. Ele é essencialmente uma evocação da família americana branca e de classe média, da primeira metade do século XX" (WEES, 2010: 3).

Grande parte das imagens analógicas recuperadas pelo *found footage*, em especial nos formatos amadores de 16mm e Super 8, foi gerada justamente dentro de estruturas familiares, transmitindo historicamente uma ideia nuclear que exclui grande parte da sociedade, não capaz financeiramente de gerar tais memórias gravadas. Assim, essas estruturas são representadas, revistas e analisadas, ao passo que outras são excluídas. O universo dos *home movies*, portanto, pode ser representativo de uma dicotomia irônica que gira em torno de uma representação subjetiva da memória, focada no ser humano comum enquanto narrador e o abarcamento a de uma lógica totalizante: pois delega a outras gerações um modelo familiar exclusivo daqueles que tinham as possibilidades econômicas para uma determinada autorrepresentação.

A apropriação de *home movies*, porém, apresenta outras facetas que não a simples reprodução de momentos de exceção familiares. Na obra de Péter Forgács, por exemplo, principalmente na série *Privát Magyarország* (Hungria Privada, 1988-1997), o realizador reconstrói aspectos da história húngara, marcada por guerras, adesão ao comunismo e outros aspectos cotidianos que trabalham de forma a gerar um diálogo através de micro estruturas ao estabelecer relações complexas com macro estruturas sociais. "O diretor constrói o filme com base em películas caseiras cedidas por habitantes do país e que lhe permitiram reconstruir o passado do país e o passado do próprio cineasta" (WEINRICHTER, 2005: 57). Nos filmes da série também somos levados a pensar mais fortemente no que não está sendo mostrado, no caso, os eventos traumáticos que aconteceram depois das filmagens.

A série trabalha com o desejo de desvelar aspectos históricos através de imagens assumidamente pessoais que teriam inicialmente uma circulação restrita. Os *home movies* dos quais "ele compila os seus próprios filmes são de pessoas que não sabiam o que seria o futuro, mas que oferecem as suas vidas para aqueles que agora sabem o que o passado foi" (NICHOLS, 2003: 2). Esses filmes realizam uma reconstrução subjetiva do passado através daqueles que tiveram as suas vidas atravessadas por eventos políticos adversos. Dessa forma, a série nos oferece fontes alternativas de análise que abririam ao campo histórico e audiovisual novas possibilidades e novos atores. Isso seria resultado da abertura de espaço para uma história calcada na memória subjetiva, crítica ao interesse restrito pelas grandes estruturas e focada no crescente interesse pelos sujeitos normais (SARLO, 2007: 16).

Outro aspecto relevante dos filmes é o reconhecimento histórico das imagens e sua localização temporal. No oitavo filme da série, *The Notebook of a Lady* (1994), a história se inicia em 1934 e é narrada pela Baronesa József Jeszenszky. Na obra, ela relembra aspectos de sua antiga vida, expõe suas visões de mundo, fala sobre o seu casamento com um banqueiro e sobre a sua rotina familiar no momento de registro das imagens. Durante o filme, são reproduzidas várias seqüências da baronesa, assim como imagens de casamentos e reuniões da elite local, vilas de camponeses, entre outras, reconstruindo imagetivamente a vida de uma família da burguesia húngara.

Em um dos momentos de virada do filme, uma sobreposição entre filmagens da casa de sua família no passado e no presente é exibida, com a condessa já anciã revendo o local de suas memórias e rememorando acontecimentos no tempo presente.

O local dos antigos banquetes aparece abandonado, denotando a falência de um sistema em decorrência da guerra e posteriormente devido ao início do comunismo na Hungria. Com o início do novo regime, todos os bens de sua família foram confiscados e repentinamente a baronesa viu o mundo onde vivia, definido por ela como "um mundo mais gentil", desaparecer.

A abordagem de temas diversos pela série de filmes aponta para uma necessidade de reflexão sobre as diversas mudanças ocorridas no país e,

indiretamente, no mundo, durante parte do século XX, em relação direta com a Segunda Guerra Mundial e as transformações sociais operadas a partir disso.

A realidade é uma constante nos filmes, que nos mostram rostos que não estão mais vivos, mas que atuam no tempo através da sua imagem. Em entrevista, Förgacs afirma que "todas elas - as pessoas que aparecem nessas imagens cinematográficas - estão mortas, e eu estou vivo, percebendo aqui, no meu tempo local, o seu passado como uma presença. Isto é o seu passado, mas ao mesmo tempo o seu aparente presente" (NICHOLS, 2003: 5).

Ao analisar arquivos que representam pessoas e estruturas não mais presentes fisicamente no mundo, Forgács transforma o passado em um processo, abrindo perspectivas a partir de ações já acontecidas, porém atuantes no tempo presente do diretor devido através da imagem técnica. Nestes filmes, o registro imagético estende a vida de seus atores, sua representação corporal e a sua presença no mundo.

A perspectiva histórica, portanto, mostra-se sempre insistente quando relativa à apropriação de *home movies*. Os vestígios presentes nessas imagens dizem respeito a uma estrutura anterior e a própria existência de tais registros nos remete a um tempo determinado, assim como as características estéticas e os corpos representados nas imagens. Apesar da referência direta ao passado, a sua atuação presente transforma a imagem em algo atual.

4.3 Imagem amadora e resgate tecnológico

No início de *Restos* (2010, direção: Abertina Carri), a pergunta "*Acumular imágenes es resistir?*" inicia um debate em torno dos filmes desaparecidos realizados por militantes durante a ditadura militar argentina. O filme, apesar de não utilizar os materiais preexistentes acerca dos quais dialoga, levanta questões fundamentais para o nosso debate. O título do curta-metragem remete à materialidade dos filmes eliminados ou inacessíveis. Essas obras, na maioria dos casos, são negadas à fruição coletiva, pois, devido ao seu teor, encontram-se nas mãos de colecionadores, negando o sentido primeiro de compartilhamento de ideais políticos e transformando-se em peças praticamente museísticas.

A existência de cópias dessas películas, dentro do seu contexto de produção, era algo que desprendia de mais tempo e dinheiro se comparado ao contexto atual de captação digital. Os dispositivos de armazenagem, constituídos por rolos guardados em caixas, também eram mais fáceis de serem localizados fisicamente e mais difíceis de serem projetados do que atualmente. O acúmulo de imagens, nesse caso é também o acúmulo de um material que dentro do contexto político da época, significava um risco ao sistema, mostrando-se passível de destruição completa devido ao seu conteúdo.

Para Carri o interesse em mostrar essas imagens diz respeito aos ideais políticos presentes em seus discursos. Porém, a diretora também se pergunta se essas filmagens teriam, ainda hoje, o apelo original que tiveram no momento de sua produção. Seriam tais ideias, ainda capazes de transformação, de incitar à ação ou estamos conformados, nos dias atuais, ao não comprometimento? Essas questões, fortemente presentes em vários filmes de *found footage*, apresentam diálogo direto com uma outra questão já observada na análise de *Decasia* e *The Film of Her*: a do acesso à imagem enquanto matéria e não mais estritamente à informação nela contida. Esse movimento não despreza o conteúdo em favor exclusivamente de uma pretensa reciclagem cultural vazia de significado, mas amplia as implicações inerentes a esse cinema.

No momento atual, como já viemos discutindo, a materialidade da imagem por si só apresenta historicidade e revisão crítica do passado e isso é percebido mais fortemente devido à confluência de tecnologias com a qual convivemos. Tal característica, portanto, não estaria ligada simplesmente a uma relativização ou esvaziamento político, mas sim a uma ampliação em torno dos temas a serem debatidos. Esse debate, portanto, levanta uma das questões principais para a tese, que se cruza de formas diferentes tanto com a imagem analógica quanto com a digital: a do excesso imagético contemporâneo. A diferença principal entre esses dois formatos é que, no caso do analógico, o excesso ocorre nos materiais, em grande parte encontrados em sótãos, ou até mesmo doados quando o dispositivo para a sua leitura (os projetores) é comprado. A reciclagem, dessa maneira, representa em si um ato político baseado na negação do consumo irrefletido do novo.

O acesso à imagem, dessa maneira, ocorre geralmente por vias informais, através de brechós ou feiras livres onde podem ser encontrados dispositivos que forneçam o acesso a tais conteúdos. Devido a isso, mesmo excessiva e tratada como resto, a imagem analógica se reveste de uma aura relativa à presença física do seu objeto de armazenamento no mundo. Esse objeto consegue ativar lembranças involuntárias e remeter a experiências anteriores.

Por remeter ao passado, a imagem analógica amadora, em um primeiro momento, desperta a nostalgia e nos revela um universo onírico e puro, em oposição à frieza do momento presente. Para Walter Benjamin,

A imagem da felicidade está indissoluvelmente ligada à da salvação. O mesmo ocorre com a imagem do passado, que a história transforma em coisa sua. O passado traz consigo um índice misterioso, que o impele à redenção. Pois não somos tocados por um sopro do ar que foi respirado antes? (BENJAMIN, 1987: 223).

Essa característica evocativa, ligada à salvação, pode ser percebida em alguns dos filmes analisados, acontecendo, porém, nos casos aqui analisados, de maneira crítica e não celebratória. A crítica se estende tanto às estéticas atuais, quanto a uma não atenção à preservação da memória.

Uma análise crítica em torno da reapropriação imagética é despertada pelo filme *Supermemórias* (2010, direção: Danilo Carvalho), realizado com imagens em Super 8 cedidas por indivíduos da cidade de Fortaleza. O curta-metragem apresenta-se como uma tentativa de doar as memórias imagéticas da cidade para os seus moradores com o fim de criar uma poesia coletiva através de arquivos privados. A sua principal base de debate é a tecnologia utilizada, representativa de um passado recente carente de reflexões devido ao seu rápido apagamento gerado por seu não arquivamento institucional. Com isso, semelhanças entre o filme e iniciativas como o *Archivos Mayo* podem ser observadas.

Para a realização do projeto, Carvalho lançou uma proposta para a cidade de Fortaleza: o diretor pediu aos moradores que doassem os filmes em Super 8 para a realização do curta-metragem e, em troca, lhes devolveria o material em formato digital, escaneando as imagens e convertendo-as para DVD. A proposta foi acolhida pela população e muitos tiveram pela primeira vez a oportunidade de vivenciar as situações presentes naqueles rolos, pois não tinham acesso às mesmas devido tanto à dificuldade quanto ao desinteresse em adquirir projetores para o formato. Ver

a imagem tornou-se, assim, um espetáculo. No momento em que as imagens voltaram aos seus donos ganharam simultaneamente novas proporções, deixando de ser apenas arquivos familiares para tornarem-se cinema, pertencendo, em termos de exibição e fruição, à esfera pública e não mais localizadas no território particular das famílias ali retratadas. O que para alguns significa história para os novos espectadores passou a ser uma maneira de recepção imagética mediada pelo afeto.

Em *Supermemórias*, o diretor reflete sobre as mudanças sofridas na sua cidade natal, demonstrando, através das imagens, como as alterações urbanas afetaram os hábitos individuais. Dessa maneira, atenta para as avassaladoras mudanças urbanas promovidas pelos movimentos capitalistas dentro do território brasileiro, que se refletiriam também na rapidez, impessoalidade e imediatismo da imagem digital. Além disso, quando confrontados com a imagem passada de uma cidade brasileira, pensamos imediatamente nas mudanças operadas nesses espaços: mudanças essas não abalizadas na construção de uma harmonia urbana coerente com o clima, perfil e arquitetura das cidades, mas normalmente baseadas em construções vindas de outros países e em muitos casos não adequadas ao clima e hábitos locais. Dessa maneira:

Retomar uma imagem de arquivo é como um ato de resistência, é também persistir na aproximação apesar de tudo que o acontecimento representa; apesar da inacessibilidade ao fenômeno, é querer não se distanciar daquilo, é querer compreender, se colocar sempre a questão: “Como?” (CURSINO, LINS, 2010: 97).

A opção pelo Super 8 apresenta-se como uma crítica ao apagamento de vestígios mnemônicos não valoráveis financeiramente e que em si levantam perspectivas históricas. Por outro lado, reflete também sobre o Super 8 como um dos primeiros aparelhos de captação imagética portátil e portanto, acessível ao um determinado público amador e adequado à produção de micro narrativas de cunho particular.

Repleto de imagens nostálgicas e dedicado às mães, o filme recupera fragmentos de um passado recente e toca diretamente a história pessoal do diretor ao utilizar arquivos de sua família, em especial a cena do seu nascimento. A proximidade com os arquivos é destacada e se torna um dos pontos centrais da narrativa que se assume pessoal.

No início do filme, as palavras cabeça, olho e coração, deixam claro que o curta-metragem se trata de uma busca afetiva pela história da sua cidade e investigação de um passado escondido em baús particulares. A reciclagem dos rolos fílmicos pelas mãos do realizador possibilita uma nova existência para o arquivo. Tais imagens, superadas tecnologicamente, voltam a circular de maneira produtiva, gerando uma segunda vida cinematográfica e econômica.

Os resíduos representam, por assim dizer, o lógico ponto nulo da categoria transitória, transferindo o objeto simultaneamente em uma condição indeterminada da latência em curso, o qual por demanda ou apenas por acaso pode ser transformado agora em um objeto valioso-duradouro (KIRCHMANN, 2006: 505).

De acordo com Kirchmann, a reutilização do objeto desprovido de valor econômico lhe oferece uma nova possibilidade de sobrevivência, assim como um valor adicional. A nostalgia, portanto, abre espaço, através da reciclagem, por uma nova valoração econômica, possibilitando uma nova circulação do objeto.

Em *Supermemórias*, se destaca a relação dos moradores da cidade de Fortaleza com a praia, assim como a informalidade que esta supunha, na década de 1970, aos seus cidadãos. Pequenos rituais familiares também são destacados no filme, tais como festas de aniversário e reuniões entre parentes. O curta-metragem, dessa maneira, traça uma crônica em torno do viver na cidade naquele tempo, colocando em foco rituais cotidianos perdidos devido às mudanças sociais acontecidas nas últimas décadas.

No início do filme, uma mulher grávida é mostrada e em seguida são exibidos um homem colocando uma mala em um carro e os familiares saindo de casa para acompanhar a saída do casal para a maternidade. Essa sequência sinaliza o principal elemento criativo do filme: a mãe e a sua trajetória no ambiente familiar. A data, 13 de novembro de 1972, é também a data de nascimento do realizador, o que oferece ao filme uma dimensão pessoal ao confirmarmos que essa é a data do seu nascimento e ele é quem está para nascer naquele momento. A partir daí até o surgimento dos créditos, imagens de ruas e da orla da cidade são mostradas, com o ponto de vista partindo de dentro de um carro. Ao ligar o som do carro, a música de fundo surge, seguida pelo título do filme. Em seguida, vemos mulheres grávidas, uma sala de parto e depois crianças, famílias e jovens na praia e pessoas saltando no mar.

Supermemórias, que no final se declara "dedicado às mães... e às pessoas que compartilharam suas lembranças, compondo esse caleidoscópio afetivo", segue em sua reflexão focado na família, nas diferentes gerações que a compõem e no cotidiano atravessado por datas comemorativas e aniversários. Dentro dessa variedade de sequências, encontramos momentos chave que nos atentam para a narrativa, assim como para a reflexão em torno da deterioração desses registros. De maneira similar à proposta de Alan Berliner em *The Family Album*, o filme apresenta-se como um registro dos hábitos de uma pequena parcela da população de Fortaleza em uma determinada época, fazendo-nos também atentar para os elementos que estão ausentes nas imagens.

A utilização de som direto ocorre em momentos pontuais, sendo confundida com passagens verbais inseridas de maneira mais ou menos evidente. Porém, além da alusão à célula familiar, temos a referência constante ao dispositivo enquanto ferramenta que possibilita o acesso à memória mediada.

O diretor, ao prestar um serviço à memória mediada da cidade de Fortaleza, seus habitantes e em particular à sua herança mnemônica pessoal, atenta também para o seu apagamento. O filme, que vinha sendo calcado em uma revisão poética do passado, destaca, aos 11 minutos, o apagamento de tais arquivos e alude à necessidade de uma constante manutenção. Imagens corroídas e das quais não conseguimos distinguir nenhum elemento preexistente são exibidas. Enquanto isso, escutamos vozes de amigos e familiares deixando recados no telefone do realizador, onde perguntam por sua esposa e filha, aumentando a subjetividade presente na obra. A atenção à perda das informações visuais nos remete ao processo mnemônico humano, que precisa ser constantemente exercitado para a sua fixação. Da mesma forma, as imagens contidas na película precisariam ser revistas para não entrarem no limbo do esquecimento.

Após a exibição de sequências de crianças brincando, inicia-se uma intervenção direta em uma parte da película que teve as suas informações visuais apagadas devido ao mofo ocasionado pela falta de conservação.

Essas cenas situam o filme no momento presente, caracterizado pela ação diante de um passado que pode ser rememorado e recriado a partir de sua releitura. Para Bergson, o momento presente é a "atitude em face do futuro imediato, é minha

ação iminente” (BERGSON, 1999: 164). Agindo de forma a conclamar uma atenção maior aos fragmentos de representação do passado, *Supermemórias* passa a operar em diálogo direto com o futuro, quebrando com a imobilidade nostálgica e realizando uma avaliação histórica através da reciclagem.

Para Andreas Huyssen, “a dificuldade da conjuntura atual é pensar a memória e a amnésia juntas, em vez de simplesmente opô-las” (HUYSEN, 2004: 17). Dessa maneira, ocorre um retorno ao passado através da arte gerado pela ativação no presente de seus arquivos, oferecendo à imagem um segundo estatuto temporal. As relações entre amnésia e memória são destacadas pela obra, que regride em termos tecnológicos a um outro tempo de forma a refletir sobre o presente. Essa atenção tem como intuito manter o espectador em contato com esses dois tempos para, através disso, beneficiar-se do passado em termos reflexivos de forma a, a partir dessa regressão, criar o futuro.

O acesso ao arquivo ocorre, para os proprietários afetivos, através do formato digital, capaz de oferecer uma maior visibilidade à imagem através da cópia e da disponibilidade de equipamentos que possibilitem a sua leitura. Essa transformação, porém, ao mesmo tempo em que preserva a imagem, toca diretamente na questão da materialidade. Dessa maneira, transforma a imagem, as possibilidades de manipulação do material e, por fim, seu formato enquanto arquivo.

As imagens digitais “incluem em sua estrutura numérica uma série de dados, que nos permitem saber mais acerca delas: onde, e em que condições, foram tomadas” (DI CASTRO, 2008: 64). Tais imagens tornam-se números e, ao mesmo tempo em que salvam o conteúdo do esquecimento, relegam o material original (a película) novamente ao lugar inacessível de onde veio, denotando a superação econômica do suporte. O Super 8, assim, se transforma na informação de sua tecnologia, na transposição de sua informação imagética, em seus dados numéricos. Dessa forma, a releitura é possibilitada e um novo tipo de arquivo gerado. Um arquivo híbrido, característico do tempo em que vivemos.

A partir disso, não apenas o acesso ao material analógico é problematizado, mas também a sua produção atual. Seria viável, nos dias de hoje, lidar com produções analógicas ou mesmo a sua problematização estaria relegada à simulação midiática operada pelos aparatos de reprodução digital? Para diretores

como Bill Morrison, como apontado anteriormente, isso não se apresenta como algo relevante e sim como um ato apenas retrógrado, mas em outros casos tais perguntas simbolizam o cerne do debate. Podemos observar essa discussão como elemento inerente ao filme *Home Movie Holes* (2008, Direção. Alberto Alcoz, 2008), que se apropria de breves fragmentos imagéticos amadores realizados em 8mm na década de 1970. Na obra, Alcoz se propõe a debater a fragilidade do material fílmico e realiza esse debate através da sua manipulação.

No filme, as imagens são, a princípio, apresentadas de forma estática e vão aos poucos adquirindo movimento. Os *frames*, ainda que breves, são acelerados e posteriormente têm a sua velocidade diminuída, para, por fim, apresentarem-se novamente de maneira estática, remetendo ao retrato, com a sonoridade (que simulava ruídos de fax) eliminada. A edição destes fragmentos realiza uma revisão nostálgica sobre a digitalização do material fílmico, fato levantado já na sinopse do curta-metragem. Para reafirmar esse ponto de vista, os quadros são remarcados pelas perfurações padrão utilizadas nos carretéis de 8mm. Através da remarcação e da inicial usurpação do movimento, o filme busca debater a fragilidade da memória (ou da sua transmissão), apontando diretamente para a salvação da materialidade fílmica fornecida pela tecnologia analógica.

De acordo com José van Dijk, “os objetos de memória mediada nunca representam um momento fixo: eles servem para fixar noções temporais e relações entre passado e presente” (DIJK, 2007: 17). Ao trabalhar com os materiais analógicos de maneira crítica, os artistas estudados realizam esse tipo de ação, deslocando o material da imobilidade do passado para a reflexão presente e assim dotando os mesmos de um uso (também econômico) futuro. Esse deslocamento, portanto, desafia a passividade do arquivo e aponta para a desconstrução e debate em torno das ideias de preservação e monumentalização colocadas em prática em diversos âmbitos artísticos da contemporaneidade.

A partir disso, mesmo que focados inicialmente na rememoração de um momento ligado temporalmente ao passado, as ações operadas transportam tais formatos lhes permitindo releituras focadas tanto na estética, quanto na materialidade, devido a uma constante volta aos arquivos analógicos enquanto estética e também enquanto matéria base de realização. O debate, portanto,

potencializa-se a tal ponto que reverbera em locais não previstos, sendo assimilado pela fugacidade dos formatos que critica e criando também a partir deles, através da confluência de tecnologias e da co-utilização necessária para a sobrevivência das “memórias” imagéticas analógicas.

4.4 Imagem magnética – apropriação e VHS

Jarro de Peixes (2008, Direção: Salomão Santana), foi realizado a partir da apropriação de imagens em VHS do cineasta cearense Miguel Pereira. O curta-metragem reproduz a visita de uma imigrante nordestina à sua terra natal, o Ceará, e constitui-se de uma sequência que mostra um homem religioso rezando pela conterrânea que vem de São Paulo para rever a sua terra. Dois aspectos principais nos chamam a atenção nesse caso: a apropriação do VHS e a não presença de edição no material.

A completa não edição das sequências mostra-se uma quebra paradigmática, afinal, o que tornaria um filme não editado uma produção de Santana e não simplesmente um ato museístico, operado através da transferência do filme para um novo suporte? A adição de créditos que indiquem esse fato? Barthes, ao falar sobre a morte do autor, cita Balzac ao afirmar que "ninguém (isto é, nenhuma "pessoa") a disse: a sua origem, a sua voz não é o verdadeiro lugar da escrita, é a leitura" (BARTHES, 2004: 5). Se pensarmos através dessa perspectiva, o aspecto de autoria, conscientemente dividido entre Santana e Pereira abre espaço para a releitura como ato de criação.

Mesmo aceitando a apropriação e transferência direta da informação enquanto ato criativo, tocamos ainda em outra questão: a da constante presença de edição no *found footage*. Essa questão, apesar de percebida em grande parte das obras analisadas, não caracteriza o *found footage* enquanto gênero, lhe diferenciando de outras práticas como, por exemplo, o cinema de montagem. Aqui, o que atua enquanto protagonista é o ato de apropriação, pois “ainda que o material se deixe como estava, há uma mudança, e não existe *found footage* sem mudança” (WOLF, 2010: 12).

A quebra paradigmática representada por esse tipo de realização fílmica,

mais do que a questão da autoria, é alusiva à questão do esforço, gasto e tempo despendido para a realização da obra, oferecendo-lhe um valor que iria além do artístico: o do trabalho. Esse valor, que supostamente encontra-se ausente na obra de Santana, oferece a *Jarro de Peixes* uma característica transgressora, ao lançar questões morais e materiais para o espectador. Isso aproxima *Jarro de Peixes* do *readymade*, que estabelece "uma equivalência entre escolher e fabricar, consumir e produzir - o que é difícil de aceitar em um mundo governado pela ideologia cristã do esforço" (BOURRIAUD, 2002: 23/24).

O ato de escolher e oferecer um novo uso a um material prestes a perecer, portanto, desafia o espectador a pensar na obra para além do que é mostrado na tela. Isso daria ao diretor o poder de curadoria acerca do que deve ser mostrado, deslocando tal controle de autoridades maiores, tais quais o museu, a academia e os festivais de cinema.

Outro aspecto evidente na obra é a sua tecnologia. O VHS produz uma imagem eletrônica que não dispõe mais do fotograma como elemento base e, portanto, de uma imagem impressa, enquanto objeto visível ao olho humano (DUBOIS, 2011: 64). O suporte existente serve apenas para abrigar a gravação da imagem em uma banda magnética. Essa imagem, portanto "não existe no espaço, mas apenas no tempo" (DUBOIS, 2011: 64). Porém mesmo essa banda magnética funcione apenas como um dispositivo de armazenamento, ela sofre também as influências do tempo e transforma a imagem com o decorrer do tempo.

Ao vermos o mesmo conteúdo filmado por Miguel Pereira no filme de Salomão Santana, não recebemos mais a mesma imagem e sim um atestado da influência do tempo sobre a mesma. As falhas produzidas pela fita magnética são mantidas no filme de maneira a afirmar a distância temporal entre a imagem que recebemos e a outra, então produzida.

Quando vemos *Jarro de Peixes* não somos apenas transportados para a década de 1980 e para o momento de pobreza extrema vivida pelo nordeste brasileiro, constantemente obrigando várias famílias a imigrarem para o sudeste do país em busca de uma vida melhor. Refletimos sobre esses aspectos, mas principalmente sobre os aspectos de reconfiguração temporal elencados no decorrer desse estudo.

O filme, ao mesmo tempo em que salva o arquivo, atesta a sua perda original e lhe oferece um novo uso. "Puro, profano, livre dos nomes sagrados, é o que é restituído ao uso comum dos homens. Mas o uso aqui não aparece como algo natural; aliás, só se tem acesso ao mesmo através de uma profanação" (AGAMBEM, 2007: 58). E a maior profanação do *readymade*, como afirma Bourriard, é justamente oferecer esse novo uso a um material já consumido, abrindo oportunidades estéticas, mas também econômicas em um ciclo que deveria, de acordo com a lógica de trabalho por ele aludida, já estar fechado.

4.5 Confluências estéticas e auto-representação

Tarnation (2003, direção: Jonathan Caouette) foi realizado através da colagem de *home movies* em Super 8 e em VHS, fotografias, curtas-metragens amadores e imagens obtidas de programas de televisão e filmes e tem como fonte o arquivo pessoal do diretor. O filme nos mostra um personagem que se constrói através das sequências exibidas. O filme é constituído por 20 anos de imagens. Para o realizador, filmar esses eventos foi uma maneira de expurgar vários dos conflitos do seu cotidiano, para ele "de uma maneira estranha, filmar substituiu a falta de controle na minha vida; isso me deu uma estrutura"¹⁵.

Caouette foi criado pelos avós no Texas e conviveu toda a infância com conflitos ocasionados por sua mãe, seguidamente internada em clínicas psiquiátricas e medicada a ponto de enlouquecer. Outro ponto que tornou a sua infância caótica foi o fato de ser gay no sul dos Estados Unidos, área marcada pelo conservadorismo. Em seu cotidiano, sentia-se constantemente isolado, conectando-se mais facilmente com o que estava distante.

As imagens registradas pelo diretor não tinham, a princípio, a intenção de constituir um filme e a montagem do material ocorreu através de recursos próprios. Utilizando um programa de edição relativamente simples, o *software iMovie*, da *Apple*, em seu computador pessoal, Caouette constrói um filme onde a crueza das imagens e as impressões pessoais estão sempre presentes, mostrando sem pudores seu universo íntimo.

¹⁵ <http://www.guardian.co.uk/film/2005/apr/16/features.weekend>

A estrutura fílmica mescla imagens provenientes de diferentes materialidades, mapeando tecnologias que estavam em vigor em determinado momento histórico. O filme acompanha os eventos em sequência quase sempre cronológica, analisando a relação entre os seus avós, sua mãe e os traumas gerados por esse ambiente.

A construção narrativa se guia basicamente por três premissas complementares, primeiro utilizando imagens para ilustrar os fatos narrados, se valendo em sua grande maioria de créditos para explicar e localizar temporalmente as sequências; segundo, utilizando sequências onde Caouette cria e encena personagens. Essas sequências são, em sua maioria, localizadas na sua infância e início da adolescência. Além desses momentos são utilizados depoimentos dos seus avós e mãe, que não raro são seguidos por conflitos entre os personagens. Por último, a influência midiática, responsável pela construção de quadros que remetem à linguagem videográfica.

Em uma das sequências fílmicas vemos o realizador aos 11 anos de idade interpretando uma personagem por ele criada e intitulada Hilary Chapman Laura Lou Gerina. Ele representa uma mulher que relata a sua relação com o marido alcoólatra, responsável por agressões a ela e ao seu bebê, Caroline. No início da cena, Hilary fala que Jimmy, seu marido, diz que quando ela usa maquiagem fica parecendo uma prostituta e finge tirar a maquiagem do rosto. No decorrer do monólogo, fala sobre a sua relação com Jimmy e dramatiza os momentos de agressão.

Nessa cena e no decorrer de *Tarnation*, percebemos claramente a intenção do diretor de se expressar e encenar e própria vida pela apropriação de narrativas e formatos preexistentes, buscando, através desses elementos, criar uma narrativa pessoal. Em outra cena registrada na sua infância, o diretor cria uma personagem chamada Shirelle, que apesar de não ser mostrada em uma narrativa completa como a anterior, deixa clara a intenção da construção de um papel feminino que é punido pelo mundo devido ao seu gênero. Tal representação do feminino deixa explícita a presença constante da imagem da sua mãe, Renee Le Blank, apontada de maneira sutil como a peça chave para a descoberta dos conflitos do diretor.

Renee foi descoberta por um famoso fotógrafo aos 11 anos, tornando-se em seguida modelo infantil. Aos 12 anos, quando estava brincando no telhado, caiu e

ficou parálitica por seis meses. Depois disso, sua vida passou a ser constantemente intercalada por temporadas em hospitais psiquiátricos, o que fez com que a sua personalidade original fosse se perdendo com o tempo, ainda que a sua beleza fosse mantida por alguns anos. A atenção a essa personagem e o foco nas suas características estéticas, assim como a constante construção de mulheres belas, frágeis e agredidas pelo mundo, nos apontam para a necessidade do diretor de construir esse ideal feminino a partir da ideia da construção de sua mãe, quase sempre mostrada a Caouette através de fragmentos.

Entre os conflitos de sua infância, apresenta-se o conturbado relacionamento de seus pais que se casaram jovens e separaram-se em seguida. A análise da personalidade imprevisível de sua mãe faz com que Caouette construa, através das encenações de figuras femininas adicionadas às sequências de filmes de terror, uma diva decadente.

Em texto sobre a apropriação de imagens hollywoodianas em filmes de vanguarda realizados em *found footage*, William C. Wees investiga obras que constroem, a partir da apropriação, uma relação ambivalente com a aura presente na imagem de tais mulheres. Como exemplo ele cita filmes como *Rose Hobart*, *Rememberance* (1990, direção: Jerry Tartaglia), *Home Stories* (1990, direção: Matthias Müller) e *Rock Hudson's Home Movies* (1992, direção: Mark Rappaport), entre outros (WEES, 2002: 2). Esse tipo de apropriação apresentaria uma reflexão por parte da vanguarda sobre a imagem hollywoodiana, que geraria seres situados além do humano, analisando esse aspecto através de diferentes perspectivas. Uma das possibilidades analisadas ocorre através da construção da imagem de uma diva, como visto em *Rose Hobart*, outro caminho seria representado pelo questionamento da própria personalidade através da sombra da diva, representada pela imagem de Bette Davis em *Rememberance*, que mostraria ao realizador quão longe no plano físico ele estaria dessa imagem e o quanto a mesma lhe afetaria no plano mental. Várias perspectivas são mostradas e a ambiguidade dessa relação é explorada dentro de diversas perspectivas, mostrando realizações que criticam a influência do cinema *mainstream* na formação dos cineastas ao mesmo tempo em que lhes apresenta como seres seduzidos por essa estética. Tal dualidade pode ser também encontrada tanto na construção da personalidade e da imagem de Renee, quanto na

tentativa do diretor de transformar a si mesmo em uma dessas divas, em algo maior do que o seu local de origem permite. No seu caso, porém, a influência base não seria o cinema clássico, mas sim a televisão, filmes B, o cinema de terror e o cinema *underground*. A diva seria representada pela mulher destruída e destituída de unidade, em vias de reconstrução através da montagem fílmica.

Ao utilizar imagens próprias e da sua família como principal fonte estética e narrativa, Caouette se aproxima da auto-exposição, da exploração imagética dos seus familiares e do exibicionismo excessivo. Porém acreditamos que, ao ter como base esses elementos, o diretor subverte tal apelo, fazendo-nos também refletir sobre o papel excessivo da imagem no mundo atual. Em entrevista concedida após o filme, inclusive, ele afirma que praticamente não filma mais a sua vida, pois se continuasse filmando cada aspecto da mesma, não seria capaz de experienciá-la emocionalmente. A partir desse depoimento, percebemos que as filmagens não aconteciam apenas devido à influência midiática, funcionando antes como uma fuga do espaço real.

A filmagem excessiva de si mostra-se um novo paradigma para o arquivo, pois gera fontes de subjetividade tão difusas que se faz complicado, em um primeiro momento, pensar em tais materiais como passíveis de uma fruição pública devido ao seu teor altamente pessoal. Devido às diversas subjetividades acessadas em grande parte por causa do excesso tecnológico, acreditamos que o ato de arquivar se transforma, ganhando contornos menos institucionais e questionando a divisão entre as esferas pública e privada.

O ato de arquivar também ganha novos sentidos no mundo contemporâneo. Produzimos cada vez mais informações e imagens, mas também tendemos a perder mais informação agora do que em qualquer outro tempo do passado. É como se tornasse urgente preservar vestígios e lampejos da memória para torná-la imagem e narrativa (CURSINO, LINS, 2010: 92).

Caouette, ao remontar seus arquivos para realizar um filme, reorganiza a própria vida, narrando não apenas a sua trajetória, mas também o papel da cultura *pop*, da televisão e do cinema na formação das identidades contemporâneas. A presença da tecnologia e as possibilidades de registro dos momentos de realidade e encenação, também funcionam como uma forma de documentar o vivido, mesmo que esse vivido tenha sido atravessado por uma câmera, resultando em uma determinada performatividade da vida cotidiana e transformando-a.

Um segundo sentido que pretendemos analisar em *Tarnation* diz respeito à parte estética do filme, mais especificamente à confluência de tecnologias ali presentes.

Ao filmar a própria vida e remontá-la tempos depois, o diretor produziu imagens ancoradas em diferentes materialidades. Os arquivos, próprios ou apropriados, eletrônicos ou analógicos, encontraram-se dessa maneira, unificados e ordenados devido à mediação do computador. Para Lev Manovich,

Se quisermos descrever o que as novas mídias fazem com as antigas em um único termo, “mapeamento” será uma boa opção. O software nos permite remapear os objetos das mídias tradicionais em novas estruturas, transformando-os no que chamo de “metamídia” (MANOVICH, 2001: 371).

A partir dessa mediação, os arquivos, independente da sua materialidade original, apresentam-se simulados e dotados de outro “corpo”, não mais físico e agora diferenciados apenas pelo fator estético representacional de cada uma das mídias originais.

Através da reapropriação dos materiais, o diretor recria a sua existência, que pôde ser acessada e organizada devido à existência dos registros imagéticos e sonoros, gerando arquivos que possibilitariam o acesso a memórias e desejos de sua infância e juventude. Esse acesso ao material filmado ofereceria “cada vez mais memórias disponíveis para nós a cada dia” (HUYSEN, 2003: 17). Ao apropriar-se de suas memórias através do material filmado, sejam elas os filmes produzidos por si mesmo ou as imagens midiáticas, tais sequências tornam-se parte da sua memória afetiva e da sua existência física tanto quanto a casa dos seus avós no interior do Texas. O diretor se mostra ao mundo através desses documentos, montando a sua vida com base no material filmado.

Na edição fílmica, a referência midiática mostra-se presente em diversos momentos. Grande parte da edição se ancora na múltipla exibição de telas com acompanhamento sonoro e créditos explicativos que falam sobre eventos importantes na vida de Caouette, desde os conflitos em sua família, até o seu primeiro namorado e hábitos desenvolvidos na juventude. Muitas vezes multiplicando imagens fixas em vários quadros na mesma sequência, o diretor se apropria também de uma estética televisiva e videocliptica vigente principalmente das décadas de 1980 e 1990, décadas de consolidação e desenvolvimento dessa

linguagem.

A influência da montagem televisiva apresenta-se forte devido principalmente ao fato de Caouette ter sido formado por esse tipo de mídia. A imagem eletrônica, para Phillipe Dubois, caracteriza-se por sua função única focada na transmissão. Para o autor: "Sem corpo nem consistência, a imagem eletrônica só serve, poderíamos dizer, para ser transmitida" (DUBOIS, 2011: 64) e essa característica lhe ofereceria possibilidades estéticas distintas das localizadas nas mídias analógicas.

Para Dubois, "à noção de plano, espaço unitário e homogêneo, o vídeo prefere a de imagem, espaço multiplicável e heterogêneo" (DUBOIS, 2011: 84). Dessa maneira, observamos o vídeo trabalhar com base em técnicas de montagem diversas das utilizadas pela imagem analógica. Em *Tarnation*, a estética videográfica está constantemente presente, principalmente através do trabalho com as "janelas eletrônicas" (DUBOIS, 2011: 80), que "permite uma divisão da imagem autorizando francas justaposições de fragmentos de planos distintos no seio do mesmo quadro" (DUBOIS, 2011: 80). A imagem eletrônica, por fim, utiliza-se do conceito de mixagem, em detrimento da montagem, como base da sua organização:

A montagem é integrada, ela é interior ao espaço da imagem. Assim, me parece possível opor, à idéia cinematográfica de montagem de planos, o conceito mais videográfico de mixagem de imagens, no mesmo sentido em que falamos de mixagem a propósito da banda sonora (a banda magnética é comum a ambas). Tudo está ali ao mesmo tempo no mesmo espaço. O que a montagem distribuía na duração da sucessão de planos, a mixagem videográfica mostra de uma só vez na simultaneidade da imagem multiplicada composta (DUBOIS, 2011: 89/90).

Em análise sobre a catalogação de filmes em *found footage* proposta por William C. Wees, Christa Blümlinger aponta para falhas e preconceitos em relação à imagem televisiva dentro do quadro analítico desenvolvido na obra do autor. Para Blümlinger, Wees, ao analisar negativamente a apropriação de imagens icônicas de conflito ocorridos no século XX pelo videoclipe *The Man in the Mirror*, de Michael Jackson, teria se ancorado em uma visão pessimista do pós-modernismo defendida por teóricos como Frederick Jameson e desprezado o poder da videoarte enquanto elemento de apropriação crítica e criativa de imagens eletrônicas, desenvolvido nas obras de artistas como Nam June Paik, Dara Birnbaum e Antoni Muntadas, entre as décadas de 1960 e 1970 (BLUMINGER, 2009: 51).

Em *Tarnation*, não apenas a mídia e a sua linguagem são apropriadas, mas tornam-se referência estética. A partir disso, acreditamos que pensar nessa mídia

como algo simplesmente manipulador e dotado de todo o poder de controle relega a todos os seus receptores um papel passivo. Dessa maneira, o poder de criação, seja através da crítica a tais imagens, seja através da recriação dessa estética, transforma o receptor não mais em membro passível de manipulação, mas também em cocriador e analista.

Como exemplo crítico de uso da imagem midiática, podemos destacar a videoarte *Technology/Transformation: Wonder Woman* (1978, direção: Dara Birnbaum), realizada através da apropriação de imagens de abertura do seriado *Wonder Woman* que são remixadas de forma a, dentro do espectro de sensualidade presente nos movimentos efetuados pela mulher maravilha em frente às câmeras, exhibir, através da repetição, o que de patético estava presente nesses movimentos.

Em *Tarnation*, outro ponto a ser observado diz respeito à não hierarquização na apropriação de imagens realizada pelo diretor. Para ele, a sequência imagética, ao ser transferida para o computador e perder a sua materialidade original, alcançaria possibilidades de edição e mixagem em sua superfície. Dessa maneira, fotografias são multiplicadas, sequências espelhadas e todas as informações são colocadas em um mesmo nível, sem diferenças em termos de valor ancoradas na materialidade ou na ação representada no quadro. Todas as sequências ali vistas são a expressão de uma vivência e o reflexo de uma vida formada pelas imagens das quais se apropria, elementos que ilustram a sua história a partir do seu material formativo.

Caouette, portanto, se insere dentro do sistema de excesso imagético de forma completamente integrada. Tais perspectivas, que foram vistas em vários pontos da história como alienantes, são para ele uma forma de empoderamento. O excesso, aqui, transforma-se em elemento criativo: em um arquivo mnemônico capaz de reconfigurar a própria história.

5 A EXPERIÊNCIA MEDIADA PELA CÂMERA

Em um congresso realizado entre 2 e 5 de dezembro de 1982, na França, pensadores de diversas áreas do saber tentaram responder à seguinte pergunta: “a imagem do cachorro morderá no futuro?”, ao que Vilém Flusser concluiu que “morderá, no sentido de: modelará a ação, e a experiência mais íntima, do homem futuro”¹⁶.

Ao falar sobre a sociedade pós-industrial, Vilém Flusser afirma constantemente que essa tem como característica a onipresença da imagem técnica. Entre outras coisas, ele afirma que os eventos passam a acontecer, nesse tipo de sociedade, para serem registrados (1986). A imagem, dessa forma, torna-se o evento.

Ao refletir sobre as colocações do autor, concordamos que os tempos futuros por ele previstos já se fazem contemporâneos. Os meios de captação e compartilhamento da imagem adquiriram, após o digital, possibilidades de reprodução cada vez mais amplas e o registro torna-se, a cada dia, um evento e uma forma de comunicação.

Neste capítulo temos como objetivo pensar nas relações entre o registro e a representação operada pela consciência dos personagens em torno da filmagem. Uma das questões centrais diz respeito às formas como isso afeta o cotidiano. As imagens apropriadas pelos filmes que serão analisados a seguir, não se tratam rememorações, pois são ainda vivas e presentes. Elas retraram um momento histórico onde a imagem técnica aparece como protagonista, modelando o comportamento dos indivíduos.

Dessa forma, pretendemos observar comportamentos autorreflexivos e conscientes da presença da câmera, além da criação de personagens por parte dos indivíduos filmados. Essa consciência, acreditamos, apresenta-se de distintas maneiras nos casos analisados, expondo um crescente conhecimento em torno no funcionamento e função do aparelho de filmagem pelo público até então receptor. Esse público, através do acesso aos dispositivos de filmagem, teria desvendado

¹⁶ Disponível em: <http://flusserbrasil.com/art11.html>

fórmulas disseminadas pelo cinema e pela mídia e aplicado ao uso particular.

Diante de uma câmera, somos sempre incitados a uma ação meritória do registro ou a um comportamento que forneça ao dispositivo uma imagem pretendida pelo representado, ancorada na sua superfície. O acesso aos aparelhos digitais só viria a aumentar a performatividade decorrente dessa presença e gerar um conhecimento da técnica mais difundido, dando origem também, a mais imagens.

A manipulação e parodização da técnica pela performatividade seriam resultado direto da descrença nas instituições e nas grandes narrativas, representando uma tentativa de desafiar os discursos canônicos a partir da recriação resultante da apropriação de suas fórmulas. Para Linda Hutcheon, tal desafio é uma das características da pós-modernidade que contesta a cultura dominante, sem implodir a mesma (HUTCHEON, 1991: 16).

Dessa maneira, um alargamento na esfera da representação estaria sendo gerado, oferecendo perspectivas de autorrepresentação e protagonismo para esferas múltiplas da sociedade. Apesar de não apresentar um ato de contestação em um primeiro momento a apropriação da própria representação, ainda que dentro das estruturas desafiadas e tendo como objetivo principal de muitos dos casos a inserção e não a quebra do sistema, termina por abalar o mesmo. A presença de novos atores que não se enquadram nas narrativas vigentes, alarga esse campo e o transforma.

A autorrepresentação contribuiria também para a morte do autor enquanto responsável pela interpretação e fechamento da obra, por seu sentido final. As narrativas, agora esgarçadas, viriam a incluir novas escrituras que, mesmo de forma passiva, põem em descrédito as noções de narrador e narrado como entidades separadas.

Longe de criar outros locais de saber centralizado, pensaremos nas imagens apropriadas como sequências repletas da consciência do registro através da câmera. Para isso, analisaremos quatro obras: o filme *Pacific* (2009, direção: Marcelo Pedroso), realizado a partir de imagens apropriadas dos turistas presentes no navio *Pacific*, que oferecia uma viagem de cruzeiro de cinco dias que incluía as cidades de Recife, Natal e a ilha de Fernando de Noronha. A vídeo-instalação *Memórias do meu tempo em marte* (2013, direção: Gabriel Mascaro), na qual

Mascaro se apropria de imagens filmadas e compartilhadas em redes sociais por soldados americanos durante a guerra do Afeganistão; a leitura-performance e vídeo instalação *The Pixelated Revolution* (2012, direção: Rabih Mroué), realizada com imagens compartilhadas em redes sociais por revolucionários sírios durante os conflitos iniciados na Primavera Árabe; e o filme *Faceless* (2007, direção: Manu Luksch), montado com imagens de câmeras de segurança espalhadas pela cidade de Londres, no Reino Unido, que registraram o cotidiano da realizadora e lhe forneceram material para uma análise crítica da visibilidade registrada via dispositivos de segurança na contemporaneidade. Esses registros, de acordo com a nossa análise, são responsáveis também pelo delineamento de comportamentos, estendendo a consciência em torno da câmera à rotina humana.

Nos quatro casos é importante notar como a presença dispositivos de filmagem gera um novo tipo de subjetividade e/ou reflexividade nos personagens retratados. Conscientes do registro, não apenas atuam para o mesmo, mas também criam personalidades e situações voltadas para a sua superfície. Assim, mesmo o ato banal adquire uma dimensão cênica e, no caso das imagens de guerra, mesmo um ato tão significativo quanto uma tentativa de assassinato, adquire um aspecto virtual e fictício. O que pretendemos, nas seguintes análises, é perceber nessas distintas situações, de que maneira a câmera afeta tais subjetividades e a experiência do então momento presente.

5.1 Imagem digital – *Pacífic*, encenação e privacidade

Nos meios digitais, a captação e a visualização da imagem acontecem de maneira imediata e instantânea, sem o espaço de tempo necessário à revelação fílmica que separava esses dois momentos na realização analógica. Dessa maneira, o conceito de arquivo se abala, pois cada vez mais essas imagens passam a ser compartilhadas em repositórios – locais de guarda transitória – e não em arquivos, locais de guarda definitiva ou durável.

A partir do VHS e posteriormente com as mídias digitais, a informação do que está gravado se desliga cada vez mais do suporte físico, apresentando um novo paradigma para o *found footage* e para a imagem em geral. A imagem perde

gradativamente o local físico de armazenagem, existindo de forma virtual e adquirindo características numéricas em seu registro. A natureza da imagem técnica, como afirmado por Vilém Flusser, é informativa e reproduzível (1986) e o seu suporte menos importante do que a sua informação. A mudança em torno da materialidade, porém, ocasiona mudanças com relação à sua manipulação, uso e manutenção, não podendo ser desprezada por tratar-se, também, de informação acerca da imagem.

As novas tecnologias se desenvolvem de forma a gerar o barateamento constante dos produtos através do crescente desenvolvimento de tecnologias que oferecem mais espaço para armazenamento de imagem, maior qualidade imagética e conseqüentemente, a superação econômica das tecnologias anteriores - e em grande parte, das suas possibilidades de leitura. Além dessas características, os novos aparelhos apresentam uma dimensão física cada vez menor, podendo ser facilmente carregados e adaptados aos espaços sociais sem grande prejuízo aos movimentos corporais.

Cada vez mais, câmeras portáteis são lançadas e o acesso aos aparelhos de produção imagética é ampliado, tornando a ação do registro cada vez mais banal e inserida no cotidiano. Além disso, a manipulação da máquina torna-se gradativamente mais simples, aumentando as possibilidades de captação imagética. Tal ação, antes destinada a pequenos setores da sociedade, detentores de capital e saber técnico, ao mesmo tempo em que possibilita o registro de momentos marcados pela banalidade extrema do cotidiano, democratiza as possibilidades de expressão e de transmissão de impressões individuais acerca do mundo.

Por não precisar passar pelo processo de revelação e pela possibilidade de fornecer instantaneamente ao seu produtor uma visão do resultado final da captação imagética, a ação pode ser repetida quantas vezes a memória do dispositivo (ou anexada a ele), permitir. A repetição da ação também toma proporções maiores, abrindo espaço para o registro de cenas supérfluas dentro do tema central orquestrado. A partir disso, a performatividade e a consciência em torno do registro imagético e da autorrepresentação crescem. Esse crescimento, porém, gera uma rápida diluição das visualidades produzidas devido à fugacidade e à impossibilidade de acesso constante. A imagem, cada vez mais, é registrada com vias a uma fruição

compartilhada e instatânea.

A performatividade como resultado do excesso imagético pode ser percebida nos personagens do documentário experimental *Pacific*. Realizado a partir de imagens cedidas por passageiros de um cruzeiro homônimo, o filme se apropria de filmes gravados em formato digital por famílias, amigos e casais que passaram os últimos dias do ano de 2008 e os primeiros dias de 2009 no navio. Com material em digital e em baixa qualidade, a obra ao mesmo tempo em que reflete sobre o surgimento de uma nova classe média no Brasil, traça um paralelo em torno da sua ascensão social através dos bens de consumo adquiridos devido a esse novo poderio econômico.

Por meio de sutis deslocamentos de sentido operados pela montagem, *Pacific* problematiza ordens diversas de deslocamento, enunciação recolhida, distância crítica, engajamento afetivo, produção de presença, performance de si e um tipo particular de arquivo vivo (FELDMAN, 2011: 9).

No início do filme, somos apresentados a personagens que chegam ao aeroporto da cidade do Recife e são transladados para o barco. Em seguida, passamos a acompanhar a rotina dessas pessoas dentro do espaço. O registro imagético mostra-se protagonista desse roteiro e a interação dos indivíduos com as câmeras é constante. Os dispositivos registram os *flashes* de outras câmeras fotográficas e as imagens captadas por outros vídeos, atestando e amplificando o poder da imagem e de sua reprodução nesse momento histórico.

Ao ceder as imagens para a realização de *Pacific*, os personagens transformam momentos íntimos em públicos. A experiência passa a ser mediada pela necessidade de registro e a recordação filmada torna-se parte da fruição.

A exibição da imagem no espaço cinematográfico transforma os personagens em eventos dignos de projeção na tela grande. Dessa maneira, as imagens, que poderiam tornar-se inúteis e obsoletas em um curto espaço de tempo, tornam-se, novamente, necessárias. De objeto residual, o filmado se transforma, através da reapropriação, em valioso e útil. Esse novo uso caracteriza-se pela “reciclagem de produtos necessários ou produtos desperdiçados (resíduos), que podem ter a sua matéria-prima decomposta ou ser traduzida em novos produtos” (KIRCHMANN, 2006: 502).

A reciclagem do que poderia tornar-se resíduo a partir do momento de sua produção, devido ao fato de que a transitoriedade e a sombra do apagamento estão

imbuídas na técnica de captação, oferece à fruição pública cenas que refletem sobre os costumes de uma época e que dificilmente constariam em arquivos públicos. Memórias que dificilmente seriam ativadas, caracterizadas pela não durabilidade dos objetos produzidos para serem efêmeros. A reciclagem desse conteúdo transforma-o em um evento destinado à fruição coletiva e realiza uma mudança de âmbito na experiência, que de particular passa a ser pública. A reflexão histórica, portanto, nos chega através de meios não-oficiais e fontes pessoais, construindo documentos carregados de subjetividade e afeto, levando-nos mais uma vez em direção às ideias de Beatriz Sarlo em torno de uma guinada subjetiva dentro do campo dos estudos mnemônicos.

Por tratar-se de um documentário, percebemos, na busca pelas imagens, uma tentativa de objetividade e não interferência por parte da equipe fílmica. Tal tentativa caracteriza-se devido à opção pela ausência de Pedroso no cruzeiro e não interferência da equipe nas filmagens alheias. A obtenção das imagens por parte da equipe presente no navio foi realizada no fim da viagem, com o intuito de inibir uma possível seleção prévia de personagens e de neutralizar uma suposta encenação visando a aparição pública durante os registros.

A pretensão de não subjetividade por parte do diretor e da equipe fílmica é uma discussão que atravessa a construção documental desde praticamente seus primórdios. A câmera também é vista com desconfiança por vários historiadores, pois, presumivelmente, a partir do momento em que o personagem percebe a presença da câmera, artifícios e dispositivos de encenação são acionados e a ação passa a ocorrer de forma mediada, anulando uma possível espontaneidade original. Tal espontaneidade, de acordo com a nossa perspectiva, é perdida também no momento em que o personagem encena-se tanto para si quanto para o seu público. Esse público, constituído pelos tripulantes do navio ou por pessoas para quem as imagens serão exibidas, recebe as ações decorridas a partir de uma seleção prévia. O personagem-produtor cria, dessa maneira, uma personalidade e uma encenação focadas na representação para o exterior, para a fruição externa.

Sequiosos de “publicidade” e operando na indeterminação entre público e privado, ficção e documentário, pessoa e personagem, autenticidade e encenação, lazer e trabalho, vida e performance, uma série de dispositivos comunicacionais e audiovisuais contemporâneos, das redes sociais aos reality shows, do cinema à arte contemporânea, trabalham na chave não da

“invasão de privacidade”, mas de sua evasão (FELDMAN, 2012: 12).

A encenação diante da câmera ocorre de maneira fluida, pois a intenção de criar um personagem maior do que o cotidiano, performatizando a experiência, torna-se presente a partir do momento em que os indivíduos optam por filmarem a si mesmos, documentando os momentos de exceção representados pelas férias. Durante o filme, podemos perceber momentos de diálogo dos personagens com a câmera e de direcionamentos de cena orquestradas tanto pelos atores, quanto pelos manipuladores dos aparatos. Um exemplo desse tipo de diálogo está presente na sequência em que um dos personagens fala sobre o registro da “Cerimônia do primeiro copo de cerveja”. Dessa forma, o personagem interpreta o ato de tomar a primeira cerveja no barco para a câmera e demonstra conhecimento das possibilidades de manipulação inerentes ao aparelho, se afirmando como sujeito ativo de uma história contada através do dispositivo.

O acesso aos dispositivos de filmagem e a sua desmitificação colocam a discussão sobre a influência da câmera no documentário em outro âmbito, pois essa influência já se mostra fortemente desvendada pelo público que originalmente seria o receptor da mensagem cinematográfica. Em *Pacific*, esse público se apresenta como produtor da imagem e dos personagens ali documentados, mesmo que exibir essa imagem no cinema não tenha sido a sua intenção original.



Figura 11 – *Pacific*, Marcelo Pedroso



Figura 12 – *Pacific*, Marcelo Pedroso

Figura 13 – *Pacific*, Marcelo PedrosoFigura 14 – *Pacific*, Marcelo PedrosoFigura 15 – *Pacific*, Marcelo PedrosoFigura 16 – *Pacific*, Marcelo Pedroso

Na cena analisada, o personagem inicia a sequência afirmando que aquele momento deve ser registrado, pois se trata do momento em que a primeira cerveja será ingerida por ele dentro do navio. Guiando a cena, ele transforma um ato banal em algo digno não apenas de registro, mas de atuação. Ao dirigir a si mesmo e à pessoa que o filma, ele chama a câmera para que lhe acompanhe, sugere *closes* nos objetos que estão sendo por ele narrados e conclui a cena tomando o copo de cerveja.

A parte essencial da gramática cinematográfica aparece claramente através da auto-direção gerida pelo personagem, que oferece a Pedroso imagens prontas para serem transpostas para o cinema. Ao se apropriar de tais imagens e monta-las em *Pacific*, o diretor deixa clara a subjetividade e consciência do aparato por parte dos personagens, sem tentar esconder o fato ancorado em uma pretensa neutralidade presente no momento da filmagem. Optando por tal recurso, ele quebra com a ideia de um poder central focado no diretor, porém mantém a sua influência durante a edição das imagens, seu ordenamento e escolha das sequências.

A utilização de arquivos amadores também reflete as possibilidades de subjetividade na produção, pois arquivos não dotados de valor, originalidade e

validade dentro de uma perspectiva histórica passam a fazer parte da fruição coletiva através do cinema. Assim, percebemos o surgimento de uma nova ordem sensível e o aparecimento de outras fontes de fruição e sentido dentro de imagens que, em um primeiro momento, apresentariam significados diversos dos discutidos nesta análise. Para Patricia Zimmermann (2008: 277), os filmes amadores deveriam ser observados enquanto formações históricas e não como objetos reificados. De acordo com essa perspectiva, tais sequências devem ser inseridas em um contexto e não isoladas das demais e do seu momento histórico para que a sua real contribuição seja absorvida.

O que vemos, nas imagens que compõem o filme, são processos performativos individuais ancorados na tecnologia vigente e tal tecnologia não apenas registra aqueles momentos, mas também possibilita a sua existência. Não vemos apenas subjetividades registradas pela câmera, mas ações criadas por e para esse objeto. Observamos, nestas sequências, não apenas a existência do registro, mas a existência da encenação, de uma experiência que ocorre marcada pela presença da câmera. Dessa maneira, elas dizem respeito a um momento histórico onde a imagem técnica apresenta protagonismo.

Segundo Andreas Huyssen: “Novas tecnologias de transporte e comunicação sempre transformaram a percepção humana de tempo e espaço na modernidade” (HUYSEN, 2003: 28). Essas percepções levam em conta, nas imagens apropriadas para a realização de *Pacific*, a necessidade de registro como imperativo do lazer. A função da fotografia como prova e registro continua a ser válida nesse contexto, que necessita das filmagens para rememorar muitos dos momentos vividos não mais em torno da fruição das férias: mas da possibilidade de acesso tecnológico às lembranças, que acarretará na sua rememoração, tornando-se tão ou mais importante do que o momento experienciado. Sem o registro, o momento parece não ter acontecido.

Em outra cena do filme, a ação orquestrada acontece tendo em vista a câmera enquanto proporcionador do momento experienciado. Nas cenas que serão exibidas em seguida, observamos um casal de meia idade encenando um momento romântico. Na sequência, um homem está sentado em uma sala interna do convés do navio, que parece um salão de jantar que se encontra vazio durante o turno do

dia. O homem, percebendo-se filmado pela parceira romântica, vai até a janela, olha para o mar e a câmera se aproxima dele até focalizar o seu rosto de perfil em um plano fechado. Sem a utilização de cortes, o personagem anda entre as cadeiras dispostas no espaço e vai até o final da sala, onde se encontra um piano. A câmera capta uma música romântica em inglês que compõe o som diegético da sequência original e é projetado no filme. Em seguida, o homem senta-se diante do piano, finge tocar o instrumento e cantar a música que escutamos de fundo. No final da sequência a mulher que estava atrás da câmera o abraça por trás, beija e volta ao local original, quando a ação termina focalizando o homem ao piano.

No uso que Pedroso faz dos arquivos, percebemos uma relação complexa entre a exposição de uma imagem doada pelos passageiros do navio devido ao fato de terem sido "produzidas com finalidades domésticas e tons de paródia" (RICARDO, 2011: 23), porém tais imagens, ao serem "montadas por um terceiro que não esteve a bordo do navio, e reunidas em uma obra destinada à circulação, promoveriam uma exposição demasiada de seus protagonistas" (RICARDO, 2012: 23), no que poderia, de acordo com Ricardo, gerar reflexões acerca de um possível deslize ético por parte do diretor. Após essa observação, Laécio Ricardo conclui que não acredita que, em tempos de compartilhamento imagético via redes sociais virtuais, imagens produzidas pela câmera ainda teriam a privacidade enquanto valor pertinente e afirma que o filme teria como função retirar tais imagens "de um possível esquecimento nos arquivos e injetar vitalidade ao conjunto delas, recriando a experiência da viagem" (RICARDO, 2011: 23).

Apesar dessas possibilidades, acreditamos que o que está sendo oferecido é uma nova função para as imagens e não uma nova oportunidade de reviver a experiência da viagem pelos personagens – mesmo que eles tenham tido essa impressão ao cedê-las para a realização de *Pacific*. A fruição individual, ainda que compartilhada através de redes sociais, alcança um âmbito limitado de interesse. Já tais sequências, quando vistas em conjunto, podem chegar a despertar nos tripulantes uma auto-análise diante do afã de auto-exposição só possível quando outras sequências são colocadas em confronto com as cenas produzidas, ou seja, através da organização imagética realizada pelo diretor. A nova vida oferecida aos filmes e a sua salvação do esquecimento gerado pelo arquivamento, não as

imortaliza enquanto lembrança, mas enquanto registro de um evento em um sentido mais amplo, social e público.

Essas imagens seriam, após o filme, apenas memórias privadas ou agora também públicas? Para Jose Van Djick, “não existe, ou nunca existiu, uma afiada distinção entre privado e publico, mas cada ato de memória envolve uma negociação entre as fronteiras dessas esferas” (DJICK, 2007: 13).

Devido ao fato de que, a partir da negociação em torno de suas memórias, os passageiros do navio decidiram-se pela sua transferência para o uso público, a questão que se coloca não é mais ética e sim moral, baseada em escolhas subjetivas dentro de um espectro particular de reapropriação. Acreditamos que a não presença do diretor na viagem o afasta de tais questões devido a um não confronto direto com os personagens, tendo como intuito objetivar as suas decisões em termos de edição. O que vemos, ali, são imagens. Personagens criados dentro de um navio. A referência ao que representam em sua vida cotidiana – ou ao que são, além de registros digitais – não é levantada e o seu universo representacional começa e termina naquela viagem.

Pedroso utiliza a paródia produzida pelos próprios atores de uma maneira também ambivalente, que indica a sua intenção, mas não condena os personagens. Dessa maneira, a paródia, dentro e fora do quadro "paradoxalmente, incorpora e desafia aquilo que parodia" (HUTCHEON, 1991: 28). Esse jogo de ambiguidades pode ser percebido nas formas parodiadas através da encenação dos personagens-atores e na edição operada pelo diretor, em um processo que nega qualquer representação com base em um referente real. Tudo acontece de maneira paródica e ambígua e nesse jogo reside a força da crítica operada.

Ao apontarmos para a performatividade e para a paródia, acreditamos encontrar nelas um apelo em direção ao futuro, pois devido à sua fugacidade, a encenação e a inventividade tornam-se dispositivos desenvolvidos pelos agentes para que elas sejam acessadas dentro do manancial de vídeos produzidos diariamente. Tais imagens mediadas seriam “materiais gerados de maneira a desencadear lembranças futuras – produzidas através de tecnologias mediadas, sejam elas canetas ou câmeras” (DJICK, 2007: 39).

Segundo Derrida, “mais que uma coisa do passado, antes dela, o arquivo

deveria pôr em questão a chegada do futuro” (DERRIDA, 2001: 48). Salvando arquivos que ainda não se encontravam definitivamente perdidos, *Pacific* evidencia tais objetos e lhes põe simultaneamente à prova, produzindo, através do audiovisual, um elemento de penhor. Para tal penhor empresta a essas imagens uma durabilidade que a técnica original empregada em sua produção não lhes proporciona. A reciclagem, dessa maneira, funciona a partir dessa perspectiva, ao não declarar as imagens como bens duráveis, lhes fornece uma sobrevida colocando-as à prova através do confronto com novos olhares.

5.2 A guerra como *souvenir*

Na vídeo-instalação *Memórias do meu tempo em Marte*, Gabriel Mascaro se apropria, para a montagem fílmica, de vídeos postados em redes sociais virtuais por soldados americanos presentes na Guerra do Afeganistão. Através de grupos de interesse formados nessas redes, os soldados tinham como objetivo compartilhar as imagens captadas com seus familiares, amigos e pessoas interessadas nos eventos da guerra.

O registro de cenas de conflito tem espaço desde a I Guerra Mundial, considerada a primeira guerra mediada (BLÜMLINGER, 2009: 12). Na II Guerra Mundial, câmeras amadoras foram enviadas para o combate junto às armas: “Os militares dos Estados Unidos carregaram todos os equipamentos de 16mm para o esforço de guerra. Câmeras amadoras foram usadas para segurança, para a narração das batalhas e para treinamento” (ZIMMERMAN, 2008: 279). Os esforços em filmar conflitos ocorrem desde o início do século XX e as filmagens podem apresentar diversos teores, geralmente com focos informativos e propagandísticos.

O uso das imagens de conflitos através da apropriação abrange uma grande gama de exemplos, como pode ser observado em *OH! UOMO* (2004, direção: Yervant Gianikian & Angela Ricci Lucchi), onde são utilizadas sequências que mostram soldados da I Guerra Mundial que tiveram os rostos e partes do corpo desfiguradas durante o evento e registram os ajustes ali operados através de cirurgias plásticas. Nos registros, os soldados são mostrados orgulhosos das suas cicatrizes e transformados em heróis.

Outro caso, mais recente, pode ser observado através da apropriação de imagens exibidas pela mídia em 1991 acerca da Guerra do Golfo pelo grupo *Emergency Broadcast Network*. A partir das sequências, foram realizados remixes que apontavam a mídia como estimulador ideológico da guerra, responsável pela divulgação original das imagens. Apesar dos registros anteriores, a Guerra do Golfo pode ser considerada a primeira guerra realmente mediada, onde a televisão ocupou um forte espaço ideológico na divulgação e propagação dos ideais do conflito por parte dos Estados Unidos.

Cada guerra ou conflito documenta, a partir de seus registros e das tecnologias então disponíveis, uma época. Na II Guerra Mundial, as câmeras analógicas possibilitaram o registro dos conflitos. Na Guerra do Golfo, a mediação do conflito e a velocidade da exibição televisiva aparecem como elementos centrais. No caso das imagens compartilhadas pelos soldados na Guerra do Afeganistão e apropriadas por Mascaro, o que nos desperta a curiosidade é a participação de familiares nas redes sociais. Essas filmagens são enviadas para as famílias na forma de *souvenir*, lembranças e bibelôs de viagem. O registro também é realizado, editado e compartilhado pelos soldados como em um álbum de férias, onde as cenas mais expressivas se destacam.

A imagem digital transporta para os familiares e espectadores da guerra uma visão subjetiva acerca do conflito através do You Tube. Os soldados lutam para salvar a sua nação dos ataques terroristas ocasionados por Osama Bin Laden e pela *Al Qaeda* após o atentado contra as Torres Gêmeas em 11 de setembro de 2001. O atentado suicida, responsável pela destruição das duas Torres do *World Trade Center*, em Nova York e pela morte de mais de 2.500 pessoas, foi o argumento utilizado pelo governo de George W. Bush para o início do conflito. Devido a essa decisão, que colocava os Estados Unidos em guerra não apenas com a *Al Qaeda*, mas com outros indivíduos que não apresentavam relação com os terroristas, provas acerca da legitimidade do conflito tiveram que ser construídas devido à invasão iniciada à revelia das Nações Unidas. O ataque foi também responsável por colocar o mundo ocidental em alerta constante, vigiando mais rigidamente os meios de troca de informações e defendendo as fronteiras dos países. A segurança, portanto, ocupou um lugar de proeminência e a vigilância de

corpos desenvolveu-se mais fortemente a partir disso.

O filme de Mascaro é realizado a partir de imagens captadas por *helmet cams*, câmeras acopladas ao capacete dos soldados. Dessa forma, o dispositivo registra imagens com um ponto de vista próximo dos olhos, em primeiro plano, oferecendo ao espectador uma perspectiva similar à observada pelo corpo que locomove a câmera. De acordo com Mascaro, a escolha dos *takes* selecionados e a sua edição foram realizadas pelos soldados, que postam mensalmente as melhores imagens na Internet.

Em *Memórias do meu tempo em marte*, os registros mostram paisagens desérticas em um cenário que em alguns momentos aproxima-se da ideia que temos acerca da superfície de marte quando exibida via satélite, avermelhada, repleta de poeira e vazia de vida. Na primeira sequência de imagens, a captação ocorre de dentro de um tanque de guerra, que registra outros tanques até que é atingido por destroços e vira, continuando a filmar a estrada e os outros tanques desse novo ponto de vista. O acidente, ao que parece, não foi ocasionado pelos opositores, que em nenhum momento aparecem no filme.

Na próxima sequência, as imagens são captadas pelo ponto de vista de um dos soldados. Além de uma cidade deserta e destruída, tudo o que vemos são outros soldados e a arma do operador da câmera. Em um momento os militares começam a atirar, mas os oponentes nunca aparecem, nos dando a impressão de que eles lutam contra fantasmas: ou contra si mesmos.

A proposta do artista na vídeo-instalação vai exatamente nesta direção: sugerindo que a guerra encenada e exibida nas redes sociais é simbólica, o inimigo invisível e o alvo incerto.

Repleto de cenários sempre devastados e habitados apenas por destroços e poeiras, resultando em um ambiente seco e desértico, continuamos, através de um terceiro plano, a ver apenas soldados, mas ainda não conseguimos acessar de fato os seus corpos, cobertos com os uniformes e dos quais nos aparecem apenas fragmentos de pele algumas vezes expostos. A arma, sempre em evidência, nos fornece a referência do humano, que opera as duas máquinas, uma de registro e outra de extermínio. No meio do filme, a sombra do corpo do soldado que capta as imagens é projetada e visualizamos um horizonte constituído por paisagens que não

parecem terrenas.

Após cenas de explosões na estrada, somos levados à última sequência fílmica, captada também a partir do ponto de vista de um soldado na trincheira. Na sequência, outros corpos e rostos são exibidos e, apesar de atirarem constantemente e prepararem bombas, esses indivíduos não parecem ameaçados pelo conflito. Eles atiram, trocam cartuchos e interagem com a câmera enquanto preparam uma bomba que será explodida posteriormente. No momento em que a preparação está terminada um dos soldados olha para a câmera e aparece no vídeo em *close*, encenando um momento de descontração onde entra em contato com o espectador. Ao final do vídeo, a bomba montada pelos personagens explode e os estilhaços atingem o grupo e o responsável pelo registro. Dessa maneira, o teor simbólico da guerra se completa e na inexistência de alvos reais ou visíveis, os soldados arcam com as consequências da agressão.

Através de tais registros, percebemos que a guerra foi realizada também para ser transmitida e o compartilhamento das imagens adquire o aspecto de recordação. De acordo com Jose Van Djick: "Além de significarem práticas socioculturais, objetos de memória vêm em formas que são frequentemente mediadas pela intervenção individual em resposta a uma convenção cultural" (DJICK, 2007: 40). Tais imagens, portanto, e a exibição de rostos e intenções nos vídeos compartilhados, fazem parte de uma gama de práticas culturais aprovadas pela coletividade e funcionam como artefatos mnemônicos. A guerra como recordação se apresenta, a partir do compartilhamento desses artefatos, como algo socialmente aceitável e o registro de suas lembranças, necessário.

Além das imagens distribuídas oficialmente através dos governos e da mídia em geral, entramos em contato com um acervo imagético de cunho pessoal, que exhibe a guerra a partir do ponto de vista de quem opera presencialmente o conflito. A edição do material por esses indivíduos também aparece como elemento significativo, pois expressa o seu desejo de representação. Excessos e momentos que não interessariam à fruição coletiva, pois vazios de conflitos significativos ou mesmo de opositores, enchem a Internet de recordações visuais que aproximam os soldados de seus amigos e familiares através do compartilhamento das imagens.

Na proposta da video-instalação, Mascaro afirma que o que mais lhe

interessa nessa pesquisa: "é a vivência de um presente latente que o embate se trava não mais entre o soldado e o inimigo, mas entre o espaço-tempo rarefeito entre a câmera e o capacete"¹⁷. Esse embate se encontra exposto no tipo de compartilhamento da imagem, que aponta para o papel da tecnologia enquanto elemento capaz de configurar ao mesmo tempo a memória coletiva e individual. O depoimento acerca das ações provenientes do local de conflito torna a imagem abrangente, ampliando o alcance das cenas que revelam muito da subjetividade dos responsáveis pela produção das imagens. Mesmo optando por exibir faces apenas nos momentos finais do vídeo, Mascaro mostra rostos humanos dentro de um ambiente que, até então, assemelhava-se a um território extra-terreno ou ao cenário de jogo de video game.

Nesse ponto, torna-se curiosa a possível associação da estética presente no filme com *Doom*. Lançado em 1993, o jogo de videogame tornou-se popular devido à combinação de gráficos em 3D com o gênero do tiro em primeira pessoa. Transformando-se em filme em 2005, gerou debates acerca da incitação à violência devido à quantidade de sangue e agressão presentes nos ataques realizados pelo jogador aos seus opositores. Baseado em um modelo de simulação, que transformava o jogador em algoz e impressionava pela similaridade com a realidade, *Doom* pode ser observado a partir das análises realizadas por Jean Baudrillard sobre a cultura de simulacros pós-moderna. Para o autor: "a simulação já não é uma simulação de um território, de um ser referencial, de uma substância. É a geração pelos modelos de um real sem origem nem realidade: hiper-real" (BAUDRILLARD, 1991: 8).

O que se mostra curioso na observação da similaridade entre a estética presente em *Doom* e as imagens disponibilizadas pelos soldados é que o simulacro, antes de tomar o lugar do real, foi por ele assimilado em termos estéticos. A semelhança dos vídeos em relação ao ponto de vista de captação da imagem aproxima os movimentos de câmera em termos de perspectiva. A presença do corpo, apesar de ausente em seus detalhes fisionômicos em grande parte da vídeo-instalação, pode ser percebida durante todo o vídeo, pois, assim como no jogo, é o

¹⁷ www.gabrielmascaro.com

corpo, diretamente, que movimenta a câmera. Isso acontece de forma a nos transferir, enquanto espectadores, para o local da ação.



Figura 17 – *Memórias...*, Gabriel Mascaro



Figura 18 - *Memórias...*, Gabriel Mascaro



Figura 19 – *Doom*



Figura 20 – *Doom*

A semelhança dos movimentos alude a um momento onde a tecnologia torna real a possibilidade do registro imagético a partir do próprio corpo, tendo o campo de visão como ponto de referência da imagem produzida. Essa perspectiva nos leva em direção a dispositivos como o *Google Glass*, que colocam não mais a privacidade do elemento autorrepresentado no vídeo em foco, mas sim a privacidade do receptor do olhar. Projetado como um dispositivo semelhante a um par de óculos, de onde o receptor, através de uma tela, acessa mapas, previsão do tempo, opções de música, etc., o aparelho não conseguiu, até os dias atuais, uma real inserção no mercado.

De qualquer maneira, essas perspectivas nos apontam para o seguinte fato: em um futuro próximo, é possível que o olhar e o registro da sua perspectiva aconteçam de forma simultânea e que essa ação torne-se banal. O corpo, se olhado e arquivado simultaneamente enquanto imagem tecnológica, poderia adquirir outra característica perceptiva, distorcida pelas lentes de registro, modificando a percepção do corpo, relegado, a partir disso, ao campo do imaginário. A visão, também mediada por tais aparatos, se acostumaria a coordenar tais comandos?

Provavelmente sim, mas como o corpo se comportaria diante disso? Se agora temos um corpo capaz de registrar imagens e disparar tiros de metralhadora sem que uma ação afete a eficácia da outra, que novas ações nossos corpos serão capazes de realizar?

Para Hoskins, estaria em curso um novo tipo de distribuição da memória a partir dos avanços tecnológicos e da Internet, que transformariam a sua temporalidade, espacialidade e a mobilidade (HOSKINS, 2001: 1). Essas mudanças, acreditamos, estão relacionadas com a possibilidade da experiência repetida das sensações (geradas pelo registro visual) e agora simultânea dos acontecimentos (proporcionada pelo compartilhamento simultâneo de ações). Diante dessas imagens, ficamos "*diante de um tempo complexo*, o tempo provisoriamente configurado, dinâmico, desses próprios movimentos" (DIDI-HUBERMAN, 2013: 34).

*

As imagens de *Memórias do meu tempo em marte*, acessadas a partir de uma projeção em 16mm, foram vistas pelo público através de uma retroprojeção em cabine de madeira e cadeira.

Ao idealizar o espaço, Mascaro produziu também um vidro especial para a projeção negra, gerando o efeito cinema na galeria. Essa escolha na exibição é característica da arte contemporânea, que mescla os espaços de representação artística possibilitando, com isso, novos tipos de fruição da obra. A atenção do espectador ao filme, assim como a posição do seu corpo na recepção da imagem, se transformam a partir dessa escolha. A fruição cinematográfica abre espaço para a apreciação artística do evento, tornando a sua posição mais ativa e conectada com o ambiente ao redor. Mesmo com a projeção simulando o cinema, as imagens são exibidas em um formato pequeno, aproximando-as do formato pretendido na sua concepção. A fruição, portanto, acontece de maneira individual, sem que as percepções coletivas - mesmo que silenciosas - vividas na sala de cinema interfiram na experiência.

A escolha do espaço não visa, porém, desafiar ou desestabilizar o cinema enquanto espaço de exibição, mas expandir o mesmo. Essa expansão oferece uma fruição distinta, modificando também a experiência posterior à recepção das

imagens. A figura do cinéfilo, presente em uma sala de cinema e passível da troca de opiniões ocasionadas pelo evento fílmico, abre espaço para um receptor solitário e a recepção da experiência ocorre ancorada nas percepções individuais e não mais na troca de experiências simultâneas.

Tais opções, mantêm a atenção do espectador na imagem ao mesmo tempo em que lhe oferecem um outro espaço, compartilhado com outras obras e não mais representado pelo sala escura.

O cinema se movendo agora no campo da arte contemporânea (no qual cabe determinar sua posição atual, de um ponto de vista tanto intelectual quanto institucional), a questão que ele passou a suscitar é a seguinte: podemos expor o cinema como se expõe uma imagem de arte, no espaço iluminado de uma sala de museu, diante dos visitantes que passam? Como gerir então o espaço, o tempo, a luz, o espectador-visitante, a duração, o movimento, o percurso? (DUBOIS, 2011: 113)

As formas de gerir tal espaço estão sendo discutidas e o experimento de Mascaro funciona como um exemplo dentro dessas possibilidades. A atenção à imagem acontece, a partir dessa proposta, não através de um espaço de experiência comum, mas mediada por uma arquitetura que proporciona uma distinta posição corporal na captação imagética. A atenção ocorre de uma maneira onde o corpo não dispõe de tantos momentos de relaxamento e entrega corporal quase inconsciente às sequências projetadas.

Criar novos espaços de exibição, como já afirmado, não representa necessariamente um confronto aos espaços pré-existentes, mas uma sugestão em torno de outros tipos de fruição. A exibição focada na recepção individual da imagem já existe e apresenta um forte crescimento devido à Internet. O cinema, de ambiente comunitário, abre espaço para a televisão, espaço familiar e por fim para o computador: espaço de fruição individual – ao menos no que diz respeito ao compartilhamento de corpos no mesmo espaço físico, pois no virtual eles se conectam.

A dialética com o espaço acontece também a partir do arquivo apropriado, de baixa resolução e destinado à exibição em tela pequena e dedicado, primeiramente, à fruição individual gerada pela tela do computador. Ao serem transformadas em filme, e, portanto, em obra com intenção à difusão coletiva e pretensa fruição coletiva, as qualidades originais dessas imagens não se perdem. Sua potencialidade, através da exibição em um pequeno formato, não se encontra

abalada, mas sim aumentada e mantida em sua proposta inicial. O contato com a imagem não a transforma em algo além da vida, mas em um elemento cotidiano, passível de fruição em praticamente qualquer espaço onde uma conexão com a Internet seja possível. De estado de excessão, a imagem da guerra se torna banal, cotidiana, um simples *souvenir*.

5.3 Eles estão filmando a própria morte

Rabih Mroué é um ator, diretor, artista e performer libanês residente em Beirute. Através da sua obra, ele levanta questões políticas sobre o seu país e o mundo árabe. A sua obra é marcada por uma forte reflexão em torno das imagens e é comum o recurso ao *found footage*. No seu trabalho, a memória funciona como um fio condutor e em muitos momentos a imagem técnica aparece como elemento capaz de reconfigurar as lembranças e abrir espaço para a reflexão.

Na leitura-performance e vídeo instalação *The Pixelated Revolution* (2012), o artista analisa vídeos filmados por manifestantes Sírios durante a Primavera Árabe. Em entrevista ao curador Phillip Bither, em vídeo que pode ser encontrado no YouTube¹⁸, Mroué afirma que a ideia para a pesquisa começou a partir de uma conversa com um amigo que afirmava que os manifestantes estavam filmando a sua própria morte.

Nessa vídeo-instalação, ele analisa um vídeo onde o *cameraman* captura a própria morte no registro e realiza a montagem de vários outros fragmentos refletindo, dessa maneira, sobre o papel dos celulares com câmera e das redes sociais na informação e mobilização da revolução Síria. Como pano de fundo, temos a Primavera Árabe e os diversos conflitos que passaram a ocorrer desde então apresentando as mesmas características: a filmagem e o compartilhamento de imagens e informações via Internet como principais fontes de informação, assim como de mobilização de indivíduos para a participação presencial nos conflitos.

Na obra, Mroué reflete de forma contundente sobre a morte e o seu registro através da imagem, apresentando também um teor claramente reflexivo acerca do

¹⁸ <https://www.youtube.com/watch?v=ZYXxPIh7zPo>

momento presente. O corpo se vai, porém a sua última visão segue registrada para a posteridade. Essa imagem funciona também como testemunho, nos revelando, senão as suas últimas palavras, a sua última visão. O olhar, portanto, sobrevive ao corpo. E esse corpo, agora morto, sobrevive no registro da sua derradeira percepção visual. Um novo tipo de memória se forma, uma memória exterior ao corpo vivo, ou melhor, uma memória do corpo morto (*Körper*), que funciona em oposição ao corpo vivo (*Leib*) (KAMPER, 2001: 10).

Com as tecnologias de registro mnemônico, novas memórias, exteriores ao corpo, se formam, porém a captação da sua última visão transforma a imagem também em rasto. Essa imagem, possivelmente não foi percebida pelo olho sem a mediação da câmera e se efetua a partir da sua retirada do mundo físico. Esse tipo de memória é um registro, não exatamente um processo cerebral que, rememorado, lembrado e percebido, gera reflexões que podem embaralhar ou modificar a nossa percepção e recepção mnemônica. Ao termos o corpo enquanto elemento que processa e recebe a memória, temos a possibilidade inerente de sua subjetivação, e, portanto, de distorção da realidade. Através do registro da sua última visão, entramos em contato com a percepção pura da imagem recebida pelo *cameraman*. Dessa maneira, nos aproximamos mais da ideia de contato através da recepção do que de uma rememoração por ela causada. O perceber, enquanto ato imobilizador, poderia ser conflagrado através dessa imagem.

Perceber consiste portanto, em suma, em condensar períodos enormes de uma existência infinitamente diluída em alguns momentos mais diferenciados de uma vida mais intensa, e em resumir assim uma história muito longa. Perceber significa imobilizar (BERGSON, 1999: 244).

Seriam essas imagens, ou mais especificamente, a imagem trabalhada por Mroué através da fotografia, a de um franco atirador filmado no momento em que atira no operador do registro, uma marca da sua última percepção? A imobilização de um instante?



Figura 21: *The Pixelated Revolution*, Rabih Mroué

A imagem, imobilizada, teria o poder de relegar à fruição comum o último registro de um olho humano. A percepção, enquanto agente da imobilização, alcançaria, dessa maneira, o seu ponto zero: a representação deslocada do corpo. Dessa maneira, assumimos que a imagem da câmera é também a imagem do olho, mas ainda assim, não temos como obter informações acerca da última visão do olho, agora inoperante. Ao sair do corpo e se projetar no espaço, a imagem funciona como um traço perceptivo percebido através de um outro olhar, agora neutro: o da máquina. A percepção dessa imagem ocorre através do contato direto, sem que elementos subjetivos e relativos à maneira como as informações são processadas e rememoradas estejam presentes. Esse traço perceptivo registrado, nos fornece mais uma entre tantas provas acerca de uma realidade: a imagem é maior que a vida.

Entrando em contato com esse tipo de imagem, compartilhamos com o manifestante assassinado um tipo de processo perceptivo que coloca os corpos em dois espaços distintos: o da abstração total, representada pelo esquecimento do físico através do contato constante com o não corpóreo e uma volta imediata ao corpo em questão: a volta realizada pelo espectador, por aquele que recebe e analisa a imagem, que percebe nesse contato a destrutibilidade da sua matéria diante da sobrevivência de sua imagem e agora, de sua percepção. O papel de Mroué na leitura-performance é o de espectador. Ele recebe as imagens, analisa e, através da sua releitura, devolve-as a um novo público – agora com a sua interpretação adicionada ao que vemos.

A imagem, sobrevivendo ao corpo, é apropriada pelo artista que diante dela, formula maneiras de ajudar os manifestantes a realizarem os registros diminuindo os riscos de morte para a sua captação. Dessa maneira, ele parte dos registros para

pensar nos corpos que estão por trás deles. Para essa instalação, Mroué preparou um guia ou anti-manifesto baseado no Dogma 95, movimento cinematográfico lançado na Dinamarca em 1995. O movimento, de autoria dos cineastas Lars Von Trier e Thomas Vinterberg, tinha como intuito dar origem a um cinema mais realista e menos comercial. Indicações técnicas e éticas estão discriminadas no manifesto e serviram de inspiração para Mroué na criação do anti-manifesto intitulado "Como filmar uma manifestação de forma segura". Nele, o artista fornece aos manifestantes sugestões para a captação dos registros de forma segura, além de útil em termos informativos. O objetivo é salvar os corpos e também atentar para o poder da imagem tecnológica em termos de difusão da informação por parte dos manifestantes, sem as mediações e interpretações operadas pela mídia corporativa.

Na sua leitura-performance, o artista senta-se atrás de uma mesa com o computador ligado e diz que foi à Internet, navegar em vários *sites*, procurando por fatos e evidências que lhe explicassem sobre a morte e a Síria naqueles dias. No vídeo projetado, a busca é exibida, assim como a pesquisa em torno das informações e imagens nas redes sociais.

A lista de indicações a serem seguidas na filmagem das manifestações é geralmente acompanhada por vídeos ilustrativos, todos apropriados a partir de redes sociais e em especial do You Tube, e contém os seguintes itens:

- * Filmar as manifestações de trás
- * Não filmar os rostos para evitar o reconhecimento, perseguição e prisão por parte das forças de segurança e seus mandantes
- * Levar as bandeiras em direção oposta ao avanço da manifestação para que possam ser filmadas sem captar o rosto dos manifestantes
- * Tente filmar as manifestações de longe
- * Para os planos fechados, filme apenas os corpos
- * Assegure-se de filmar os rostos quando alguém está atacando ou sendo atacado
- * Escreva em um pedaço de papel a data e a localização da manifestação. Grave uma imagem nítida do papel no começo e no fim da manifestação
- * É preferível não indicar o nome do diretor

- * O som não deve ser gravado separado da imagem
- * As imagens não devem ser gravadas separadas do som
- * Não se deve utilizar música ao menos que ela já esteja tocando na cena filmada. Isso deve ser feito para que ninguém possa duvidar da autenticidade das imagens
- * É preferível filmar no momento em que a manifestação ocorre
- * Não é recomendável utilizar cenários e nem decoração
- * Se for necessária alguma decoração para uma cena concreta, escolha um local onde este cenário já exista.

Em *The Pixelated Revolution*, existe uma busca constante por um referente físico dentro de um universo de registro imagético, e portanto, de abstração corpórea. O corpo aqui é conclamado e a imagem, mesmo na ausência visual do registro do que filma, alude ao indivíduo que realiza o registro. Em grande parte dos vídeos, de acordo com Mroué, a parte explicativa e chocante acerca do conflito acontece através da narração¹⁹. A voz e o depoimento em torno no conflito, assim como os movimentos de câmera operados, nos informam acerca do corpo ali presente, que controla a máquina e lhe fornece sentido.

A voz, além de necessária para esclarecer os eventos que realmente estão se passando nos registros imagéticos, provenientes de gravações normalmente pixeladas e impossíveis de primor visual devido à sua realização em cenas de conflito; funciona também como prova e narração do ocorrido.

A narração da ação confirma o local do corpo enquanto agente do evento, localizando a informação no âmbito da produção humana. O artista ainda afirma que cenas fortes, ou mesmo sangue, não eram encontrados nas sequências, reafirmando as perspectivas acima apontadas de que a narração dava sentido à imagem e, portanto, ao registro do conflito.

A dialética em torno da presença da voz nos registros e ausência de vida no corpo que filma, torna insistente a alusão ao físico. As indicações em torno da filmagem se posicionam entre a necessidade de registro, para rememoração e reflexão, e a proteção do corpo enquanto elemento capaz de se inserir fisicamente

¹⁹ <https://www.youtube.com/watch?v=ZYXxPIh7zPo>

no ambiente em questão e operar a captação da imagem. Corpo também enquanto elemento capaz de traduzir, mediando a informação imagética.

A presença de tantas imagens, fornece pistas também acerca do papel da tecnologia nos dias atuais e nos leva a refletir acerca dos indivíduos dentro desse sistema. Dessa maneira:

Objetos de memória mediada fornecem pistas acerca de suas *funções* sociais e culturais, divulgando, por conseguinte, como as pessoas usam tecnologias para produzir seu próprio material e seus depósitos representacionais; esses depósitos, por sua vez, revelam práticas sociais. Concretamente, uma fotografia mostra uma imagem e transmite informações sobre o hábito de tirar fotografias, um *home movie* pode também revelar algo sobre a estrutura do poder familiar olhando para como vários parentes e irmãos (frequentemente homens) assumem a responsabilidade sobre a câmera (DIJCK, 2007: 40).

Uma distinção clara, porém, não aparece mais nas sequências utilizadas em *The Pixelated Revolution*. Mesmo que os celulares ou câmeras utilizadas apresentem tecnologias mais ou menos avançadas e preços mais ou menos acessíveis, a verdade é que, cada vez mais, a grande maioria da população tem condições de filmar através da tecnologia móvel. A função social do responsável pela filmagem, no momento do conflito, é a de manifestante e além da sua visão e da sua narrativa, não temos mais elementos que localizem aquelas pessoas enquanto entidades separadas. Em momentos de exceção, isso se torna impossível e o registro, que documenta uma época, nos informa acerca do ato político de manifestar e captar a ação para posteriormente, divulgar o ocorrido.

O ato de filmar, pouco mais de uma década atrás, era algo possível apenas para algumas classes privilegiadas, porém atualmente a sua difusão diz pouco a respeito de quem é capaz de captar e compartilhar as informações visuais. No caso de uma revolução, o compartilhamento de imagens e ideias via *web* gera perspectivas tão distintas e tão velozes que tornam a própria mídia oficial obsoleta e muitas vezes incapaz de transmitir em sua completude o fluxo dos acontecimentos. O papel da captação imagética pelos manifestantes e do seu testemunho verbal, portanto, é também um papel de desafio às estruturas midiáticas externas ao conflito. Não apenas durante a Primavera Árabe, mas também durante as manifestações acontecidas em 2013 na Turquia e no Brasil, boa parte dos ativistas se dedicava a informar via *twitter* e *facebook* onde ocorriam os maiores conflitos, o que acontecia em cada país, a organizar auxílios, grupos de apoio e formar

discursos políticos.

O que se revela enquanto elemento central através do uso de tais tecnologias pelos manifestantes é a capacidade de difusão comunicativa sem uma mediação central. Todas as informações chegam ao mesmo tempo e ter um momento para explica-las (ou papéis que indiquem do que se trata o vídeo) faz-se necessário. Para Dietmar Kamper (2001: 18), o corpo ainda se encontra presente enquanto prova através da escrita, um substituto do corpo e época intermediária da civilização. Ela é vista como vestígio e prova através da assinatura, marca pessoal. Quando recebemos um documento via Internet, a assinatura torna-se necessária para comprovar a sua realidade. Acreditamos que tal ideia pode ser adaptada à recepção dos vídeos realizados pelos manifestantes sírios, que precisam ainda da voz para traduzir as imagens e, portanto, de um tipo abstrato de assinatura corpórea. Mas, por que ainda precisaríamos de tais informações para comprovar a imagem, se a mesma, enquanto elemento indexical, supõe em si a prova objetiva do ocorrido? Se ela deveria ser mais clara e objetiva do que a linguagem? Talvez por que o nosso referente principal ainda seja o corpo e o poder ambíguo da imagem nos aponte para o fato de que, fria, ela é apenas uma representação.

A difusão de imagens, textos e discursos via *web* acerca da Primavera Árabe, teria sido responsável pelo desembocar dos conflitos em quase todo o mundo Árabe. O conflito, iniciado em 2011 na Tunísia, foi disseminado para o Egito, Síria, Yémen, Bahrein e Líbia, entre outros países, devido principalmente à velocidade no compartilhamento de tais informações. O conflito, pelo menos até 2014, não parece ter sido solucionado satisfatoriamente em nenhuma das nações e deixou a Síria ainda em uma guerra inconclusa.

Uma futura conclusão positiva para as populações no momento atual, ou mesmo um diálogo que leve em conta os manifestantes em sua diversidade de opinião, é tão importante quanto o poder fornecido pelas mídias sociais nesse momento. Mas isso depende de algo ainda utópico: a organização de estruturas coletivas a partir da multiplicidade e da aceitação de estruturas não centrais de poder. A história desses conflitos, assim como o seu seguimento, se iniciou por meios extra oficiais e não a partir de grandes líderes que incitaram uma nação à guerra. Talvez por isso uma conclusão rápida e não conflituosa seja tão difícil: por

ainda não sabermos o que fazer com os poderes que temos em mãos.

Pelo menos em termos de transmissão imediata, a história desses conflitos é contada e realizada através de fontes subjetivas e não oficiais, isentas da pretensa neutralidade jornalística. Tais fontes não são mais ilustrativas: elas se transformam cada vez mais nas fontes oficiais, pois são testemunhas *in loco* dos acontecimentos. De acordo com Beatriz Sarlo viveríamos, desde o pós-guerra, uma guinada subjetiva nos estudos históricos e mnemônicos. Essa guinada possibilitou algo que iria além da valorização de detalhes do passado, exceções à regra e curiosidades. Para Sarlo, devido a esses novos focos de interesse na historiografia, se acentuou “o interesse pelos sujeitos ‘normais’”, (SARLO, 2007: 16). Esse interesse seria resultante do questionamento da passividade das massas e teria como objetivo a sua inserção dentro do contexto de produção histórica, deslocando a hipótese de que as massas e os cidadãos comuns seriam agentes passivos de ações que ocorriam sem interferência ativa nos conflitos e formações históricas. A autora acrescenta que para esse fato contribuíram:

A quebra de legitimidade das instituições escolares em alguns países e, em outros, a incorporação de novas perspectivas e novos sujeitos afetaram também as ‘histórias nacionais’ de estilo tradicional (SARLO, 2007: 14).

Essa guinada abre espaço para tais releituras e para possibilidades de interpretação não oficial dos acontecimentos. Fortalecida pelas tecnologias móveis, fornece ao mundo perspectivas geralmente não compartilhadas visualmente sobre tais conflitos. Nos registros realizados pelos manifestantes e compartilhados nas redes sociais e em seguida apropriados por Mroué para a sua vídeo instalação, as imagens denunciam os acontecimentos a partir das pessoas que estavam sofrendo as ações e realizando esses conflitos. Elas mostram a própria morte dos manifestantes. Registram a sua última visão e denunciam, ali, o seu algoz. A história, nesse caso, se faz e se transmite em seu tempo presente, mais real do que a realidade vivida e não mais efêmera e virtual. Tal imagem desafia a ideia de um heroísmo central e de protagonismo dentro da perspectiva histórica, questionando também a possível existência de um conceito de verdade histórica central.

Quando Walter Benjamin afirma que “como a cultura não é isenta de barbárie, não o é, tampouco, o processo de transmissão da cultura” (BENJAMIN, 1987: 225), pensamos imediatamente na barbárie ali filmada. Tais arquivos precisam ser

reconhecidos enquanto tal, narrados, contém em seu cerne a palavra muda aludida por Jacques Rancière e são capazes de narrativização e portanto, de história.

Ao realizar *The Pixelated Revoution*, Mroué oferece a esses arquivos, e às vidas ali terminadas, uma reflexão e uma sobrevivência que vão além do físico e do momentâneo. Ele pensa na existência terrena enquanto algo que se esvai tão rápido que só nos deixa a imagem. Mas nos deixa também o registro perceptivo, um traço atuante do corpo que opera enquanto elemento vivo através da imagem. A vida, portanto, caracterizada pelas ações e capacidades reflexivas, respiração, olfato e sensações, se condensa na superfície da tela. Da existência humana temos não apenas o não vivido, mas ainda mais amedrontador, uma percepção ativa e capaz de operar nesse mundo através de outro corpo: o maquínico.

Em outra instalação, intitulada *Image(s). Mon amour*, Mroué escreve um texto onde fala sobre os seus 45 anos de vida em Beirute. No texto, diz que se fossem descontadas as horas de sono, as viagens e o tempo de ócio, só teria vivido na cidade 11 anos, 3 meses e 5 dias em que esteve ali de olhos abertos. Dentro desse tempo de olhos abertos, o artista afirma que deixou de ver muitas coisas, entre elas o protesto realizado em Beirute que pedia a queda do Regime Confessional. Ele disse que foi incapaz de ver isso pelo simples fato de que, estando presente no protesto, não conseguiu ver as imagens do conflito que estavam sendo transmitidas pela televisão²⁰. O que ele viu, foi registrado apenas por seus olhos, enquanto a câmera poderia lhe oferecer perspectivas a partir de pontos onde o seu corpo não se encontrava. Dessa maneira, a câmera poderia lhe oferecer simultaneamente mais tempo de vida, através de mais visões.

O ver e o viver, para Mroué, adquirem, portanto, significados sinônimos. A imagem, para ele é algo que vai além da vida, lhe inquieta, por isso a sua presença constante em uma obra rica em diálogos com a visualidade extrema que nos cerca. Inquieta e amedronta, por sua sobrevivência.

²⁰ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ZQcD2EdNvqo>

5.4 *Faceless* – O registro enquanto tempo real

O filme *Faceless* faz parte de um projeto desenvolvido por Manu Luksch entre 2002 e 2008 e tem como base de sua realização vídeos realizados por de câmeras de vigilância espalhadas pela cidade de Londres, que captaram imagens da artista ao longo dos anos. Londres é conhecida como a cidade mais vigiada do mundo e as pessoas filmadas - proprietárias das imagens em termos de direitos autorais - podem ter acesso aos vídeos mediante solicitação. A reprodução dos rostos dos demais indivíduos registrados, porém, não é permitida. A não exibição das faces resultou em argumento para o filme, uma ficção científica que fala de um mundo onde as pessoas usam máscaras que mediam a sua comunicação com os demais.

Sensações como medo e angústia não fazem parte do mundo criado nessa narrativa, denominado tempo real. Esse tempo funcionaria à base de repetições e certezas e a insegurança seria um elemento controlado pelas câmeras, operadas por funcionários responsáveis por receber e analisar os dados enviados pelas câmeras. A possibilidade de banir a ansiedade resultante das memórias do passado e do confronto com um futuro incerto, seriam a grande promessa da sociedade de vigilância da qual a personagem faz parte. Dessa forma, a volta do passado e o contato com uma memória perdida tornam-se elementos preponderantes na narrativa.

Outro realizador conhecido por seu trabalho com câmeras de vigilância e que pode ter influenciado Luksch em alguns momentos é o artista Harun Farocki. Na obra *Imagens da prisão* (2000), ele se apropria de vídeos realizados em presídios relativos ao treinamento dos funcionários ou provenientes de câmeras instaladas para a vigilância dos detentos.

O tema da visualidade enquanto elemento de controle social, portanto, aparece como evento insistente na obra, e o comportamento humano diante desses aparelhos é destacado. Em formato de documentário, Farocki realiza um tipo de investigação distinta da observada em *Faceless*, que projeta um futuro marcado pelo controle possibilitado pelo registro visual.

O filme de Luksch, como já afirmado, faz parte de um projeto. Dentro dele, a artista criou um manifesto, constituído por um mapa das câmeras de vigilância

distribuídas na área de Whitehall, Londres, durando o ano de 2008, que mostra cerca de 300 pontos onde os aparelhos de captação imagética estão instalados. Antes de cometer qualquer crime, todos são suspeitos, colocando a sociedade em alerta. Dessa forma, o esquema de vigilância molda o comportamento dos corpos para que se adaptem a esse tipo de realidade e esse fato aparece como evento responsável por guiar a narrativa fílmica, que mescla elementos do documentário e da ficção científica.

O filme é formado por imagens realizadas no metrô de Londres, em áreas externas de edifícios e dentro do escritório onde a narradora trabalha como encarregada de controlar as imagens captadas pelas câmeras. Outra sequência que se repete é a de grupos realizando o que parece tanto ser uma dança quanto um exercício de relaxamento. Essas imagens foram captadas a partir de uma coreografia realizada em parceria com o *Ballet Boyz* (Michael Nunn & William Trevitt) e o *Alluminae Dance Project*. As coreografias tiveram como conceito a realização de uma performance de guerrilha vistas de um ponto de vista elevado e filmado em caleidoscópio. Nas imagens abaixo, podemos ver algumas das sequências fornecidas pela atividade.



Figura 22 – *Faceless*, Manu Luksch



Figura 23 – *Faceless*, Manu Luksch

O grande tema em debate na obra diz respeito não apenas ao papel do corpo na sociedade contemporânea, mas o papel do humano dentro desse contexto, abarcando os sentimentos que lhe constituem. De acordo com Michel Foucault, "houve, durante a época clássica, uma descoberta do corpo como objeto e alvo de poder" (FOUCAULT, 1987: 163). Em sua pesquisa acerca do corpo e principalmente sobre o adestramento sofrido através das disciplinas ao qual o corpo humano foi

submetido durante a modernidade, o teórico realiza um debate em torno das disciplinas de controle abalizadas principalmente por um conceito de vigilância adaptado ao cotidiano.

Pensando nos esquemas de vigilância dentro desse contexto, acreditamos que o corpo, de acordo com o debate levantado por Luksch, teria partido do momento de disciplina praticado por instituições, com uma mediação humana, para uma perspectiva de vigilância constante, operada pela extrema visibilidade permitida pelas câmeras.

Um constante, durante o filme é a alusão a um tempo real, o tempo vivido pelos personagens e formado por um presente constante, desprovido de passado e futuro. Dessa maneira, o tempo linear cede espaço ao tempo circular, marcado pela repetição e pelo eterno retorno. Um tempo, portanto, da imagem técnica, parte de um programa, definido por Flusser como um "jogo de combinação com elementos claros e distintos" (FLUSSER, 1985: 5). Ao fazer parte de um programa, os corpos registrados tornam-se variáveis dentro desse esquema de visualidade e a sua narrativa, de linear, altera-se e se adapta à circularidade imagética.

Dentro desse contexto de extrema disciplina do corpo, imposto pela presença constante da câmera enquanto elemento de vigilância, o que aparece como monstruoso é o humano e os sentimentos típicos dessa espécie são subtraídos. O natural, portanto, segue espaço para um universo programado, onde ações disruptivas, antes de previstas, são impedidas em sua fonte: na superação dos sentimentos destrutivos da humanidade, que são, também, fonte criativa e de aprendizado.

Para Dietmar Kamper, "o mundo das imagens é como um golpe gélido. (...) Com sua imanência totalitária, vence o invisível" (KAMPER, 2001: 72). Tal crítica à cultura da visualidade leva o autor a teorizar acerca da morte do corpo dentro desse contexto. Para Friedrich Nietzsche, "não basta para a compreensão mútua usar as palavras, é preciso adequá-las para aquela determinada espécie de acontecimentos interiores, enfim, é necessária uma experiência comum" (NIETZSCHE, 2006: 169). Para o autor, indivíduos que conviveram em condições climáticas e culturais semelhantes apresentariam, portanto, formas similares de comunicação, desembocando em uma maior facilidade de entendimento, para ele: "a história da

linguagem é a história de um processo de abreviação -, da rápida compreensão surge a união que se torna cada vez mais íntima" (NIETZSCHE, 2006: 170). A escrita, portanto, seria o responsável por uma abreviação ainda maior, pois desprovida de gestos e responsável pelo surgimento da história como a conhecemos atualmente. Pensando na sociedade a partir desse contexto, podemos perceber, em *Faceless*, uma crítica constante a um modelo social baseado no registro dos corpos dos indivíduos, onde a capacidade de abreviação possibilitada pela linguagem adquire uma abrangência maior: se valendo da superfície, abrevia o registro e assim, a subjetividade do registrado. A linguagem mediada pelos acontecimentos comuns e sujeita ao não entendimento mútuo, estaria em decadência, abrindo espaço para a lógica da visualidade: clara e sucinta, ela fornece uma compreensão direta do elemento visto, sem a necessidade da tradução humana e conseqüentemente, das falhas cometidas nesse processo.

O controle através da câmera também indica uma supremacia da tecnologia sobre a natureza - força, assim como a humana, imprevisível - controlada através dos aparelhos. Dessa forma, acreditamos que o uso de máscaras pelos personagens de *Faceless*, ocorre de uma maneira ambivalente que se localiza entre a proteção humana do rosto e da identidade própria enquanto último dos instintos sobreviventes e a opção por uma padronização que esconda a monstruosidade representada por essas faces.

Um dos momentos chaves do filme alude justamente à perda da máscara pela narradora. Um dia, durante o seu trabalho ela se olha no espelho e percebe-se sem a máscara. Nesse momento ela começa a acessar sentimentos que são considerados de outra época, tais como o medo, a solidão e a inquietude. Em pânico ela corre para o seu gabinete de trabalho e artificialmente providencia uma nova máscara com o intuito de esconder novamente a sua face.



Figura 24 – Faceless, Manu Luksch



Figura 25 – Faceless, Manu Luksch



Figura 26 – Faceless, Manu Luksch



Figura 27 – Faceless, Manu Luksch



Figura 28 – Faceless, Manu Luksch



Figura 29 – Faceless, Manu Luksch



Figura 30 – Faceless, Manu Luksch



Figura 31 – Faceless, Manu Luksch

A subjetividade e os instintos enquanto elementos disciplináveis, ocorrem aqui de uma maneira que expande a aprofunda os modelos de disciplina do corpo analisados por Foucault. Enquanto neles o humano ocupava um local central e

privilegiado de observação de outros indivíduos, aqui o aparelho substitui o humano nessa função. No rosto, portanto, desemboca o primeiro elemento de reconhecimento do indivíduo, que é apagado em prol de um controle coletivo de comportamento e previsibilidade extrema das ações. A disciplina, dessa forma, se insere de maneira a gerar comportamentos adequados para o ambiente social. Apesar de ser construída, no filme de Luksch, com base na ideia de uma ficção científica distópica, essa experiência faz parte do cotidiano da artista e é responsável pelo controle de comportamentos e registro dos corpos no momento presente. Daí a ambivalência estilística da obra, que se utiliza de fontes documentais para uma construção pretensamente irreal.

Os elementos de disciplina investigados por Foucault, tais como os hospitais, as escolas e as prisões, encontram-se já instituídos e aceitos por grande parte da sociedade ocidental. O processo de adaptação ao contexto social é atualmente mediado por essas formas e já se encontra naturalizado. Com base nessas premissas, apelos em torno de uma maior consciência acerca dos novos tipos de experiência mediados pelo registro imagético são desenvolvidos e a atenção aos tipos de comportamento possíveis dentro desse ambiente, aumentada.

No projeto desenvolvido por Luksch, percebemos que as teorias de ficção científica por ela desenvolvidas se mesclam a uma atenção ao momento presente, já marcado pelos elementos de controle, porém ainda não fabulado. O seu papel, portanto, é o de criar uma história fictícia com base em documentos reais, relativizando o papel da história linear enquanto elemento de prova e fornecendo ao espectador arquivos que têm o intuito de gerar uma reflexão engajada com o momento presente.

6 JOGOS DE ARMAR – REMONTANDO O SÉCULO XX

De acordo com Vilém Flusser, após a invenção da escrita linear, que inaugura a história propriamente dita, uma revolução estaria sendo observada atualmente, a invenção das imagens técnicas, que "inaugura um modo de ser ainda dificilmente definível" (FLUSSER, 1985: 4). Como viemos observando até o momento, olhar para as imagens é um ato que evoca a temporalidade, devido ao fato de que elas nos sobrevivem. Assim, pensar na imagem enquanto documento estático mostrou-se um dos pontos desafiados, pois:

Ao vaguear pela superfície, o olhar vai estabelecendo relações temporais entre os elementos da imagem: um elemento é visto após o outro. O vaguear do olhar é circular: tende a voltar para contemplar elementos já vistos. Assim, o "antes" se torna "depois", e o "depois" se torna o "antes". O tempo projetado pelo olhar sobre a imagem é o eterno retorno. O olhar diacroniza a sincronidade *imagística* por ciclos. (FLUSSER, 1985: 7).

Essa proposta sobre o tempo de imagem enquanto tempo não linear já vem sendo desenvolvida no nosso argumento e segue de maneira a entender de que maneira os filmes a seguir apropriam-se dessa ideia na reutilização das suas sequências. Mesmo tendo em conta que falamos, aqui, de imagens em movimento, cujo vaguear pelas cenas ocorre de forma distinta, sem a possibilidade de volta a cenários já exibidos, percebemos nos filmes que iremos analisar a seguir, uma atenção à imagem não apenas enquanto elemento ilustrativo: mas enquanto evento e discurso.

Para isso, iniciaremos a nossa investigação através da análise comparativa dos filmes *Eût-Elle été Criminelle* (*Mesmo se ela fosse uma criminosa*, França, Dir. Jean-Gabriel Périot, 2006, 9min), *Human Remains* (EUA, Dir. Jay Rosenblatt, 1999, 29min) e *Redemption* (Portugal, Dir. Miguel Gomes, 2013, 26 min). No primeiro filme, sequências provenientes de uma mesma fonte são utilizadas e a edição fílmica é acompanhada pelo som da Marselhesa. Nessa etapa, iremos pensar a relação entre música e imagem, assim como as técnicas de edição utilizadas. Além disso, percebemos nesses filmes uma influência direta da obra de Dziga Vertov e das técnicas de montagem desenvolvidas pelo cinema russo, o que pode ser observado mais atentamente no filme de Périot. Nas demais obras, um pertencimento ao cinema ensaio, como observado nas obras de Jean-Luc Godard e Chris Marker, pode ser observada. A escolha desses objetos de análise tem

justamente o intuito de voltar ao primeiro capítulo, percebendo como, além da confluência tecnológica, debates estéticos e políticos organizam-se através do *found footage* tendo como referência as suas obras e perspectivas seminais.

Em seguida, partiremos para o cinema enquanto matéria prima de experimentação e teremos como foco o debate acerca de obras que, no exercício de montagem, confundem pertencimentos tecnológicos e narrativos. Dessa maneira, a matéria prima, sejam filmes primitivos ou contemporâneos, é o cinema - visto enquanto evento e narrativa. Nesse ponto analisaremos obras realizadas através de distintas perspectivas, mas que apresentam em comum perspectivas como: distorção da imagem, apagamento, confluências estéticas, retardamento, da imagem, etc.

Ainda focados no retorno às perspectivas seminais observadas dentro do *found footage*, temos como interesse investigar obras que, acreditamos, seguem a vertente inaugurada por Joseph Cornell, focada no experimentalismo acerca da imagem e em diálogo direto com o cinema enquanto matéria prima discursiva e estilística. Para isso, analisaremos os filmes *Deanimated - The Invisible Ghost* (2002, direção: Martin Arnold); realizado a partir da apropriação do filme *The Invisible Ghost*, originalmente realizado em material analógico e transferido para digital por Arnold de forma a proporcionar procedimentos de intervenção no material permitidos por essa técnica; *Outer Space* (1999, direção: Peter Tscherkassky) e *Dream Work* (2002, direção: Peter Tscherkassky), que junto a *L'Arrivée* (1997/98, direção: Peter Tscherkassky) formam os filmes da trilogia scope do diretor, além de *Papillon d'amour* (2003, direção: Nicolas Provost). Os filmes de Tscherkassky e Provost, de maneiras distintas, distorcem a imagem das obras originais, de forma a gerar, no público, uma recepção nova em torno do que é exibido na superfície imagética.

Além desses filmes analisaremos *The Guests* (2013, direção: Ken Jacobs) e *Film Ist.* (2004, direção: Gustav Deutsch, 2004), baseados na apropriação de realizações primitivas no contexto cinematográfico. No filme de Jacobs a experimentação com a forma apresenta-se mais evidente, pois ao apropriar-se de um registro dos Irmãos Lumière, o diretor transforma a sua materialidade e retarda os quadros e a exibição do seu movimento. Já na obra de Deutsch o

experimentalismo ocorre em outra direção: na forma de narrar o cinema enquanto evento histórico. Realizado com o intuito de celebrar o centenário do invento e contando com apoio de diversos museus dedicados à imagem em movimento, o projeto se pretende um experimento em torno dos rumos do cinema nos seus primórdios.

Por fim, nos deteremos na observação da obra *Vera Cruz* (2000, direção: Rosângela Rennó), uma vídeo instalação que tem como objetivo pensar a impossibilidade de um documentário acerca do descobrimento do Brasil. Nesse ponto, teremos como objetivo perceber a matéria fílmica enquanto elemento comunicativo, além de concluir algumas questões pendentes acerca de como viemos considerando a memória no decorrer desse estudo.

6.1 Ensaios e exercícios de montagem

De acordo com Andreas Huyssen, nós não podemos, nos dias atuais, “discutir memória pessoal, geracional, ou pública separadamente da enorme influência das novas mídias como transportadoras de todas as formas de memória” (HUYSEN, 2003: 18). As mídias que trabalham têm como base a difusão da imagem tecnológica, funcionam como documentos mnemônicos, sejam eles aceitos enquanto prova oficial ou não por uma perspectiva histórica focada na linearidade escrita. A memória do século XX, portanto, não pode ser pensada em separado da imagem e as nossas próprias conexões mentais fazem com que rememoremos diversos eventos através do movimento imagético e não apenas de sua vertente estática ou registrada através da escrita. Tal herança mnemônica vem sendo discutida de maneira crescente e analisada em seu cerne.

Para Jacques Rancière, a memória funciona como uma obra de ficção e “deve ser criada contra a superabundância de informações e também contra a sua ausência” (RANCIÈRE, 2006: 158). Para o autor, pensar a memória e consequentemente, a construção de narrativas históricas, como algo objetivo, seria inviável devido ao processo pelo qual a memória se constitui, através da subjetividade e proveniente do sujeito, incapaz de uma objetividade maquínica.

Quando falamos em memórias transmitidas pela imagem tecnológica, porém,

aludimos a um aparelho mediado por humanos e dessa forma, aceitamos a imagem como elemento capaz de evocar um novo tipo de historicidade, não-linear e não compatível com a forma escrita. Aceitar a subjetividade, dentro de um meio que se abre a análise a partir de tempos recentes, faz parte do presente projeto.

Ao desafiar a objetividade em seu cerne e pensar na busca da verdade enquanto algo, também, mediado por intenções e condições propícias à sua comprovação, partimos do princípio de que mesmo o aparelho e os elementos por ele registrados, passam por critérios de verdade que são também subjetivos. A câmera, ainda, é pensada e manipulada pelo humano, funcionando quase sempre de uma maneira mais ficcional do que documental, inventando planos e personagens que estarão presentes na imagem gravada.

A construção ficcional, de acordo com Rancière, significaria utilizar meios artísticos para a “construção de um sistema de ações representadas reunindo formas e sinais internamente coerentes” (RANCIÈRE, 2006: 158). A coerência, portanto, não seria algo histórica ou mnemônicamente dado, mas sim uma construção dramatúrgica que ofereceria sentido à narrativa.

É a partir desse princípio que pretendemos analisar *Eût-Elle été Criminelle*. Através da apropriação de imagens realizadas na França, no verão de 1944, Periót dialoga acerca da verdade e da imagem e investiga formas de transmissão de tais valores e perspectivas.

A montagem mostra-se o principal elemento de comunicação expressiva no filme e o discurso ocorre a partir das cenas montadas e não através da narração. A narração, portanto, ocorre a partir da edição e se dá através das imagens e não da palavra. A montagem das sequências, acompanhadas pela banda sonora, visa revelar “mais do que elas mostram, mais do que querem, ou do que queriam originalmente mostrar” (WEIRINCHTER, 2005: 44).

Para desvelar tais intenções, pretendemos analisar uma sequência de imagens presente no filme de Périot e discutir sobre as dimensões de construção da memória como herança a partir das sequências presentes na obra. O filme tem duração de 9 minutos e 29 segundos e em um dos enquadramentos, que se inicia aos 3 minutos e 11 segundos e aparece de forma sutil no início e de forma cada vez mais destacada até os 6 minutos e 27 segundos, vemos primeiro um plano de

acordo com uma perspectiva localizada e vamos, no decorrer da obra, desvendando as camadas presentes na mesma e as diferentes perspectivas em que é mostrada.

Nos primeiros minutos do filme de Périot são exibidas sequências imagéticas emblemáticas da Segunda Guerra Mundial. Tanques de guerra, soldados em trincheiras, bombardeios aéreos e cidades destruídas, entre outras cenas, são montadas em aceleração constante até aproximadamente os 2 minutos e 30 segundos. Em seguida, imagens de pessoas comemorando nas ruas o que percebemos como uma suposta trégua na guerra são exibidas enquanto a velocidade de exposição dos quadros vai gradativamente diminuindo até voltar à velocidade usual de rodagem de 24 quadros por segundo. Gradativamente, os quadros tornam-se novamente mais lentos e seguem o som da *Marselhesa*, que varia de velocidade de acordo com o efeito pretendido na exposição das imagens. Em meio a esse momento de retomada do ritmo de rodagem fílmica, percebemos brevemente as imagens 78 e 79. Na primeira, um homem balança um cabelo que se encontra fora do quadro e no seguinte quadro, um cabelo balança ao vento ao lado de um rosto masculino que vai do sério ao sorridente.



Figura 32: *Eût-Elle été Criminelle*, Périot



Figura 33: *Eût-Elle été Criminelle*, Périot

Em um segundo momento, percebemos os enquadramentos da imagem que não nos foram mostrados nesses primeiros planos. Na imagem 80, vemos o complemento da imagem 78 e encontramos o mesmo rosto masculino agora em plano geral, segurando os cabelos de uma mulher enquanto outro homem segura o seu rosto e os demais personagens posam ao seu lado.



Figura 34: *Eût-Elle été Criminelle*, Periót



Figura 35: *Eût-Elle été Criminelle*, Periót



Figura 36: *Eût-Elle été Criminelle*, Periót



Figura 37: *Eût-Elle été Criminelle*, Periót

Entre as imagens 81 e 85, observamos que a tomada se concentra na mulher cujos cabelos aparecem desde a segunda cena e vemos sua cabeça sendo raspada publicamente diante de uma multidão. Entre as imagens 82 e 85 percebemos, também, a volta ao enquadramento inicial exibido na imagem 79 e aos poucos o homem sorridente volta a ser enquadrado junto às mechas de cabelos loiros que restam da mulher.



Figura 38: *Eût-Elle été Criminelle*, Periót



Figura 39: *Eût-Elle été Criminelle*, Periót

Nas sequências 86 e 87 ocorre a volta ao segundo quadro exibido e regressamos ao ponto inicial conhecendo o caminho original do conteúdo imagético presente nesses fragmentos. Tais imagens se passam em um espaço de tempo e

progressão não homogêneos e são intercaladas por planos gerais da multidão aplaudindo o evento e várias outras mulheres que são levadas à praça para que suas cabeças também sejam raspadas.

A partir dos seis minutos a repetição das tomadas torna-se frequente, porém os enquadramentos e a não indicação verbal acerca de tal repetição, pode tornar muitos dos aspectos não reconhecíveis a um primeiro olhar. Dessa forma, a montagem fílmica faz referência ao tempo circular presente na imagem. Nela, percebemos um aspecto em um primeiro olhar e em seguida vários outros, de maneira que a informação ocorre através de saltos visuais e focos de atenção específicos.

A linearidade escrita e uma possível organização linear oferecida pela narrativa, abrem espaço para a varredura da imagem e para a sua dissecação. Com o movimento imbuído nas sequências exibidas, a edição ocupa o lugar do olho humano, e lhe guia para a apreciação de elementos distintos na imagem. Para Vilém Flusser, o olhar para a imagem constituiria uma espécie de escaneamento, segundo o autor: "movimento de varredura que decifra uma situação" (FLUSSER, 1985: 5). Por abordar a imagem fotográfica, o autor pensa em quadros estáticos e no olho humano enquanto elemento responsável por tal varredura. O uso da fotografia enquanto elemento central, aproxima esse tipo de imagem técnica de imagens produzidas por humanos: sem movimento e mais recentemente, sem a adição de som. Pensando na imagem cinemática, acreditamos que os jogos de edição podem representar esse elemento de varredura, tornando ainda mais automática e mediada a recepção da informação pelos olhos humanos.

Os jogos de edição centrados no desvelamento de aspectos imagéticos com distintos intuitos são, como afirmamos no primeiro capítulo, herança das vanguardas. Nesse caso, mas especificamente, a conexão com o cinema soviético dos anos 1920 torna-se evidente. Para Paul Arthur, tal influência pode ser percebida nos "efeitos de tela partida, nos *loops*, na câmera lenta e acelerada, na inversão do movimento e no congelamento do fotograma" (ARTHUR, 2006: 130). Muitas das características elencadas encontram-se presentes na obra de Périot, principalmente a câmera lenta nos momentos onde as mulheres que têm suas cabeças raspadas começam a aparecer e na aceleração ocorrida durante a exibição das imagens

relativas à Segunda Guerra Mundial. Essas ações, portanto, promovem um escaneamento da imagem, destacando pontos que apresentam evidência dentro da proposta defendida pelos responsáveis pelas obras.

A influência estética dos cineastas soviéticos dos anos 20, com mais destaque para Dziga Vertov, mostra-se presente neste filme que, acreditamos, funciona também como um projeto político de reconstrução mnemônica. Ao desvendar o caminho que levou ao quadro inicialmente mostrado, Périot sugere que o que vemos passa por recortes, seleções e opções políticas e estéticas. O resultado final pretende, portanto, fornecer sentidos díspares e apontar para a impossibilidade de realismo e verdade na interpretação unívoca da imagem, evidenciando o seu tempo circular. Tratando-se da imagem em movimento, especialmente, percebemos uma crítica implícita às possibilidades de edição e manipulação, que são características inerentes à sequência filmada. O que fica de fora, ou o que é mostrado e como é mostrado, expressam diretamente uma visão ideológica e também uma inclinação estética, passando invariavelmente por algum tipo de interpretação.

As interpretações e as formações ideológicas sugeridas pela imagem, porém, podem ser reconstruídas infinitamente. Enquanto a informação ou a matéria visual estiver disponível, possibilidades variadas de edição e reconstrução narrativa são prováveis. A não-linearidade no entendimento imagético pelo olho humano pode ser destacada também pela presença de programas de edição não-lineares, nascidos com o advento das imagens digitais. Dessa forma, revisões e novas perspectivas acerca de imagem em movimento são colocadas e a construção dos quadros baseada na repetição, mais facilmente viabilizada.

Acreditamos, por fim, que a não presença de narração verbal potencializa o poder da imagem e o tipo de narrativa por ela levantada. A palavra guia o nosso olhar em torno dos quadros de maneira distinta, seja ela meramente explicativa ou disruptiva. Dessa forma, analisaremos a seguir obras que têm o ensaio - e portanto a linearidade escrita - enquanto fio condutor.

*

Human Remains foi realizado através da apropriação de sequências que

representam os cinco maiores ditadores do século XX: Adolf Hitler, Benito Mussolini, Francisco Franco, Josef Stalin e Mao Tse Tung. A partir dessas imagens, o diretor utiliza narrações em primeira pessoa realizadas por atores que destacavam pontos triviais da personalidade dos retratados. Fatos como o gosto de Hitler pela arte, seu vegetarianismo e o amor por sua sobrinha, são destacados e os fatores políticos deixados de lado, assim como as atividades públicas de todos os personagens. O objetivo do filme seria mostrar a presença do mal mesmo em pessoas que compartilharam gostos e afetos com os demais mortais. A narração, portanto, guia a recepção fílmica e as informações passadas pelo narrador transmitem a mensagem pretendida pelo diretor, não possível sem a narração.

O filme nos coloca desde o primeiro momento uma questão: seria possível ver os personagens ali exibidos como seres humanos? Mostrar grandes ditadores do século XX, responsáveis por grandes guerras e explorados em termos imagéticos dentro e fora das suas nações, lhes relega um lugar que vai além do humano, são grandes símbolos de uma época antes de pessoas. "A demonização de suas figuras lhes colocou na história como seres excepcionais (...). São ícones, antes de indivíduos" (ROSENBLATT, 2011: 27).

Devido talvez a isso, Rosenblatt opta por destacar justamente o aspecto humano dos representados, deixando de lado a sua figura pública ao colocar em evidência seus gostos pessoais, pensamentos e afetos.

Durante o filme não são exibidos créditos explicativos acerca da identidade dos personagens ou locais de filmagem. A opção por trabalhar com ícones imagéticos que vão além do humano possibilita o fácil reconhecimento dos personagens sem que a indicação textual sobre as suas identidades se faça necessária.

A imagem tecnológica aparece implicitamente como elemento que propositadamente alçou tais personagens a um *status* supra humano. Tanto para Hitler quanto para Stalin, por exemplo, o cinema foi uma das principais fontes de influência na construção e manutenção de seus discursos. O cinema russo pós revolução comunista foi pensado e utilizado para manter o regime, seja através da criação de uma linguagem oposta à linguagem burguesa, caracterizada, segundo Dziga Vertov, pela dependência estética da literatura e do teatro enquanto guias

narrativas; pelos desenvolvimentos de montagem que levariam a audiência a assimilar as obras de acordo com as motivações sugeridas pelo diretor, como pensava Sergei Eisenstein; ou até levando o cinema para áreas afastadas dos grandes centros, como realizado por Alexander Medvekin.

A força da imagem na recepção das ideias políticas também é sugerida por Hitler em *Human Remains*, ao afirmar que gostava de cinema, em especial dos filmes de Leni Riefenstahl, cineasta responsável pela realização filmada do ideal de beleza, harmonia, limpeza e organização nazistas. Apesar de declarar-se apenas funcionária do regime, Riefenstahl conseguiu, através da sua obra e em especial do filme *O Triunfo da Vontade* (1934), transpor pela imagem em movimento os ideias de grandeza pregados por Hitler através da ideologia nazista.

A força da imagem, e em especial do cinema, enquanto elemento ideológico é também reforçada pela fala de Mussolini, que afirma ter pedido à Riefenstahl que realizasse um filme para o regime facista italiano, pedido que lhe foi negado.

O que fica implícito em *Human Remains*, portanto, é o fato de que a imagem tecnológica representa um dos grandes ícones do século XX e provavelmente a sua criação em série e profusão, a grande característica desse período em termos comunicativos. Rememorar essa época através da imagem seria também uma maneira de apontar para tal profusão e poder. Para Andreas Huyssen, "questões chave da cultura contemporânea estão localizadas precisamente no limiar entre a memória traumática e a mídia comercial" (HUYSEN, 2003: 19). Dessa forma, o debate central de *Human Remains*, iria além dos crimes cometidos pelos ditadores, englobando a espetacularização dos mesmos pela mídia, que teria como uma das consequências o apagamento do humano dentro do contexto de representação e a criação de figuras icônicas.

Nas sequências escolhidas, as ações cotidianas operadas pelos seres icônicos, apontam para informações e imagens previamente exibidas e fruidas pela audiência através dos mais diversos meios. Dessa maneira, torna-se impossível observar tais sequências sem "o dado da memória" (ROSENBLATT, 2011: 27). Mesmo em atos corriqueiros e na demonstração de afeto por parte dos ditadores, o mal e os atos cometidos estão presentes nas entrelinhas e "a inteligência do diretor está em enfrentar-nos a esse feito sem nos fazer esquecer de quem estamos

falando" (ROSENBLATT, 2011: 27).

O filme, realizado com imagens provenientes de fontes diversas e com narração construída pelo diretor através de informações reais de domínio público, aponta para a profusão imagética ao utilizar arquivos que, dentro de um contexto histórico oficial seriam considerados menores por não mostrarem fatos politicamente relevantes e sim cenários íntimos. A obra, portanto, se vale da disponibilidade e profusão imagética para a sua realização. Dessa maneira, Rosenblatt se torna um cronista "que narra os acontecimentos, sem distinguir entre os grandes e os pequenos" (BENJAMIN, 1987: 223). E tal cronista, para Benjamin "leva em conta da verdade de que nada do que um dia aconteceu pode ser considerado perdido para a história" (BENJAMIN, 1987: 223).

Human Remains, apesar de não se apresentar como documento histórico e assumir a utilização de atores para a criação de depoimentos que poderiam ter sido proferidos pelos personagens, trabalha de maneira a desconstruir a possibilidade de uma representação neutra de pessoas como Hitler ou Stalin. Para fortalecer o seu argumento, Rosenblatt utiliza atores que narram as supostas reflexões dos ditadores em seus idiomas originais, apresentando ao mesmo tempo um pretenso realismo e mais um elemento que deixa clara a construção ficcional do diretor acerca das histórias narradas. O que é real e o que é inventado justificam-se não a partir do conceito de verdade enquanto elemento referente, mas a partir da aceitação da realidade e da memória enquanto invenção e constante espaço de recriação.

Jacques Rancière, em análise do filme *O Último Bolchevique*, de Chris Marker, afirma que o diretor não pretendia, na obra, preservar uma memória de Medvekin ao realizar o filme, o que ele pretendia era criá-la (RANCIÈRE, 2006: 154). Da mesma maneira percebemos em *Human Remains*, não uma tentativa de preservar a memória dos ditadores, porém uma necessidade não apenas de criar, mas de recriar aspectos da personalidade daqueles indivíduos que, pudessem apontar para uma falha de caráter que viesse a explicar seus atos. Tal perspectiva, não provada nem claramente desenvolvida, toca no ponto em que tanto o mal quanto a imagem podem ser banalizados e narrados como melhor convier a quem estiver no poder de decidir isso.

Para Andreas Huyssen, "memórias do século XX não nos confortam com

uma vida melhor, mas com uma história única de genocídio e destruição em massa a priori, nenhuma tentativa de glorificar o passado” (HUYSEN, 2003: 25). Ao negar ao público as imagens de destruição fornecidas pelo século prestes a chegar ao fim no momento da realização da obra, *Human Remains* fornece à audiência um perfil não esperado de personagens que aprendemos a odiar não apenas pelos seus feitos, mas também pela representação e exibição dos seus feitos através da mídia. Rosenblatt nos lembra a cada fala desprovida de teor político o perigo que reina por trás das imagens e nos prepara para a chegada de uma nova época em que tal profusão pode atingir níveis que ainda não temos como medir.

Essa criação de um mundo distinto e, portanto, de novas memórias, é o mote principal da próxima obra analisada. *Redemption*, também parte da via íntima para narrar acontecimentos significativos da vida de presidentes de países europeus. A diferença primordial em relação aos demais filmes, porém, estaria no fato de que em *Redemption* as imagens exibidas não são documentos reais que atestam fatos passados. As sequências escolhidas são apropriadas de fontes diversas e os acontecimentos são completamente inventados e não apenas compilados de acervos não oficiais. O uso narrativo, porém, e as técnicas e argumentos para a realização fílmica assemelham-se em termos de estrutura e blocos temáticos a *Human Remains*. Nesse filme os créditos explicativos no final do filme, assim como a narração, são elementos fundamentais à estrutura fílmica. Ambos os filmes, pertencem a uma vertente denominada filme-ensaio:

Uma certa modalidade de discurso científico ou filosófico, geralmente apresentado em forma escrita, que carrega atributos amiúde considerados “literários”, como a subjetividade do enfoque (explicitação do sujeito que fala), a elo- quência da linguagem (preocupação com a expressividade do texto) e a liberdade do pensamento (concepção de escritura como criação, em vez de simples comunicação de idéias) (MACHADO, 2009: 21).

Acreditamos que o uso do ensaio no cinema destaca-se dentro de muitos filmes em *found footage* e em especial, nos documentários. Ao não contar com a etapa de filmagem, a obra torna-se suscetível a problemas ou obstáculos específicos a esse subgênero na fase de montagem. A mesa de montagem torna-se o local onde materiais de diferentes tecnologias, temáticas e qualidades são reunidos e organizados, sem a perspectiva de uma coerência anterior relativa a tais aspectos, geralmente resolvida no momento da filmagem e indicada previamente no

roteiro.

Se em *Human Remains* temos imagens icônicas e arquivos reais de grandes personalidades do século XX enquanto elementos expressivos, em *Redemption*, encontramos um argumento bastante similar, porém calcado em escolhas imagéticas distintas. O filme é guiado por quatro narrativas confessionais provenientes de tempos distintos. A primeira é narrada em português por um menino que conta aos pais, através de uma carta escrita em 21 de janeiro de 1975, sua rotina em Angola, antiga colônia Portuguesa. A segunda carta apresenta um tom confessional e é narrada em italiano a partir de Milão. Nela, um ancião recorda o seu primeiro amor no dia 13 de julho de 2011. Na terceira narrativa, um homem escreve à filha recém-nascida dizendo que nunca será um pai presente devido às atribuições de sua vida pública. A carta, datada de 6 de maio de 2012, provém de Paris e nela, o pai promete à filha facilidades futuras que compensariam a sua ausência em momentos marcantes da sua existência. A última narrativa é realizada em alemão durante o casamento de uma mulher no dia 3 de setembro de 1977, em Leipzig. Nela, as ambições políticas da narradora dialogam com a tortura sofrida pela jovem, que não consegue tirar Wagner da cabeça, músico maldito no então momento político.

No final do filme, descobrimos que as narrativas, inventadas por Miguel Gomes e Mariana Ricardo, teriam uma suposta relação com fatos reais da vida de quatro presidentes europeus: Pedro Passos Coelho, Silvio Berlusconi, Nicolas Sarkozy e Angela Merkel. Em comum, eles teriam principalmente o fato de serem presidentes de, respectivamente, Portugal, Itália, França e Alemanha durante os anos de crise na Europa. A crise iniciada em 2008 e pensada pelo filme em 2013 a partir de Portugal, país fortemente afetado por ela, não aparece como pano de fundo e nenhuma menção a o evento é mostrada ou comentada. Antes disso, as bases para essa crise são imaginadas a partir da suposta história pessoal dos presidentes. Tal história seria também a história da Europa.

Assim como no filme de Rosenblatt, a história oficial é omitida, mas aparece insistentemente como pano de fundo. Nesse caso, porém, o rosto dos personagens também nos é negado e as narrativas inventadas são preenchidas por imagens que tampouco apresentam relação histórica com as figuras reais. Aqui, tanto o passado

quanto o presente são imaginados, talvez porque o futuro só possa, nesse momento, ser especulado. Dessa maneira, o referente real se perde dentro das novas possibilidades de criação geradas pela falsificação. O filme, ao optar por arquivos sem conexão direta com a realidade, critica também a cultura do original em detrimento da cópia, explorada tão fortemente pela indústria da memória em voga principalmente nas duas últimas décadas do século XX. De acordo com Andreas Huyssen: “Original remakes” estão em alta e não apenas como negócio: como teóricos culturais e críticos nós somos obcecados com a representação, repetição e replicação e com a cultura da cópia, com ou sem original (HUYSEN, 2003: 21).

Acreditamos, portanto, que essa obsessão geraria possibilidades de enfrentamento ao componente real, abrindo espaço para um tipo de criação consciente da memória e da sua necessidade, porém já atuantes a partir da criação abalizada por toda essa obsessão mnemônica. *Redemption*, portanto, ocuparia esse local, de recriação através de fórmulas tão exploradas, desafiando o referente real da imagem enquanto único possível.

Em um primeiro momento, poderíamos pensar que, ao nos negar arquivos que mostrem o rosto dos personagens em questão, o filme nega também o poder da imagem. Porém pensamos exatamente o contrário, pois em um mundo dominado por imagens, as mesmas nos aparecem insistentemente quando vemos os nomes dos presidentes (ou talvez antes, quando ouvimos as narrações nos idiomas dos líderes e concluímos que devido ao momento político, o filme pode se referir a tais personagens) e completam a narrativa na cabeça do espectador.

A imagem, portanto, levaria a nossa mente a trabalhar de maneira anacrônica, apontado não apenas para o seu pertencimento cronológico, porém nos mostrando momentos futuros, presentes e passados. A negação de supostas sequências originais, em *Redemption*, abriria espaço para cenas tribais do continente africano, colonizado e explorado pela então potência européia na narração de Pedro Passos Coelho. Tais cenas dialogariam com sequências representativas da burguesia portuguesa, alheia a esse mundo que está forçosamente representado para tal público a partir dos arquivos selecionados pelo diretor.

No segundo momento, não vemos Berlusconi e sim, entre uma seleção de sequências em preto e branco, cenas do filme Milagre em Milão, de Vittorio de Sica. No terceiro extrato, uma família burguesa é representada por crianças e o seu pai em momentos idílicos no campo, momentos esses que Sarkozy negaria de antemão à sua filha. E por último, vemos uma mescla entre imagens em preto e branco e coloridas, talvez representando as duas Alemanhas às quais Merkel alude, repletas, em sua grande maioria, por sequências amadoras de cenas de casamento.

Dessa maneira, não se pode negar o que a imagem nos oferece, algo que vai além do oficialmente filmado e que se preenche a partir da imaginação do espectador.

Nos três filmes, momentos de relevância (e de crise) da história, que resvalam para os demais países do mundo devido a uma crescente conexão global iniciada principalmente pela II Guerra Mundial, nos são narrados através de imagens. Tais sequências nos apresentam, porém, sentidos que não são mostrados de forma clara em um primeiro momento. Em *Eût-Elle été Criminelle* as sequências carecem de narração, o que é competentemente compensado pela edição de imagens que, apesar de não ser óbvia, pode ser percebida por um olhar atento. Em *Human Remains* o perigo da imagem enquanto formador de ideias nos é levantado e outros rostos são imaginados para o inimigo, não em busca de redenção, mas com o intuito de apontar que o mal está presente em todos, só precisando ser evocado. Já em *Redemption*, a imagem nos oferece espaço para a imaginação. Que sentimentos e que palavras irão preencher, no futuro, os rostos então negados? Como serão os mesmos rememorados pela história? E os espectadores, que rostos terão ao final desse ciclo?

Nos dois últimos filmes, as sequências imagéticas trabalham em sinergia com a fala. Os discursos, dessa forma, funcionam como guias auxiliares e completam o sentido que nos chega. Mesmo partindo de pontos diferentes vemos, nas obras apresentadas, uma tentativa de desvendar, principalmente, a imagem, seja ela objetivamente mostrada ou não.

6.2 Apropriação do cinema: experimentos

O cinema oferece, para o *found footage*, um dos principais acervos de imagem utilizado pelo subgênero. O cinema clássico hollywoodiano e o cinema de gênero, têm apresentado para essa técnica amplos locais de crítica e releitura. Principalmente, em suas vertentes ficcional e comercial, o cinema foi responsável, nos últimos mais de 100 anos, pela formação de diversas subjetividades ao redor do mundo. Desde a sua fase seminal, o *found footage* apresenta exemplos de diretores que trabalham com o cinema enquanto principal fonte imagética, como pode ser observado na já citada obra *Rose Hobart*, de Joseph Cornell, na videoinstalação *24 Hour Psycho* (1993, direção: Douglas Gordon), que projeta o filme *Psicose* (1960, direção: Alfred Hitchcock) durante 24 horas, alongando os quadros e no filme *Home Stories* (1990, direção: Mathias Müller), que através da apropriação da imagem de heroínas no cinema clássico se dedica, através da montagem, à repetição de movimentos e olhares operados pelas atrizes em distintas obras.

Na presente análise, pensaremos no cinema não apenas enquanto “uma forma de arte, mas também um local de memória” (HABIB, 2006: 124). Seja essa memória algo que deve ser recriado, apagado ou poetizado.

Entre os diretores que trabalharam com o cinema como fonte para a realização de filmes em *found footage* destacaremos nesse momento Martin Arnold, Peter Tscherkassky e Nicolas Provost. Arnold, através dos filmes *Pièce Touchée* (1989), *Passage à l'acte* (1993) e *Alone. Life Wastes Andy Hardy* (1998), realizou uma desmontagem do cinema clássico a partir da aceleração e retardamento de *frames* possibilitada pela manipulação dos movimentos dos personagens pelo emprego de uma impressora ótica, em trabalho realizado diretamente na película. Tal investigação tomou rumos distintos no mais recente *Deanimated - The Invisible Ghost* (2002), trabalho central de uma exibição organizada pelo artista. Se nos filmes anteriores Arnold encontrava sentidos recalcados na fala e nos movimentos dos personagens através da reedição fílmica, em *Deanimated* ele investiga o cinema clássico a partir da sua estrutura narrativa levando em conta aspectos como o cenário, sons diegéticos e extra diegéticos e movimentação de câmera. Nesse caso, a investigação vai além do que é expresso na atuação e coloca em destaque o

espaço e o ambiente.

Realizado a partir da apropriação do filme do gênero suspense *The Invisible Ghost* (1941, direção: Joseph H. Lewis), personagens e falas são apagados digitalmente do filme original, colocando em destaque o espaço como motivo fílmico principal e transformando os corpos tanto em elementos do cenário quanto em excessos cenográficos. Em análise da obra de Arnold, Akira Mizuta Lippit aponta que “Em *Deanimated*, a visualidade não se origina dentro ou retorna ao corpo. Corpos humanos são leves interferências na trajetória de uma visualidade vazia, uma visualidade inumana da câmera” (LIPPIT, 2002: 32).

Os movimentos de câmera, assim como o som extra diegético, sugerem uma ação fílmica que, a partir da lógica estrutural do cinema clássico levaria a câmera de volta ao corpo, com o ator gerando ou resolvendo a ação. Através da intervenção no filme original, Arnold retira o humano da cena e nos deixa com um nada, que pode ser resumido à sua estrutura básica. A história original gira em torno principalmente da obsessão de Kessler (Bela Lugosi) por sua esposa dada como morta, mas que está, na verdade, louca e comanda o seu esposo, fazendo dele um assassino.

Em *Deanimated*, Arnold sugere, através de manipulações na fala dos personagens, que a obsessão de Kessler seria na verdade substituída pela culpa gerada por uma obsessão do personagem por sua filha, Virgínia, gerando uma alusão a um incesto realizado ou não, mas sugerido enquanto desejo reprimido do pai. Tal alusão ao incesto, porém, não se desenvolve e as aparições de Virgínia e dos demais personagens, seu namorado Ralph, o mordomo Evans, a empregada e o detetive que investiga o suposto fantasma presente na mansão, também apagam-se na trama: com a ação resultando em um nada e nos deixando apenas com o espaço cenográfico enquanto agente da ação.

A alusão ao incesto também aparece como um forte elemento em *Alone. Life Wastes Andy Hardy*, onde uma relação edipiana entre mãe e filho é sugerida através do retardamento e adiantamento do movimento de câmera. Tal alusão a sentidos ocultos na narrativa Hollywoodiana pode ser percebida através de distintas vertentes tanto em *Deanimated* quanto nos três filmes anteriores do diretor e tem como base as críticas de Arnold a essa instituição. Para ele o cinema Hollywoodiano é um cinema de “exclusão, redução e negação, um cinema de repressão.

Consequentemente, nós não deveríamos considerar apenas o que é mostrado, mas também o que não é mostrado” (MACDONALD, 1984: 7).

Ao prestar atenção em tais elementos, Arnold dedica a sua obra à exposição de traços que o cinema Hollywoodiano tenta negar. Porém em *Deanimated*, mas especificamente, o experimento do diretor ocorre mais em função de um apagamento do que de uma exposição e os elementos corporais e verbais que poderiam resolver a trama são apagados, abrindo espaço para o cenário, os movimentos de câmera e os sons extra diegéticos enquanto guiadores do conflito.

Os personagens do enredo foram apagados e os buracos resultantes no quadro foram preenchidos por recursos digitais em sua composição. Diálogos colapsam em fragmentos frasais dispersos ou em denominações sem resposta, a música irrompe. Aumentando não-eventos com entusiasmo. O “*fantasma invisível*” do filme de Joseph H. Lewis se transforma, na transcrição de Arnold, em uma sombria silhueta de evanescência, uma sinistra presença do ausente, cuja irracionalmente irreal existência se manifesta na busca experimental de movimentos de câmera nos quartos vazios (MIESSGANG, 2002: 16).

A estética de adiantamento e retardamento da imagem cede lugar à manipulação digital da cena, inserindo no arquivo originalmente analógico os efeitos possibilitados pela digitalização da imagem. As novas sequências, ao mesmo tempo em que apagam os corpos do espaço cenográfico se auto denunciam como elementos desprovidos da materialidade analógica. Dessa maneira, Arnold inscreve o cinema clássico em um outro ponto: o do apagamento a partir do desgaste e reconhecimento das suas fórmulas.

Nos últimos 14 minutos do filme, as luzes do escritório onde está localizada uma poltrona vazia em frente à lareira são apagadas enquanto o detetive investiga o espaço. Diante do apagar das luzes o detetive se pergunta: E agora, o quê? Daí em diante os espaços são mostrados no escuro e sempre vazios com exceção do aparecimento de um corpo feminino dos últimos 8 minutos. O corpo, que parece morto, cai no chão. Após essa cena, o apagamento vai tomando conta do filme, que é projetado em escuridão total durante os últimos 5 minutos. Até o clássico *The End*, é metade dissipado e os créditos fílmicos são eliminados.

O vazio é a resposta do diretor a esse tipo de cinema e a revelação das fórmulas, movimentos de câmera, enquadramentos e soluções, a verdadeira ação ali presente. A narrativa clássica, supostamente baseada na falsificação da realidade e na criação de um mundo não cotidiano e extraordinário, dá lugar ao

desaparecimento e à morte dos elementos de cena. Dessa maneira, Arnold tira os excessos presentes na narrativa clássica deixando ao espectador a impressão de que, além disso, muito pouco lhes resta.

6.2.1 Imagem e terror

Nessa etapa analisaremos mais especificamente os filmes *Outer Space* (1999, direção: Peter Tscherkassky) e *Dream Work* (2002, direção: Peter Tscherkassky), que junto a *L'Arrivée* (1997/98, direção: Peter Tscherkassky) formam os filmes da trilogia *scope* do diretor, além de *Papillon d'amour* (2003, direção: Nicolas Provost). Para estas obras o cinema também serviu como fonte de apropriação, porém o diálogo com as fórmulas anteriormente utilizadas ocorreu de distintas maneiras: a imagem, dividida em distintas camadas ou distorcida através do espelhamento gerou um resultado diferente do original em praticamente todas as suas vertentes.

Nos filmes analisados, nos chama atenção a manipulação dos planos originais de maneira a gerar a sensação de horror no espectador. Nos filmes de Tscherkassky, uma clara alusão ao gênero está presente. Tanto em *Outer Space* quanto em *Dream Work*, o diretor se apropria de momentos distintos do filme de terror *The Entity* (1981, direção: Sidney J. Furie), estrelado por Barbara Hershey. Os filmes, realizados em Cinemascope, apresentam um forte diálogo entre a estética dos filmes de terror e a materialidade fílmica.

A técnica utilizada por Tscherkassky na montagem imagética é manual e alusões a tal construção podem ser observadas claramente nas obras. Para isso, o diretor utilizou duas fontes de luz no processo de revelação, um dedal colocado acima de alguns quadros e uma caneta a laser, que após a ampliação dos fotogramas por um instrumento específico, era usada para recortar cenas posteriormente re-inseridas no quadro. (BLÜMLINGER, 2009: 84/85). Na longa citação abaixo, o processo utilizado por Tscherkassky para a realização fílmica pode ser melhor observado:

Sobre um plano eu deixo um parafuso de cerca de 15 cm de amplitude e 100 cm de comprimento – a largura da tira de um rolo de filme de 35mm não exposto. Esse comprimento corresponde a 48 quadros e a dois segundos de tempo de projeção. Sobre esse rolo de filme serão, na

sequência, colocados *found footages* impressados, que logo a seguir podem ser expostos à luz manualmente. Para essas exposições direcionam-se para a Trilogia três fontes de luz como aposta. Para uma um aparelho padrão de aumento da fotografia, que aqui será usado apenas como fonte de luz – encontrado como doador de uso [...]. Assim a revelação realiza-se – e essa é a regra – quadro por quadro. Nesse contexto eu opero a minha caneta a laser sobre cada *Pedaco* do quadro original que pode ser agora exposto à luz (BLÜMLINGER, 2009: 85).

Através desse processo, o diretor transferiu a ação dos filmes de terror para a superfície da tela, alçando o material fílmico à categoria do vilão – responsável pela perseguição da heroína no material original. Em *Outer Space*, Tscherkassky se utiliza de uma narrativa simples em filmes de terror e transforma o mostro invisível que entraria na casa para atacar uma mulher (Herschey), em uma força exterior representada pelo próprio filme. “Uma mulher (Herschey) é atacada por uma força externa ao entrar na imagem cinemática, um “monstro” invisível para nós – dura realidade, a área exterior da imagem, ‘o espaço negativo’” (HORWARTH, 2013: 8).

Como explicado por Horwarth, esse espaço negativo é representado em cena pelas tiras fílmicas, que atacam a heroína enquanto ela se defende da destruição.

Em *Dream Work*, a presença da manipulação humana torna-se ainda mais evidente. Utilizando outras sequências do mesmo filme, o diretor mostra a personagem já dentro da casa junto a um homem. A utilização de camadas é ainda mais forte e cenas da personagem seminua, dormindo e alusões a alucinações e delírios oníricos são mais frequentes. No filme dedicado a Man Ray, Tscherkassky utiliza um dedal e uma agulha que são revelados como parte da cena fílmica. Além disso, o diretor insere uma mão na revelação, atestando a presença humana exterior no processo.

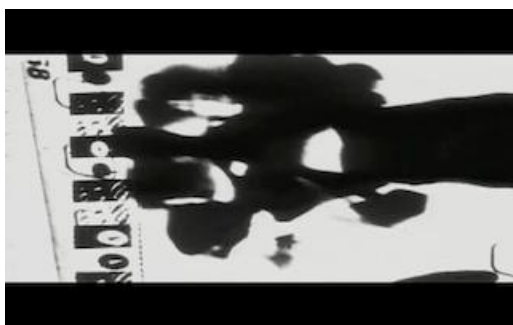


Figura 40: *Dream Work*, Peter Tscherkassky



Figura 41: *Dream Work*, Peter Tscherkassky

A exposição do método funciona, na verdade, como trama – representando o material como responsável pela possessão do corpo de Herschey. Em meados do filme, a mulher se contorce na cama e mãos recortadas que parecem vir do plano externo tentam possuir a personagem. Nesse processo, agulhas também provenientes do plano externo lhe atacam e o homem com quem ela estava na casa reaparece. Cenas de luta são intercaladas por momentos da personagem dormindo, levando a crer que tudo não passa de uma alucinação.

Após a sequência onde o método de construção da obra é revelado, o despertador toca e a personagem acorda, os cenários, porém, passam a ser espelhados, queimados e por fim desintegrados, alundindo à vitória da materialidade – o inimigo invisível - contra a personagem, pedaço de película manipulável por elementos externos.

Estes filmes, portanto, investigam a estrutura fílmica do cinema de gênero a partir da sobreposição de elementos narrativos e da ação. A alusão à técnica também se faz clara e devido à grande quantidade de elementos visuais na superfície, assistir aos filmes em cinemascope torna-se necessário para uma ideal apreciação da obra. A técnica, para Tscherkassky, “pode ser observada como correspondência estética ao uso da técnica manual na obra, que originou a produção fílmica, o chamado método de contato da cópia” (BLÜMLINGER, 2009: 84). Em relação à técnica escolhida:

O formato Cinemascópio é aplicado desde a década de cinquenta como uma busca ambivalente de “salvar” o cinema comercial, assim poderia-se dizer, acerca dos primeiros filmes de Tscherkassky, que aqui de qualquer maneira existe uma salvação, ainda que não em um sentido econômico, porém material: Nesses filmes de vanguarda estão em jogo nada menos do que a salvação da aura do celuloide (BLÜMLINGER, 2009: 84).

Dessa maneira, o cinema e a sua materialidade são, na verdade, o grande tema dos filmes acima apontados. O que nos chama atenção mais fortemente nessas obras, porém, é o fato de que o diretor comprime a ação fílmica na superfície. Pensando novamente na ideia de Vilém Flusser acerca da imagem como elemento dotado de um tempo do eterno retorno, em oposição à linearidade da escrita (FLUSSER, 1985: 7), vemos esse filme como um exemplo acerca de novas possibilidades para a imagem em movimento. A ação, ao invés de esticada em quadros sucessivos guiados por uma narrativa linear, ocorre de maneira simultânea

e cada quadro. Para entender diversas obras que trabalham com a imagem tecnológica enquanto experimento, a hipótese de que a compreensão da imagem ocorreria através de uma varredura operada pelo olhar, e não por uma perspectiva linear, apresenta-se como ponto relevante. Assim, cada camada de imagem corresponde a uma ação e a atenção as diversos aspectos dessa ação ocorre tanto de forma simultânea quanto circular. A expectativa acerca do quadro e da informação seguintes operada pelo cinema clássico (com base principal na literatura e portanto, na escrita linear), colapsa em prol de uma nova experiência: a da ação ininterrupta operada no quadro. Os elementos externos apontam para a construção realizada e para o fato de que o humano ainda encontra-se presente no quadro - não através do personagem, mas a partir do corpo que opera a montagem.

Além do desafio à linearidade, percebemos que o método empregado por Tscherkassky nos leva a observar o processo de montagem da imagem em movimento como algo ainda passível de debate. Não apenas a narrativa literária é possível, mas novos tipos de narrativa que levam em conta as características circulares da imagem. Tais avanços, dentro da tela de cinema encontram-se em debate e são estendidos e alargados tanto pelos experimentos analógicos quanto digitais operados. Na trilogia *scope* a criação de uma nova narrativa e de um método caracterizado pelo trabalho dispendioso em termos de tempo e por um resultado em termos financeiros não mensurável enquanto retorno, abre perspectivas ímpares não apenas para as técnicas de montagem cinematográfica: mas para uma compreensão mais profunda do tempo evocado pela imagem tecnológica.

6.3 Apropriação de filmes originários

6.3.1 *Film Ist.: Museum*

Com o suporte do *Nederlands Filmmuseum*, e pesquisa realizada na *Cinemateca di Bologna*, *Filmarchiv Austria*, *Cinemateca Portuguesa* e *Centre National de la Cinematographie* de Paris, Gustav Deutsch realizou *Film Ist.* (*Film Ist.* 1 - 12, 2004), um filme / pesquisa experimental sobre o cinema que reflete sobre a sua história através dos seus materiais originários. Realizado em duas partes, com o projeto iniciado em 1996, os primeiros seis capítulos terminados em 1998 e os

últimos seis em 2002, Deutsch dedicou a primeira parte ao aniversário do cinema e a segunda ao início dos filmes em longa metragem e documentários, assim como ao entretenimento.

Film Ist 1. é dividido nas seguintes sessões: 1. *Bewegung und Zeit*; 2. *Licht und Dunkelheit*; 3. *Ein Instrument*; 4. *Material*; 5. *Ein Augenblick*, 6. *Ein Spiegel*²¹.

Sem pretensões de realizar uma narrativa linear acerca da história do cinema e sem a alusão a datas ou acontecimentos relativos ao desenvolvimento dessa arte enquanto técnica, estética e indústria, Deutsch dispõe de falas explicativas acerca do cinema apenas na primeira sequência de imagens do primeiro capítulo do filme. Ali, vemos cenas de um rosto exposto através da radiografia explicando que nos seus primórdios a imagem em movimento era captada a apenas doze *frames* por segundo e que atualmente a mesma é captada a vinte quatro *frames* por segundo, simulando a visão dos movimentos operada pelo olho humano. Alusões ao movimento são realizadas ainda no início do filme através da montagem de cenas de animais correndo, de um esportista jogando um dardo, de pássaros voando, etc., em sequências que podem ser vistas abaixo:



Figura 42: *Film Ist.*, Gustav Deutsch

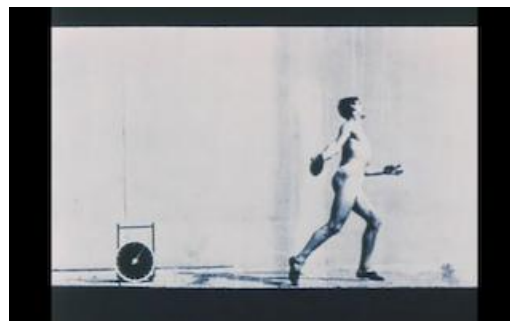


Figura 43: *Film Ist.*, Gustav Deutsch



Figura 44: *Film Ist.*, Gustav Deutsch



Figura 45: *Film Ist.*, Gustav Deutsch

²¹ 1. Movimento e Tempo; 2. Luz e Escuridão; 3. Um Instrumento; 4. Material; 5. Um Piscar de Olhos; 6. Um Espelho.

Nos quadros acima, a alusão ao movimento da imagem pode ser observada, assim como a mudança de direção do movimento, com a aparição do cachorro correndo em sentido contrário, que leva Deutsch a inverter o movimento dos quadros anteriores.

Na primeira parte de *Film Ist.*, a alusão ao cinema enquanto experimento e enquanto ciência se fazem presentes e a novidade do meio enquanto captador de imagens em movimento é destacada. Na parte quadro, “Cinema é Material”, vários slides de imagens danificadas são mostrados, com cenas apagadas pela ação dos fungos encima dos documentos no decorrer do tempo. Na segunda sessão dessa parte, uma imagem é passada em slide algumas vezes com as marcações de filmagem dos filmes analógicos se deslocando e emprestando à imagem e impressão do movimento. Nessa etapa, o estudo da técnica se mostra evidente e o objetivo é investigar a imagem tecnológica através das suas potencialidades. Dessa maneira, a atenção à beleza da imagem em movimento e suas características tornam-se os elementos de protagonismo nos primeiros seis filmes.

Em *Film Ist.* 7 - 12, a atenção se desloca para o que seria o segundo nascimento do cinema: o encontro da sua função através do seu uso no entretenimento, surgimento dos filmes em longa metragem e documentários. Nos próximos capítulos, a encenação e não apenas o registro da imagem aparece enquanto elemento central.

Aqui, os temas são mais claros a partir de um aspecto narrativo e o cinema aparece enquanto espetáculo de maneira clara já a partir do sétimo capítulo, intitulado comédia. Nele, entre outras situações, dois homens se inclinam em direção a uma fechadura e, ao aproximarem as cabeças dela, diferentes acontecimentos em enquadramentos circulares aparecem na tela. Através da repetição dos movimentos, eles parecem admirar-se com as imagens vistas por nós e a alusão à comédia nos antigos filmes do cinema silencioso se completa.

O tema *Eroberung*²², que parece uma alusão ao documentário, intercala cenas de pessoas da burguesia européia com sequências que exibem habitantes de culturas ainda não atravessadas pelos conceitos de civilização europeus. Quando os

²² Do alemão: conquista

personagens provenientes de tribos africanas aparecem, animais selvagens começam a se adentrar na sala da burguesia e o ataque acontece através do surgimentos de leões, cobras e tigres no espaço residencial.

O elencamento de temas relativos ao cinema segue nos capítulos seguintes e no final não temos o típico *The End* utilizado pelo cinema, porém um “mas continua...” em alusão possível ao próximo *Film Ist. A Girl & a Gun* (2009), realizado com apoio do *Niederlande Filmmuseum*, *Imperial War Museum*, *Filmarchiv Austria* e *Österreichisches Filmmuseum* e pesquisa realizada em diversas instituições. Talvez a alusão tenha sido principalmente ao cinema e às possibilidades de fazer novos filmes através das imagens pré-existentes.

Tendo como acervo de pesquisa imagens primitivas do cinema fornecidas por diversos museus, o filme expande o local dessa instituição: que de imobilização e guarda, oferece às imagens um tipo de sobrevivência que desnorтеia a história (DIDI-HUBERMANN, 2013: 69). O museu delega, através da curadoria, que obras devem ser salvas ou não, mas devolve tais obras para o uso público, procurando fornecer ao arquivo menmônico uma nova função e isso, acreditamos, acontece devido ao caráter circular da imagem tecnológica e em especial da imagem em movimento, só devidamente apreciada em seu uso e não em sua guarda.

De acordo com Linda Hutcheon, o pós-modernismo teria aberto espaço para o desafio às instituições, que passaram a ser investigadas: "desde os meios de comunicação até a universidade, desde os museus até o teatro" (HUTCHEON, 1991: 26), tal abalo, teria desembocado em uma necessidade, também por parte desses locais, de serem revistos. Abrir o museu e o seu acervo à revisão, mostra-se já como um resultado da abertura cultural gerada pelas diversas contestações pós-modernas, assimiladas por diversas instituições em diferentes graus.

Usar o acervo do museu para a realização fílmica, além do diálogo gerado, apresenta uma crítica inerente às escolhas relativas ao salvamento do material. Segundo Nico de Klerk, alguns critérios devem ser observados antes da escolha em torno da preservação ou não do filme. Abaixo o mesmo destaca fatores relativos às escolhas e às técnicas de preservação:

Nós, no museu de cinema dizemos com prazer: sem apresentação, nenhuma preservação.continuar. Isto significa que junto à técnica, estética ou argumento histórico do filme entram em jogo também as considerações da programação do processo de decisão sobre se um filme deve ou não ser

preservado. No final temos uma nova cópia, que na falta de conceitos permanece na prateleira, um desperdício de trabalho e de dinheiro. Isto, é claro, é mais fácil de falar do que de fazer. Muitos filmes levantam, apesar de seu desconhecimento, uma perspectiva, um contexto, e podem apresentar-se repletas de sentido (NICO DE KLERK, 2002: 21).

A questão da manutenção de uma cópia original é destacada e em um trabalho similar ao realizado pela Arca de Noé, apenas alguns exemplares de determinadas espécies são eleitos para o salvamento em detrimento de outros. A instituição museu salva o filme de acordo com a sua validade, relegando a tais arquivos um local histórico e um posto de saber. A sua consulta, portanto, pode nos oferecer um exemplo generalista em torno da história do cinema. A atenção às suas particularidades, portanto, realiza-se no momento em que um novo filme é realizado, transformando, como afirmado seguidamente no presente estudo, o momento passado em presente.

Focada principalmente na fase silenciosa do cinema, a investigação realizada por Deutsch e Schimek abre espaço para o diálogo sobre o excesso de memória e o que fazer com ela. Para a pesquisa, pensaram não em títulos filmicos ou nomes de diretores como ponto de partida, mas organizaram a busca através de temas, assuntos e sequências que coubessem nos assuntos centrais definidos em cada capítulo. Segundo Marianne Kubaczek e Wolfgang Pircher, acerca da busca realizada por Deutsch:

Obra, seja em um único filme, seja a obra de vida de um diretor ou ator, deve ser arrebatada da escuridão do arquivo. *Film Its.* (7 -12) interessa-se muito pouco por esse departamento do arquivo. A obra é aqui ausente, mais detalhadamente: a obra “significativa” não é aqui o tema das procuras e dos achados (KUBACZEK, PIRCHER, 2002: 28).

O levantamento realizado por Deutsch, portanto, desloca-se de uma simples releitura histórica já a partir da valorização do conteúdo e temáticas encontrados em detrimento da obra enquanto elemento central valorativo. Pensar o cinema como uma obra coletiva, deslocando conceitos de autoria e gênio individual, portanto, fazem parte da constituição desse projeto.

A segunda Parte de *Film Its.*, foi dividida nos seguintes temas: 7. *Komisch*; 8. *Magie*; 9. *Eroberung*; 10. *Schrift und Sprache*; 11. *Gefühl und Leidenschaft*; 12. *Erinnerung und Dokument*²³.

Como exemplo, o diretor fornece informações acerca do seu método de

²³ 7. Comédia; 8. Magia; 9. Conquista; 10. Escrita e Fala; 11. Sentimento e Paixão; 12. Memória e Documento.

busca. Na parte 10, denominada *Film Ist. Schrift und Sprache*²⁴, por exemplo ele define como subtítulos para a parte 10.1 a frase: *Und das Wort ist Bild geworden*²⁵ e explica o processo de busca da seguinte maneira:

Uma nova sequência fílmica será montada a partir dos subtítulos de filmes primitivos silenciosos, em diferentes idiomas.

Serão pesquisadas as seguintes cenas:

Subtítulos que contenham especialmente conteúdo narrativo.

Balões de fala Sequências de filmes mudos com balões de fala inscritos, guiando um diálogo absurdo. *Serão pesquisadas as seguintes cenas:* palavras-imagem montadas na cena fílmica ou na imagem fílmica. .

Exemplo fílmico: O Gabinete do Doutor Caligari (DEUTSCH, 2002: 17).

Através desse processo, Deutsch monta um pré-roteiro que define as sequências e encaixa as imagens encontradas nos temas propostos. Dessa maneira, busca analisar a história cinematográfica através das suas diversas estéticas e não apenas a partir dos seus autores. Seu processo de pesquisa insere-se em uma relação dialética entre o histórico e o artístico, resumindo-se, para nós, como um experimento que visa abarcar as duas áreas gerando uma análise auto-reflexiva a partir de ambas.

Ter o museu enquanto ponto de apoio, também oferece uma segunda função à instituição: não mais a de imobilizar através da preservação, mas a de propor às imagens uma reciclagem. O museu se coloca, nesse sentido, enquanto agente de análise e construção histórica e não mais enquanto seu depositário passivo. Ele não mais apenas registra e documenta, mas realiza, ativamente, uma nova ação cultural a partir dos artefatos de mantém. Com isso, a instituição se abre a um diálogo que coloca as imagens e sua história em um processo dinâmico de releitura e avaliação, multiplicando os saberes e as suas formas de transmissão. Esse tipo de ação é possível devido ao caráter reproduzível do seu acervo, pois mesmo originando uma nova obra a imagem tecnológica se mantém em seu original.

Pensar nas fontes de acesso ao arquivo faz-se necessário por levarmos em conta o processo e não apenas a obra pronta enquanto ponto de análise. Dar à imagem uma nova função diz muito acerca de uma época onde se buscam novas

²⁴ Do alemão: Filme é. Escrita e Fala.

²⁵ Do alemão: E a palavra transformou-se em imagem.

funções para os elementos que nos circundam no presente através do acesso às fontes passadas.

6.3.2 *The Guests*

The Guests (2013) é um experimento de Ken Jacobs e sua esposa Flo que parte de uma filmagem realizada pelos Irmãos Lumière encontrada por Flo e dada de presente a Jacobs. O registro original mostra pessoas subindo as escadas de uma igreja em Paris em direção a uma festa de casamento. Para a realização de *The Guests* Jacobs, cineasta atuante na cena *underground* Novayorkina desde a década de 1950, reafirma o seu interesse nas potencialidades da imagem em movimento e aprofunda a sua investigação em torno da imagem digital. Desde o final da década de 1990, o diretor utiliza o formato digital enquanto elemento de debate e na obra aqui analisada ele aprofunda esse debate ao converter as sequências analógicas em DCP e transformar o filme original em 3D.

Assim como nos demais registros dos Irmãos Lumière, a câmera do registro original é fixa e os movimentos são efetuados pelos personagens dentro do quadro. Ao se apropriar desse vídeo de pouco mais de um minuto, que pode ser visto em sua integridade e velocidade original ao final da projeção, Jacobs nos proporciona ou outro movimento, fornecido pelo retardamento realizado através da inserção de um efeito em *slow motion* quase quadro a quadro, de forma a transformar esse curto fragmento em um filme de mais de uma hora de duração.

Em um trabalho meticuloso realizado por Flo Jacobs, ela corta os diferentes *frames* do filme original, cola os mesmos em slides de vidro e alterna os *frames* de forma que cada imagem ímpar possa ser percebida por um olho e compensada pelo outro. Em um primeiro momento, o experimento foi projetado em um formato de carrossel, para que a audiência pudesse receber as imagens simultaneamente em cada olho. Posteriormente, mais especificamente na obra que analisamos no momento, os quadros foram convertidos para arquivos em DCP para que pudessem ser exibidos em 3D.

Durante a sessão da exibição do filme na Berlinale de 2014, Jacobs explicou à audiência, no início da sessão, que existiam lugares onde a recepção da imagem

seria mais adequada, mais especificamente no centro da sala, para que a experiência de percepção visual ocorresse de maneira equilibrada entre os olhos do espectador que recebia as imagens.

O uso de óculos para a leitura da obra em 3D não aconteceu visando o hiper-realismo comum ao uso comercial dessa estética. A projeção das imagens gera um efeito de tontura no espectador, que lê a imagem em 3D, mas sem que a definição dos *frames* e a informação visual eliminem os ruídos imagéticos. Tais ruídos são mantidos e aumentados, fornecendo ao público uma experiência visual que lhe deixa atordoado e em um estado de recepção não passiva, ativando o sistema nervoso através do choque perceptivo. Para a realização, Jacobs foi influenciado pelo efeito Pufrich,"que constata, ainda nos anos 1920, que os dois olhos enviam sinais de imagem para o cérebro em tempos distintos"²⁶.

Através do retardamento dos quadros, um efeito borrado é gerado e o uso dos óculos em 3D ajusta os quadros à leitura pelo olho humano, transformando em borrões o arquivo não lido através desse aparato. A percepção visual, portanto, envia ao cérebro informações que nos auxiliam na organização da leitura imagética, mas que exigem do olho e do cérebro colocados diante desse experimento, um esforço perceptivo maior para conseguir acessar e organizar essa leitura.

O trabalho encima do sistema nervoso dentro da recepção fílmica, já vinha sendo desenvolvido por Jacobs desde a década de 1990 através do projeto Sistema Nervoso. Nele, Jacobs:

Busca alargar a percepção fílmica convencional com diferentes aparelhos óticos, métodos de representação fílmica e efeitos de projeção tridimensionais, uma série de filmes, que são montadas a partir de material de primitivas perspectivas de uma viagem em trem e são exibidas em uma Performance com o título *From Muybridge to Brooklyn Bridge* (1996) foram mostradas uma atrás da outra (BLÜMLINGER, 2009: 68).

Dessa maneira, o diretor de *Tom, Tom, the Piper's Son*, desenvolve, através da apropriação das possibilidades fornecidas pelo digital, experimentos em torno da recepção imagética e sua percepção. Cabe observar também que em grande parte da sua obra, a apropriação de filmes primitivos ocorre de forma não a salvar o arquivo, mas a profanar o mesmo. A imobilidade do arquivo e sua preservação abrem espaço para um uso que converte as imagens para uma materialidade e

²⁶ <http://revistacinetica.com.br/home/the-guests-de-ken-jacobs-eua-2014/>

tempo distintos, fornecendo-lhe novas potencialidades e despertando novas sensações perceptivas. Em seus filmes, Jacobs desperta a atenção para “Não a raridade do material analógico desperta a atenção, mas a súbita e clara infinidade da sua composição. O material está agora em um estilo que pode ser ordenado e pode ser editado em sua complexidade” (KUBACZECK, PIRCHER, 2002: 31).

Pensando no arquivo original e no processo ao qual ele foi submetido, temos como resultado um tipo de projeção que nos leva a perceber aspectos invisíveis à velocidade original de projeção. Um dos aspectos que se destaca diz respeito à representação do corpo dos indivíduos na tela. Acostumados a um tipo de recepção que nos fornece informações sobre o corpo, porém sem se ater aos seus detalhes, somos defrontados com imagens que devido ao tempo de exposição e ao efeito de 3D nos confrontam com detalhes raramente captados pelo cinema. Um exemplo é a prolongada exibição do tronco central dos convidados da festa, com atenção a detalhes das roupas e exposição da cintura de busto devido à perspectiva obtida pela câmera estática e esticada temporalmente pelo efeito de 3D e retardamento da imagem. Dessa maneira, conseguimos observar o tecido utilizado para a confecção da roupa usada pelos personagens e os movimentos por ele proporcionados. A caminhada das pessoas também ocorre em direção à câmera e dessa maneira, somos confrontados com olhos que nos observam diretamente, em uma existência que aumenta esses corpos e esses olhos, que nos penetram.

A montagem de Jacobs torna as imagens maiores se não em tamanho, na duração oferecida à sua fruição. A caminhada em direção à igreja, também parece aumentar o volume dos corpos enquanto são capturados pela câmera fixa. Ao aplicar o efeito de *slow motion* a essas imagens, o diretor nos oferece não apenas uma nova velocidade de projeção, mas, como explicado acima, detalhes e aspectos corporais não explorados usualmente pelo cinema.

Boa parte do filme não conta com sonoridade, mesmo a música extra diegética é utilizada em apenas alguns minutos, iniciando no meio do filme. Dessa forma, a atenção do espectador é dedicada apenas à imagem em grande parte da obra e o início da projeção sonora atua de forma a ampliar a nossa percepção e descansar um pouco a atenção visual, agora compartilhada com a fruição sonora. Ao operar essas duas percepções, não percebemos uma sobrecarga e sim um

relaxamento no órgão da visão operado por esse compartilhamento. A projeção silenciosa, de certa maneira, atua de forma mais eficaz na recepção imagética enquanto elemento disruptivo. Longe da ideia do cinema enquanto entretenimento, temos, em *The Guests* um exemplo do cinema enquanto experimento perceptivo, que atua contra a velocidade e instantaneidade levantadas pelos meios digitais.

A apropriação de filmes primitivos pelo *found footage* faz parte de uma vertente que inclui uma ampla gama de trabalhos, desde alguns já exemplificados no presente estudo quanto outros diversos como (citar os dos italianos, tscherkassky, nós que aqui estamos..., etc). Porém, essa apropriação não funciona sempre com o intuito de nos entregar a imagem em sua integridade original, como pode ser observado na obra de Jacobs. Aqui, entramos em contato com a perspectiva do eterno retorno de Nietzsche, que afirma não a volta integral de um determinado evento passado, mas uma volta através de outra forma e em outro contexto. Para ele "jamais poderia acontecer algo inteiramente igual em meio ao jogo de dados do futuro e do acaso" (NIETZSCHE, 2003: 22). Da mesma forma, essa obra conecta-se com o conceito de *Nachleben* como desenvolvido por Aby Warburg e analisado por Georges Didi-Hubermann. Para ele, tal palavra diria respeito a "um ser do passado de não para de sobreviver" (DIDI-HUBERMANN, 2013: 29) e tal sobrevivência não seria relativa à manutenção da forma original, mas à sua sobrevivência em outro contexto, atravessado pelos efeitos dos tempos nos quais se insere.

Ao utilizar imagens pouco conhecidas produzidas pelos Irmãos Lumière, mesmo o aspecto mnemônico referente a um evento familiar se desloca, pois agora estamos em contato com um artefato proveniente de um tempo, pela sua distância, é capaz de diluir os apegos aos corpos ali presentes – mesmo levando em conta a sua forma presente esses elementos são, já, artefatos de uma época. A imagem, de outro tempo, se faz presente, sobrevive a esse tempo e nos aponta para a distância.

Dessa forma "dizer que o presente traz a marca de múltiplos passados é falar, antes de mais nada, da indestrutibilidade de uma marca do tempo - ou dos tempos - nas próprias formas de nossa vida atual" (DIDI-HUBERMAN, 2013: 47). A marca do tempo está presente, porém a forma como percebemos essa passagem se conforma à recepção presente, responsável pela organização perceptiva presente. A temporalidade, porém, não para de se configurar e a sua percepção se amplia a

cada contato que temos com as imagens.

Ao utilizar uma tecnologia contemporânea, usada atualmente em boa parte das grandes produções Hollywoodianas e vista como um caminho forte à manutenção do cinema enquanto opção válida de entretenimento diante do estabelecimento da televisão, fruição fílmica através da Internet e a crescente presença de *home theaters* - que podem inclusive projetar filmes em 3D em residências - o diretor complexifica as relações temporais e nos oferece um objeto reificado, também estranho à temporalidade atual.

A imagem que nos chega mescla as localizações temporais, sem retificar o seu pertencimento a nenhuma das perspectivas: ela provoca e busca gerar novas formas perspectivas. Complexifica e coloca a imagem em um grau de possibilidades que vão além da simples recepção passiva tanto de sequências fílmicas quanto de discursos acerca do passado. Não reiterando integralmente a memória, oferece à imagem movimento e fuga a uma lógica museística. Dessa maneira, recebemos uma imagem nova, focada em aspectos adicionais que nos atestam a sua inexistência enquanto forma recebida através da fruição de *The Guests* - apesar do arquivo que confirma a sua presença anterior no mundo.

6.4 Vera Cruz – Apropriação da matéria

Rosângela Rennó é uma artista que em seu trabalho apropria-se frequentemente de imagens alheias. Aqui, iremos analisar mais especificamente o vídeo *Vera Cruz* (2000), realizado a partir da ideia da impossibilidade de um documentário sobre o descobrimento do Brasil no ano de 1500 dc.

Rennó se baseou no conteúdo da carta escrita por Pero Vaz de Caminha na chegada ao país e adaptou o seu conteúdo, gerando diálogos expressos através de um texto-legenda entre os personagens participantes do "descobrimento" do país.

A parte imagética é constituída por uma cópia em vídeo de um filme de onde foi subtraído o conteúdo ilustrativo da imagem. Dela, nos resta apenas a imagem gravada da película e as suas marcas. A apropriação, portanto, adquire um aspecto extremo: ela simula, através da cópia em vídeo a apropriação de um material. O que vemos, é a imagem do material fílmico e suas marcas, arranhões e sinais de

deterioração. A imagem, segundo a proposta do vídeo, teria sido desgastada pelos 500 anos de existência e sumido, nos deixando apenas os seus vestígios materiais.

A banda sonora é construída por sons marítimos, alusivos à viagem de navio realizada por Pedro Álvares Cabral e pelos navegadores portugueses que aportaram no Brasil e anunciaram para a Europa o seu descobrimento.

Vera Cruz representa uma tentativa de entender a história do Brasil a partir do seu descobrimento. Nas legendas inseridas, alusões aos indígenas, habitantes originários da terra, são frequentes, assim como embates acerca dos costumes europeus e dos habitantes originários do continente sulamericano. A alusão aos corpos nus dos índios é colocada em confronto com a visão católica da Europa, que teria atravessado o mar não para aprender algo com o novo - impossível de fornecer informações úteis de forma compreensível ao outro continente - mas para expandir os seus domínios e mais especificamente, encontrar especiarias, descobrindo a América supostamente por acidente.

O contato teria resultado em uma eliminação massiva dos povos indígenas residentes no Brasil, assim como da sua língua e formas comunicacionais, deixando a terra sem registro originário. Talvez devido ao clima ameno do território, à abundância de recursos naturais e à inexistência de grandes intempéries, terremotos, vulcões ou tornados, o país também não continha, em sua origem, uma herança arquitetônica que pudesse ser acessada de forma a fornecer vestígios mnemônicos das épocas pré-descobrimento. Por contarem com os materiais necessários à sobrevivência disponíveis na natureza, talvez construções fortificadas não fossem então necessárias.

Dessa maneira, a memória brasileira localizava-se no corpo dos seus povos, em seus costumes e em seus idiomas. Além disso, estava presente na natureza abundante e com a chegada da então "civilização", os povos foram exterminados pelos conflitos e pelo contato, educação e contágio por doenças até então inexistentes entre os indígenas. A natureza também passou a ser explorada e cotidianamente a história original do país some, sendo substituída por uma mescla de referências que vêm dos portugueses, holandeses, africanos enviados para o Brasil como escravos, indígenas sobreviventes, imigrantes italianos, alemães, japoneses, entre outros, tornando o país de dimensões continentais um ambiente

unido pelo idioma herdado por Portugal, mas ainda em busca de uma origem.

Devido a esse apagamento, o documento de origem do Brasil, o seu primeiro registro mnemônico pode ser considerado a carta de Pero Vaz de Caminha enviada para Portugal descrevendo a terra e a chegada dos navegadores ao local. Vera Cruz é também o primeiro nome dado ao território encontrado, então considerado uma ilha. O nome definitivo, Brasil, veio de uma árvore que atualmente se encontra em processo de extinção, o Pau Brasil, caracterizada pela sua madeira vermelha, usada na tinturaria de tecidos.

É curioso, portanto, pensar nesse vídeo dentro da pesquisa aqui realizada pelos seguintes motivos: 1. Dentro de um mundo onde se alude ao excesso de história e de memória, que seria responsável, em grande parte, pela imobilização da ação em direção às reflexões acerca do futuro, pensamos agora em um local que teve os seus vestígios mnemônicos apagados e que considera já impossível a busca por uma narrativa originária; 2. Dentro de um universo onde a imagem adquire um papel predominante, terminamos a nossa análise com a projeção videográfica de uma materialidade sem imagem. De que apropriação falaríamos a partir disso? Talvez da apropriação de um todo, da imagem por si só, de uma página em branco milhões de vezes apagada e sempre re-escrita, deixando em si as marcas desses sucessivos apagamentos de uma leitura impossível.

A alusão a um excesso historiográfico, existente desde o século XIX, pensa na história a partir da herança grega e normalmente dentro de um contexto europeu. Pensa também na história através da escrita, responsável pela sua inauguração. Qual seria então a história originária do Brasil? A de Portugal? Nas escolas, ela o é em grande parte, quando fala da época pré-descobrimento até pelo menos o império. Porém, em um espectro de tantas narrativas possíveis, pensar na história de um país a partir de sua conexão e posição de inferioridade perante outro, coloca a sua cultura enquanto dependente e isso se resvala na formação cultural do país, dividida entre elites descendentes de europeus e uma grande população carente proveniente em sua maioria da descendência africana e - devido ao constante apagamento dos povos originários - em sua minoria descendente de uma cultura indígena. Gerando mulatos, cafuzos, negros, loiros e uma imensidão de misturas. A história do país, portanto, ainda enfrenta um terreno indefinido, onde as suas raízes,

representadas em grande parte pela natureza, encontram-se gradativamente extintas.

Dietmar Kamper, em análise acerca do quadrado antropológico flusseriano afirma que o mesmo diz que a humanidade estaria se desenvolvendo a partir de passos retrógrados acerca da corporeidade, representada por abstrações do corpo. Tais abstrações gerariam, a partir do corpo, elementos que tirariam a sua utilidade, desembocando no ponto nulo que o corpo ocuparia na atualidade. Esse ponto nulo seria o resultado de tecnologias que o transformariam em inútil, e o corpo encontraria-se em um ponto no qual não teria mais como retroceder dentro desse processo de abstração (KAMPER, 2001: 25/26).

Essas abstrações viriam a gerar as maneiras formais de registro mnemônico, delegando a um espaço extra-corpóreo o local de depósito da memória e conseqüentemente, um crescente acesso aos processos de rememoração mediados por esses meios e não mais pelas narrativas corporais. Primeiro os registros escritos e atualmente, a imagem tecnológica considerada por Vilém Flusser a segunda grande revolução cultural da humanidade, precedida pela escrita. O autor admite que revoluções anteriores podem ter ocorrida, mas elas nos escaparam (FLUSSER, 1985: 4).

Quando falamos, portanto, que um país carece de memória o que ele carece, na verdade, são de registros perceptíveis às próximas gerações. Registros capazes de gerar aprendizado a partir do seu acesso póstumo. A memória localizada no corpo, na natureza e em elementos não mediados não seria, portanto, capaz de gerar história dentro de uma perspectiva focada na escrita. No máximo, poderia ser possível um acesso a vestígios pré-históricos, mantidos não através da ação harmônica na natureza, que apaga e regenera os traços. Recicla, oferece ao novo uso destituindo as marcas. Mas mantida através de suas catástrofes capazes de tornar a terra infértil, imobilizar e oferecer às próximas gerações tais vestígios. Para Henri Bergson:

As qualidades sensíveis, tal como figuram em nossa percepção acompanhada de memória, são efetivamente os momentos sucessivos obtidos pela solidificação do real. Mas, para distinguir esses momentos, e também para juntá-los através de um fio que seja comum à nossa própria existência e à das coisas, somos forçados a imaginar um esquema abstrato da sucessão em geral, um meio homogêneo e indiferente que esteja para o escoamento da matéria, no sentido do comprimento, assim como o espaço

no sentido da largura: nisto consiste o tempo homogêneo. (BERGSON, 199: 248).

A partir da análise deste fragmento, acreditamos que Bergson aluda à necessidade da imaginação para a organização e acesso ao processo mental que forma as percepções e dá origem à memória. Representando, dessa maneira a primeira abstração do quadro antropológico flusseriano: o ato de imaginar. A partir da imaginação, normas são formadas para que possam se desenvolver com base em algo, no caso, a criação e aceitação de um tempo homogêneo, guiado pela invenção da escrita. Tais abstrações visam entender algo, criar uma base, para pensar a partir desse ponto. A formação do tempo homogêneo, portanto, se assume como narrativa, representando uma das primeiras abstrações humanas, não capaz de criar, então, a partir do tempo vazio, anacrônico e saturado de agoras, mas sim do tempo organizado e contínuo. E esse tempo, cada vez mais, necessita de registros para estabelecer-se enquanto narrativa. A partir dessa organização, pensamos nas temporalidades e temos acesso às percepções através de um processo organizado que nos permite a capacidade de contínuo aprendizado e de avanço reflexivo. Porém, voltando a Dietmar Kamper e suas interpretações sobre a obra de Flusser, estaríamos no último passo retrógrado da abstração do corpo e, apesar das sugestões em torno de possíveis soluções, apenas especulando em torno do que vem depois disso.

Pensando em termos de abstração, a memória brasileira - então corpórea e não registrada em materiais legíveis que resistam ao tempo mais do que o corpo humano - teria iniciado, há 500 anos, a sua caminhada para trás e não a sua caminhada para a frente. Os portadores de tal memória, mesmo em termos primeiros de abstração, isso é, a partir do contato comunicativo direto, não conseguiam ser acessados pelos pretensos descobridores e transmitir, a partir disso, aprendizados. O registro escrito do descobrimento, representaria, portanto, um retrocesso do ponto de vista do corpo enquanto abstração e um retrocesso do ponto de vista do aprendizado, optando pela criação de um tempo homogêneo iniciado a partir da chegada dos Portugueses ao país, sem levar em conta as organizações perceptivas anteriores. Para Flusser, como já citado, assim se iniciou a história e a narrativa linear, a partir da exclusão de perspectivas prévias à escrita.

O avanço, se dando através de retrocessos corpóreos, aludiria, no vídeo de

Rennó, ao ponto zero, representado pela imagem irrepresentada, pelo vestígio, isto é, pelo corpo puro e simples, sem processos, imagens formadas: sem reflexões ou abstrações. A negação da imagem não representa, portanto, apenas uma alusão à impossibilidade do acesso à memória, mas abre uma estreita possibilidade acerca da necessidade de reflexão em torno dos caminhos que serão tomados não mais visando a construção mnemônica, mas uma construção presente e futura que conte com aprendizados que nos mostrem, a partir desse ponto não apenas de excessos imagéticos, mas de excessos de registro, que caminhos não mais tomar em relação aos abusos relativos à sua manutenção, guarda, arquivamento e difusão e também ao seu apagamento. Na negação da imagem, Rennó não nos oferece uma resposta, mas um questionamento. Ela oferece ao público um espaço vazio, destruindo as estruturas artificiais homogêneas e oferecendo, através disso, uma nova via.

Georges Didi-Hubermann, ao analisar as imagens e a história da arte a partir das contribuições de Aby Warburg, afirma que em uma óptica de retorno de fantasmas (ou de sobrevivências), "as próprias imagens, (...), viriam a ser consideradas como aquilo que sobrevive de uma dinâmica e uma sedimentação antropológicas tornadas parciais, virtuais, por terem sido, em larga medida, destruídas pelo tempo" (DIDI-HUBERMANN, 2013: 35). Ao nos oferecer a imagem de uma película, do material puro transferido para o vídeo, Rennó nos relega não mais uma parcialidade vista através da imagem: mas a sua destruição atestada por tal transferência. Na extração da imagem da película, de onde nos oferece a sua materialidade, ela destrói o seu conteúdo. Na transposição para o vídeo, a sua matéria.

O papel, enquanto tecnologia original de depósito do documento inaugural do Brasil, o seu primeiro registro formal, estaria corroído e destruído pelo tempo, assim como a imagem, da qual não nos resta nada além do seu vestígio. No vazio apresentado na tela, Rennó nos oferece a abstração máxima da tecnologia, apagando as suas funções sucessivamente. Nos oferecendo o espaço vazio, transforma o texto na única imagem possível em um progressão de passos para a frente e para trás. Mas sempre passos. No movimento de um tempo vazio que nos permite construções a partir de todas as dimensões que nos são oferecidas pela tela. Ou pelo tempo.

REFERÊNCIAS

- AGAMBEN, Giorgio. **Profanações**. São Paulo: Boitempo Editorial, 2007.
- ALMEIDA, Jane (org.). **Grupo Dziga Vertov**. São Paulo: Witz Edições, 2005.
- ARTHUR, Paul. **The Status of Found Footage**. In: *Spectator* Vol. 20, No 1, 1999/2000.
- BARTHES, Roland. A Morte do Autor. In: **O Rumor da Língua**. São Paulo: Martins Fontes, 2004. Disponível em: http://www.ufba2011.com/A_morte_do_autor_barthes.pdf. Acesso em: 12 de outubro de 2014.
- BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e Simulação**. Lisboa: Relógio D'Água, 1991.
- BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política – Ensaio sobre literatura e história da cultura. Obras Escolhidas – Volume 1**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1987.
- BERNARD, Sheilla Curran. **Documentário e Técnicas para uma produção de alto impacto**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2008.
- BERNINI, Emilio. *Found footage – Lo experimental y lo documental*. Em: LISTORTI, Leandro e TRELOTOLA, Diego (orgs.) **Cine Encontrado: Qué es y donde va el found footage?** Gobierno de Buenos Aires. Libro que acompaña el “Foro found footage” del 12º BAFICI, Buenos Aires, 2010.
- BERGSON, Henri. **Matéria e Memória. Ensaio sobre a relação do corpo com o espírito**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- BLÜMLINGER, Christa. **Kino aus zweiter Hand. Zur Ästhetik materieller Aneignung um Film und in der Medienkunst**. Berlin: Vorwerk 8, 2009.
- BONET, Eugeni. Desmontaje documental. Em: LISTORTI, Leandro e TRELOTOLA, Diego (orgs.) **Cine Encontrado: Qué es y donde va el found footage?** Gobierno de Buenos Aires. Libro que acompaña el “Foco found footage” del 12º BAFICI, Buenos Aires, 2010.
- BÖSER, Ursula. Inscriptions of Light and The 'Calligraphy of Decay': Volatile Representation in Bill Morrison's Decasia. Em: GRAF, Alexander, DIETRICH, Scheunemann. **Avant-Garde Film**. Amsterdam, New York: Editions Rodopi, 2007.
- BOURRIAUD, Nicolas. **Postproduction - Culture as screenplay: How rate reprograms the world**. New York: Lucas & Sternberg, 2002.

CAHILL, James Leo. The Cineseizure. In: Beiheft zur Index DVD 018 Martin Arnold: **The Cineseizure**. Wien/Paris: hg. v. Arge/Index und Re:Voir: 2007.

CHODOROV, Pip (Ed.). **Ken Jacobs. Tom Tom The Piper's Son**. [Beiheft der Re:Voir Edition] Paris, 2000.

CURSINO, Adriana, LINS, Consuelo. O tempo do olhar: arquivo em documentários de observação e autobiográficos. Em: **Conexão - Comunicação e Cultura**. UCS, Caxias do Sul, v. 9, n. 17, jan/jun. 2010.

DANKS, Adrian. The Global Art of Found Footage Cinema. In: BADLEY, Linda, PALMER, R. Barton, SCHNEIDER, Steven Jay (Eds.): **Traditions in World Cinema**. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2006.

DELEUSE, Gilles. **El Bergsonismo**. Madrid: Cátedra, 1987.

DERRIDA, Jacques. **Mal de arquivo: uma impressão freudiana**. Rio de Janeiro: Relume-Dumará, 2001.

DEUTSCH, Gustav. Frau weint. Träume rollt. In: DEUTSCH, Gustav, SCHIMEK, Hanna (Orgs.). **Film Ist. Recherche**. Wien: Sonderzahl Verlagsgesellschaft, 2002.

DI CASTRO, Andrea. El video en su nueva era. La obsolescência de las artes electrónicas/conservación. In: LA FERLA, Jorge. **Artes y médios audiovisuales: um estado de situación II: las prácticas mediáticas pré digitales y post analógicas**. Buenos Aires: Nueva Librería, 2008.

DIDI-Huberman, Georges. **A imagem sobrevivente. História da arte e tempo dos fantasmas segundo Aby Warburg**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2013.

_____. **Ante las imágenes: história del arte y anacronismo de las imágenes**. Buenos Aires: A. Hidalgo, 2000.

DIJCK, José van. **Mediated memories in the digital age**. Stanford: Stanford University Press, 2007.

DUBOIS, Philippe. **Cinema, vídeo, Godard**. São Paulo: COSACNAIFY, 2011.

ESTÉVEZ, Manuel Vidal. **Bajo los andoquines de la historia: Chris Marker, Militante**. Em: ORTEGA, María Luisa (org.), Madrid: T&B Editores, 2006.

FELDMAN, Ilana. Do declínio da intimidade aos novos regimes de visibilidade. Em: ANTÔNIO, André. **Pacific - Textos para debate**. Material pedagógico desenvolvido na distribuição do filme. Recife: FUNCULTURA, 2012.

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

FURHAMMAR, Leif. **Cinema e política**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1976.

HABIB, André. Ruin, Archive and the Time of Cinema: Peter Delpeut's "Lyrical Nitrate". **SubStance**, Vol. 35, No 2, Issue 110: Nothing. Madison: University of Wisconsin Press, 2006.

HALBWACHS, Maurice. **A Memória Coletiva**. São Paulo: Centauro, 2006.

HORWARTH, Alexander. Supercinematography by Peter Tscherkassky. In: **Senses of Cinema**, No. 28 (2003) <http://sensesofcinema.com/2003/28/tscherkassky/>. Acesso em 10 de março de 2014.

HOSKINS, Andrew. New memory: mediating history. **Historical Journal of film, radio and television**. Volume 21, Issue 4, 2001.

HUTCHEON, Linda. **Poética do pós-modernismo: história, teoria, ficção**. Rio de Janeiro: Imago Editora, 1991.

HUYSEN, Andreas. **Urban Palimpsests and the Politics of Memory**. California: Stanford University, 2004.

_____. **Memórias do modernismo**. Rio de Janeiro: Editora da UFRJ, 1996.

JACOBSEN, Udo. **La vida nos estremece - a propósito de Jay Rosenblatt**. Valdivia: Fuera de Campo, Festival Internacional de Cine de Valdivia, 2011.

KAMPER, Dietmar. **Horizontwechsel: die Sonne neu jeden Tag, nichts Neues unter der Sonne, aber...** Munique: Fink, 2001.

KIRCHMANN, Kay. Bildermüll und Wiederverwertung. Eine medientheoretische Perspektive auf Formen und Funktionen des Bildrecyclings im Found-Footage-Film. In: KOEBNER, Thomas, MEDER, Thomas (org.). **Bildtheorie und Film**. München: Edition Text-Kritik, 2006.

KLERK, Nico de. Montage erwünscht. In: DEUTSCH, Gustav, SCHIMEK, Hanna (Orgs.). **Film Ist. Recherche**. Wien: Sonderzahl Verlagsgesellschaft, 2002.

KUBACZEK, Marianne, PIRCHER, Wolfgang. Suchen und (er)finden. Was Film sein könnte. In: DEUTSCH, Gustav, SCHIMEK, Hanna (Orgs.). **Film Ist. Recherche**. Wien: Sonderzahl Verlagsgesellschaft, 2002.

LEYDA, Jay. **Films beget films: a study of the compilation film**. New York: Hill & Wang, 1964.

LINS, Consuelo; MESQUITA, Cláudia. **Filmar o real. Sobre o documentário contemporâneo brasileiro**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editores, 2008.

LIPPIT, Akira Mizuta. MA. In: MATT, Gerald, MIESSGANG, Thomas. **Martin Arnold - Deanimated**. Wien/New York: Kunsthalle Wien, 2002.

MACHADO, Arlindo. Filme ensaio. In: **Revista Concinnitas**, Revista do Instituto de Artes da Universidade do Rio de Janeiro, Ano 4, n. 5, Dezembro de 2003.

MACDONALD, Scott. Sp...Sp...Spaces of Inscription. An Interview with Martin Arnold. In: **Film Quarterly**. Vol. 48, No. 1 (Fall 1984).

MANOVICH, Lev. **The language of new media**. Cambridge: The Massachusetts Institute of Technology Press, 2001.

MELLO, Christine. Imagem digital como memória. In: FURTADO, Beatriz (org.). **Imagem contemporânea**. Volume I. São Paulo: Hedra, 2009.

MIESSGANG, Thomas. Beyond the Words. In: MATT, Gerald, MIESSGANG, Thomas. **Martin Arnold - Deanimated**. Wien/New York: Kunsthalle Wien, 2002.

NICHOLS, Bill. The Memory of Loss: Péter Forgács Saga of Family Life and Social Hell. In: **Film Quarterly** Vol. 56, No. 4 (Summer, 2003).

NIETZSCHE, Friedrich Wilhelm. **Segunda consideração intempestiva: da utilidade e desvantagem da história para a vida**. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2003.

_____. **Além do Bem e do Mal**. São Paulo: Centauro, 2006.

ORTEGA, María Luisa. De la certeza de la incertidumbre: *collage*, documental y discurso político en América Latina. In: VAQUERO, Laura Gómez, GARCÍA, Sônia López (org.), **Piedra, papel y tijera: el collage en el cine documental**, Madrid: Documenta, 2008.

RANCIÈRE, Jacques. **Film fables**. Oxford & New York: Berg Publishers, 2006.

RANCIÈRE, Jacques. **O Inconsciente Estético**. São Paulo: Editora 34, 2009.

RICARDO, Laécio. O documentário e o enigma da alteridade. Em: ANTÔNIO, André. **Pacific - Textos para debate**. Material pedagógico desenvolvido na distribuição do filme. Recife: FUNCULTURA, 2012.

RUSSEL, Catherine. **Experimental Ethnography. The Work of Film in the Age of Video**. Durham/London: Duke University Press, 1999.

SARLO, Beatriz. **Tempo passado. Cultura da memória e guinada subjetiva**. São Paulo: Companhia das Letras; Belo Horizonte: UFMG, 2007.

SITNEY, P. Adams. The Cinematic Gaze of Joseph Cornell. In: MCSHINE, Kynaston (Ed.). **Joseph Cornell**. Catálogo da Exposição no Museu de Arte Moderna. Nova York, 1980.

SUTTON, Damian. **Photography, Cinema, Memory – The Crystal Image of Time**. Minneapolis, London: University of Minnesota Press, 2009.

TRETOLLA, Diego. Post-Cine. In: LISTORTI, Leandro e TRELOTOLA, Diego (orgs.) **Cine Encontrado: Qué es y donde va el found footage?** Gobierno de Buenos Aires. Libro que acompaña el “Foro found footage” del 12º BAFICI, Buenos Aires, 2010.

VATTIMO, Gianni. Adeus à Verdade. In: DA SILVA, Juremir Machado, SCHÜLER, Fernando Luís. **Metamorfoses da cultura contemporânea**. Porto Alegre: Editora Sulina, 2006.

VERRONE, William E. B. **The Avant-Garde Feature Film: A Critical History**. Jefferson/NC: McFarland & Company, 2011.

VERTOV, Dziga. Extrato do ABC dos kinoks (1929). In: XAVIER, Ismail (org.). **A experiência do cinema**. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1983.

WALNES, Tilly. Story without end? Found footage in the digital era. **Movement Journal**. New York: set. 2010. Disponível em: http://www.movementjournal.com/issue_1.1_futures_of_cinema/01_story_without_end_walnes.html. Acessado em: 10 de janeiro de 2015.

WEES, William C. **Recycled Images. The Art and Politics of Found Footage Films**. Antology Film Archives: New York City, 1993.

_____. The Ambiguous Aura of Hollywood Stars in Avant-Garde Found Footage Films. In: **Cinema Journal**, Vol. 41, No. 2 (Winter 2002).

_____. "How it was then": Home Movies as History in Péter Forgács Meanwhile Somewhere. In: **Jump Cut: A Review of Contemporary Media**, No. 52 (Summer 2010) <http://www.ejumpcut.org/archive/jc52.2010/wees-forgacs/index.html>. Acessado em 10 de dezembro de 2013.

WEINRICHTER, Antonio. **Metraje encontrado: la apropiación en el cine documental y experimental**. Colección Punto de vista, Pamplona: Fondo de publicaciones del Gobierno de Navarra, n. 4, 2009.

_____. Jugando com los archivos de lo real. Apropiación y remontaje en el cine de no ficción. In: TORREIRO, Cassimiro y CERDÁN, Josexto (orgs.). **Documental y Vanguardia**. Cátedra: Madrid. 2005.

WOLF, Sergio. El Manantial. In: LISTORTI, Leandro e TRELOTOLA, Diego (orgs.) **Cine Encontrado: Qué es y donde va el found footage?** Gobierno de Buenos Aires. Libro que acompaña el “Foro found footage” del 12º BAFICI, Buenos Aires, 2010.

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

ZIMMERMANN, Patricia R. Morphing History into Histories: From Amateur Film to the Archive of the Future. In: ZIMMERMANN, Patricia R, ISHIZUKA, Karen L. (Orgs.): **Mining the Home Movie. Excavations in Histories and Memories**. Berkeley: University of California Press, 2008.

ZYRD, Michael. Found Footage Film as Discursive Metahistory: Craig Baldwin’s Tribulation 99. **The Moving Image**, Volume 3, Number 2, Fall 2003, pp. 40-61 (Article).

FILMOGRAFIA CITADA

((O)). Direção: Luciana Riso. 2010.

16 MEMÓRIAS. Direção: Camilo Botero Jaramillo. 2009.

79 PRIMAVERAS. Direção: Santiago Álvarez. 1969.

ALONE. LIFE WASTES ANDY HARDY. Direção: Martin Arnold. 1998.

A MOVIE. Direção: Bruce Conner. 1958.

A QUEDA DA DINASTIA ROMANOV. Direção: Esfir Shub. 1928.

AQUI E ACOLÁ. Direção: Jean-Luc Godard e Anne-Marrie Miéville. 1975.

CARTA DA SIBÉRIA. Direção: Chris Marker. 1958.

CASTING 107. Direção: Susana Noguero. 2010.

DEANIMATED – THE INVISIBLE GHOST. Direção: Martin Arnold. 2002.

DECASIA. Direção: Bill Morrison. 2002.

DREAM WORK. Direção: Peter Tscherkassky. 2002.

EL TIGRE SALTÓ Y MATÓ, PERO MORIRÁ, MORIRÁ. Direção: Santiago Álvarez. 1973.

EAST OF BORNEO. Direção: George Melford. 1931.

EÛT-ELLE ÉTÉ CRIMINELLE. Direção: Jean-Gabriel Périot. 2006.

FLAMINGO AND OTHER BIRDS. Direção: Pollenation. 2006.

FILM IST 1-12. Direção: Gustav Deutsch. 2004.

FILM IST. A GIRL AND A GUN. Direção: Gustav Deutsch. 2009.

HANOI MARTES, 13. Direção: Santiago Álvarez. 1967.

HISTORIE(S) DU CINÉMA. Direção: Jean-Luc Godard. 1988 - 1998.

HOME MOVIE HOLES. Direção: Albert Alcoz. 2008.

HOME STORIES. Direção: Mathias Müller. 1990.

HUMAN REMAINS. Direção: Jay Rosenblatt. 1999.

HUNGRIA PRIVADA. Direção: Péter Forgács. 1987 - 1997.

IMAGE(S). MON AMOUR. Rabih Mroué. 2012.

IMAGENS DA PRISÃO. Direção: Harun Farocki. 2000.

JARRO DE PEIXES. Direção: Salomão Santana. 2008.

JE VOUS SALUE SARAJEVO. Direção: Jean-Luc Godard. 1993.

LA HORA DE LOS HORNOS. Direção: Fernando Solanas. 1968.

L'ARRIVÉE. Direção: Peter Tscherkassky. 1997-1998.

L.B.J. Direção: Santiago Álvarez. 1968.

LONGE DO VIETNAM. Direção: Chris Marker. 1967.

MEMÓRIAS DO MEU TEMPO EM MARTE. Direção: Gabriel Mascaro. 2013.

NO FUNDO O AR É VERMELHO. Direção: Chris marker. 1978.

NOW. Direção: Santiago Álvarez. 1965.

OH! UOMO. Direção: Yervant Gianikian & Angela Ricci Lucchi. 2004.

OUTER SPACE. Direção: Peter Tscherkassky. 1999.

PACIFIC. Direção: Marcelo Pedroso. 2009.

PASSAGE À L'ACTE. Direção: Martin Arnold. 1993.

PERFECT FILM. Direção: Ken Jacobs. 1968.

PIÈCE TOUCHÉE. Direção: Martin Arnold. 1989.

PRAVDA. Grupo Dziga Vertov. 1969.

REDEMPTION. Direção: Miguel Gomes. 2013.

REMEMBRANCE. Direção: Jerry Tartaglia. 1990.

REPORT. Direção: Bruce Conner. 1967.

RESTOS. Direção: Albertina Carri. 2010.

ROCK HUDSON'S HOME MOVIES. Direção: Mark Rappaport. 1992.

ROSE HOBART. Direção: Joseph Cornell. 1936.

SUPERMEMÓRIAS. Direção: Danilo Carvalho. 2010.

SUSURO: NERAIDES: ANALIPSI. Direção: Opora. 2010.

TARNATION. Direção: Jonathan Caouette. 2003.

TECNOLOGY/TRANSFORMATION: WONDER WOMAN. Direção: Dara Birnbaum. 1978.

THE ATOMIC CAFÉ. Direção: Jayne Loader, Kevin Rafferty, Pierce Rafferty. 1982.

THE ENTITY. Direção: Sidney J. Furie. 1981.

THE FILM OF HER. Direção: Bill Morrison. 1996.

THE GUESTS. Direção: Ken Jacobs. 2013.

THE HUMAN JUNGLE. Direção: Joseph M. Newman. 1954.

THE INVISIBLE GHOST. Direção: Joseph H. Lewis. 1941.

THE PIXELATED REVOLUTION. Rabih Mroué. 2012.

TO KILL A MOCKINBIRD. Direção: Robert Mulligan. 1962.

TOM, TOM, THE PIPER'S SON. Direção: Ken Jacobs. 1969-1971.

TRÊS CANTOS SOBRE LÊNIN. Direção: Dziga Vertov. 1934.

UM HOMEM COM UMA CÂMERA. Direção: Dziga Vertov. 1929.

VERA CRUZ. Direção: Rosângela Rennó. 2000.

WOUND FOOTAGE. Direção: Thorsten Fleisch. 2010.