



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS
CENTRO DE ARTES
CURSO DE CINEMA E AUDIOVISUAL

O vídeo como dispositivo: o uso do formato VHS
nos filmes *Trash Humpers* e *Benny's Video*

Mateus Neiss Soares

Pelotas/RS

2015

MATEUS NEISS SOARES

**O vídeo como dispositivo: o uso do formato VHS
nos filmes *Trash Humpers* e *Benny's Video***

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: Prof. Dr. Guilherme Carvalho da Rosa

Pelotas

2015

MATEUS NEISS SOARES

**O vídeo como dispositivo: o uso do formato VHS
nos filmes *Trash Humpers* e *Benny's Video***

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 23 de novembro de 2015

Banca Examinadora:

Prof. Dr. Guilherme Carvalho da Rosa

Profa. Dra. Ana Paula Cruz Penkala Dias

Prof. Dr. Cláudio Tarouco de Azevedo

Resumo

O presente artigo busca analisar a utilização do vídeo como dispositivo dentro do cinema, especificamente a aplicação do vídeo de formato VHS dentro dos filmes *Benny's Video* (Michael Haneke, Áustria, 1993) e *Trash Humpers* (Harmony Korine, Estados Unidos, 2009). Seu *corpus* teórico é formado através dos autores DUBOIS (2004), MIGLIORIN (2006), MERLEAU-PONTY (1989) e CRARY (2004). Ao longo da investigação, percebe-se que ambos os filmes só existem como exercício fenomenológico graças a aplicação de seu dispositivo à narrativa.

Palavras-chave: dispositivo; VHS; Harmony Korine; Michael Haneke

Abstract

The present article seeks to analyze the concept of video as a device within cinema, specifically the application of the VHS format on the films *Benny's Video* (Michael Haneke, Austria, 1993) and *Trash Humpers* (Harmony Korine, USA, 2009). Its theoretic corpus is formed through the authors DUBOIS (2004), MIGLIORIN (2006), MERLEAU-PONTY (1989) and CRARY (2004). As the investigation goes, it's noticed that both of the movies only exist as phenomenological exercise, thanks to the dispositive's application in the narrative.

Keywords: dispositive; VHS; Harmony Korine; Michael Haneke

SUMÁRIO

1. Introdução	07
2. Fenomenologia, vídeo e dispositivo	09
3. Análises sobre <i>Benny's Video</i> e <i>Trash Humpers</i>	16
3.1 O uso do vídeo em <i>Benny's Video</i>	16
3.2 O VHS como dispositivo em <i>Trash Humpers</i>	21
4. Considerações finais	25
5. Referências	28

1. Introdução

O vídeo surge como tecnologia no início da década de 1960 e, apesar de provocar mudanças no âmbito audiovisual, não fora recebido com prontidão pelo espaço cinematográfico. A proposição inicial do suporte foi o uso comercial, para televisão, e sua relação artística se inicia com o movimento da videoarte, no início da década de 1970, através de nomes como Nam June Paik e Jean Christophe Averty, responsáveis por difundir a utilização do vídeo em experimentação de novas formas narrativas em contramão aos padrões estabelecidos até então. Apenas no final da década de 1970 e início dos anos 1980 é que o vídeo torna-se incluso diretamente na prática do cinema. Aos poucos, alguns diretores acabam por inseri-lo em seus processos de realização.

Em proximidade com esta temática, o presente artigo tem como objeto amplo de estudo o pensamento do vídeo como dispositivo dentro do cinema (DUBOIS, 2004). De forma específica, interessa observar o vídeo analógico e o formato VHS dentro de filmes de diferentes épocas que fazem uso deste suporte videográfico: *Benny's Video* (Michael Haneke, Áustria, 1993) e *Trash Humpers* (Harmony Korine, Estados Unidos, 2009). Ambos os diretores possuem um *background* fílmico característico. Michael Haneke em diversos filmes trabalha com a psicanálise da violência e sempre busca estabelecer uma relação direta entre espectador e personagens – seja através da forma em que utiliza o dispositivo ou até mesmo com diálogos diretos com a câmera – como é o caso de *Violência Gratuita* (*Funny Games*, Áustria, 1995) e *Caché* (França, 2006). Harmony Korine apresenta filmes, geralmente produzidos com baixo orçamento, onde a futilidade do ser é explorada através de personagens apáticos e sem pretensões para o futuro. Seus principais filmes são *Gummo* (Estados Unidos, 1997) e *Spring Breakers* (Estados Unidos, 2012).

Dos formatos atuais de vídeo digital, o vídeo analógico é caracterizado pelo registro das imagens em baixa definição e com características técnicas específicas que produzem determinados efeitos nas imagens quando estas são observadas em seu aspecto fenomenológico (MERLEAU-PONTY, 1989). O objeto é definido a partir do uso destas imagens nos filmes, como dispositivos¹, considerando a diferença temporal entre os longas-metragens escolhidos. Ambos os filmes propostos para o estudo são narrativas que

¹ Por dispositivo, compreendemos o uso do termo dentro do campo do cinema: o que media e define a relação entre o espectador e o filme em um contexto simbólico. Esta ideia tem relação com um uso foucaultiano do termo que será utilizado no trabalho: o dispositivo é uma relação de poder definida a partir de um determinado saber. Além deste sentido, interessa a pesquisa a apropriação da ideia de dispositivo no vídeo (DUBOIS, 2004) que será revisada posteriormente.

encontraram no VHS uma via para se concretizar. Este uso resultou na atribuição das singularidades do formato à diegese fílmica conforme a realização de cada projeto, de forma específica, na produção de determinadas “atmosferas” dentro do conjunto estético/narrativo.

A produção de *Benny's Video* se deu na Áustria e conta a história do pré-adolescente Benny, interpretado por Arno Frisch, que cultua o infidável hábito de registro corriqueiro com câmeras VHS. Em determinado momento, o protagonista decide assassinar sua amiga e acaba por enxergar na filmadora a oportunidade ideal para imortalizar tal feito. Já *Trash Humpers* surge em momento posterior, no ano de 2009, nos Estados Unidos. No filme de Korine acompanhamos o dia-a-dia de uma gangue de adolescentes executando *nonsenses* e práticas criminais. Tudo isso sendo registrado com uma sugestão de “descompromisso”, mas com inserção diegética, como no subgênero *found footage*², por um aparelho VHS.

O primeiro objetivo deste trabalho se determina como geral e condiz com a observação da possibilidade do vídeo como dispositivo no cinema (DUBOIS, 2004) a partir dos filmes *Benny's Video* e *Trash Humpers*. Já em caráter específico os seguintes objetivos se fazem presentes: compreender, de maneira fenomenológica, os efeitos do suporte de vídeo analógico, de forma específica o VHS, sobre as imagens utilizadas nos filmes; perceber em que medida o uso do suporte videográfico desempenha um papel diegético nos filmes estudados e observar se o dispositivo da utilização do vídeo analógico nos filmes pode dialogar com a temporalidade de cada obra, considerando um período que acompanha ou antecede o nascimento de tecnologias digitais, em *Benny's Video* (1993) e outro onde estas tecnologias são amplamente utilizadas em *Trash Humpers* (2009).

O trabalho parte da premissa metodológica de observação do vídeo a partir de suas relações fenomenológicas, isto é, da relação experiencial entre imagem e sujeito e os efeitos que são produzidos a partir desta relação, como observa Maurice Merleau-Ponty:

É a ambição de uma filosofia que seja uma “ciência exata”, mas é também um relato do espaço, do tempo, do mundo “vivididos”. É a tentativa de uma descrição direta de nossa experiência tal como ela é, e sem nenhuma deferência à sua gênese psicológica e às explicações causais que o cientista, o historiador ou o sociólogo dela possam fornecer (MERLEAU-PONTY, 1996, p.2).

² O termo *found-footage* como subgênero cinematográfico surge no final da década de 90, com o lançamento do filme *A Bruxa de Blair* (1998, *The Blair Witch Project*, EUA, de Eduardo Sánchez e Daniel Myrick) e trata-se de obras ficcionais onde acompanhamos registros diegéticos de câmeras filmadoras. O subgênero geralmente está reacionado à uma narrativa de terror/suspense.

Dentro desta relação entre imagem e sujeito, como propõe Dubois (2004), é possível perceber o uso do vídeo como dispositivo no sentido de que sua utilização e as questões estéticas inseridas em sua prática denotam uma possibilidade de compreendê-lo como “um estado de pensamento” das imagens. Não apenas a apresentação das imagens sob determinadas condições, como a proposta de um espaço expositivo, mas o próprio uso do vídeo, dentro e fora do cinema, permitiria a reflexão desta condição de “estado de pensamento” como dispositivo.

Partindo destas ideias, uma possibilidade fenomenológica de observação e o próprio vídeo enquanto dispositivo, a pesquisa se propõe a mapear nos filmes momentos onde esta relação é evidente com o intuito de perceber algumas questões específicas como o efeito do uso de VHS no conjunto estético/narrativo dos filmes e as implicações do uso da tecnologia em decorrência da temporalidade. De forma específica, interessam a pesquisa a observação de momentos de “miscelânea filmica” resultantes dos efeitos de vários fatores como as determinadas texturas que as imagens adquirem no vídeo, os enquadramentos a que ficam sujeitas tendo em vista do formato de tela, a forma com que a luz é expressa em um suporte de baixa definição e, finalmente, as possibilidades de *mise-en-scène* envolvendo o uso de suportes distintos: vídeo e cinema.

A realização do trabalho se dará em três partes. A primeira é uma revisão das principais teorias que integram os interesses da pesquisa como Maurice Merleau-Ponty (1989) e o estatuto da fenomenologia, Philippe Dubois (2004) sobre as questões estéticas do vídeo enquanto dispositivo e Cezar Migliorin (2012) a partir da ideia do dispositivo no cinema. A segunda parte constitui uma análise dos dois filmes estudados, *Trash Humpers* e *Benny's Video*, onde ocorre uma observação das implicações do vídeo como dispositivo dentro dos mesmos. Por fim, o trabalho encerra-se com uma conclusão onde será apresentado um cruzamento entre os dois filmes analisados, considerando os objetivos da pesquisa.

2. Fenomenologia, vídeo e dispositivo

Merleau-Ponty discorre em seu livro *O Olho e o Espírito* sobre a construção de um processo fenomenológico em meio as artes visuais, especificamente pintura, que condiz com a experiência de aplicação do corpo do artista em sua obra, uma transição do que se idealiza através da soma de sua mente e dos movimentos de seu corpo.

O pintor "emprega seu corpo", diz Valéry. E, com efeito, não se vê como um Espírito pudesse pintar. Emprestando seu corpo ao mundo é que o pintor transforma o mundo em pintura. Para compreender estas transsubstanciações, há que reencontrar o corpo operante e atual, aquele que não é um pedaço de espaço, um feixe de funções, mas um entrelaçado de visão e de movimento (MERLEAU-PONTY, 1989, p. 278).

É nessa transferência do corpo/mente para com a obra que se estabelece uma composição única e exclusiva da visão daquele pintor. Merleau-Ponty afirma que este processo se dá através da existência de um "espírito", um equivalente a alma do pintor que exprime em sua técnica a condição para se fazer existir. O resultado final se baseia no que foi visto, para com o que se fez visível.

Fiquemos no visível em sentido estrito e prosaico: enquanto pinta, o pintor, qualquer que seja, pratica uma teoria mágica da visão. Ele tem que admitir que as coisas entram nele ou que, consoante o dilema sarcástico de Malebranche, o espírito sai pelos olhos para ir passear pelas coisas, visto que não cessa de ajustar a elas a sua vidência. (Nada é mudado se ele não pinta apoiado no motivo: em todo caso, pinta porque viu, porque, ao menos uma vez, o mundo gravou nele as cifras do visível.) (MERLEAU-PONTY, 1989, p. 281)

Uma pintura consiste não somente em percepção como também em perspectiva e pode ser comparada ao uso de um espelho, pois aquilo que surge no reflexo nem sempre consegue ser visto diretamente por quem está em frente ao espelho, o objeto não apenas amplia o que se encontra no campo de visão, como também o distorce e oferece uma outra interpretação sobre o que há ao seu redor.

Merleau-Ponty também afirma que o sujeito só é capaz de se reconhecer no espelho porque sua mente e espírito assim o querem. Através de sua semelhança, o cérebro afirma tratar-se de si mesmo em frente ao espelho. Se essa semelhança não existir, o pensamento procura no reflexo elementos que remetam símbolos do universo pertencente à sua mente e espírito. O mesmo se aplica às pinturas, o olho procura nela não apenas um reconhecimento direto do que está sendo representado na superfície, como também algo por detrás que remeta a alma de quem a observa, pois: "a gravura dá-nos indícios suficientes, 'meios' sem equívoco para formar uma idéia da coisa que não vem do ícone, que nasce em nós por 'ocasião' deste." (1989 p. 286). O autor também afirma que a pintura, quando interpretada com o espírito, não possui o intuito de retratar o mundo, mas sim de se fazer enxergá-lo como outra forma.

Merleau-Ponty também registra uma indagação sobre o cartesianismo³ e sua forma de pensar a arte, defendendo que o dualismo corpo e mente não se sustenta no meio. O paradigma cartesiano, faz com que o visível não se demonstre em nada além do físico e do palpável, sem interpretar de forma alguma através do espírito:

A ambígua relação de semelhança é nas coisas uma clara relação de projeção. Um cartesiano não se vê no espelho: vê um manequim, um "exterior" do qual tem todas as razões de pensar que os outros igualmente o vêem, mas que, nem para si mesmo nem para eles, é uma carne. A sua "imagem" no espelho é um efeito da mecânica das coisas; se ele se reconhece nela, se a acha "parecida", é seu pensamento que tece esse vínculo, a imagem especular nada é dele.” (MERLEAU-PONTY, 1989, p. 284).

A fenomenologia na arte condiz com a relação entre corpo e mente e todas as nuances existentes nesse encontro. E é justamente a existência de tantas nuances que faz com que a arte moderna deixe de ser classificável ou limitável, a expansão da arte é simultânea à expansão de visão do mundo que novos artistas desenvolvem. A linha deixa de ser vista como um limite e passa a ter um novo significado. As obras são percebidas não como retratos, mas como portas para novas interpretações e expressões do que se é percebido. A visão gira em torno do *Ser*: o interior existente dentro de cada pessoa – o se conhecer e se perceber diante da obra. “O olho realiza o prodígio de abrir à alma aquilo que não é alma, o bem-aventurado domínio das coisas, e seu deus, o sol” (id. 1989, p. 298).

É possível perceber apropriações de pressupostos da fenomenologia próximos ao audiovisual. Um cinema moderno, passível de uma imagem que valoriza a superfície, pode ser interpretado pela perspectiva do sujeito em relação a imagem. De forma específica, um dos exemplos desta relação ocorre no papel que o vídeo desempenha em determinado período histórico dentro do cinema.

Philippe Dubois, um dos principais autores a desenvolverem esta relação, promove em seu livro *Cinema, video, Godard* (2004) uma reflexão sobre o surgimento do vídeo e seu emprego como dispositivo nas diferentes formas de arte. Ele afirma que o vídeo é uma variante nas formas de registros visuais já que não se enquadra exclusivamente em nenhuma categoria das já existentes, seja em aspecto técnico, flerta entre a imagem eletrônica e analógica; estético, se adapta à ficção, documental, televisivo, cinematográfico, arte e comunicação; ou íntimo, insere-se em registros particulares e autobiográficos. O autor declara

³ O aspecto que interessa a Merleau-Ponty com relação ao cartesianismo é o dualismo entre corpo e mente . O autor acredita que, ao contrário do que o cartesianismo afirma, corpo e mente funcionam em conjunto e possuem influência de forma direta um com o outro.

que o vídeo “constitui, portanto, um ‘pequeno objeto’, flutuante, mal determinado, que não tem por trás de si uma ampla e determinada tradição de pesquisa” (2004, p. 69).

Apesar de não pertencer claramente a nenhuma outra categoria, a palavra vídeo surge carregada de um significado remetente a inúmeras formas – não somente como complemento etimológico, tela de vídeo, videocassete, videoinstalação, como também nos remete a um universo de expressão visual.

O termo “vídeo” acaba funcionando, em suma, como espécie de sufixo – ou de prefixo (sua posição sintática flutua) -, aparecendo antes ou depois de um nome. Em todo caso, sufixo ou prefixo, o termo “vídeo” não funciona como o “fixo”, a raiz, o centro, mas sempre como um periférico, uma especificação, uma variante, uma das várias formas possíveis de uma entidade que vem de outro lugar e não lhe pertence (DUBOIS, 2004, p. 71).

O fato de ser uma palavra evasiva e complementar faz com que se demonstre abrangente e carente de um significado conciso, sua ambiguidade a torna constantemente adaptável. O autor acredita que justamente por conter esta flexibilidade, e por tornar-se parte de um universo rico e único, não percebe-se neste recurso, com facilidade, um processo de torná-lo dispositivo, capaz de transicionar entre a arte e a comunicação.

Esta ‘estetização’ do vídeo como imagem me parece no entanto ocultar sua outra face, quase nunca visível: a do vídeo como processo, puro dispositivo (...). O vídeo se propõe a ser ao mesmo tempo uma imagem existente por si mesma e um dispositivo de circulação de um simples “sinal”. (DUBOIS, 2004, p. 73)

Seu caráter imediatista, acompanhado de uma espontaneidade, faz com que o vídeo tenha um papel comunicador muitas vezes mais eficiente que outros meios feitos para este fim, apresentando uma capacidade de flerte entre a escrita e a arte. O autor encontra, através de uma análise do cinema no vídeo – principalmente na obra de Jean-Luc Godard – uma tendência de se trabalhar o recurso como dispositivo de registro, associando-o ao se pensar e fazer cinema. Godard trabalha com uma técnica de conceber o filme, como roteiro e realização, de forma simultânea, como uma extensão da escrita. Ele enxerga exclusivamente no vídeo um universo capaz de produzir tal feito – nomeando este processo de “videoroteiro”. O registro espontâneo, quase que cotidiano, dá espaço para uma reorganização e uma

reapropriação de forma que suas imagens tornem-se narrativa e expressão de uma visão artística. Incidentalmente o diretor se inclui, através da imagem, dentro do filme, e sua forma de pensar e escrever dá espaço ao registro do universo ao seu redor.

‘Escrever’ é tudo isso: conceber e receber. Assim utilizado, o vídeo se torna uma verdadeira extensão da própria concepção da escrita. Ver, Pensar e Escrever não mais se distinguem, e tudo passa pelo vídeo. Eis por que o vídeo como estado (um “estado de matéria, um “estado do pensamento, “um estado do ser”) corresponde tão bem ao modo de existência do cineasta. Eis por que Godard vive cotidianamente com o vídeo, como se este fosse sua própria respiração (DUBOIS, 2004, p. 161; 283).

Outro autor que tematiza a percepção da imagem de forma fenomenológica é Jonathan Crary (2004) que não somente percebe que o autor e dispositivo evoluíram com os anos como também o espectador não se apresenta mais como o mesmo de outrora. O autor percebe que todos os processos de aproximação global e avanço tecnológicos iniciados no fim do século XIX resultaram em um mundo mais dinâmico, abstrato e excessivamente imagético. O mundo se tornou um grande excesso de informações e imagens e, junto a este fenômeno, resulta uma nova forma de enxergá-las: de maneira dispersa e atenta. Esta ambivalência configura o que Crary aponta como o problema da atenção. “A centralidade deste problema estava diretamente ligada ao surgimento de um campo social, urbano, psíquico e industrial cada vez mais saturado de informações sensoriais” (CRARY, 2004, p. 68).

Trata-se de um processo de percepção da realidade de forma fragmentada, uma seleção involuntária sobre o que se quer enxergar onde o olho toma coordenadas lógicas. Faz parte do universo capitalista a compreensão de que nossa atenção deve ser constantemente reapropriada, o que resulta em uma nova compreensão de mundo e o surgimento de uma nova relação entre nosso olho e as imagens.

Mas o que foi quase sempre rotulado como uma desintegração regressiva ou patológica da percepção era de fato indício de uma mudança fundamental na relação do sujeito com o campo visual (...) Em uma grande variedade de discursos e práticas institucionais, nas artes e nas ciências humanas, a atenção tornou-se parte de uma densa rede de textos e técnicas ao redor da qual a verdade da visão foi organizada e estruturada. (CRARY, 2004, p. 69).

Jonathan Crary promove uma leitura de alguns quadros produzidos no século XIX e que questionam a atenção focada que acabam por emergir. Dentre estes o que recebe maior

destaque é *Na Estufa* (*Dans la Serre*, 1879) – de Édouard Manet. Esta obra provocou, em seu período, uma recepção mista por parte da crítica pela falta de continuidade com a produção do artista. Crary analisa e compreende quais aspectos da pintura acabam por desafiar o olho humano ao percebê-la. Na pintura em questão, temos o retrato de uma mulher sentada em um banco em meio a uma estufa que, simultaneamente, é galanteada por um homem que se demonstra atento em sua proximidade. Crary declara que a obra atrai o olho por dois principais motivos: o primeiro seria pela composição do mesmo, a menina sentada ao banco destoa bruscamente do fundo verde, assim como sua expressão corporal não condiz com a situação que se encontra pois o flerte não é recíproco; seu rosto encara algo que esta fora dos limites do quadro, algo por trás do que está sendo representado em tela.



Figura 1 – Na Estufa, de Edouard Manet (1879)
Fonte: aumagic.blogspot.com.br

Crary relaciona a visão da persona retratada em obra com um instinto básico de qualquer ser humano, a curiosidade que guia os olhos da jovem mulher é a mesma que faz com que nós, como espectadores, foquemos nossa atenção naquilo que não conhecemos completamente porém almejamos compreender. O que ela está enxergando?

Nesse novo sistema de objetos, baseado na produção contínua do novo, a atenção, como ensinaram os pesquisadores, foi mantida e realçada pela introdução regular da novidade. (...) A atenção, como parte de um relato normalizador da subjetividade passa a existir apenas quando as experiências da singularidade e da identidade são sobrepujadas pela equivalência e troca universais. (CRARY, 2004, p. 86).

Descobrir o novo também é visto como principal combustível para se focar a atenção

em um objeto; o olho fazendo parte do universo contemplado e tornando-se testemunha daquilo que é registrado. O espectador atual estabelece relações novas com suas mídias visuais, a visão procura não só conhecer aquilo que enxerga, como também se reconhecer dentro.

Além das noções relacionadas com a fenomenologia, entra no escopo do trabalho uma reflexão sobre o dispositivo. Este, em uma interpretação filosófica, pode ser definido por um conjunto de poderes que são sempre atrelados a um determinado saber (AGAMBEN, 2011). Esta mesma relação ocorre no discurso cinematográfico como uma tendência contemporânea na produção fílmica, especialmente o gênero documentário.

Neste ensaio, Cezar Migliorin vem estudando o dispositivo como extensão corporal nos últimos anos. O autor acredita que uma experiência fenomenológica não se realiza exclusivamente através do recurso técnico mas sim da relação que se estabelece entre o dispositivo e seu operador. Percebe-se uma troca simultânea que não somente inclui o realizador dentro da obra, como também transforma o vídeo como um testemunho imagético. Migliorin denomina este processo de *eu-câmera* ou *realizador-câmera* em seu ensaio *Imagem-Experiência: 1949/2003, Jonas Mekas e Agnes Varda*.

Este realizador-câmera ou a esta câmera-experiência não é mais o que faz a imagem – não só – mas o que impetra um movimento às coisas o que intensifica um movimento do realizador. A câmera age, cria, não há dúvidas, mas o que é documentado/filmado é a experiência de tê-la junto ao corpo, de perceber o mundo com esta medição, de perceber o próprio sujeito que filma como um entreobjetos, que ora se aproxima de si reflexivamente, ora se distancia e entrega ao outro a fala. (MIGLIORIN, 2012, p. 323-324).

A auto-inclusão de quem realiza o projeto não tão somente é uma afirmação sobre sua autoria - ou uma técnica para expandir sua persona dentro do filme - como também trata-se de uma realização poética onde além de se enxergar no filme acaba por tornar-se ele. O que está sendo representado ali não é o documento, é um manifesto daquilo que compõe o seu entorno, uma desconstrução do concreto. Um conceito que se relaciona com o de “vídeo-roteiro”, apresentado por Dubois.

Essa inclusão estabelece novas relações e reações dos espectadores com o filme. A materialização do dispositivo/autor dentro do filme permite que quem o assista se perceba dentro do universo compartilhado. Esse processo de quebra da quarta parede promove, de forma direta, um questionamento dos limites da tela e do que há por trás dessa imagem. O

espectador não apenas contempla o que é apresentado como também descobre em conjunto com o realizador. Também se enxerga no processo de “realizador-experiência” um novo pertencimento da imagem dentro do filme. Os registros aqui apresentados remetem a um existencialismo que vai muito além da autoria, pois, como seu realizador se tornou o filme, não há uma forma de separar a imagem do seu “eu” – aquilo que é apresentado personifica a essência artística de quem a produziu, pois “a câmera-experiência, câmera-processo, não interrompe sua ação, não produz planos, mas processos e fluxos.” (MIGLIORIN, 2012, p. 324).

A relação final do espectador com o filme se estabelece através da proposta de inclusão no se fazer imagem. A reapropriação desses registros, incidentais ou não, é de escolha de quem o assiste. A atenção aplicada à tela varia entre permitir-se, ou não, a estes processos fílmicos. A câmera-experiência é um vínculo de proximidade entre autor, dispositivo e espectador. Porém seu existencialismo se sustenta naquele que se permitiu fazer parte.

No cinema, a imagem-experiência é uma busca, uma procura de um certo descontrole diante de situações conhecidas e roteiros traçados. A imagem experiência pode aparecer como imagem de si, imagem ligada a um dispositivo ou como um eu-câmera que pensa, escreve, estabelece relações, encontros e tensões com um determinado universo, com frequência íntimo. Esta imagem está centrada em quem faz parte da produção/aparecimento da imagem, cabendo ao espectador a possibilidade de compartilhar o aparecimento de uma experiência com a imagem, na imagem; ao espectador a possibilidade de experimentar a experiência do outro. (MIGLIORIN, 2012, p. 328).

3. Análises sobre *Benny's Video* e *Trash Humpers*

Neste capítulo será feita uma análise sobre duas cenas de cada um dos filmes. O primeiro a ser analisado será *Benny's Video* e em seguida *Trash Humpers*. Como observado na introdução, foram escolhidas cenas onde os efeitos do vídeo tiveram efetiva participação na diegese fílmica, no modo de ver da pesquisa. Esta participação ocorre de diversas maneiras, seja no próprio uso do dispositivo em cena como elemento narrativo, seja no conjunto de efeitos estéticos do vídeo sobre as imagens. Para a escolha, os filmes foram revistos com o olhar da investigação, a partir dos objetivos e questões da pesquisa.

3.1 O uso do vídeo em *Benny's Video*

Como observado na introdução, *Benny's Video* é um filme sobre o cotidiano de um jovem aficionado pelo registro videográfico da vida ordinária. A primeira cena a ser analisada

no longa de Michael Haneke é também chave para todo o restante da narrativa. Ao convidar uma menina para visitar sua casa, Benny decide assassiná-la com uma arma de pressão e, ao fazê-lo, registra tudo com sua câmera de vídeo. Ambos os personagens não se conheciam e acabaram por se conhecer em uma videolocadora.

Os aspectos que interessam, primeiramente, estão relacionados ao enquadramento. Durante toda a sequência do assassinato, o que se enxerga é o monitor VCR⁴ que Benny tem em seu quarto. A câmera conectada ao monitor está direcionada à lateral onde ocorre o assassinato e, apesar desta estar “acidentalmente” voltada ao ato, seu registro não se torna contemplativo ou distante da ação. Ao contrário, ele dá materialidade ao crime e alega sua existência.



Figura 2 – Sequência de planos da morte da personagem em *Benny's Video*

Fonte: imagens capturadas pelo autor.

Como podemos observar na Figura 2, o fato do monitor VCR estar enquadrado em um filme de película faz com que não somente uma metalinguagem seja estabelecida como também causa o estranhamento de sua textura em meio a uma imagem neutra e limpa. O peso da ação do personagem se torna ainda mais denso por dois motivos: o fato do VHS ser um recurso técnico ao qual, no contexto do filme, serve exclusivamente para registros pessoais e *hobby* e sua morte estar sendo televisionada como um filme de ficção. Estes elementos revestem de banalidade e cotidianidade a morte da jovem. A granulação do dispositivo faz com que este momento se torne menos asséptico. Existe um contraponto entre a imagem da película e a imagem do vídeo que se estabelece em termos de dissociar o universo diegético da narrativa de uma experiência particular do personagem.

Em *Benny's Video* não só há uma materialização do dispositivo (DUBOIS, 2004) dentro do filme como também existe uma constante tematização do vídeo em sua narrativa. A câmera VHS é apresentada como recurso técnico do personagem mas são suas implicações fílmicas e registro visuais que concretizam, além do ato do crime em si, uma suposta variante

⁴ Um tipo de monitor exclusivo para ligação com o aparelho de videocassete, diferente de uma televisão.

na personalidade do protagonista. Enquanto o que nos é mostrado no monitor trata da lateral de seu quarto, de uma forma onde o que está sendo enquadrado possa ser eventualmente um crime ou não, a ambiência composta e apresentada fora de quadro reafirma a brutalidade acometida pela cena através dos gritos da vítima. A câmera VHS pode não estar apresentando suas verdades de forma integral, afinal seu registro é fruto da mente do jovem protagonista, mas a película que filma este monitor – assim como a sonorização deste espaço – serve como uma constante consolidação do que é real. O VHS credita sua imagem com uma ideia de performance autobiográfica, a película age como expositor imparcial do que é “verdade” dentro da cena. O vídeo se apresenta como metacinema.

A ideia de apresentar um registro através de outro registro já é percorrida por Dubois. O autor afirma que toda imagem, quando apresentada por outra imagem, deixa de ser exclusivamente produto fruto da relação entre seu autor e dispositivo, interpelando-se a questões de pertencimento a um outro corpo que não possa ser influenciado por nós.

Não é mais o corpo estável e unitário, soberano e pensante que ordena e ancora os deslocamentos do ponto de vista; é um “outro corpo”, estilizado, multiplicado, em permanente reviravolta; um corpo encanto, liberto, aéreo, atravessado por forças. Não é mais o olho individual do Mestre, colado ao chão e à câmera, que pensa, instala e controla fisicamente seu quadro. É um olho-máquina, autônomo, solto, que se separa do corpo e despoja de todo controle espacial; um olho que vai mais rápido que o pensamento e faz do corpo do espectador um lugar perdido, enredado no sofrimento e no prazer: sofrimento de não poder seguir, não poder ver tudo, de ser despojado, e prazer de aceder a um universo quase supra-humano, feito de velocidades e de movimentos inéditos, onde tudo parece ainda virgem. (DUBOIS, 2004, p. 189).

O que é apresentado nesta cena de *Benny's Video*, além de uma imagem reapropriada pelo dispositivo em si, é uma alegoria para com o que essa estética do ruído está se associando. O crime, mais do que nunca, está longe do nosso alcance. O conceito de espectador se torna mais sólido do que antes e toda a ideia de cumplicidade é atrelada à performance que Benny apresenta diante da câmera. Este espectador, portanto, é convocado pela imagem a se fazer presente de forma “corporal”. Ao retomar a ideia de um coabitar entre atenção e dispersão presente no espectador moderno, à guisa de Jonathan Crary (2004), observamos que o compartilhamento de suportes entre cinema e vídeo no filme, e o caráter subjetivo do primeiro, faz com que o personagem conduza sua ação justamente a partir de uma atenção dispersa em relação à imagem. A atenção de Benny acaba por se localizar no contexto apresentado pelo vídeo, pois sua realidade é distante da realidade de quem o assiste, provocando curiosidade ao seu ponto de vista atento e ao mesmo tempo disperso em relação

ao mundo que o cerca.

É através dessa atenção atribuída – ao outro-corpo presente em cena – que o espectador se percebe como *Ser* e como existência dentro do universo apresentado em narrativa. Seu interesse funciona como incentivo para acompanhar o crime retratado em tela. Porém, é através do recorte promovido pela inserção do VHS, dentro do filme, que se percebe o dispositivo como janela para uma outra realidade. O filme declara que a câmera trata-se exclusivamente do retrato do universo de Benny, e não está atrelada a realidade que o cerca. Merleau-Ponty discorre sobre estes processos fenomenológicos e percepções de outras realidades, comparando-os com espelhos que se estabelecem entre obras e espectadores, afirmando que essas percepções são únicas e mudam conforme a quem seja sujeito. O filósofo esclarece que estes “espelhos” tratam-se de caminhos expostos através da relação direta entre o homem e a obra, não atrelando-se exclusivamente ao papel do autor neste processo. O espectador não se sente um assassino como Benny, mas é posto como hóspede da realidade que está sendo apresentada.

Se o reflexo se parece com a própria coisa, é que age mais ou menos sobre os olhos como o faria uma coisa. Ele engana o olho, gera uma percepção sem objeto, mas que não afeta a nossa idéia do mundo. No mundo, há a própria coisa, e fora dela há esta outra coisa, que é o raio de luz refletido, e que tem com a primeira uma correspondência regulada, dois indivíduos, portanto, ligados de fora pela causalidade (MERLEAU-PONTY, 1989, p. 284).

A segunda cena a ser analisada dentro do filme de Michael Haneke consiste nos registros que Benny faz, com sua câmera VHS, após o crime cometido, na sequência da cena descrita acima. O primeiro plano da sequência mostra o protagonista se exibindo nu em frente a um espelho. A câmera encontra-se em suas mãos e Benny se apresenta não mais como personagem. Ele assume o controle e agora sua presença é com o intuito de autor e responsável pelas imagens. Se na primeira cena analisada percebemos uma discrepância entre o universo fílmico e o do personagem, desta vez presenciamos o protagonista assumindo o controle do filme e exprimindo em tela a relação direta de seu corpo com a câmera VHS. A “verdade” trazida pela imagem é a sua realidade e a visão de universo presente no registro é exclusivamente sua. O que se enxerga é a extensão do seu *Ser* e suas implicações “autorais” no registro videográfico.

Essa relação entre corpo e câmera é um dos processos fenomenológicos contextualizados por C  zar Migliorin, conceito apresentado sob o nome de *eu-c  mera* e que

consiste na auto-afirmação – do autor das imagens – como parte do filme, através de sua inclusão corporal e presença física em frente à câmera. Apesar de exposto inicialmente como um personagem, nada impede que a relação de Benny e sua câmera se aproxime ao autoral. O cunho discursivo do personagem não é atrelado ao intuito de se filmar constâncias, mas sim ao ato de segurar a câmera e se perceber através dela, pois “a câmera não é uma forma de intervenção e ação sobre o mundo apenas, ela é a própria forma de estar no mundo: esteja a câmera ligada ou não.” (MIGLIORIN, 2012, p. 328).



Figura 3 – Sequência de planos do protagonista com a câmera em *Benny's Video*

Fonte: imagens capturadas pelo autor.

Em seguida temos Benny ostentando o corpo de sua vítima. O registro deste momento vai além da exibição deste corpo como um “prêmio” e desempenha, no filme, uma costura estético-narrativa complexa. O jovem arruma o que está no chão de seu quarto, ajeita o vestido de sua vítima – com uma atenção semelhante a de um diretor compondo sua cena – e vira o corpo desta para cima, apresentando o rosto da menina assassinada. Enquanto uma de suas mãos segura a câmera, a outra se apresenta no plano lidando com o corpo. Benny ainda se reafirma como parte do processo ao fazer questão que seu corpo apareça no registro. Um close é aplicado ao rosto mórbido quase que com vaidade pueril. O adolescente se utiliza do dispositivo para registrar sua mais nova criação e se demonstra orgulhoso desta. O close dado pelo personagem reafirma mais uma vez questões explícitas nas reflexões de Jonathan Crary, pois a mobilidade da câmera é tanta que este se torna uma fonte de imagens inconstantes onde a nossa atenção deve ser reapropriada e focalizada. Assim sendo, o ato de localizar e aproximar o rosto de vítima justifica o que deve ser enxergado. A estética do VHS e a mobilidade do dispositivo mais uma vez difundem os limites sobre o que está sendo apresentado: trata-se apenas de registro pessoal ou uma imagem feita com intuito cinematográfico? O fato de a câmera, leve, apresentar-se em movimento constante transmite à imagem um certo “impressionismo” distante da assepsia da imagem cinematográfica. Se observarmos os movimentos modernistas na arte, caracterizados pela distância da perspectiva justamente pelo problema da atenção levantado por Crary (2004), podemos observar que a imagem com ruídos e desfoques ocasionados pelo movimento da câmera de Benny, conferem

à narrativa esta impressão da dispersão.

O plano seguinte emerge mais uma vez essa questão. Agora temos o protagonista em frente a um aparelho de videocassete rebobinando todas as imagens que acabara de gravar. Os registros não foram exclusivamente feitos para imortalizar a ação, mas sim para serem assistidos após isso, como um filme. As imagens sendo exibidas de trás para frente em sua forma bruta reafirmam o VHS como dispositivo dentro do longa-metragem. Sua materialidade é associada diretamente ao que está sendo assistido pelo garoto na televisão, pois, sabe-se que o ato de rebobinar é recurso exclusivo do vídeo. Mais uma vez as diferenças entre as imagens apresentadas em um mesmo plano – o bruto do VHS e seu ruído estético para com a imagem clara e nítida da película - serve para distinguir o universo do espectador do universo de Benny.

3.2 O VHS como dispositivo em *Trash Humpers*

Nessa sequência do trabalho é dado início à análise de *Trash Humpers*, filme que retrata rotina de uma gangue violenta nos subúrbios norte-americanos e suas inúmeras práticas criminosas. Todo o registro é feito através de uma câmera VHS, inserida de forma diegética na narrativa, caracterizando o filme como mais um título do sub-gênero *found footage*.

A primeira cena a ser analisada é uma sequência onde os protagonistas do filme conversam com uma das personalidades que conheceram enquanto cometiam seus crimes (figura 04). Trata-se de um amigo que narra de forma natural incidentes ocorridos em sua vida. A sequência se destaca por dois aspectos: o primeiro deles é o fato de o diálogo ocorrer em uma sala pertencente a tradicional classe média norte-americana dos anos 2000, com objetos como computadores e televisores desta época, provocando uma percepção diferente sobre o uso do VHS dentro do filme, devido este tratar-se de um dispositivo popular nos anos 90. O recurso técnico não é cabível de forma natural no discurso atrelado ao filme, pois já existem meios mais avançados e acessíveis de se gerar imagens – como o registro digital. A escolha do VHS é tida como um capricho e uma necessidade estética quando incorporado a história. É necessário que as particularidades técnicas deste recurso se façam presentes dentro do filme, para que este se constitua da forma planejada.



Figura 4 – Plano onde diálogo acontece em *Trash Humpers*
 Fonte: imagens capturadas pelo autor.

O segundo aspecto destacado dentro da *mise-en-scène* surge através da corporeidade do dispositivo VHS dentro do filme. É impossível não perceber que os registros das imagens são compostos de forma intuitiva, enquanto Korine – que interpreta o homem por trás da câmera – se relaciona diretamente com a objetiva. A presença física do VHS é constantemente invocada através de sua instabilidade em cena e, dentro disso, é inevitável que pequenas nuances de movimento sejam captadas e se tornem claras em meio as histórias narradas, apesar do cuidado partido de Korine em estabilizar os movimentos de câmera.

No longa-metragem de Harmony não temos o VHS como uma possibilidade de retrato de um universo diferente do representado no filme, como um uso recorrente da imagem videográfica. O dispositivo está inserido no universo em questão. Não há caminhos, expressos na imagem videográfica, que nos levem a outros espaços que não sejam os retratados em tela. Dubois acredita que a imposição de presença física é um processo natural ao tornar um objeto em dispositivo, pois este deixa de se exprimir como artifício para se comprovar como “estado-de-pensamento”. Aquilo que é gravado não tão somente foi gerado pela câmera como também é a própria presença da câmera. Trata-se do “vídeo como estado-imagem, como forma que pensa (e que pensa não tanto o mundo quanto as imagens do mundo e os dispositivos que a acompanham)” (DUBOIS, 2004, p. 100).

O fato da câmera ser o único meio de ligação direta entre os personagens e espectadores – lembrando que esta surge através da relação entre o autor e sua câmera – faz com que seja percebida uma constante influência da câmera-corpo na modalidade da atenção

do espectador (CRARY, 2004). Em *Trash Humpers* destaca-se a interação de seus personagens com espaços que estão fora de quadro. Na cena analisada percebemos que a história é contada diretamente para um personagem sentado à lateral da tela. A câmera não está interessada em apresentar no primeiro momento este sujeito, acarretando diretamente na possibilidade de nossa atenção ser apropriada ao que existe por detrás desse universo naquele instante. Não existe passividade no uso da câmera, tornando-a autor e personagem (MIGLIORIN, 2006) e acarretando em implicações diretas nos espaços físicos ao seu redor. Apesar da presença corporal e intelectual do autor agindo com o dispositivo, não está em seu controle como será a imagem gerada por seu recurso técnico.

O artista/diretor constrói algo que dispara um movimento não presente ou pré-existente no mundo, isto é um dispositivo. É este novo movimento que irá produzir um acontecimento não dominado pelo artista. Sua produção, neste sentido, transita entre um extremo domínio - do dispositivo - e uma larga falta de controle - dos efeitos e eventuais acontecimentos. (MIGLIORIN, 2006, p. 01)

A imagem não existe para a câmera, ela é a câmera. Nenhuma iniciativa e influência corporal do ser humano pode evitar que esse processo gere características próprias ao que está sendo captado.

A segunda cena a ser proposta como estudo neste trabalho é a sequência onde os protagonistas expõem um assassinato (Figura 05). Trata-se de um plano sequência onde a câmera é deslocada entre uma garagem e cozinha, mostrando a interação de seus companheiros criminais com o corpo da vítima em questão. Mais uma vez é percebida a materialidade da câmera através da instabilidade de seus movimentos. O personagem de Harmony Korine troca o VHS de mãos tornando vulnerável e sensível sua manipulação. Este processo, quando somado as intervenções técnicas que a fita de vídeo provoca – desde *glitches*⁵ até mesmo falhas e distorções da imagem – demonstra uma possível justificativa na escolha de se fazer o filme com tal câmera: aquilo que gera é acompanhada de exclusividade. Antes de adentrar a cozinha, o personagem que está com a câmera em mãos decide ligar uma luz lateral para iluminar melhor o ambiente, explicitando uma necessidade de se trabalhar e compor a imagem simultaneamente à interação entre autor e câmera.

⁵ Glitch é o nome dado às falhas técnicas constantes em câmeras de vídeo. Seu surgimento, na origem, não é provocado por interferência autoral, mas sim de forma espontânea. Geralmente, quando apresentado, é incorporado como estética.



Figura 5 – Sequência de planos onde há registro do assassinato em *Trash Humpers*

Fonte: imagens capturadas pelo autor.

A tendência de se construir e influenciar a cena surge também de uma necessidade de que toda imagem gerada em seu universo deve ser verossímil e retrato de algo existente em seu espírito, ligando-se diretamente a uma forma de se pensar. Merleau-Ponty reflete sobre essa postura e afirma que é um processo necessário, para todo *Ser*, quando este se aflora como autor e gerador de um conceito visual.

Um pintor não pode consentir em que a nossa abertura ao mundo seja ilusória ou indireta, em que o que vemos não seja o próprio mundo, em que o espírito só tem que se avir com os seus pensamentos ou com outro espírito. Ele aceita, com todas as suas dificuldades, o mito das janelas da alma: cumpre que aquilo que é sem lugar esteja adstrito a um corpo; além disso, que seja por ele iniciado a todos os outros e à natureza. (MERLEAU-PONTY, 1989, p. 298).

Após adentrar o espaço da cozinha, cômodo onde de fato está depositada a vítima, o personagem decide posicionar seu VHS de forma cuidadosa em um balcão disponível. Depois de fazê-lo, decide se incluir em frente a imagem e declarar-se como personagem para a câmera, fazendo do ato de distanciar seu corpo uma variação nas relações entre homem e dispositivo. O distanciamento físico não torna menor ou menos genuína sua performance como *eu-câmera*, conceito assimilado por Cézar Migliorin e que condiz na auto-afirmação de seu autor dentro do processo de gerar filme através do emprego de dispositivos. Este processo não se torna disperso pois a inclusão do personagem e se dá diretamente através de sua relação com a câmera e a forma que ele a insere no contexto, não sendo atribuída exclusivamente a um contato físico entre os dois, mas sim uma capacidade de se perceber o espaço retratado e compô-lo através de suas escolhas de captação.

Um filme onde realizador e câmera inventam formas de apreensão da realidade que mantém em suspenso qualquer rigidez imaginável dos discursos e das coisas para fazer o sentido transitar entre o que se filma – a paisagem que passa – e esse realizador-câmera. Uma poética que não se instala nem na câmera [objetiva], nem

na estrada e nem na mão. (MIGLIORIN, 2012, p – 323)

Quando posicionado em frente ao balcão, a primeira preocupação do personagem é sobre a forma como está se apresentando diante da câmera. Ele questiona como estão seus cabelos e os arruma, deliberando que, mais uma vez, o uso do dispositivo nestes filmes está associado a uma necessidade de auto-afirmação, e vaidade no retrato narcisista de sua realidade. Os autores das imagens percebem no ato de filmar uma chance de retrato e transmissão de seu estado de espírito e modo de pensar, sejam eles reais ou não.

4. Considerações finais

São perceptíveis inúmeras semelhanças e diferenças entre as obras de Michael Haneke e Harmony Korine. Ambos possuem clareza ao promover processos fenomenológicos, porém se utilizam de caminhos diferentes para alcançar tais ocorridos empíricos. O primeiro ponto em comum, e de extrema clareza em ambos os filmes, trata da utilização de uma câmera VHS para registro parcial (*Benny's Video*) ou integral (*Trash Humpers*) dos acontecimentos. É mútua a compreensão de que estes evocam a existência de outra realidade e, através de seu uso, transportam e adaptam sua *mise-en-scène* para outras percepções.

Enquanto em *Benny's Video* a câmera como dispositivo remete a uma versão intimista dos fatos, em *Trash Humpers* temos outra versão deste processo. No primeiro caso, o uso é feito através das mãos do protagonista. Temos a constância de sua percepção de mundo ser registrada pela câmera de forma que o que está sendo exibido não cabe à nossa realidade. No filme de Korine não há representatividade de outras realidades em tela, mas sim uma apropriação do nosso mundo na visão distorcida dos protagonistas. Um dos motivos deste efeito ser provocado pode ser associado ao fato de que, em *Benny's Video*, a câmera é apresentada tanto como recurso cenográfico – para compor a personalidade de Benny – quanto processo fenomenológico – a câmera aplicada como narrativa e autoria nas mãos do personagem, trazendo ao espectador uma total compreensão sobre o que circunda este garoto. *Trash Humpers* não permite uma transição entre a realidade do espectador e a realidade dos protagonistas. Trata-se de um filme onde as imagens mostradas são processos de pensamentos ininterruptos, ainda que representando outras práticas, incluindo diretamente quem assiste ao modo de vivência dos personagens. Em *Benny's Video* somos convidados a observar um fluxo

autoral, já em *Trash Humpers* acabamos por vivê-lo.

Leva-se em conta também a ideia atrelada à performance dos autores destes processos imagéticos: Benny nos é apresentado constantemente de forma completa à câmera de Haneke e seus registros pessoais apenas complementam sua persona. Harmony Korine – ao interpretar o câmera de *Trash Humpers* – permite-se poucas vezes estar em frente a ela. A iniciativa de se incluir na imagem comprova que o autor não faz do filme apenas uma performance de espírito, mas também uma incursão “física”. Através da autoinclusão, promove novas percepções fenomenológicas. Se Haneke utiliza o vídeo para complementar o personagem, Korine utiliza o personagem para complementar o vídeo. Dubois afirma, através de trechos de entrevistas de Godard, que performance é uma constante ao se fazer cinema com o vídeo. Devido o recurso técnico ser acessível e adaptável, seus autores acabam por estabelecer uma percepção menos contida sobre a utilização deste e se permitem um processo de constante experimentação na aplicação da linguagem do vídeo como cinema.

Utilizar o vídeo como alguém de cinema, e utilizar o cinema como alguém de televisão, é fazer uma televisão que ainda não existe, e um cinema que não existe mais; (...) A vantagem [do vídeo], porém, é que a imagem que se faz, nós a vemos antes de fazê-la; e decidimos ou não se vamos reivindicá-las (DUBOIS, 2004 - p. 298).

Leva-se em conta também que suas produções foram concebidas em décadas diferentes, o que implica numa forma de perceber as câmeras de forma diferente. No filme de 1992, Haneke emprega o recurso em um cotidiano “normal”. Dessa forma não há grandes euforias no uso do recurso e na forma que ele se afirma nos espaços físicos. Seu uso é banal, mesmo que registrando ocorridos criminosos. A tecnologia do vídeo caseiro é dominante no universo audiovisual em sua faceta videográfica. Já *Trash Humpers* não se permite inserir o VHS como algo corriqueiro, mas sim a partir de predicados estéticos específicos em relação ao seu tempo. Korine se utiliza dessa característica para transportar a vivência de seus personagens. A câmera registra a gangue pois assim fora planejado. Sua utilização é muito mais um controle estético e sua presença no filme é uma oportunidade de se exaltar um desconforto pelo “estranho” das cores e das formas das imagens em baixa resolução, servindo como analogia ao estilo de vida de seus donos.

As relações de “eu-câmera” e “corpo-dispositivo” também são fundamentais para o

resultado empírico encontrado nos filmes e, apesar de se exprimirem pelo mesmo princípio, não acontecem da mesma forma. Em *Benny's Video* o que existe é um manuseio calculista e premeditado do que será gravado não se atrelando exclusivamente ao fato de ser uma ficção, mas porque é esta a postura que condiz com a psicanálise do personagem. *Trash Humpers* possui uma dinâmica muito mais abrangente, o que resulta num modo espontâneo de se gerar as imagens. A *mise-en-scène* do filme de Haneke é solidificada em uma atmosfera sóbria e fria, as composições do quadro são percebidas como pensadas previamente. Até mesmo o modo como o ruído do VHS é incluso em meio a imagem limpa da película pode ser percebido como premeditado e, justamente por isso, o contraste entre as imagens provoca uma estranheza única. O séptico jogado em meio ao asséptico.

Korine não caminha por um modo sóbrio de conceber o filme. O fluxo de suas imagens surge conforme seus personagens interagem com o cenário. Elementos como a iluminação, enquadramentos e sonorização dos espaços geográficos – ocupados pelos protagonistas – constantemente se modificam e o que era interessante até certo momento deixa de ser, conforme seu instinto como autor transmuta. O dispositivo existe dentro do filme de forma totalmente atrelada à essência de espírito daqueles que promovem seu uso. A forma que essas imagens surgem flertam com o *video-roteiro* (DUBOIS, 2004) idealizado por Godard, onde o desenrolar da interação entre registro cotidiano e espontâneo, quando reapropriadas dentro de um filme, resultam em um novo contexto.

Percebe-se que ambos os filmes só existem como exercício fenomenológico graças a aplicação de seu dispositivo à narrativa. Os universos retratados pelos diretores são percebidos de tal forma devido o emprego de seus recursos técnicos. Não há como separar as câmeras VHS dos fluxos de pensamentos retratados em tela, o dispositivo atinge um patamar onde o espírito e essência de seus autores, sejam estes reais ou não, consolidam-se como forma física e peça-chave para o desenrolar de suas tramas. O vídeo se torna o filme e, mais do que isso, encontra em sua flexibilidade uma forma de se questionar e refazer os limites do cinema.

6. Referências

AGAMBEN, Giorgio. **O que é o dispositivo?** In: O que é o contemporâneo? E outros ensaios. Chapecó/SC: Argos, 2009.

CRARY, Jonathan. A visão que se desprende: Manet e o observador atento ao fim do século XIX. In: CHARNEY, Leo; SCHWARZ, Vanessa. **O Cinema e a Invenção da Vida Moderna**. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

DUBOIS, Philippe. **Cinema, vídeo, Godard**. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

MERLEAU-PONTY, Maurice. **Fenomenologia da percepção**. São Paulo, Martins Fontes, 1996.

MERLEAU-PONTY, Maurice. **O olho e o espírito**. São Paulo: Abril Cultural, 1989.

MIGLIORIN, Cezar. Imagem-experiência: 1949/2003, Jonas Mekas e Agnes Varda. In: CORRÊA, Luciana. et al. **Estudos de cinema e audiovisual Socine**. São Paulo: Socine, 2006.

MIGLIORIN, Cezar. O dispositivo como estratégia narrativa. In: LEMOS, André; BERGER, Christa; BARBOSA, Marialva. **Narrativas Midiáticas Contemporâneas – Livro da COMPÓS XIV / 2005**. Porto Alegre: Sulina, 2006.

Referências Fílmicas

Benny's Video (Michael Haneke, Áustria, 1992), 105 minutos, cor.

Trash Humpers (Harmony Korine, Estados Unidos, 2009), 78 minutos, cor.