



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

ANDERSON LUIZ EBERTS TRINDADE

**OBSERVADOR E FORMATO DE TELA: UM OLHAR SOBRE TRÊS FILMES DO
VERTICAL FILM FESTIVAL**

Pelotas/RS

2018

ANDERSON LUIZ EBERTS TRINDADE

**OBSERVADOR E FORMATO DE TELA: UM OLHAR SOBRE TRÊS FILMES DO
VERTICAL FILM FESTIVAL**

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. Guilherme Carvalho da Rosa

Pelotas

2018

ANDERSON LUIZ EBERTS TRINDADE

**OBSERVADOR E FORMATO DE TELA: UM OLHAR SOBRE TRÊS FILMES DO
VERTICAL FILM FESTIVAL**

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.

Banca Examinadora:

Prof. Guilherme Carvalho da Rosa (orientador)

Prof. Roberto Cotta

Prof. Michael Abrantes Kerr

RESUMO:

O trabalho tem como objeto a realização audiovisual voltada para dispositivos móveis em formatos verticais de tela. Tal fenômeno é recorrente na disseminação de produtos audiovisuais produzidos e consumidos através de dispositivos móveis, especialmente smartphones. Como recorte, a pesquisa dedica-se a observar a produção fílmica de três obras presentes no festival australiano Vertical Film Festival (VFF). O que interessa à investigação é a observação de questões singulares estabelecidas pelo formato de tela, geralmente definido em 9:16, do ponto de vista da percepção, partindo de Jonathan Crary (2012) e também de sua operação em uma concepção de “cinema expandido”, de Philippe Alain-Michaud (2016).

Palavras-chave: formato de tela, audiovisual mobile, 9:16, percepção, cinema expandido

ABSTRACT: The work has as object of study the audiovisual realization directed to mobile devices in vertical screen formats. Such phenomenon is recurrent in the dissemination of products produced and consumed through mobile devices, mainly in smartphones. As a cut, the research is devoted to observing three films production of Australian Vertical Film Festival (VFF). What matters to research is the observation of singularities established by the screen format, generally defined in 9:16 from the point of view of perception, starting from Jonathan Crary (2012) and also from his operation in Philippe Alain-Michaud's (2016) "expanded cinema".

Keywords: screen format, audiovisual mobile, 9:16, perception, expanded cinema

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Ilustração da edição de 1724 de Dióptrica, de Descartes.	p. 14
Figura 2 - Ilustração dos Taumatrópios	p.16
Figura 3 - Estereoscópio Lenticular de David Brewster, 1849	p. 17
Figura 4 – Frames de três momentos de Impact	p. 19
Figura 5 – Frames de dois momentos de Impact	p. 21
Figura 6 – Frames de dois momentos de Lost Postcards	p. 22
Figura 7 – Frames de dois momentos de Lost Postcards	p. 23
Figura 8 – Frames de três momentos de Along the Lines	p. 25

SUMÁRIO

1. Introdução	p. 7
2. Cinema expandido e sujeito observador	p. 11
3. Análise dos Filmes	p. 18
3.1 Impact	p. 18
3.2 Lost Postcards	p. 21
3.3 Along the Lines	p. 24
4. Considerações Finais	p. 26
5. Referências Bibliográficas	p. 28

1. INTRODUÇÃO

O presente trabalho tem como objeto de estudo a realização audiovisual com foco em dispositivos móveis que apresentam formatos verticais de tela. Tal fenômeno é observado principalmente na produção e disseminação de produtos voltados para o consumo em *smartphones*. A investigação se propõe a observar questões singulares estabelecidas pelo formato de tela, geralmente em 9:16, do ponto de vista da percepção, partindo de Crary (2012) e também da concepção de “cinema expandido” proposto por Michaud (2014). Tais questões revelam-se, no caminho adotado nesta proposta, no que se entende por “estilo” como uma espécie de “textura das imagens e dos sons do filme” (2013, p. 17), partindo da aceção de David Bordwell.

Por formato compreende-se, neste trabalho, as proporções que a tela de exibição possui e, especialmente, o tamanho físico da projeção nessa tela. Cada formato utilizado no cinema e audiovisual implica em questões técnicas distintas, conseqüentemente interferindo na experiência do filme. Através da reflexão sobre a ânsia do audiovisual de procurar novas formas de experiência e uma visível inquietude e não passividade diante do dispositivo clássico da sala de cinema, podemos observar os primórdios do que é visto hoje. Sobre o cinema experimental, afirma Michaud:

Este não desaparece durante o tempo de sua manifestação, como um suporte inconsistente e sem espessura, mas, ao contrário, revela-se no momento da projeção. Filmes colagem, *scratch* films, *flickers* e instalações, todos afirmam a realidade plástica do meio fílmico, ao mesmo tempo que relativizam as relações que o filme mantém com a fotografia: esta não é, de modo algum, a condição de experiência cinematográfica, mas uma simples aplicação dela – seu material, ou sua força.” (MICHAUD. 2014, p.33).

Deve-se observar a importância de uma análise em decorrência da inclusão de hábitos de consumo audiovisual por dispositivos móveis. Com a globalização e a democratização do acesso à internet e novos aparelhos tecnológicos, a produção audiovisual alcançou um patamar nunca antes visto na história. E através desse movimento, nascem novas concepções imagéticas e possibilidades de relação entre imagem e corpo. Se, em certo momento do cinema, com a portabilidade das câmeras, já houve uma quebra de paradigmas, presencia-se agora um aparelho que possibilita uma captação em relativa alta qualidade de áudio e vídeo e que é cotidianamente

carregado junto ao corpo dos sujeitos e utilizado na absoluta maioria do tempo. Essa rápida transformação da produção e do consumo do audiovisual configura um novo tipo de relação entre o sujeito e a imagem. Dessa forma, uma reflexão sobre a reorganização do observador se justifica como pensamento indispensável principalmente para o campo do audiovisual.

De acordo com uma pesquisa feita em 2015 pela analista Mary Meeker, 29% do consumo de vídeos online ocorria no formato vertical (PENNA, 2016, online)¹. Outra pesquisa, feita pela divisão inglesa de consultoria Deloitte revelou que 68% das pessoas usam o celular enquanto jantam e 81% enquanto assistem TV². Torna-se visível a presença dos *smartphones* na vida da população e estes aparelhos, geralmente, são utilizados pelas pessoas em sua posição vertical por questões ergonômicas e interação com as interfaces feitas para telas sensíveis ao toque. A produção de conteúdos audiovisuais nesse universo, geralmente utilizados para inserção midiática e veiculação em redes sociais dentro de uma lógica de rolagem da linha do tempo, em uma observação empírica, desenvolve uma “responsividade” a esse uso em dispositivos móveis. Tal adaptação é manifesta dentro do formato 9:16 que corresponde a uma rotação do quadro usualmente utilizado para produção de conteúdo audiovisual em TV Digital. Com isso, observa-se o surgimento de conteúdo produzido em formato vertical, seja pelos próprios usuários ou por agentes do mercado audiovisual. Assim, tanto o consumo como a produção de vídeos verticais nesses aparelhos acabam se tornando uma questão de corpo presente do sujeito.

Dados revelam que mais de 300 milhões de usuários usam diariamente a função *Stories* da rede social Instagram, função que permite compartilhamento de fotos ou vídeos na vertical. Outros dados da rede social mostram que usuários dedicam mais de 80% do tempo assistindo a vídeos, em vez de fotos³. Porém, grande parte das ferramentas de distribuição audiovisual criadas até então visavam um compartilhamento de vídeos vertical com pouca duração, com materiais gravados diretamente da câmera do celular e com a permanência da publicação limitada, normalmente 24 horas. Dessa forma é observável um enquadramento de conteúdo momentâneo e de rápida visualização. Entretanto, no dia 20 de junho de 2018, mesmo dia que anunciava a marca de 1 bilhão de usuários ativos, a rede social Instagram criou a ferramenta

¹ Disponível em: <https://revistamoviment.net/filmes-verticais-sao-possiveis-f9ad4e2ea8b4>. Acesso em 26/09/2018.

² Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/ilustrissima/2017/09/1918734-com-boom-no-uso-do-celularvideo-na-vertical-muda-paradigma-de-filmagem.shtml>. Acesso em 28/09/2018

³ Disponível em: <https://www.monkeybusiness.com.br/blog/igtv-e-o-novo-paradigma-do-video-verticalfunciona-para-sua-Marca>. Acesso em 26/09/2018

*IGTV*⁴. Como o nome sugere a ferramenta traz como ideia uma forma de visualizar “canais” pelo celular em franca diferença aos modelos já existentes por considerar o uso vertical e uma noção de fluxo midiático com maior velocidade. Com permissão de vídeos de até uma hora, a rede procura abrigar um nicho do audiovisual que ainda não estava completamente focado em vídeos verticais, uma possibilidade de produção com maior qualidade e ideias de diferentes “canais” em que o usuário pode seguir. Assim, pela primeira vez, é consolidada uma ferramenta voltada principalmente para realizações audiovisual em formatos verticais com longa duração e qualidade profissional, na maioria dos casos.

Em resposta a essa crescente popularização do formato 9x16, em 2014 foi criado o Vertical Film Festival (VFF), no qual apenas filmes produzidos originalmente no formato vertical são aceitos. O evento australiano que, em sua primeira edição ocorreu na igreja de Saint Hilda em Katoomba no dia 17 de outubro de 2014, repetiu-se com periodicidade bienal e com exposições em locais que apresentavam possibilidades de projeções verticais. O Festival aceita produções criadas em *live action* seja por câmeras profissionais, dispositivos móveis, ou também animações, desde que a proporção de quadro vertical seja maior que o horizontal e que apresentem duração máxima de três minutos. O festival tem como objetivo declarado o incentivo à exploração do potencial estético que o formato vertical oferece aos cineastas, independente do gênero ou assunto do filme.

Dentro do trabalho cabem questões ao objeto de pesquisa. A primeira delas refere-se a quais questões que o formato vertical impõe à percepção no audiovisual. Como já percebido, ao se tratar de novos formatos audiovisuais, uma série de questões práticas se tornam evidentes e novas dificuldades aparecem, desde o aparato tecnológico até a própria concepção da imagem. Uma outra questão é relacionada à configuração do dispositivo de produção e percepção da imagem vertical. Nesse âmbito, como que o formato 9x16 impacta na produção audiovisual e principalmente na percepção do sujeito que a observa. O próprio dispositivo exibidor, como premissa, permeia as sensações e se relaciona com o corpo de quem consome o audiovisual. Este dispositivo passa por questões objetivas relacionada sua ergonomia, peso, tamanho e tecnologia e também inclui questões relacionadas com o espaço onde se assiste determinado produto.

Para responder essas questões o atual trabalho se propõe à analisar filmes produzidos em formato vertical para o festival *VFF*, os quais serão analisados como obras fílmicas

⁴ Disponível em: <https://postgrain.com/blog/igtv-plataforma-videos-instagram/>. Acesso em 29/09/2018

considerando questões manifestas no estilo dos filmes que podem se revelar na influência dos formatos em enquadramentos e movimento até a percepção e absorção do conteúdo levando em conta a proposta do dispositivo colocada ao observador.

Como caminho para a pesquisa será proposto as seguintes etapas: Utilizar o festival de filmes verticais como parâmetro para análises de obras audiovisuais com o formato proposto, em seguida será feita uma visualização dos filmes que participaram da seleção de 2016 do festival, a partir disso será selecionado uma amostra de filmes que apresentem um expressivo valor em termos de estilo, de cargo dessa seleção inicial será realizada uma descrição dos filmes escolhidos e logo após uma análise dos mesmos.

Essa análise será feita levando em consideração a obra *Técnicas do observador: visão e modernidade no século XIX* na qual o autor analisa como os modernos modos de conceber a visão foram construídos ao longo da história e quais processos foram responsáveis por chegar a esse resultado. Como método de análise, Crary propõe uma série de saberes oriundos da história da arte além de relacionar a importância alguns dispositivos ópticos com os exames de persistência e disparidade. Além de Crary, utilizaremos também as ideias de Philippe-Alain Michaud, no livro *Filme: por uma teoria expandida do cinema* que traz uma perspectiva sobre a imagem em movimento analisada considerando seu suporte de projeção como fator de expansão como algo incluso no dispositivo. A obra oferece uma contribuição para o pensamento sobre o cinema, relacionando, sobretudo, as práticas do “cinema expandido”. O autor considera uma perspectiva em que a imagem é analisada de forma independente de suas relações técnicas, em casos que essas imagens fogem de seu palco tradicional e encontram outros territórios, o que propicia novas relações e experiências cinematográficas.

A presente pesquisa terá sua estrutura dividida em duas partes. Na primeira parte será feita uma revisão teórica de acordo com as noções propostas sobretudo pelos autores Jonathan Crary e Philippe-Alain Michaud. A segunda parte do trabalho terá como foco a análise provinda da observação dos filmes selecionados que compuseram a edição de 2016 do Vertical Film Festival.

2. CINEMA EXPANDIDO E SUJEITO OBSERVADOR

Conforme já apresentado, nessa parte da pesquisa é feita uma revisão sobre os autores que embasam o presente estudo. São utilizados, em um primeiro momento, conceitos do cinema expandido abordados por Philippe-Alain Michaud e, em seguida, utilizando-se as ideias de Jonathan Crary, serão abordadas questões sobre o sujeito observador em relação aos diferentes dispositivos estabelecidos dentro do fenômeno da percepção.

Em *Filme: Por uma teoria expandida do cinema*, de 2014, Michaud inicia o pensamento afirmando que o cinema, antes de tudo, é um modo de pensar a imagem. Dessa forma, o filme não pode se confundir com o cinema, ele se configura como independente do suporte técnico que o apresenta, pois “constitui um sistema de representação autônomo e opaco que existe independente de seu objeto e não desaparece na experiência da projeção” (MICHAUD. 2014, p12).

A evolução da história do teatro sinaliza como, após o século XVI, o pintor-decorador substituiu o arquiteto para conceber o palco, caracterizando o mesmo como um espaço fechado em si mesmo, como um quadro encaixado na moldura do *proscenium*⁵. Dessa forma, essa moldura se torna uma condição para unificação perspectivada do espaço. Esse arco que enquadra o palco acaba sendo uma analogia à moldura de um quadro que: “delimita o espaço da representação e traça uma divisão clara entre o palco e o espaço reservado aos espectadores” (MICHAUD. 2014, p.19).

Michaud cita o cinema como sendo um dispositivo, uma norma relacionada com o espaço de projeção e o corpo dos espectadores. Esse dispositivo se enaltece preservando algumas características importantes: primeiramente se colocando como uma clara divisão entre a sala e a tela, sendo a última concebida como uma janela aberta para uma profundidade fictícia. A sala de cinema é construída de forma que exista um único ponto de vista convergente e é preenchida por fileiras de cadeiras nas quais os espectadores se mantêm imóveis. Em relação a isso, há também um domínio sonoro que foi manifesto ainda considerando um dispositivo de cinema silencioso. Trata-se da acepção wagneriana de espetáculo que, como demonstra Jonathan Crary, no modelo proposto a partir de Bayeruth, esconde o som da orquestra em um fosso, fora da área visível (2001, p. 251).

⁵ Como referência Michaud, *proscenium* é o espaço da ação dentro da arquitetura de um teatro (2014, p. 20).

Assim como no teatro, apresenta-se uma ideia de tempo a ser respeitado: a sessão tem um início, meio e fim. Essa foi a forma cinematográfica predominante desde o final do século XIX. Pode-se notar que o cinema, como local, desde sua criação como espetáculo, apresentou algumas regras para sua concepção. Além da parte física, instaurou-se um tipo de forma de exibição dessas imagens:

O cinema teve de se submeter a um duplo protocolo inaugural: por um lado, a uma concentração de suas imagens na superfície e dentro dos limites da tela; por outro, a um apagamento da descontinuidade em prol da continuidade do avanço da fita, ou a um apagamento do momento da gravação em favor do momento da projeção. Essa dupla operação de desmaterialização do movimento e do suporte faz do cinema o que ele sempre pareceu ser um encadeamento de imagens no plano, um prolongamento da fotografia no tempo, que o emancipou da tipologia das imagens móveis anteriores à era da reprodutibilidade – todo um universo de autômatos, lanternas mágicas e brinquedos ópticos (MICHAUD. 2014, p23).

O autor, em seguida, traz uma reflexão em relação à representação dessas imagens. É através da indiferença das figuras em relação a quem assiste que se produz o fenômeno da absorção. Assim sendo, a tela deve ser vista como um vidro transparente no qual, do outro lado, desdobra-se uma história que é completamente indiferente ao espectador. Assim, o cinema não pode ser visto como uma janela que abre para um novo mundo e através desse dispositivo clássico, o observador não tem impacto sobre a representação ali projetada, a tela já não apresenta uma experiência como sendo análoga a um objeto real. Dessa forma:

A inversão dessas propriedades indica, precisamente, a maneira pela qual o filme “experimental”, ao se emancipar da dominação do cinema, já não pode ser definido como uma arte da representação, ou ainda como uma ficção, mas é reclassificado como uma arte da presença” (MICHAUD. 2014, p. 25).

Assim, notamos uma clara distinção, proposta pelo autor, entre o cinema como dispositivo, e outras formas de representação em imagens. Para Michaud o “cinema experimental” aparece como um modo de repensar a história das imagens, em oposição ao dispositivo espacial do teatro moderno, torna-se um novo modo de experiência que apresenta uma continuidade real entre a tela e o observador. Assim se observa a existência de uma presença e não mais uma representação.

Aproveitando essa relação com o observador, é válido pensar e refletir sobre a distinção entre observador e espectador já que, na maior parte do tempo, geralmente ambas as palavras são usadas erroneamente como sinônimos. Pode-se considerar “espectador” aquele sujeito que se relaciona passivamente a um espetáculo, ou seja, ele não interage diretamente, tampouco o

espetáculo tem um impacto direto ao espectador, e vice e versa. Vemos então que, de forma oposta, temos o ato de “observar” que, segundo Jonathan Crary, significa: “conformar as próprias ações, obedecer a” (2012, p. 15). Ou seja, um observador é um sujeito que “vê” dentro de um cenário que apresenta um conjunto de regras e possibilidades e também dentro de certas práticas de representação. Esse sujeito observador está diretamente ligado a um conjunto de noções que seguem um sistema que se relaciona com práticas sociais, institucionais e também tecnológicas. É dessa forma que se pode diferenciar “observadores” que estão ligados a noções de tempo e espaço distintas. Um modelo de observador que foi predominante até o início século XIX irá ser diferente de um observador às vésperas do século XX, por exemplo. Conforme Jonathan Crary:

Talvez seja necessário considerar o observador como uma distribuição de fenômenos localizados em muitos lugares diferentes. Nunca houve e nunca haverá um observador que apreenda o mundo em uma evidencia transparente. Em vez disso, há diferentes arranjos de forças, menos ou mais poderosas, a partir dos quais as capacidades de um observador se tornam possíveis (CRARY. 2012, p16).

Outro pensamento que se mostra presente nesse tema é referente à percepção. Crary surge com essa reflexão analisando a autonomia da visão e da separação dos sentidos. Durante o século XVIII muitos pensadores se interessaram pelo tema, considerando o tato como modelo central da percepção visual. A discussão seria em como que esses sentidos distintos se reúnem e se encontram no indivíduo. Segundo Crary, em observação ao contexto cartesiano da dióptrica, “a visão é concebida por analogia ao tato” (2012, p. 63). Dessa forma, o tato pode ser considerado, assim como a visão, uma forma de conceber e aprender sobre verdades universais. Assim, não há uma depreciação da visão como sentido central, porém a possibilidade de não existir a exclusividade de um único sentido.

A certeza do conhecimento não dependia exclusivamente do olho, mas de uma relação mais geral entre um sistema sensorial humano unificado e um espaço de ordem delimitado, em que as posições poderiam ser conhecidas e comparadas (CRARY. 2012, p63).

Pode-se citar a importância da imagem discutida em *Cartas sobre os cegos* de Diderot, na qual um sujeito com olhos vendados anda utilizando uma vareta em cada mão a fim de sentir objetos e o espaço diante de si. Podemos observar, então, como o tato se transforma em um meio para reconhecimento daquilo que se vê. Assim, a visão se retira de um plano na qual ela é considerada unânime para o observador e dá lugar para a equivalência dos outros sentidos para a experiência do sujeito observador diante do espetáculo. Logo, a percepção se dá por fatores muito mais complexos que o simples ato de observar, cria-se a possibilidade de uma

relação muito mais profunda com o sujeito observador que envolve além da visão como uma janela transparente e chega em uma relação corporal entre esse sujeito e a obra.



Figura 1 - Ilustração da edição de 1724 de *Dióptrica*, de Descartes.

Fonte: Jonathan Crary, 2012, p. 65

Seguindo o tema sobre o sujeito observador, deslinda-se no estudo sobre fenômenos óticos, sobretudo em relação à pós-imagem retiniana, fenômeno esse que começou a ser discutido seriamente apenas no início do século XIX, principalmente por Goethe, o qual possibilitou que esse tipo de experiência alcançasse um *status* de verdade óptica. Essa relação com o termo “verdade” se torna importante para Goethe justamente porque desmistifica a ideia de “ilusão óptica”. Conforme citado: “Para Goethe e os fisiologistas que o seguiram, não havia ilusão óptica: qualquer experiência do olho saudável era, de fato, uma verdade óptica” (GOETHE *apud* CRARY, 2012, p. 99).

Podemos considerar essa pós imagem como o aparecimento de uma sensação, mesmo na ausência de algum estímulo. Assim, torna-se evidente a relação corporal do sujeito com a imagem, já que essa experiência ótica demonstra a existência de uma visão autônoma que se apresenta dentro e pelo corpo do observador. Além dessa ideia de percepção, outro fator se torna evidente: a temporalidade em relação direta com a observação.

A maioria dos fenômenos descritos por Goethe na Doutrina das cores envolve um desdobramento no tempo: “A extremidade começa a ficar azul (...), o azul gradualmente avança para dentro (...), a imagem torna-se gradualmente mais tênue”. (GOETHE apud CRARY. 2012, p100).

Dessa forma, a percepção de torna uma sequência de processos contínuos em tempos dispersos e é nessa relação de tempo de organização e reorganização dessas impressões que o sujeito imprime sua relação direta com a experiência. É a partir desse pensamento que se observa a inexistência de uma absorção pura da realidade. Essa percepção se dá, na verdade, pelo resultado de um processo interno do observador, utilizando conflitos e combinação de ideias. Foi utilizando essa teoria da percepção que Jan Purkinje pode estudar questões sobre persistência em relação a modulação das pós imagens, podendo analisar o tempo de duração e quais mudanças eram obtidas com esse fenômeno. Dessa forma Purkinje contabilizou essas informações a partir da quantificação da iritabilidade do olho. Crary observa: “Purkinje cronometrou quanto tempo o olho demorava para se fatigar e quanto a pupila levava para se dilatar e se contrair, além de medir a força dos movimentos oculares. (PURKINJE apud CRARY. 2012, p104).

Foi a partir desses experimentos sobre pós imagens que surgiram, em meados de 1820, diversos aparelhos e técnicas ópticas que apresentavam um objetivo envolvendo a observação científica. Porém, não muito tempo depois, acabaram se tornando formas de entretenimento, todos considerando a ideia da percepção não instantânea. Um desses aparelhos foi o taumatrópio que se tratava de um pequeno disco circular, parecido com uma moeda, que possuía duas imagens distintas em cada um dos lados, contendo dois fios em extremidades opostas que, ao serem esticados, produziam um movimento giratório do círculo. Unindo essa experiência com o fenômeno da pós imagens na retina, verificou-se a impressão de movimento:

Um objeto foi visto, pois sua imagem foi delineada na retina ou no nervo óptico que está situado na parte posterior do olho; o experimento mostrou que a mente recebe uma impressão que ainda dura certa de 1/8 de segundo após a imagem ser retirada. (...) O taumatrópio depende do mesmo princípio óptico; a impressão causada na retina pela imagem, que está retratada em um lado do cartão, não se apaga antes que aquela que está pintada no lado oposto seja apresentada ao olho; a consequência é que se veem ambos os lados de uma só vez (PARIS apud CRARY. 2012, p106).

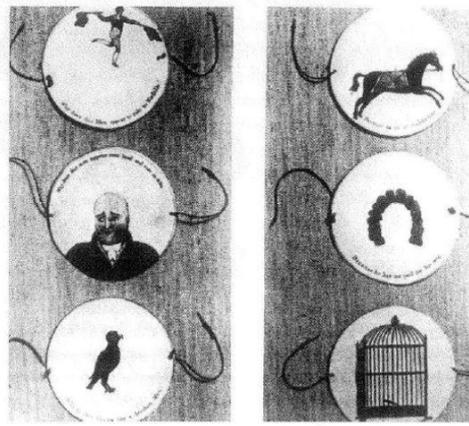


Figura 2 – Ilustração dos Taumatrópios.
 Fonte: Jonathan Crary, 2012, p. 106

Além dos taumatrópios, outra forma de imagem visual extremamente importante no século XIX foi o estereoscópio. Crary afirma que esse aparelho foi, depois da fotografia, uma das formas visuais mais importantes do século. Muitas vezes ele é confundido com a própria história da fotografia, de forma errônea, já que a circunstância histórica de sua invenção foi independente a da fotografia (CRARY. 2012, p. 118). A importância do estereoscópio se dá, também, pela ligação com a sua forma. Foi a proximidade física que a visão binocular proposta pelo aparelho que permitia o estudo sobre o impacto de duas imagens vistas separadamente em cada olho. Conforme observou Crary, Brewster definiu que:

Não se obtém o relevo a partir da mera combinação ou sobreposição das duas figuras distintas. A sobreposição é produzida ao se voltar cada olho para o objeto, mas o relevo é dado pelo movimento dos eixos ópticos ao unir, em sucessão rápida, pontos semelhantes das duas figuras. (...) Embora as figuras aparentemente se unam, o relevo é dado pelo movimento subsequente dos eixos ópticos, que se unificam e se alteram sucessivamente nos pontos semelhantes em cada figura que corresponde a diferentes distâncias do observador (BREWSTER *apud* CRARY 2012, p. 63).

O estereoscópio foi concebido com o intuito de simular uma presença real de um objeto ou cena. Diferente de uma pintura, na qual dois objetos semelhantes são projetados no olho, há uma relação de diferença na impressão nos órgãos de sensação e, assim, também na percepção. Dessa forma o estereoscópio tenderia a superar esses obstáculos, ao colocar o observador muito próximo do objeto ali representado, assim apresentando uma tangibilidade imediata, uma experiência visual (CRARY. 2012, p122).

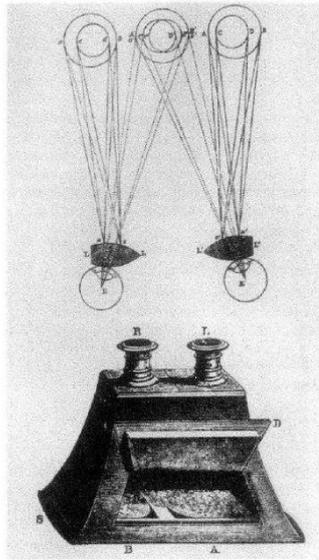


Figura 2 - Estereoscópio Lenticular de David Brewster, 1849.
 Fonte: Jonathan Crary, 2012, p. 119

Foram criados e popularizados muitos outros modelos de aparelhos semelhantes. A maioria continuava a explorar essa questão da percepção. É possível notar uma relação clara entre o cinema e esses aparelhos, mas é importante ressaltar que essas máquinas não são meros precursores do cinema de sala e sim formas iniciais de estudar a percepção do ponto de vista de um observador. Acima disso, esses dispositivos ópticos precisam ser vistos e analisados de forma conjunta a seus aspectos singulares em relação a sua origem histórica da qual cada um fazia parte, assim como o sujeito/observador histórico que fazia parte da experiência.

Mais importante ainda do que os próprios dispositivos é a demonstração da relação imagem *versus* corpo existente. Torna-se evidente como essa ligação interfere diretamente na percepção do sujeito sobre a experiência. Os consecutivos estudos sobre a visão nesse período exemplificam apenas uma das formas como o corpo se coloca presente na interação desse observador. A visão foi utilizada pois permitia a análise quantitativa das reações fisiológicas do corpo, porém de forma alguma se coloca como único órgão, como visto no exemplo da dióptrica cartesiana.

3. ANÁLISE DOS FILMES

Nessa etapa do trabalho será feita uma análise de três filmes que participaram da edição de 2016 do Vertical Film Festival. A escolha dos filmes do festival é importante justamente por considerar que os filmes ali presentes demonstram uma relação com o campo da arte e, portanto, têm ao menos uma intenção de exploração dos limites da linguagem, dentro de uma possível expressividade. Os filmes escolhidos são *Impact* (França, 2016), de Jean-Charles Granjon, primeiro lugar na competição, *Lost Postcards* (Canadá, 2016) de Tamara Scherbak e *Along the Lines* (Itália, 2016) de Antonella Lauria e Susanna Vicentini.

Em um primeiro momento será realizada uma observação e descrição de características estilísticas do filme e, em seguida, será realizada uma análise levando em consideração a relação do dispositivo, compreendendo formato e observador, utilizando como base o estudo teórico realizado anteriormente. A interpretação do papel do observador será desenvolvida a partir do olhar do pesquisador diante dos filmes.

3.1 IMPACT

Em *Impact* observa-se logo no primeiro plano a apresentação do personagem do filme, um homem que se coloca no topo de uma montanha de pedras e se prepara para saltar em um mergulho. Há uma sequência de planos que permeiam e exploram esse momento de preparação do ator. Percebe-se logo no início o constante uso do *slow motion* como ferramenta narrativa para extensão desse tempo íntimo de concentração e apreensão do personagem. A trilha complementa essa percepção trazendo uma melodia lenta com sons de piano e outros elementos abstratos, incluindo uma batida de coração que conversa diretamente com a próxima ação do homem: o salto. Nessa sequência de planos observa-se o homem pular em direção a água e cada informação visual é estendida temporalmente ao extremo. O pulo, que dura literalmente 42 segundos em tela, já apresenta o potencial estético do filme pensado exclusivamente para o formato vertical, como pode ser visto no primeiro frame da Figura 4. Ao longo dessa sequência o diretor escolhe utilizar planos abertos que beneficiam todo o aspecto da altura das rochas, somando isso à questão do *slow motion*, o filme consegue representar o peso da altura, a sua relação com a gravidade e com o tempo que o mergulhador percorre durante a ação.



Figura 4 –Frames de três momentos de Impact
 Fonte: imagens capturadas pelo autor

É apenas quase na metade do filme que o personagem realmente chega em contato com a água. Nesse exato momento há uma troca de cobertura para uma câmera subaquática que segue o uso do *slow motion* a fim de oferecer a experimentação de cada textura e movimento da água ao ser impactada com o corpo do homem, como visto na segunda imagem da Figura 4. Observa-se uma sequência de imagens que segue a longa imersão do ator, movimento esse que é estendido por 20 segundos do filme. A construção sonora, assim como na primeira parte, segue explorando a sensação do filme: cada som de bolha, de movimento da água e do tom abafado percorre toda a sequência.

Após mais alguns planos do ator subindo lentamente ao encontro a superfície, o filme corta para um primeiro plano do homem ainda em cima da pedra em seu momento de concentração, em seguida para outro plano *contra-plongé* do salto do personagem, indicando que a narrativa se deu em uma espécie de pensamento do mergulhador em relação à sensação sobre a experiência do mergulho.

Logo no início de *Impact* já se percebe a narrativa sensorial que o filme propõe. As escolhas dos planos, do *slow motion* e da trilha sonora deixa clara a intenção do diretor. O curta obteve êxito no Festival provavelmente pela forma como conseguiu explorar as potências estéticas que o formato vertical oferece. Desde a concepção dos planos que, logo no início do filme, já explora o espaço em que se passa a história, o diretor consegue captar enquadramentos que passam a ideia de infinitude. É interessante perceber como os planos mais fechados agem

de forma muito específica nesse tipo de formato. Ao usar um primeiro plano focando apenas o rosto do personagem, o que se vê é uma espécie de registro do busto do ser humano, o espaço em volta é praticamente todo cortado e também não existe nenhuma informação em relação o espaço além do olhar do homem. A descrição espacial está contida em pouco centímetros além do personagem, pelo próprio limite do quadro. Tal limitação de um formato vertical deflagra uma situação onde a espacialidade de um plano com personagem contêm-se com grande força no fora-de-quadro. O que não está enquadrado, portanto, torna-se uma marca estilística de uso do formato vertical. O cinema já fez esse tipo de movimento em diretores que exploram essa relação como o Vagabundo na Cidade de Fassbinder (*Der Stadtstreicher*, 1966).

Em seguida o diretor contrapõe esse *off* da imagem com planos gerais que permitem explorar o espaço em que o personagem está inserido. O uso do movimento do corpo, que se submete à força da gravidade, funciona no formato que permite uma descrição cinética em melhores condições do que um formato horizontal. Dessa forma o filme abre o plano para mostrar a enorme altura em que o mergulhador pula, mas, ao mesmo tempo, não revela muitas informações laterais mantendo uma certa sensação de finitude da paisagem, possibilitando também explorar quase que de forma abstrata as formas das pedras ao fundo já que o observador não consegue distinguir sua dimensão precisa. Assim o formato consegue explorar a área de movimento do personagem e, ao mesmo tempo, exhibe um processo de limite de quadro que gera uma sensação de sufocamento em relação a paisagem horizontal, ou, no caso, a falta de informação dela. Isso revela uma potência estilística no formato relacionado com a cinética e a força de atração da gravidade.

Do ponto de vista do dispositivo, é interessante pensar como um produto audiovisual que foi criado para ser uma obra sensorial, com tantas informações visuais além de uma grande construção sonora, seja feito para ser exibido em *smartphones*. Como foi visto na revisão teórica sobre relação de dispositivo da sala de cinema (MICHAUD, 2014), a sala em si apresenta um conjunto de regras mínimas que permitem o realizador audiovisual ter uma noção de como aquele produto será exibido, seguindo algumas diretrizes propostas pelo próprio dispositivo. Estas normas propõem justamente uma exibição relativamente imersiva: os observadores se submetem a um “ritual” dentro de uma sala escura, com uma tela grande e relativo controle de qualidade do áudio.

Já no caso do curta *Impact*, a proposta é completamente diferente. O realizador não tem controle nenhum da exibição do seu curta. Existem inúmeros *devices* de diferentes tamanhos

de tela e de diferentes qualidades que fazem a experiência ser completamente distinta de um aparelho para outro. Além disso, o próprio espaço em que o observador se coloca implica em percepções completamente diferentes. Assistir o curta dentro de um ônibus permite ter uma experiência perceptiva completamente diferente de assistir dentro de um quarto silencioso, por exemplo. Além disso, a escala dos objetos e paisagens registradas é completamente reduzida para ser exibida em uma tela tão pequena. Dessa forma, o diretor precisa abusar de planos mais próximos, quando o intuito é o de apresentar formas mais detalhadas. E conseqüentemente o uso desse formato indica uma necessidade de uma responsividade audiovisual: pensar em todas as situações que o produto pode ser visto e não apenas no dispositivo clássico.

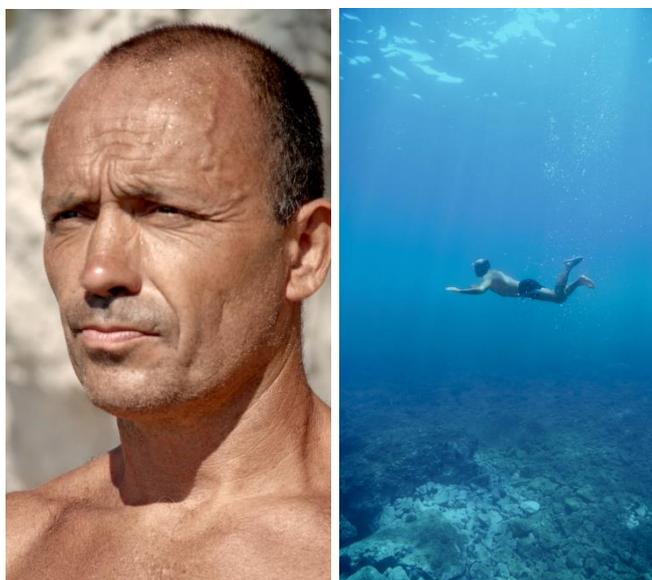


Figura 5 –Frames de dois momentos de Impact
Fonte: imagens capturadas pelo autor

3.2 LOST POSTCARDS

Em *Lost Postcards* é apresentada a história de uma mulher que tem medo de deixar sua própria cidade e, por conta disso, coleciona antigos cartões postais de lugares que ela nunca viajou. O curta inicia com um plano que é preenchido totalmente por dezenas de cartões postais. Ao observa-los, percebe-se que os cartões são de diferentes épocas e lugares. Eles se movimentam através do plano utilizando a técnica de animação *stop motion*. Enquanto isso, a personagem narra em *voz over* sua visão sobre esses cartões. Ela comenta como é fascinante pensar em cartas e registros escritos a mão. Pensar em quantas histórias, desejos e sonhos existem entre aquelas mensagens e como é interessante imaginar as pessoas que as enviaram.



Figura 6 –Frames de dois momentos de Lost Postcards
 Fonte: imagens capturadas pelo autor

Os planos seguintes exploram detalhes dos cartões enquanto a personagem continua sua narração. Essa sequência inicial segue durante os quarenta e cinco segundos iniciais do filme. Após essa apresentação, o curta percorre uma sequência de imagens de modernos prédios que parecem fazer parte de uma cidade urbana. Observa-se o uso de câmera na mão, imagens tremidas e com movimentos rápidos, quase como um olhar humano. A personagem segue sua narração comentando sobre o fato dela sempre ter sonhado em sair em aventuras, sobre seus planos de viajar pelo mundo que nunca se realizaram, pois ela vive tanto tempo presa na mesma cidade que nem sabe se conseguiria sair. Ela complementa refletindo sobre a possibilidade de ser uma turista sem ter que sair do lugar.

Em seguida inicia-se uma nova sequência de imagens que mostram casas de um lugar diferente. A trilha sonora acompanha as imagens apresentando uma música folclórica francesa. Algumas imagens de estabelecimentos clássicos dessa prática cultural se intercalam com algumas paredes pintadas com desenhos em grafite, cores alegres e bandeiras de países europeus. A personagem segue comentando sobre o relato de pessoas que dizem que, quando você está viajando, em cada dia existem novas descobertas, quando você conhece alguém novo acaba conhecendo algo novo sobre si mesmo ou até se transforma em uma nova pessoa. Ela finaliza a narração se perguntando se isso seria o que ela desejaria. Em uma nova sequência, a trilha sonora é cortada e a imagem dá lugar aos cartões postais novamente. A narração complementa sobre o fato da personagem gastar tanto tempo com as memórias de outras pessoas que ela esqueceu como criar as suas próprias. Ela finaliza se indagando se caso ela tivesse em uma viagem, para quem ela mandaria cartões postais. Lost Postcards é, antes de

tudo, um filme sobre um relato de si. A obra apresenta uma analogia à visão da personagem sobre os *postcards* que acabam refletindo em uma auto-narrativa.



Figura 7 –Frames de dois momentos de *Lost Postcards*
 Fonte: imagens capturadas pelo autor

Na primeira sequência, o filme procura explorar a relação plástica sobre os cartões postais. Ao se observar o curta através da tela do *smartphone* verifica-se uma relação direta com os cartões que, não por acaso, são captados por uma estrutura de visualidade em camadas. Dessa forma, o observador tem uma relação direta com as imagens através do dispositivo que segura em mãos. Em alguns momentos, a escolha da proximidade dos planos propicia uma apresentação dos cartões quase em tamanho real através da tela do celular. Aqui conseguimos perceber como a ideia de uma *Dióptrica*, de Descartes, conforme observado por Crary (2012) concretiza-se de forma clara no curta. A relação corporal do observador é explorada diretamente pelo filme.

A partir da segunda sequência do filme a diretora estabelece um conjunto de planos em que consegue explorar o formato vertical através do registro dos prédios. É preciso observar o uso praticamente constante de planos que quebram as imagens em pequenos mosaicos, quase nunca mostrando o todo. Essa escolha por utilizar planos que exploram detalhes e pequenas partes dos objetos pode ser relacionada com a percepção humana. Como visto em Jonathan Crary, seria uma forma de representar o foco da atenção que a personagem traria em relação àqueles lugares, quase como um retalho de memórias que a atriz visualiza em seus sonhos. Esse uso se complementa com o movimento de câmera orgânico da maioria das imagens. Tal

movimento relaciona-se com uma acepção que se coloca como “presença” diante de quem vê. É vista de forma clara essa intenção no plano do início da terceira sequência no qual voltam às cenas dos cartões postais e um gato olha diretamente para a câmera quebrando a quarta parede e dando a impressão que o observador está se relacionando com a imagem e ela está se relacionando com o observador. Nesse momento, o dispositivo do *smartphone*, que está ligado ao seu corpo por uma questão de responsividade, torna-se opaco e coloca sua existência em evidência.

Há, ainda, uma relação com o que Michaud deflagrou na ideia de um cinema expandido que refere-se a uma “concepção dedutiva do enquadramento”, partindo do trabalho do animador experimental Hans Richter. Nessa ideia, o animador refere-se a composição como articulada a partir da própria forma da tela, onde “não há nada que apareça na tela que não seja deduzido da própria forma da tela”.

3.3 ALONG THE LINES

Along the Lines provavelmente seja o filme mais documental selecionado pelo Vertical Film Festival. O filme documenta um dia de preparação do artista e mímico italiano Romano Rocchi, enquanto o mesmo descorre sobre a vida e a arte.

A narrativa começa com um plano do artista deitado em uma cama. O personagem fala sobre sermos viajantes do tempo e que, por isso, idade e sobre vivermos a infância durante toda a vida, pois queremos morrer como crianças. Enquanto isso, observa-se planos que descrevem a rotina do artista. O personagem é visto em situações cotidianas, entre pintar quadros e tomar uma xícara de café. Em seguida o filme registra alguns momentos de preparação onde ele aparece se maquiando para uma performance. Seguindo o seu monólogo, Romano comenta sobre seu primeiro contato com o mundo artístico. Ainda criança, o artista imitava coisas que costumava ver no Cabaré, onde seu pai o levava. Lá conheceu diversos comediantes. Provavelmente seguindo sobre seu interesse no mundo da mimíca o homem segue comentando sobre como as palavras não tem significado, em como a palavra é uma mentira. Em seguida observa-se a primeira performance do artista, ao seguir uma parte do monólogo no qual fala sobre ambição. O italiano segue uma expressão em movimentos corporais relacionada com que o texto diz.

Após essa sequência, há um corte e o artista aparece em tela vestido de terno, rosto maquiado e com uma bengala em mãos subindo as escadas de uma rua. Em seguida corta para um plano do homem em cima de um prédio fazendo a performance sobre o final de seu monólogo. O artista interpreta com o corpo e expressões faciais os sentimentos sobre o final do seu texto que enfatiza que uma vivência sem arte é uma vivência da morte, pois a arte é vida, é beleza, e é amor.

Pode-se observar como o formato vertical é utilizado conscientemente para explorar a percepção do espectador. Escolher um artista que trabalha sobretudo com o corpo para fazer um filme vertical é uma escolha notável. O formato alongado permite que o corpo do artista seja enquadrado por completo com maior facilidade. Desde os planos mais próximos que trazem uma ideia de um busto do personagem, fazendo com que o observador se foque nos detalhes do seu rosto. Utiliza-se uma aproximação do quadro que faz o espectador se sentir sentado junto ao artista. Além disso, observa-se o mesmo fenômeno visto em Impact onde que o formato vertical propicia planos mais fechados de rosto sem que exista um alongamento do quadro na proporção horizontal, assim, eliminando pontos de fuga de atenção para quem assiste. Do mesmo jeito que permite, como já dito, a exploração total da forma do corpo humano com maior facilidade, mas tendo outra referência se comparada à noção de representação clássica do cinema. Neste uso, o espaço torna-se secundário e há uma centralidade do próprio corpo quase despacializado.

Outro ponto perceptível é como o 9x16 tende a compulsão em aprisionar o olho do espectador na tela quando há uma presença corporal fragmentada. Diferentemente de um primeiro plano convencional que é caracterizado pela participação afetiva e virtualidade de um fora de quadro, o recorte corporal do formato vertical não deixa saída senão encarar este fragmento, como uma imagem que não deixa saídas, como um *canvas* estreito não dá margem para fuga da percepção. Dessa forma o observador permanece preso dentro do quadro. Ao se utilizar esse fenômeno conscientemente em planos mais próximos, sobretudo em figuras humanas, coloca-se em evidência uma potência estética importante apresentada pelo formato, com um impacto sobre a percepção do observador.



Figura 8 –Frames de três momentos de *Along the Lines*
 Fonte: imagens capturadas pelo autor

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir desse estudo sobre as novas possibilidades que o formato vertical traz consigo, é perceptível alguns pontos que se revelaram durante a pesquisa. O presente trabalho teve início com um pensamento sobre as possibilidades oferecidas por formatos verticais de tela e o impacto disso no audiovisual. A partir dessa reflexão, considerando o cinema expandido e a percepção, obteve-se uma noção das potências estéticas e do impacto desse novo dispositivo no consumo e na produção audiovisual.

Atráves de observação sobre o objeto de estudo, os filmes do *Vertical Film Festival*, percebe-se o impacto dessa nova forma de fazer audiovisual sobre os realizadores. Algumas questões vieram à tona: desde a relação técnica com a câmera até a presente preocupação com a forma de consumo desse tipo de produto audiovisual. Considerando a ideia da configuração de um novo dispositivo, com frequência o *smartphone*, o realizador ainda tem um longo caminho para pensar sobre os aspectos de percepção que serão propostos ao observador, principalmente no que rege as condições físicas do lugar onde esse observador se coloca e também de questões gravitacionais do movimento que podem ser melhor exploradas.

Em relação aos filmes estudados, foi possível observar possíveis potências estéticas e narrativas que o formato tende a permitir com maior facilidade. Nota-se a expressividade sobre a espacialidade que o formato impõe. Planos mais abertos se beneficiam da possibilidade de registrar imagens e concepções que exploram essa relação de altura dos objetos. Como visto em *Impact*, os planos conseguem ressaltar a ideia de infinitude da parede de pedras e sua soberania de tamanho sobre o personagem. Tudo isso sem a necessidade de mostrar informação

horizontal irrelevante. Em planos mais próximos, o formato permite uma maior facilidade do registro sobre o corpo humano, como observado em *Along The Lines*, em que são utilizados tanto planos que concebem o corpo humano por inteiro, mas também a ideia de busto. Nesse caso, ressalta-se mais uma característica desse formato: o sufocamento que ele pode causar sobre a percepção fazendo com o que o observador se sinta “preso” dentro das margens do formato, principalmente em relação à linguagem cinematográfica tradicional que muitas vezes conduz o olhar para fora do plano.

Ao se pensar no dispositivo, observa-se constantemente a ideia de imagem e corpo. Em *Lost Postcards*, observamos a relevância e o uso desse fenômeno. Na presecção de uma câmera corpo em alguns momentos, somado a planos que quebram a quarta parede, observa-se a potência do dispositivo de ser uma obra corpórea. Também, com relação à escala e os objetos do filme, a tela se assume como um suporte.

A partir dessas análises conclui-se que o formato vertical se mostra como uma nova área que ainda pode ser explorada, tanto no campo das artes visuais como no campo do audiovisual, inclusive na publicidade. Em relação ao cinema, a compreensão de formatos verticais necessita de uma discussão do próprio dispositivo e sua participação na constituição da arte. Os dados são conclusivos ao colocar o formato como uma tendência no consumo *mobile*. Dessa forma, o dispositivo se consolida e os realizadores precisam estar em constante questionamento e estudo sobre como seguir o mercado de forma efetiva. Do ponto de vista de possibilidades para o uso do formato em futuros campos, nota-se uma potência no campo da publicidade de moda, a qual poderia se utilizar das características que o formato vertical oferece, sobretudo em relação à imagem do corpo em performance.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

BORDWELL, David. **Sobre a história do Estilo Cinematográfico**. São Paulo: Unicamp, 2013.

CRARY, Jonathan. **Técnicas do Observador**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.

MICHAUD, Philippe-Alain. **Filme: Por uma teoria expandida do cinema**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2014.