



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS**  
**CENTRO DE ARTES**  
**COLEGIADO DOS CURSOS DE CINEMA**

**QUÉZIA MACHADO PINHEIRO**

**MOBILIDADE FÍSICA E VIRTUAL NO CURTA-METRAGEM *O EU EM MOVIMENTO***

Pelotas/RS

2021

QUÉZIA MACHADO PINHEIRO

**MOBILIDADE FÍSICA E VIRTUAL NO CURTA-METRAGEM *O EU EM MOVIMENTO***

Artigo científico apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Cinema e Audiovisual no Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas.

Orientador: Roberto Ribeiro Miranda Cotta

Pelotas

2021

QUÉZIA MACHADO PINHEIRO

**MOBILIDADE FÍSICA E VIRTUAL NO CURTA-METRAGEM *O EU EM MOVIMENTO***

Artigo científico apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Cinema e Audiovisual no Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas.

Aprovada em treze de julho de dois mil e vinte e um.

Banca Examinadora:

---

Prof. Dr. Roberto Ribeiro Miranda Cotta

---

Prof. Dr. Guilherme Carvalho da Rosa

---

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup>. Rebeca da Cunha Recuero

## AGRADECIMENTOS

Impossível encerrar esse ciclo sem deixar registrada minha gratidão pelas pessoas que fizeram parte dessa jornada. Em especial à minha mãe, que permitiu e apoiou a minha decisão de ir embora de casa aos 14 anos, em busca de uma melhor educação. Minha aventura pelo mundo começou ali, e sou eternamente grata por ter uma mãe compreensiva e que sempre me encorajou, mesmo na minha mais louca (mas também corajosa) escolha de partir.

Agradeço também aos meus irmãos, Maycon e Nathan, que dia-a-dia lidam com a distância que impus a nós. Por vocês, sempre voltarei.

Sou grata ao meu pai, que mesmo tendo partido deste plano há quase 15 anos, sempre se faz presente na minha memória. Sua trajetória de vida é uma inspiração e um constante suporte até hoje.

À universidade pública sou grata pela possibilidade de descobrir um mundo que até então eu não sabia que existia, o conhecimento adquirido durante esses anos foi só o primeiro passo para guiar meus eternos estudos. Sou grata a todos que até hoje lutam pelo direito à universidade pública e ao auxílio estudantil, que foi essencial para a minha permanência na universidade, e assim também o é para muitos outros estudantes.

Sou grata a minha amiga Isa. A companheira de aventuras que não só esteve comigo no nosso primeiro mochilão, como também partilha da experiência que é descobrir a vida. Nessa jornada, ter uma amiga com tamanha conexão faz tudo ficar melhor. Sou imensamente agradecida pela sua amizade e ansiosa por todas as aventuras que ainda viveremos.

Agradeço também a amizade do Lucas, Ezequiel, Rodrigo, Micael, Wagner, e da Iasmine, que foram parte dessa trajetória compartilhando filmes, conversas e carinho.

Ao aventureiro Gui e à Sarah sou grata por irem comigo, à Bruna e Marana por me acolherem. Vocês são uma inspiração para continuar viajando, mas também para voltar pelos afetos criados no caminho. A estrada e as paradas são sempre mais coloridas com uma boa companhia.

Agradeço também meu orientador Roberto, que com sua paciência e gentileza me manteve motivada na escrita deste artigo. Sua guiança e seus apontamentos objetivos foram essenciais para que este trabalho existisse.

E por fim agradeço a todos que fizeram parte das minhas andanças pelo mundo virtual, todos os amigos e amigas que ficaram por pouco tempo, mas que foram a cura contra a solidão em muitos momentos. Agradeço também a todos anônimos que compartilham filmes e seriados na rede, que voluntariamente legendam e as disponibilizam semanalmente. Enquanto amante de idiomas mas também apaixonada pela sétima arte e maratonista assídua de todo tipo de seriado, serei sempre grata.

A viagem não acaba nunca. Só os viajantes acabam. E mesmo estes podem prolongar-se em memória, em lembrança, em narrativa. Quando o visitante sentou na areia da praia e disse: “Não há mais o que ver”, saiba que não era assim. O fim de uma viagem é apenas o começo de outra. É preciso ver o que não foi visto, ver outra vez o que se viu já, ver na primavera o que se vira no verão, ver de dia o que se viu de noite, com o sol onde primeiramente a chuva caía, ver a seara verde, o fruto maduro, a pedra que mudou de lugar, a sombra que aqui não estava. É preciso voltar aos passos que foram dados, para repetir e para traçar caminhos novos ao lado deles. É preciso recomeçar a viagem. Sempre.

(José Saramago)

## **RESUMO**

O seguinte trabalho visa analisar o curta-metragem *O eu em movimento* (Quézia Pinheiro, 2021), partindo de uma perspectiva empírica, e abordando as formas de mobilidade físicas e virtuais que atravessam o processo de criação da obra. Para tanto, o aporte teórico se utiliza, sobretudo, dos conceitos de cibercultura (LÉVY, 1999), cultura da mobilidade (LEMOS, 2009) e cinema pós-industrial (MIIGLIORIN, 2011).

**PALAVRAS-CHAVE:** Mobilidade; Cinema; Cibercultura, *O eu em movimento*.

**ABSTRACT**

The following work aims to analyze the short film *O eu em movimento* (Quézia Pinheiro, 2021), from an empirical perspective, and addressing the forms of physical and virtual mobility that go through the creation process of the work. For that, the theoretical contribution uses, above all, the concepts of cyberculture (LÉVY, 1999), mobility culture (LEMOS, 2009) and post-industrial cinema.

**KEYWORDS:** Mobility; Cinema; Cyberculture; *O eu em movimento*.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Frames dos filmes Cavalo de Ferro, Um homem com uma câmera e Berlin, sinfonia de uma metrópole respectivamente.	13
Figura 2 - Frames de planos presentes na primeira metade do curta <i>O eu em movimento</i> .	19
Figura 3 - Frames de planos presentes na segunda metade do curta <i>O eu em movimento</i> .	19
Figura 4 - Trajeto da viagem iniciada em agosto de 2018 e finalizada em fevereiro de 2019.	21
Figura 5 - Da esquerda pra direita foto com Wagner; com Isis, e com o pessoal que nos abrigou em Foz do Iguaçu.	23
Figura 6 - Fotos na Chapada dos Veadeiros e na 23ª Mostra de Cinema de Tiradentes.	24
Figura 7 - Mapa dos sites que mais visitei e programas utilizados entre 2020-2021.	24
Figura 8 - Frames presentes na primeira parte do curta, onde o deslocamento está presente.	27
Figura 9 - Frames da sequência do fogo, com o plano conectivo das nuvens que assemelha-se ao fogo.	27
Figura 10 - Frames da sequência da terra e da água, mostrando os planos de ligação.	28
Figura 11 - Frames da segunda parte do curta, utilizando o Photoshop, jogando Horizon Zero Dawn e rolando a página do Twitter.	29
Figura 12 - Frames da transição entre a primeira e a segunda parte do curta.	30
Figura 13 - Frames da sequência inicial da primeira parte do curta.	30
Figura 14 - Captura de tela da pasta de arquivos e parte da decupagem.	31
Figura 15 - Linha do tempo das redes sociais Instagram e Twitter.	33

## SUMÁRIO

1. Introdução	10
2. Cinema, mobilidade e cibercultura	12
3. A construção do curta <i>O eu em movimento</i>	16
3.1. As viagens	21
3.2. Concepção e montagem	26
3.3. Um Filme em movimento	31
4. Considerações finais	33
5. Referências	36

## 1. INTRODUÇÃO

Esta pesquisa consiste numa reflexão sobre a mobilidade no curta-metragem *O eu em movimento*, filme que produzi entre 2018 e 2021. O pensamento que orienta o artigo indica que a cultura da mobilidade, permeada tanto pelo audiovisual quanto pela cibercultura, faz parte do contexto em que o filme foi produzido, influenciando sua confecção. A análise do filme é feita a partir de uma perspectiva subjetiva, onde me coloco em posição de tentar entender minha própria criação, que possui a mobilidade como elemento central.

Partindo de um olhar inicial sobre a obra, surge a hipótese de que o curta-metragem apresenta características de mobilidade, tanto físicas quanto virtuais. Por sua vez, esta condição seria parte componente da sociedade contemporânea, na qual a mobilidade está presente em diversas áreas, como no audiovisual e na internet.

Os avanços tecnológicos nos últimos anos têm efeitos na mobilidade ainda difíceis de mensurar quando se trata de entender como isso afeta a subjetividade e conseqüentemente a expressão artística. Refletir a partir de uma contextualização, neste caso o cinema e o audiovisual, busca a compreensão de como se dá esse processo de movimento e como este é facilitado pelos avanços tecnológicos.

A produção artística possui sempre um caráter intuitivo e subjetivo, muitas vezes difícil de explicar com a linguagem que temos, principalmente no que se refere à construção dessa produção. Os motivos pelos quais um artista toma certas decisões no processo criativo vale a pena ser considerado, uma vez que questionar a si mesmo impulsiona a compreensão de sua própria subjetividade.

Esta pesquisa tem a intenção de relatar a produção do curta-metragem *O eu em movimento* a partir da perspectiva da mobilidade, para assim entender como o processo foi construído por meio do trânsito entre espaços físicos e virtuais. Dessa forma, precisamos primeiro entender como a cultura da mobilidade está relacionada com o cinema e o ciberespaço, sendo este último também um intermédio de acesso a filmes e outros conteúdos audiovisuais. Para compreender a ligação entre essas imagens e espaços, é fundamental analisar a subjetividade estabelecida em torno da ideia de mobilidade.

A relação cinema e movimento está na sua base, cinema é imagem em movimento, mas para além da técnica, a presença de mobilidade caracteriza a

sétima arte também na relação com o espectador, que já nos primórdios do cinema não ia assistir um filme esperando apenas “uma única história com começo e fim, mas a uma série de atrações de natureza distinta” (CHARNEY; SCHWARTZ, 2004, p. 12). E essa relação entre cinema e movimento também se nota naquele contexto, onde “o senso de transiência, do movimento e da substituição rápida dos estímulos se inaugurava, de modo a compor a própria ideia de modernidade como multiplicidade e simultaneidade de experiências” (Idem, p. 12).

Se antes o cinema já estava alinhado com essa simultaneidade de experiências, através da contação de histórias diversas, agora no século XXI essas experiências se tornam ainda mais amplas com a democratização tanto da arte de fazer filmes, como também sua distribuição e acesso a diversos conteúdos através da grande rede que é a internet.

Essas são algumas das ideias que ajudam a entender o papel do cinema tanto como expressão do movimento quanto criador de subjetividades. No decorrer da pesquisa, a questão do cinema e da internet é aprofundada em sua relação com a cultura da mobilidade. Também tentarei compreender como a cultura de uma sociedade em movimento, que por meio das telas contribuiu para a criação de uma subjetividade que se expressa através do audiovisual. Dessa forma, é criado um movimento circular. Através de um afeto pelas imagens em movimento, agora me coloco em trânsito para criar tais imagens.

Desse modo, ao ter acesso a uma gama maior de opções por meio da conexão com pessoas de diferentes lugares, os caminhos também se tornam mais diversos, como ressalta Pierre Lévy: “O aumento da comunicação é sempre acompanhado por um aumento da diversidade. [...] Observamos que a humanidade tende para a diversidade. Por quê? Porque a diversidade é o aumento de opções.” (2001, on-line).

A cultura da mobilidade, conceito de André Lemos utilizado nesse trabalho, prevê três dimensões da mobilidade: o pensamento, a física e a informacional-virtual, em que cada dimensão impacta uma a outra. Sendo assim, comunicação, mobilidade, espaço e lugar são indissociáveis (LEMOS, 2009, p. 29). Então é a partir da relação entre cultura da mobilidade e o fazer cinema na cibercultura que o artigo se estrutura.

No capítulo seguinte, são apresentadas características inerentes aos primórdios do cinema e sua relação com os meios de transporte, assim como o

caráter transitório e efêmero das imagens. Também trarei o conceito de mobilidade e sua condição intrínseca ao ser humano, além de pensar a mobilidade presente nos espaços virtuais. A influência dos avanços digitais no cinema e na comunicação são expostos para entender o cenário atual e as possibilidades alternativas que o digital oferece, mesmo que formas hegemônicas ainda rejam a internet.

Na terceira seção, apresento o processo de construção do curta-metragem *O eu em movimento*. Descrevo os caminhos que permearam a criação do filme, bem como a relação que estabelece com a mobilidade que o fez ser possível. Começo pelo relato das viagens feitas tanto nos espaços físicos quanto virtuais, para então partir para uma análise dos processos de montagem. Por fim, trago um breve esboço sobre a transformação contínua sofrida pelo filme, o que possibilita pensar numa obra em constante movimento.

## **2. CINEMA, MOBILIDADE E CIBERCULTURA**

A cena relatada onde pessoas se assustam assistindo a um filme pela primeira vez (*A Chegada de um Trem à Estação*, de Auguste e Louis Lumière, 1895) já nos mostra o poder do cinema em nos transpor para outro lugar. A ilusão faz parte do espetáculo cinematográfico, composto por imagens em movimento projetadas que conferem uma impressão de realidade. Esta é uma das mais importantes características do cinema e provavelmente a base para seu grande sucesso (BERNARDET, 1985).

A relação do cinema e o trem vai além dessa primeira exibição pública. Naquele contexto, onde a ideia de modernidade tomava forma, a viagem de trem antecipava o que seria a experiência do cinema: “uma pessoa em uma poltrona observa vistas em movimento através de um quadro que não muda de posição” (CHARNEY; SCHWARTZ, 2004, p. 22). Muitos foram os filmes que trouxeram o tema e a imagem do trem e da ferrovia, em vista de sua importância na construção da sociedade moderna, tais como *Cavalo de Ferro* (John Ford, 1924), *Um homem com uma câmera* (Dziga Vertov, 1929) e *Berlin, sinfonia de uma metrópole* (Walter Ruttmann, 1927).



**Figura 1** - Frames dos filmes Cavalo de Ferro, Um homem com uma câmera, e Berlin, sinfonia de uma metrópole respectivamente<sup>1</sup>.

O cinema enquanto aparato técnico se configurou como uma nova forma de lidar e perceber o espaço, uma vez que poderíamos visitar outras paisagens sem sair da poltrona. E, com o advento da montagem, o lapso de tempo torna-o ainda mais móvel. Tais percepções espaciais estão em sincronia com a modernidade. Esta, vista enquanto multiplicidade de experiências em constante movimento e transformação, é também marcada por sua velocidade.

A essência do cinema é o movimento. Sua percepção é formada por 24 fotos por segundo que criam a ilusão de mobilidade ao serem combinadas. Um fluxo de imagens que contam histórias, uma após a outra, sempre transitando entre lugares. Além disso, são essencialmente efêmeras, pois possuem um tempo delimitado, são passageiras e têm seu fim determinado.

Mobilidade se trata de movimentar-se, um deslocamento no espaço. Essa ideia sempre fez parte da humanidade, desde a necessidade de migração por sobrevivência, passando pelas grandes explorações até o recente movimento de nomadismo digital, sendo a mobilidade “correlata à necessidade de criar um lugar no mundo” (LEMOS, 2009, p.1). Assim, a cultura da mobilidade não é recente, o deslocamento faz parte da vida social humana e o nomadismo é essencial à nossa espécie.

Os avanços em meios de transporte como o carro, ônibus, barco, trem, navio e avião possibilitam um deslocamento ainda mais distante, expandindo os horizontes. Assim como também os meios de comunicação que “acentuam a mobilidade e aguçam a compreensão do nosso lugar no mundo e de nós mesmos.” (LEMOS, 2009, p. 4).

No que se refere a virtualidade, os meios digitais criaram novos espaços onde é possível transitar. Pierre Lévy define o ciberespaço como o “espaço de

<sup>1</sup> Fonte das imagens: [Revista Moviement](#), [Cultura Intratecal](#) e [Casa Guilherme de Almeida](#) respectivamente.

comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores” (1999, p. 92) . Através dessa interconexão, o compartilhamento é parte importante desse espaço, sendo possível encontrar bibliotecas, acervos de filmes, música, fóruns de debates, espaços de entretenimento e jornais. Dessa forma, seguindo a analogia da janela do trem, quando se trata do ciberespaço, o espectador é ao mesmo tempo passageiro e condutor, ou no caso, emissor-receptor. Pode não apenas escolher por onde seguir, mas também criar e compartilhar conteúdos em forma de textos, imagens e sons.

Porém, mesmo que a internet possibilite esses múltiplos caminhos, muitos usuários vão para os mesmo lugares pré-determinados por aqueles que dominam a rede. Pensar a mobilidade é também pensar o social. Ambos estão entrelaçados, uma vez que a possibilidade de movimento requer alguns acessos próprios da vida moderna capitalista. E assim como os espaços digitais possuem sua hegemonia através das grandes corporações, o mesmo acontece com o cinema.

Grande parte da história do cinema é contada a partir de uma perspectiva particular, no caso, produções de alto custo distribuídas globalmente e que criaram uma ideia de linguagem cinematográfica universal. A hegemonia cultural dos Estados Unidos institui uma estrutura narrativa clássica linear em filmes com início, meio e fim, marcados por pontos de virada substanciais entre seus atos. Ademais, tal pressuposto hegemônico se constitui em produções onde os mitos americanos “são constantemente representados e reafirmados, num processo de fabricação e venda de estilos de vida e modos de comportamento” (BUTCHER, 2004, p. 6).

Assim, a impressão de realidade do cinema serve como ferramenta para a produção de subjetividades, em virtude de uma potência dominadora. Parte disso tendo a mobilidade como facilitadora na propagação de tal domínio. Porém, é visto que, nos últimos anos, mesmo que essa hegemonia ainda esteja presente nas salas de cinema, cada vez mais surgem oportunidades de produzir e distribuir filmes periféricos em outros espaços, dando voz a novas histórias.

Essas oportunidades surgem a partir do avanço do cinema em relação às suas transformações técnicas, tornando-se mais móvel e acessível. Antes os equipamentos pesados eram usados de forma fixa, hoje as câmeras cada vez menores e potentes dão a liberdade para transitar em diferentes espaços. O avanço tecnológico acontece em todas as áreas, desde a captação, montagem até a

exibição, sendo possível já gravar, editar, e distribuir tudo com um só celular (mobile).

As transformações vão muito além da mobilidade, uma vez que “o surgimento das técnicas digitais nos sistemas de comunicações provocou profundas alterações no entretenimento e na cultura” (LUCA, 2009, p. 363). Com o aumento da acessibilidade a partir de equipamentos mais baratos e novas ferramentas, maior são os pontos de vista e a diversidade de produções. A possibilidade de mais pessoas produzirem e compartilharem seus conteúdos, antes dificultado pelos custos de produção e exibição (LUCA, 2009) faz com que se amplie a gama de histórias.

Os avanços referentes à internet colaboram com essa propagação, como a transmissão de vídeos online, que criam novos espaços de exibição de conteúdos de forma independente. Isso tudo não só forja outro tipo de audiência, mas também de produções, cada vez mais intimistas e efêmeras.

Uma vez que cresce a possibilidade de exibir filmes na internet, a importância da distribuição aumenta exponencialmente. Em um ciberespaço onde há diversos conteúdos, a atenção do usuário tende a ser mais dispersa. Sites como o Porta Curtas, Tamanduá, Cardume e Mubi<sup>2</sup> servem como intermediários entre espectador e realizador. No que se refere a festivais e mostras, as redes sociais fazem parte da divulgação dessas iniciativas. E com a crescente facilidade em criar exibições virtuais, estabelece-se também uma oportunidade de audiência mais diversa.

Apesar da hegemonia de certos streaming pagos que ocorre na internet, existem também alternativas de acesso a grandes produções com os programas *p2p*<sup>3</sup>. Através destes, usuários compartilham arquivos para download, sem a centralidade de um servidor, mas onde cada usuário mantém o arquivo em rede.

Essa proposta de compartilhamento livre é a base ideológica da cibercultura, iniciada através de movimentos sociais pela democratização do acesso a computadores pessoais, tendo:

O ciberespaço como prática de comunicação interativa, recíproca, comunitária e intercomunitária, o ciberespaço como horizonte de mundo

2 Acesso às plataformas em: <https://www.portacurtas.org.br/>; <https://tamandua.tv.br/>; <https://cardume.tv.br/>; <https://mubi.com/pt>

3 “P2P (peer to peer ou ponto a ponto) é um dos métodos mais eficientes para compartilhar arquivos, muito usado para difundir produtos culturais, pois a descentralização dificulta seu controle e retirada da rede.

virtual vivo, heterogêneo e intotalizável no qual cada ser humano pode participar e contribuir. Qualquer tentativa para reduzir o novo dispositivo de comunicação às formas midiáticas anteriores (...) só pode empobrecer o alcance do ciberespaço para a evolução da civilização, mesmo se compreendemos perfeitamente os interesses econômicos e políticos em jogo. (LÉVY, 1999 p. 126)

Assim, é importante ressaltar que, tendo em vista o texto publicado em 1999, desde então muitas mudanças aconteceram a respeito do uso da internet. Sendo que esta foi apropriada por grandes corporações multinacionais, que acabam controlando e ditando boa parte dos caminhos na rede. A citação é parte de um lembrete para que não aceitemos essa imposição, e ao invés disso, utilizemos a ferramenta para criar nossos próprios espaços.

Se formos comparar em termos de mobilidade, os espaços físicos são acessados por boa parte da população por meio de transportes públicos que possuem paradas e estações específicas, possibilitando a circulação na área urbana - tendo o campo como um espaço menos acessível. Na internet essas estações são criadas e determinadas pelas corporações, como os sites de busca (*Google, Bing* ou *Ask*) ou as redes sociais (*Facebook, Instagram* ou *Tik Tok*). Assim, o usuário que quiser transitar por espaços virtuais menos convencionais, atualmente, terá que buscar de forma independente, como faria andando a pé.

Estar conectado é estar em movimento, o uso do termo “navegar” na internet já nos traz essa referência à mobilidade. Navegamos por sites; movimentamos informações e arquivos; nos conectamos apesar da distância; mudamos da aba de um livro para um fórum de debate em um pequeno movimento do mouse ou arrastar do dedo. Essas práticas ligadas à cibercultura “têm configurado a cultura contemporânea como uma cultura da mobilidade.” (LEMOS, 2005, p. 4)

Assim, a tecnologia digital e a internet como meio de comunicação e distribuição contribuem para a cultura da mobilidade. Nos movemos a partir de conteúdos presentes nas telas, sendo o cinema, a primeira tela.

### **3. A CONSTRUÇÃO DO CURTA O EU EM MOVIMENTO**

O cinema brasileiro contemporâneo vem se caracterizando cada vez mais pelo que Cezar Migliorin (2011) chama de pós-industrialização dos métodos de produção, pois, nos últimos anos, muitos realizadores têm apresentado formas

criativas que ultrapassam as tradicionais condições padronizadas pela indústria do cinema norte-americano. Dessa maneira, além de questionar as hierarquias e propor novas configurações de equipe, o cinema pós-industrial produzido no Brasil também é pautado pela valorização simbólica do acesso, à medida que um determinado filme ganha valor pelas múltiplas maneiras de sua circulação. (Idem, p. 3)

Além disso, por se tratar de um cinema subdesenvolvido, onde a criação é submetida às suas (im)possibilidades técnicas de produção, surgiu um movimento em que artistas exploram e inventam novas maneiras de fazer filmes. É esse o caso de certas experimentações, que a partir do “desejo de afetar o espectador de forma reflexiva e, ou, sensorial” utilizam “diferentes dispositivos para se produzir imagens”. (IKEDA; LIMA, 2011, p. 22)

Isto é o que acontece no curta-metragem *O eu em movimento*, no qual o hibridismo entre imagem de câmeras e a interface do computador fazem parte da narrativa do filme. Este é o segundo curta produzido por mim que trás características desse cinema emergente, onde a acessibilidade possibilita a criação de forma independente. O primeiro, *Cultivar a memória* (2018)<sup>4</sup>, é marcado por cenas do cotidiano e momentos de intimidade com amigos em casa.

Já *O eu em movimento* nasce a partir de uma relação pessoal com a mobilidade. Sendo idealizado inicialmente como uma forma de compilação de memórias de uma viagem que durou 7 meses entre 2018 e 2019. Sem qualquer intenção propriamente cinematográfica, a gravação de boa parte da primeira metade do curta foi feita como registro dos lugares e da natureza em que passamos - eu e minha companheira de viagem Isabela Rossetto.

Porém, com a chegada da pandemia provocada pela COVID-19, a possibilidade de viajar foi se tornando cada vez mais distante com o movimento restrito ao espaço da minha casa e ao trajeto de 1km até o mercado. Observei que o uso do computador foi aumentando significativamente, até perceber que na verdade, estava me movimentando também pelo ciberespaço. Com isso, o curta-metragem surge como uma forma de documentar a mobilidade física e virtual.

Gravar as cenas que constituem a primeira parte do filme só foi possível com câmeras *mirrorless*<sup>5</sup> e GoPro<sup>6</sup>, que por seu tamanho e peso menores que a média das câmeras, facilitaram a viagem que foi feita com uma mochila nas costas. Nessa

4 Acesso em: <https://www.youtube.com/watch?v=8M-X7TF2GZQ>.

5 Mirrorless (sem-espelho) são câmeras compactas lançadas a partir de 2004. Por não possuírem visor óptico são menores e mais leves.

viagem de 7 meses também levamos um *notebook* que foi essencial no armazenamento e catálogo dos arquivos, que geraram um total de 15 horas de gravação.

Já na segunda parte do curta foi gravada a tela do *notebook*, através de um programa gratuito. Essa parte já foi feita de forma consciente em relação ao produto final. Sendo assim, repeti muitas ações apenas para serem gravadas, mas que remetem a um momento anterior. Além disso, criei situações que mostram, de forma mais delimitada, a diversidade de atividades na interface do computador.

Em *O eu em movimento* a mobilidade é o que norteia a construção do filme. Além disso, o fato de serem registros feitos em viagem permite uma criação que apresenta o movimento a partir de planos que contém deslocamento, sejam eles feitos em carros, ônibus, barco, ou caminhando nas ruas, físicas ou virtuais. Há uma constante mudança de espaços, uma transitoriedade onde nenhum plano se mantém. E, uma vez que o ciberespaço faz parte da atual cultura da mobilidade em que “o sujeito conectado tem a condição de navegar por espaços de não lugar com facilidade” (SANTOS, 2011, p. 72), a inserção da interface do computador reforça o caráter móvel.

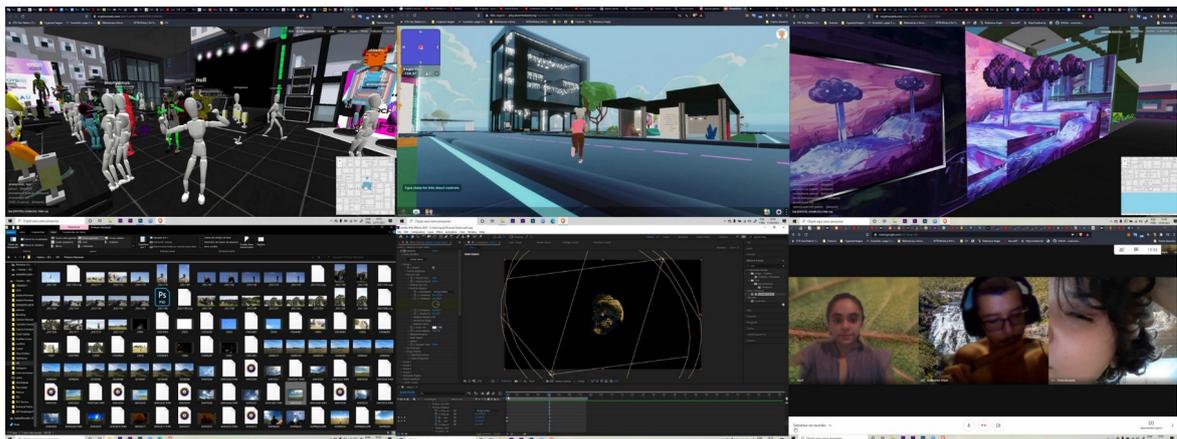
A primeira metade do filme é feita por registros de viagens realizadas em 2018, 2019 e 2020. Todas as imagens foram gravadas com câmera na mão, uma vez que levar tripé não era uma opção. As viagens foram feitas com apenas uma mochila de 50 litros sem espaço para muitos equipamentos. Mas viajar sem levar uma câmera não fez parte do roteiro, considerando que todos os destinos eram de beleza natural. As trilhas, a água, o fogo e os animais são personagens recorrentes. Ao analisar o material para a montagem, muitos assuntos se repetiam, assim escolhi articulá-los em sequência.

<sup>6</sup> GoPro é uma linha de câmeras de ação, voltada para esportes e aventura. A partir do modelo 5 já não necessita de capa protetora para gravar embaixo d'água.



**Figura 2** - Frames de planos presentes na primeira metade do curta *O eu em movimento*.

A segunda metade do filme é voltada às ações cotidianas. Enquanto aumentava o uso do computador por conta da pandemia, também descobri novos lugares, como o *metaverso*<sup>7</sup>, simulações de espaços físicos com ruas e prédios. Muitos destes foram salvos na aba de favoritos do navegador. Assim, analisei cada um para a captura de tela. A gravação foi feita com um programa gratuito que registra a tela do computador em apenas alguns cliques. Como o *metaverso* é ainda um espaço em desenvolvimento, escolhi também outras cenas de atividades no computador, como o uso de redes sociais, fóruns, programas e jogos. A montagem foi feita paralela à gravação, incluindo aos poucos os novos planos.



**Figura 3** - Frames de planos presentes na segunda metade do curta *O eu em movimento*.

Apesar de intencionar apenas uma reflexão a respeito da mobilidade entre espaços físicos e virtuais, a presença subjetiva é central na narrativa. Podemos até considerar o filme como um diário pessoal, uma vez que “ler um diário é um convite

<sup>7</sup> O metaverso é um conceito ainda em aberto, mas aqui me refiro ao ambiente de simulação virtual com ruas e prédios em que, a partir de um avatar, nos movemos pelo espaço.

para entrarmos não somente na construção do eu, mas, sobretudo, nos seus deslocamentos, num eu que se encontra em movimento contínuo, no fluxo do seu dia a dia.” (VALLES, 2018, p. 34-35). A mobilidade não só fez parte do processo como é também parte essencial da história. Me coloquei em movimento para documentar o movimento.

Entendemos que a modernidade trás a mobilidade como essência. Tanto o cinema quanto a cibercultura fazem parte da consolidação de tal movimento. Dessa forma, é a partir das telas que o contato com o indivíduo se dá. No que podemos chamar de tempos hipermodernos, a ideia de ecranização do mundo (Lipovetsky & Serroy, 2009), faz parte desse processo de entender as relações entre sujeito e seu exterior:

Vivemos o tempo da proliferação das telas, da tela-mundo na qual o cinema não é mais que uma tela entre outras. (...) O indivíduo das sociedades hipermodernas passa a olhar o mundo como se fosse cinema, este constituindo as lentes inconscientes pelas quais ele vê a realidade onde vive. (LIPOVETSKY; SERROY. 2009, pp.28-29)

Ao revisitar meu contato com as telas (primeiro a televisão, depois a tela do computador, o cinema e então o celular), fica perceptível a influência destas na minha vontade de conhecer outros espaços. Uma vez que estas telas me colocavam em contato com ambientes e culturas diferentes que eu desconhecia. Nesse sentido, “através dos ecrãs a identidade e a memória são ora construídas, ora moldadas. Na realidade, mais do que partilhar a realidade com as pessoas, os ecrãs dão-lhe a conhecer uma versão do mundo” (OLIVEIRA, 2018, 279).

Muito antes de ver um filme na sala de cinema eu já navegava pelo ciberespaço e assistia filmes, seriados, conteúdos audiovisuais e conversava com pessoas de diferentes estados brasileiros. Enquanto criança e adolescente a tela do computador era uma janela para o mundo.

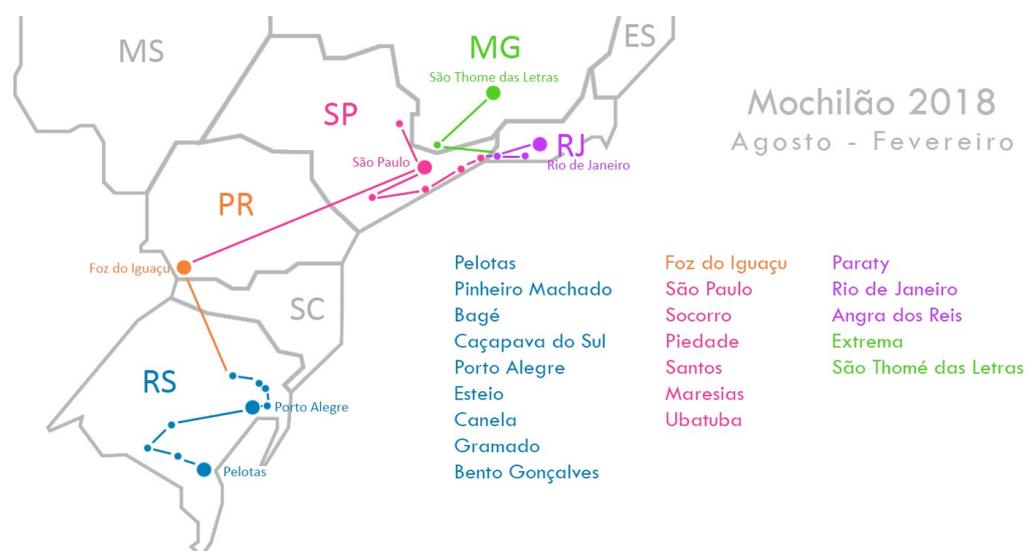
Esse contato está cada vez mais natural, principalmente para as novas gerações. A presença de telas já é parte do cotidiano, “hoje, a tela não é mais algo especial ou estranho ‘lá fora’, mas sim algo ‘perto de nós, em todo lugar’”. (VANDERBEEKEN, 2010, p. 247 - tradução nossa). Dessa forma, também a influência das telas e do audiovisual se torna ainda mais presente e indissociável, uma vez que além de representar o mundo, também é um mediador da percepção da realidade, de nós mesmo e nossa relação com os outros, inclusive da relação com os espaços.

Conforme a possibilidade de mobilidade física foi aumentando no meu cotidiano, a virtualidade - enquanto janela para o mundo - se tornou secundária. O digital é um meio que utilizo para gravar, editar e expor registros desses trajetos, mas que agora volta a ser central também para criar e descobrir novos caminhos, com a impossibilidade de transitar fisicamente por conta da pandemia. *O eu em movimento* existe para documentar a mobilidade que faz parte da minha construção subjetiva, mas também como forma de expor a interconexão entre o espaço físico e o virtual, sobretudo nesse momento da história.

Sendo assim, o curta-metragem é constituído por cenas das diversas viagens que fiz, a partir de minha própria perspectiva. A composição do filme foi criada a partir das imagens de elementos que me chamavam atenção, dos lugares em que passei, das pessoas que me acompanharam, de sites em que visitei e programas que utilizei.

### 3.1 AS VIAGENS

O filme *O eu em movimento* consiste em imagens de viagens, divididas em duas partes: viagens por espaços físicos e viagens em espaços virtuais. Os registros da primeira parte começaram em 2018, com uma viagem feita com minha amiga Isabela Rossetto. Um mochilão<sup>8</sup> que durou 7 meses, no qual passamos por 21 cidades brasileiras, tendo início em Pelotas/RS e terminando em São Thomé das Letras/MG. Sem um itinerário definido, fomos construindo a rota pouco a pouco.



<sup>8</sup> Mochilão é um estilo de viagem independente feito com apenas uma mochila nas costas, levando o necessário, gastando o mínimo possível e com roteiro em aberto. São viagens geralmente motivadas a conhecer pessoas, culturas e paisagens.

**Figura 4** - Trajeto da viagem iniciada em agosto de 2018 e finalizada em fevereiro de 2019.

Essa viagem possui certa semelhança com a noção de *flânerie*, uma prática presente nos personagens literários de Baudelaire. Tal como o flâneur, nos entregamos à liberdade de vagar, em busca não de um destino final, mas do próprio caminho e suas descobertas. Nosso caminhar foi constituído de reflexões e trocas sobre as experiências vividas, pois “para o perfeito flâneur, (...) constitui um grande prazer fixar domicílio no número, no inconstante, no movimento, no fugidio e no infinito. Estar fora de casa e, no entanto, sentir-se em casa em toda parte” (BAUDELAIRE apud Silva, 2016, p.7).

Contudo, muitas vezes essa vivência errante do flâneur está associada ao gênero masculino (DREYER; MCDOWALL, 2012). Assim como há também a ideia de ser um ato de observação distante e individualizado, algo que nosso processo descortinou. Dessa forma, o conceito literário - tendo base o contexto parisiense urbano do século XIX - necessita de uma ressignificação a partir do contemporâneo. Uma das diferenças pode ser vista no acesso ao espaço público pelas mulheres, antes reservadas à esfera privada e doméstica (SOUZA, 2021). Outra divergência, partindo de uma perspectiva particular, é em relação ao distanciamento e individualidade previstos durante as longas caminhadas pelo *flâneur*, sendo essa característica oposta à viagem realizada, que teve a busca de conexão e interação com os lugares como parte da experiência.

Essa nossa experiência começou em Pelotas/RS, sendo o ponto inicial do qual saímos de carona até Pinheiro Machado/RS, onde ficamos uma noite. Em seguida partimos para Bagé/RS para encontrar um amigo da faculdade, Wagner Previtalli, que nos apresentou sua cidade durante alguns dias. O próximo destino foi Caçapava do Sul/RS, onde queríamos conhecer as Minas do Camaquã. Através do aplicativo Couchsurfing<sup>9</sup> entramos em contato com Isis, nascida e criada em Caçapava. Ela nos abrigou em sua casa por alguns dias e nos recomendou um lugar para ficar nas Minas.

<sup>9</sup> Couchsurfing é um aplicativo feito para viajantes encontrarem e oferecerem hospedagem solidária, sendo uma ótima ferramenta para se conectar com pessoas locais e diminuir os custos de viagem. Até 2020 era totalmente gratuito, agora a plataforma cobra uma taxa para manutenção devido ao baixo uso durante a pandemia.



**Figura 5** - Da esquerda pra direita foto com Wagner; com Isis, e com o pessoal que nos abrigou em Foz do Iguaçu.

Os encontros durante toda a viagem foram especialmente com amigos, familiares e anfitriões que encontramos através do aplicativo, assim como aqueles que nos ofereceram carona em alguns dos trajetos. Muitas das cidades fomos apenas para reencontrar amigos da faculdade e conhecer sua cidade natal.

Toda viagem foi feita via terrestre, num total de mais de 3 mil quilômetros. Mas esta não foi a única viagem presente no curta, pois também inclui outras feitas no ano de 2019 e começo de 2020. Também bastante voltadas ao que podemos chamar de ecoturismo, onde o destino eram paisagens naturais.

Dessa vez um trajeto mais curto, porém mais diferente: junto da minha amiga Sarah, cruzamos a fronteira com o Uruguai de carona. Novamente utilizamos o aplicativo Couchsurfing, onde conseguimos estadia por uma noite no Chuí e alguns dias em Punta del Diablo. Foi a primeira vez que saí do Brasil.

Logo em seguida, estava partindo para uma mobilidade acadêmica em Foz do Iguaçu/PR, para o segundo semestre de 2019. Assim, aproveitando a viagem fiz uma parada em Florianópolis/SC para reencontrar uma amiga e, como de costume, apreciar a natureza local.

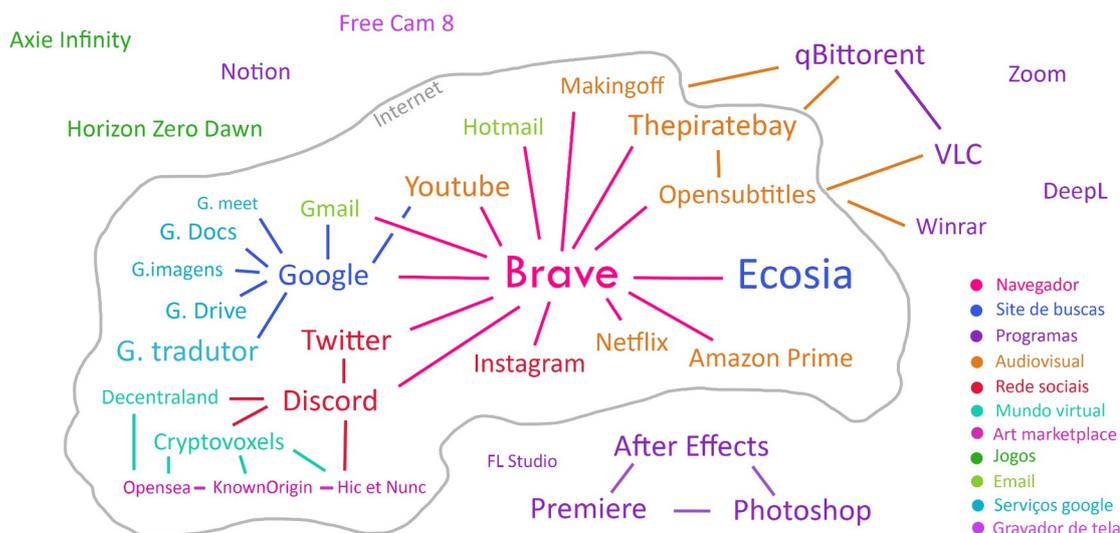
No filme há também algumas imagens da viagem feita no início de 2020, momento o qual tive a experiência mais móvel até hoje. Durante dois meses estive em sete estados brasileiros. Foram 20 dias com a família em Rio Grande/RS; ano novo com minha amiga Isabela em São Paulo/SP; dez dias conhecendo a Chapada dos Veadeiros/GO com meu amigo Guilherme; duas semanas assistindo a 23ª Mostra de Cinema de Tiradentes com cinco amigos de faculdade e, por fim, um retiro de meditação de dez dias em silêncio, o Vipassana, em Engenheiro Paulo de Frontin/RJ.



**Figura 6** - Fotos na Chapada dos Veadeiros e na 23ª Mostra de Cinema de Tiradentes.

Relatar a segunda parte se mostra um desafio, uma vez que as viagens pelo espaço virtual não possuem início, meio e fim. A respeito do modo de navegação, Lévy (1999) define dois grandes meios. O primeiro chamado de caçada, onde buscamos algo específico dentro do ciberespaço. O outro ele chama de pilhagem, quando temos vagamente interesse por um assunto, mas estamos abertos a desvios, sem definir um caminho, “derivamos de site em site, de link em link, recolhendo aqui e ali coisas de nosso interesse”. (LÉVY, 1999, p. 85).

Dessa forma, os espaços muitas vezes são simultâneos. Enquanto navegava por um site, podia transitar sem dificuldade para outro, estando em vários ao mesmo tempo. Além disso, é importante frisar que as viagens virtuais também aconteceram sem planejamento, estando inseridas no cotidiano e sendo aproveitadas pelo filme posteriormente.



**Figura 7** - Mapa dos sites que mais visitei e programas utilizados entre 2020-2021.

Durante a primeira metade de 2020, o navegar pelo espaço virtual ainda era moderado. Foi a partir de julho que todas minhas atividades como o convívio social,

o lazer, o estudo e o trabalho começaram a acontecer, principalmente, através da tela do computador.

O contato com o metaverso começou por meio da comunidade virtual Whale<sup>10</sup> apresentada pelo meu irmão. Organizada no Discord<sup>11</sup>, a comunidade envolve arte, criptomoedas e tecnologia. Foi lá onde conheci os mundos virtuais Cryptovoxels e Decentraland<sup>12</sup>, ambos quase inteiramente voltados às galerias de arte, sendo o segundo também dedicado aos jogos virtuais.

Esse navegar por mundos virtuais, algo que eu ainda não estava habituada, me fez refletir sobre o movimento realizado no ciberespaço. Não apenas esse deslocamento em plataformas que simulam o mundo físico, mas também todas as outras atividades sociais, artísticas, informacionais e de estudo concentradas na mesma tela.

Tais atividades são recorrentes em toda a minha navegação pelo ciberespaço. A utilização de fóruns e plataformas de comunicação sempre se fizeram presentes, assim como programas de criação/edição artísticas, os jogos e o audiovisual. Dentro do espaço virtual, quase tudo se conecta. Da mesma forma que para chegar a determinada cidade, tanto recebo ajuda daqueles que a conhecem, quanto necessito passar por outros lugares até chegar ao destino final.

Essa conexão pode ser vista no seguinte caso<sup>13</sup>. Em uma rede social, sou apresentada a uma determinada narrativa seriada, através de um site específico consigo acessá-la e através de outro baixo a legenda fornecida pelos próprios espectadores. Um trajeto que vai se formando até o produto que, através da cinematografia, também transporta o imaginário para outro lugar.

Os encontros, tais como nos espaços físicos, ajudam a criar os caminhos de navegação. Entre julho de 2020 e abril de 2021, contatei amigas e familiares, assim como conheci novas pessoas a partir das comunidades que me envolvi, em sua maioria formada por artistas digitais do mundo todo. Desse modo, me movimentei

10 Whale é uma comunidade que se organiza no Discord que discute moedas sociais, tecnologia, artes digitais e o metaverso.

11 Discord é uma plataforma de mensagens de texto e mídia, incluindo áudio e vídeo chamadas. É dividida por comunidades, chamadas de servidores, onde qualquer um pode criar o seu.

12 Cryptovoxels e Decentraland são mundos virtuais dentro da blockchain do Ethereum. Dentro desse universo, os usuários podem comprar terras e construir galerias, lojas ou jogos.

13 Vale ressaltar que essa é uma forma de acesso alternativa, que acontece por meio do compartilhamento de arquivos citado no primeiro capítulo deste artigo, não sendo a forma legal de consumo de obras audiovisuais.

pelo ciberespaço, quase sempre frequentando os mesmo locais, mas vez ou outra descobrindo novos lugares e sempre conhecendo novas pessoas.

### **3.2 CONCEPÇÃO E MONTAGEM**

O processo de criação do curta-metragem começou na gravação, sem roteiros ou ideias prévias, feito de forma espontânea. Na primeira metade do filme, a fisicalidade dos espaços naturais é o que atraiu o registro. Em todas as viagens, passei por cidades grandes, mas não eram essas imagens que me interessavam. Por um lado, pelo desconforto de usar câmeras na rua. Por outro, por causa da passagem efêmera por esses lugares. Algumas viagens foram mais dinâmicas do que outras, mas os espaços naturais de beleza e diversidade eram sempre mais tranquilos, mais interessantes e mais convidativos a gravar.

Essas imagens, sem qualquer interesse narrativo, relembram o primeiro cinema, onde “narrar ficava em segundo plano, o prazer visual era muito mais importante que qualquer pretensão narrativa” (LANDIM, 2008, p. 6). Ao gravar planos de contemplação da natureza, o interesse se dava em relação ao próprio fenômeno, e não o de contar uma história.

Os encontros sociais foram o que permitia a descoberta de muitos dos lugares. Assim como também o inverso: através dos lugares, encontrava pessoas, sejam nativas ou turistas. Os elementos naturais interessavam também por nos conduzirem aos encontros, como a fogueira que sempre reúne pessoas à sua volta. Além dos encontros, o caráter meditativo desses elementos e seres da natureza me inspiraram a fazer registros audiovisuais.

Nas imagens que compõem a primeira parte do curta, o movimento não estava em pauta, pois me interessava muito mais o aspecto contemplativo do que essencialmente móvel. Mas as imagens foram ressignificadas a partir do contexto e do momento em que as analisei para construir o filme. Esse contexto é atravessado pela pandemia da COVID19. Após quase 10 meses de quarentena, a contemplação da beleza natural dos lugares visitados havia se esgotado, trazendo a necessidade de analisar o movimento nesses espaços.

A pandemia me colocou em reflexão sobre a ideia de movimento. Enquanto tudo parecia parado por não poder sair de casa nem visitar os amigos - e muito

menos viajar -, percebi que havia também uma forma de mobilidade nos ambientes virtuais. O movimento não tinha cessado, mas se transformado.

Dessa maneira, diante da perspectiva de movimento, selecionei as imagens que representavam esses trânsitos. Planos filmados através da janela e caminhadas em meio à natureza foram os perfis de registro mais recorrentes em todas as viagens. A ideia da mobilidade tem início nessas duas primeiras seqüências.



**Figura 8** - Frames presentes na primeira parte do curta, onde o deslocamento está presente.

Tal como a analogia da experiência do cinema com a ferrovia e os meios de transporte, esses primeiros planos são formados pela junção dessas instâncias, sendo o espectador passageiro em uma poltrona assistindo imagens em movimento. Enquanto estava sentada na poltrona do ônibus, do carro ou do barco, gravava os cenários que passavam através da janela.

Em todo o momento durante a montagem, tive em mente os elementos da natureza: terra, água, fogo e ar. A ordem dos elementos não foi previamente idealizada, foi sendo construída durante a montagem através de planos que serviam para conectar essa premissa.



**Figura 9** - Frames da seqüência do fogo, com o plano conectivo das nuvens que assemelha-se ao fogo.

Esse foi o caso da transição entre a primeira seqüência com os elementos terra e água. Num primeiro momento, são apresentadas imagens de mobilidade em

meios de transporte e a mobilidade feita a pé em várias cidades diferentes. O plano que as conecta nos mostra descendo de um ônibus. Em seguida, surge nossa imagem caminhando sobre os trilhos de um trem. A terra é representada por essas caminhadas em meio à natureza. O último plano desta sequência revela um mar à frente, trazendo um gancho para a representação do elemento água.



**Figura 10** - Frames da sequência da terra e da água, mostrando os planos de ligação.

Assim, as imagens de terra são sucedidas pelas de água. Estas foram as que mais provocaram êxtase durante a produção, pela possibilidade de gravar debaixo d'água e por registrar esse espaço que é ainda pouco representado em trabalhos audiovisuais universitários.

Após essa etapa, entra a sequência do fogo, que possui tanto uma relação com o alimento - uma vez que usamos o fogo para cozinhar -, quanto com os encontros, sendo uma fonte de calor que atrai pessoas ao seu redor. Dessa forma, fiz questão de colocar planos rápidos que contemplassem ambos os aspectos. Em seguida, surge o elemento do ar, que está associado com os animais com asas, recorrentes em grande parte dos registros. Desse modo, conclui-se o ciclo de elementos que atravessam o filme.

Após finalizar a montagem da primeira parte, a segunda teve início, sendo feita de forma mais processual. Enquanto na primeira, a tarefa era escolher entre imagens já gravadas, agora a gravação foi feita junto à montagem, de maneira contínua, diante da reflexão sobre o que estava sendo construído. Dessa vez as imagens foram de espaços virtuais, basicamente registros da tela do computador.

A vontade de gravar a tela do computador surgiu através do conhecimento a respeito de um gênero cinematográfico emergente, o *desktop documentary*, definido

por Luka Bešliagić como: “um gênero audiovisual híbrido inteiramente conduzido no ambiente digital, (...) enquanto exploram principalmente a Internet, softwares amplamente utilizados e ferramentas digitais” (2019, p. 52 - tradução nossa). Tal escolha se mostrou natural em vista da presença do meio virtual no meu cotidiano, decisão também alinhada com a percepção de mobilidade dentro do ciberespaço.

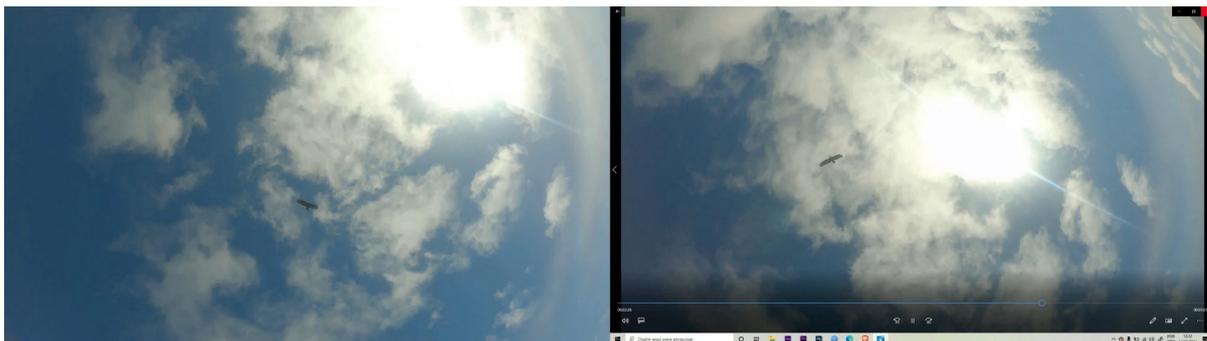
Inicialmente, gravei imagens que remetiam à minha passagem pelo ciberespaço nos meses anteriores à gravação, entre outubro e dezembro de 2020, ao navegar por ambientes do metaverso. Porém, percebendo que isso daria pouco material para transpor a ideia de mobilidade, resolvi incluir outras atividades que eram mais frequentes naquele período, como o uso de programas, redes sociais, leituras, jogos e séries assistidas.



**Figura 11** - Frames da segunda parte do curta, utilizando o Photoshop, jogando Horizon Zero Dawn e rolando a página do Twitter.

A ligação entre a primeira e a segunda parte foi idealizada assim que decidi que o filme conjugaria os espaços físicos e virtuais. Sendo que o físico pode ser considerado como tudo aquilo que representa um espaço presencial palpável dentro da materialidade. Já o virtual seria um espaço intangível, através do qual navegamos de maneira imaterial pelo computador ou celular.

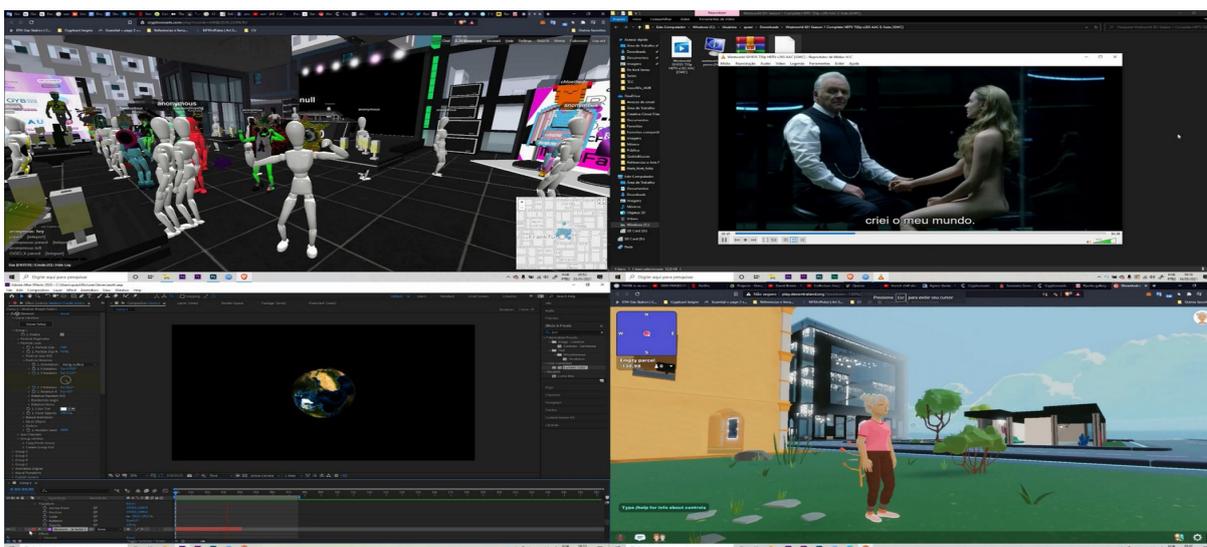
Estava claro que a ideia do curta também visava a interconexão entre o físico e o virtual, uma vez que, aparentemente opostos, são para o filme, complementares. As imagens dos espaços físicos que analisava foram visualizadas a partir do espaço virtual. Assistimos ao filme por uma tela. Todas as imagens, mesmo as que mostram um espaço físico, são digitais, e são vistas, nesse caso especificamente, pelo computador, um suporte físico que dá acesso ao virtual.



**Figura 12** - Frames da transição entre a primeira e a segunda parte do curta.

Assim, diante do fato de que a gravação e a montagem da segunda parte foram feitas concomitantemente, tive liberdade para explorar melhor outras ideias, como o metaverso sendo uma possibilidade do ser humano de criar seu próprio mundo. Esta sequência inclui planos do metaverso seguidos por imagens de arquivo de uma série que eu estava acompanhando na época da gravação, que coincidiu e contribuiu para desenvolver a ideia. Na cena o personagem fala “...então, criei o meu mundo”, referindo-se a Westworld - que dá nome à série -, um parque futurista onde tudo foi previamente criado, as máquinas, os animais e os cenários, para a diversão dos consumidores.

Além disso, naquele mês estava desenvolvendo um projeto pessoal que consistia na criação do globo terrestre. A sequência foi desenvolvida ao colocar todas as imagens na linha do tempo do programa de edição, onde foi criada uma relação entre os objetos gravados.



**Figura 13** - Frames da sequência inicial da primeira parte do curta.

Apesar de explorar algumas ideias de forma branda, o tema que guia o curta é a mobilidade. Tanto na primeira quanto na segunda parte foi escolhido incluir diversas imagens das viagens, de forma a compor a noção de movimentação contínua que atravessa o curta. Sendo a mobilidade um deslocamento no espaço, a inserção de diversos cenários induz a tal percepção do deslocar: quanto mais espaços, mais mobilidade pode existir.

### 3.3 UM FILME EM MOVIMENTO

Assim como o meu próprio *eu* está em movimento, também o filme se encontra nesse processo. Desde sua concepção várias mudanças foram feitas, em especial na montagem, com a retirada e o acréscimo de determinados planos. Desenvolver o projeto juntamente com a escrita deste artigo gerou reflexões que contribuem para a concretização do que é o curta-metragem *O eu em movimento*.

O processo de criação do filme teve início na gravação, porém sua idealização só começou a partir do primeiro contato com as imagens da viagem feitas em 2018. Através desses arquivos, tendo o desejo de transformá-los em um filme, comecei o processo de decupagem das 15 horas de gravação, contabilizando 475 GB de dados.

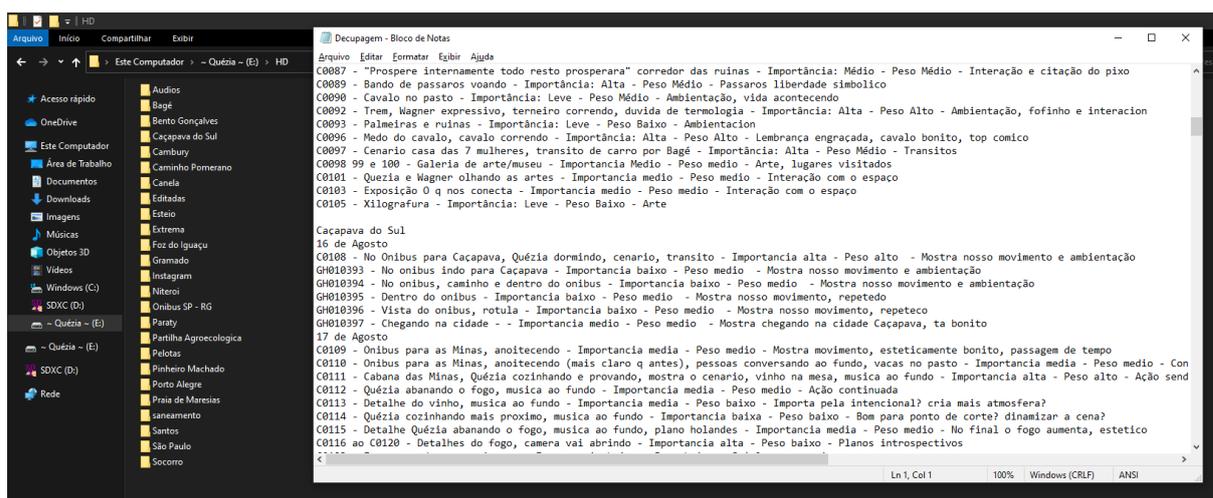


Figura 14 - Captura de tela da pasta de arquivos e parte da decupagem.

A decupagem foi feita para organizar o conteúdo dos arquivos, a fim de agilizar o processo de montagem, assim como para analisar o material disponível. Ainda sem saber o rumo que tomaria na construção do filme, transporte a

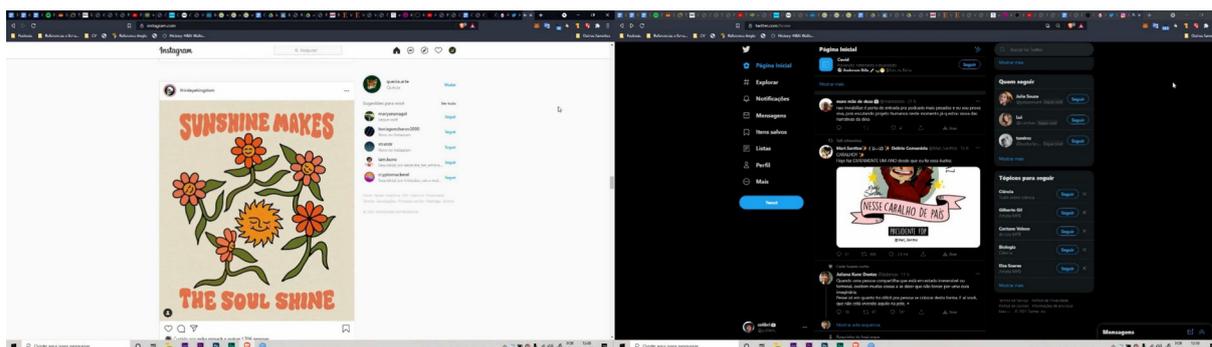
decupagem para um editor de texto e fui classificando cada plano por cores, a partir do grau de relevância das imagens. E também já definindo uma possível associação às cartas de *tarot*: O bobo, o sol, a lua e o mundo. A primeira fase da montagem foi feita pensando em dividir o curta por episódios, cada qual representando uma carta. Mas conforme o desenrolar do processo, essa ideia foi substituída, dando início então à compilação de várias imagens das diversas viagens, a fim de criar um filme tendo a mobilidade como tema.

A partir disso, a seleção das imagens foi feita em cima dos critérios anteriormente descritos, tendo os elementos terra, água, fogo e ar como guias. Além do mais, foram incluídas imagens onde há o deslocamento explícito durante os trajetos na estrada, bem como as caminhadas a pé.

Tendo em vista o tema definido e a hibridização das imagens em espaços físicos e virtuais, o processo se desenvolveu de forma fluida. As alterações feitas na primeira parte foram especialmente para auxiliar na conexão das sequências dos elementos. Já na segunda parte, as mudanças foram mais constantes, uma vez que inicialmente os planos inseridos possuíam uma duração maior. A partir de uma vontade de expor diversas atividades no computador, fui aos poucos gravando novos planos e os inserindo na montagem, tornando-os assim mais curtos. Dessa forma, o filme permanece dentro da duração estipulada, com 10 minutos.

A mobilidade se apresenta no processo de criação, uma vez que este é constituído por diversos deslocamentos, assim como também foi induzido na narrativa do curta, ao optar por fazer cortes rápidos que remetem à ideia de um movimento acelerado e constante. A escolha por uma montagem mais rápida também foi influenciada pela noção de que, a princípio, o filme seria exibido na internet. Dessa maneira, conhecendo o público frequente dos espaços virtuais, entendo como os diversos estímulos presentes no ciberespaço moldam a atenção do espectador, preferindo audiovisuais mais curtos.

A inserção da sequência de rolagem da linha do tempo do Twitter e Instagram fazem parte dessa concepção de efemeridade. Longe de ser uma representação fiel do meu uso particular, visa trazer a noção de aceleração no meio virtual, sendo influenciadas ou representadas por redes sociais que possuem linhas do tempo infinitas.



**Figura 15** - Linha do tempo das redes sociais Instagram e Twitter.

Diante de uma movimentação que não cessa, tanto *eu* estou em constante deslocamento, quanto o filme se constrói dessa maneira. O caminhar fez parte da criação e continuará a fazer parte de sua construção. Eventualmente, o atual produto irá se encerrar em um corte final, como forma de marcar esse período específico em que foi desenvolvido. Porém, conforme novos caminhos pessoais forem sendo trilhados, o presente curta irá ser ressignificado em novas versões, tanto reutilizando imagens já inseridas, quanto inserindo novas que surgirem. Assim, mantendo-o em movimento.

#### 4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Tendo em vista a investigação do processo criativo do curta-metragem *O eu em movimento*, foi analisada a mobilidade que atravessa a obra tanto do ponto de vista físico quanto virtual. Partindo de um relato empírico, o artigo se lançou a permeá-lo por conceitos que pudessem dar vazão à criatividade artística, considerando os aspectos que fazem parte do filme.

No capítulo *Cinema, mobilidade e cibercultura* pudemos compreender como o cinema tem o movimento em sua essência, assim como propicia uma percepção de deslocamento através da impressão de realidade. Em seguida, comentou-se sobre o crescente avanço dos meios digitais e tecnológicos, que fez com que a produção de filmes se tornasse mais móvel. Desse modo, o fazer cinematográfico diante de um contexto digital também é inerente à cultura da mobilidade, conforme o pensamento defendido por Lemos (2009). Sendo esta um entrelaçamento entre questões

tecnológicas, sociais e antropológicas, a comunicação se torna parte importante dessa equação.

Desta maneira, o curta-metragem faz referência à mobilidade ao utilizar imagens de deslocamento em espaços físicos e virtuais, mas também por se apropriar das tecnologias digitais para sua realização. Nesse sentido, discutiu-se sobre o uso de equipamentos que facilitaram a mobilidade e a utilização de aplicativos que me auxiliaram nas viagens realizadas, tais como o Couchsurfing para a hospedagem solidária.

A inserção de imagens de espaços virtuais no filme, antes de partir para a análise do processo de criação, trouxe para o trabalho o conceito de cibercultura proposto por Lévy (2009). O autor define o ciberespaço como um lugar possível de deslocamento. Essa ideia acaba contribuindo para a hipótese de que *O eu em movimento* tem a mobilidade como uma característica narrativa e estética central, uma vez que além das viagens físicas, as viagens virtuais são partes igualmente componentes do curta.

A partir do capítulo *A construção do curta-metragem*, iniciei um trajeto de reflexão e descrição dos caminhos até a concretização do projeto. O ponto de partida foi a contextualização do filme, em consonância com o cinema brasileiro contemporâneo e seu caráter inventivo e experimental, que pode ser visto em *O eu em movimento*.

Uma breve reflexão a respeito das motivações por trás da criação do curta-metragem me levaram a perceber a expressão de mobilidade presente no filme. Essa percepção é reflexo de uma sociedade contemporânea que vive em constante deslocamento, tendo a mobilidade como uma condição necessária e desejável. Mas que, por conta da pandemia provocada pela COVID-19, precisou ser recondicionada, de forma que a mobilidade física foi cessada, enquanto a mobilidade virtual aumentou, como uma alternativa para manter certas atividades em movimento.

Através do relato das viagens e a descrição do processo de concepção e montagem, fica explícito como a mobilidade fez parte de sua construção. As imagens das viagens, resultado das aventuras que serviram muito mais por um propósito pessoal, do que para produção de um filme, foram essenciais na reflexão acerca da mobilidade. Foi a partir da análise de tais imagens, assim como das movimentações nos espaços virtuais, que surgiu uma reflexão mais ampla de como

a mobilidade não está atrelada somente à uma ação no espaço físico. Essa ideia resultou no filme *O eu em movimento*, como uma forma de expressar tal pensamento.

Se a mobilidade é um deslocamento por espaços, viajar é mais do que isso, é sair de uma posição inicial a outra. Assim como foi a produção desse artigo, que começou de uma maneira e foi sendo redefinida durante o percurso de pesquisa e escrita.

## 5. REFERÊNCIAS

BERNARDET, Jean-Claude. **O que é cinema**. São Paulo: Brasiliense, 1985.

BEŠLAGIĆ, Luka. **Computer Interface as Film: Post-Media Aesthetics of Desktop Documentary**. AM Journal, Serbia, 2019. Acesso: [https://www.researchgate.net/publication/336572135\\_Computer\\_Interface\\_as\\_Film\\_Post-Media\\_Aesthetics\\_of\\_Desktop\\_Documentary](https://www.researchgate.net/publication/336572135_Computer_Interface_as_Film_Post-Media_Aesthetics_of_Desktop_Documentary).

BUTCHER, Pedro. **A reinvenção de Hollywood: cinema americano e produção de subjetividade nas sociedades de controle**. Rio de Janeiro: Contemporânea n3, 2004. Disponível em: [http://www.contemporanea.uerj.br/pdf/ed\\_03/contemporanea\\_n03\\_02\\_butcher.pdf](http://www.contemporanea.uerj.br/pdf/ed_03/contemporanea_n03_02_butcher.pdf)

CHARNEY, L., SCHWARTZ, V.R. **O cinema e a invenção da vida moderna**. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.

DREYER, E., MCDOWALL, E. **Imagining the flâneur as a woman**. UNISA: University of South Africa. Communicatio v. 38, 2012. Disponível em: <https://sci-hub.st/10.1080/02500167.2011.634425>.

IKEDA, M., LIMA, D. **Cinema de Garagem: um inventário afetivo sobre o jovem cinema brasileiro do século XXI**. 2011.

LANDIM, Marisa. **O primeiro cinema e o cinema contemporâneo: algumas aproximações**. Rio de Janeiro: UERJ, Revista Contemporânea v. 6, n. 3, 2008. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/contemporanea/article/view/17247>.

LEMOS, André. **Cultura da Mobilidade**. Porto Alegre: Revista FAMECOS, 2009. Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/277035908\\_Cultura\\_da\\_Mobilidade](https://www.researchgate.net/publication/277035908_Cultura_da_Mobilidade)

LEMOS, André. **Cibercultura e Mobilidade: A Era da Conexão**. Intercom, 2005. Disponível em: <http://razonypalabra.org.mx/anteriores/n41/alemos.html>.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Editora 34, São Paulo, 1999.

LIPOVETSKY, G., SERROY, J. **A tela global: Mídias culturais e cinema na era hipermoderna**. Porto Alegre: Editora Sulina, 2009.

LUCA, Luiz Gonzaga Assis. **A Hora do Cinema Digital: Democratização e Globalização do Audiovisual**. São Paulo: Imprensa oficial. 2009.

MIGLIORIN, Cezar. **Por um cinema pós-industrial**. 2011. Disponível em: <https://outraspalavras.net/sem-categoria/por-um-cinema-pos-industrial/>.

OLIVEIRA, Ana. **Identidade, memória e a ecranização. O indivíduo e a experiência na era hipermoderna**. Vista nº 2, 2018. Disponível em: [http://vista.sopcom.pt/ficheiros/20190206-13.\\_oliveira.pdf](http://vista.sopcom.pt/ficheiros/20190206-13._oliveira.pdf).

RODA VIDA. **Roda Viva | Pierre Lévy | 08/01/2001**. Youtube, 2001. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=DzfKr2nUj8k&t>.

SANTOS, Hilario J. **O cinema pseudoamador como expressão da cultura da mobilidade**. Porto Alegre, 2011. Disponível em: <https://repositorio.pucrs.br/dspace/handle/10923/2023>.

SILVA, Priscilla Stuart. **O flâneur e as passagens parisienses: No limiar entre o real e o onírico**. Saberes, Natal RN, v. 1 n. 14, 2018. Disponível em: <https://periodicos.ufrn.br/saberes/article/download/9884/7273>.

SOUZA, Caroline Oliveira. **Mulheres Viajantes: A sororidade no turismo impulsionada pelas redes sociais**. UFSCar: Universidade Federal de São Carlos, 2021. Disponível em: <https://repositorio.ufscar.br/handle/ufscar/14153>.

VALLES, Rafael Rosinato. **Narrar o vivido, viver o narrado: A construção do diário na obra de Jonas Mekas**. Porto Alegre, 2018. Disponível em: <https://repositorio.pucrs.br/dspace/handle/10923/12177>.

VANDERBEEKEN, Robrecht. **The Screen as an In-between**. Foundations of Science 16, 2010. Disponível em: <https://sci-hub.st/10.1007/s10699-010-9191-x>.