

M-Lab: #MESA [v.2]¹

Milena SZAFIR²
Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, CE

Resumo

O “M-LAB:#MESA” (Laboratório de Montagem, Experimentações e Sinapses Audiovisuais) é um espaço dedicado aos processos de montagem audiovisual utilizando equipamentos comumente considerados obsoletos (entre equipamentos analógicos, eletrônicos e digitais). O mote do #MESA é trabalharmos os diferentes gestos da montagem audiovisual a partir de uma materialidade física implícita a equipamentos de televisão [imagem eletrônica] e cinema [imagem analógica]. Em comunhão a tal “televisualidade”, temos dado ênfase no trabalho junto ao grupo universitário “IR” [Intervalos & Ritmos] a obras que relacionem filme-ensaio, videografismos, memória e apropriação de arquivos. Com a implementação do M-LAB, poderemos propor também encontros práticos, aprofundando assim o pensamento do que foi visualizado e analisado na universidade.

Palavras-chave: *media labs*; videografismo; tipografia cinética; design televisual; *motion graphics*.

Enter

O presente artigo trata-se de uma prévia à nossa apresentação no INTERCOM 2016 (com o tema Comunicação e Educação). A partir de um mapeamento das pesquisas em “televisualidades” e “audiovisualidades”, mas principalmente voltando-nos às práticas didático-pedagógicas e estético-conceituais da docência em audiovisual. Ou seja, tendo em vista de que Dubois (2004) apontara que “em um plano técnico (o vídeo pertence à imagem eletrônica, embora a sua seja ainda analógica)”, a originalidade – se essa é deveras existente em nosso percurso aqui – de nosso aberto manifesto encontra-se na esfera educacional no Brasil e, para tanto, compartilharemos aqui trecho do projeto “M-LAB:#MESA”³ –

¹ Trabalho apresentado no GP Estudos de Televisão e Televisualidades do XVI Encontro dos Grupos de Pesquisa em

² Professora no curso de Cinema e Audiovisual do ICA-UFCE. Doutora pela ECA-USP e co-coordenadora do recém-criado grupo de pesquisa em *motion graphics* e animação junto a João Schlittler; e-mail: profmilena[at]manifesto21.tv

³ Previamente apresentado à direção do Instituto de Cultura e Artes e ao colegiado de Cinema e Audiovisual (UFC).

proposto academicamente e em vias de criação⁴ –, assim como breve experimentação docente sobre o ensino do *motion graphics* para debate no encontro presencial.

M-LAB⁵

What happens at the editing table, is this comparable to a scientific experiment?
(FAROCKI apud BLÜMLINGER, 2004)

Quais são os gestos de montagem além computador? Em nossa era da ubiquidade digital, qual é a importância de uma arqueologia-cartografia das mídias e seus intrínsecos processos no audiovisual? (SZAFIR, 2015a)

O presente projeto⁶ consiste em uma investigação artística nas técnicas e tecnologias de montagem entre a moviola (cinema), ilhas de edição analógico-eletrônica (TV) e as atuais práticas da composição audiovisual contemporânea (como práticas de *live-cinema* e do vídeo-interativo *online*), visando relacionar o processo de edição como construção da arte no diálogo reflexivo sobre o mundo que nos rodeia.

O M-LAB#MESA (*Media Lab* em Montagem, Experimentações e Sinapses Audiovisuais) é um espaço dedicado aos processos de montagem audiovisual utilizando equipamentos comumente considerados obsoletos (equipamentos analógicos, eletrônicos e digitais).

O mote do #MESA [M-Lab] é trabalharmos os diferentes gestos da montagem audiovisual a partir de uma materialidade física implícita a equipamentos de televisão [imagem eletrônica] e cinema [imagem analógica].

A maioria dos laboratórios midiáticos ao redor do mundo baseiam-se como locais de pesquisas experimentais utilizando-se – em sua maioria – dos mais avançados equipamentos disponíveis [na linha da prática “*up-to-date, cutting-edge*”]. No entanto, o #MESA busca tornar-se um local de transdisciplinaridade às pesquisas experimentais em ensino-aprendizagem das possibilidades estéticas no audiovisual a partir da utilização de equipamentos considerados obsoletos: hardwares, softwares e plataformas, trazidas de nosso recente passado.

⁴ A partir de referências internacionais (*media labs*) e, nacionalmente, de experimentações pedagógicas do MANIFESTO21.TV (2007-2012)

⁵ Auxiliaram nessa escrita dois alunos do 7^o semestre no curso de Cinema e Audiovisual da UFC: Hamille Bezerra – bolsista voluntária PID [Programa de Iniciação à Docência] – e Marcos Braz – bolsista SECULT-ARTE.

⁶ “*Projet’ares Audiovisuais v.3: os gestos de montagem*” [projeto selecionado em edital 2016; SECULT-ARTE-UFC]

It's an approach to media of the present via media of the past that aligns the lab with the vibrant field of "media archaeology." In part influenced by the so-called "Berlin school of media studies" that has grown out of Friedrich Kittler's new media approach, which is invested in both recovering the analog ancestors of the digital and reading the digital back into the analog, media archaeology teaches us that one can use older writing interfaces as a way to bring the digital back into view once again. ... it's the combination of the strangeness and the vague familiarity of artifacts such as the black and green commandline interface that remind us of what our computing devices can do, of what we can do to and with them. (EMERSON, 2016)

Dessa maneira, o #MESA torna-se um espaço não apenas de preservação e manutenção de importantes equipamentos audiovisuais de distintos tipos, como também – ou principalmente – local de acesso aos alunos em experimentações estéticas nos mesmos. Temos como público-alvo principalmente os alunos do curso de Cinema e Audiovisual, possibilitando acesso também aos demais alunos do Instituto de Cultura e Arte (ICA) caso se mostrem interessados.

A proposta de trazermos tal pedagogia experimental para estéticas cinematográficas e audiovisuais ao Nordeste (Fortaleza, CE), se deu em vista de que grande parte dos equipamentos disponíveis na UFC encontram-se sem utilização para as disciplinas e/ou pesquisas da Comunicação (onde estão alocados, patrimoniados) – por serem, aparentemente, considerados "obsoletos" (uma primeira experiência didática com equipamentos similares se deu em 2005 na cidade de São Paulo – em projetos junto à UNESP⁷ e PUC⁸ – e, posteriormente, em duas outras oportunidades, FUNARTE, 2008⁹ e ISM, 2012¹⁰).

Interessa-nos, a partir desses "materiais obsoletos", ressignificarmos tais práticas para que se tornem de acesso ao ensino-aprendizagem em montagem e estéticas da imagem (e som) pelas disciplinas do curso de Cinema e Audiovisual como também um local onde preservaremos os equipamentos com formação de multiplicadores¹¹.

⁷ Oficina "Visual Jockey" @ Semana de Artes (18-20/outubro/2005)

⁸ Aulas "VJ: imagem-conceito" (05-15/abril/2005) e Oficina de Vjs (17-21/outubro/2005) @ curso de Comunicação e Múltiplos Meios

⁹ Obra-ação "Estúdio de webTV Itinerante" < <http://blog.manifesto21.com.br/2008/02/04/transmissao-ao-vivo-hoje-participe/> >, último acesso em 15/07/2016

¹⁰ Oficina "Introdução à Prática de Remix Audiovisual" @ Oficina Cultural Alfredo Volpi – Itaquera

¹¹ Alunos-bolsistas co-responsáveis tecno-conceitualmente nesse laboratório ("*Projetares Audiovisuais v.3: os Gestos de Montagem*", Secult-Arte-Ufc). Ou seja, ao engajarmos os bolsistas no estudo/pesquisa/prática da edição e montagem, visamos que tais processos de realização de obras audiovisuais sejam continuamente compartilhados.

O aparato-sampleador do músico é a mesa de edição do realizador audiovisual. (...) Técnicas como sampling, dub, assemblage, collage, compilation film, essay film e found footage film tornam-se possíveis pela disponibilidade em crescimento da enorme profusão-valorização de materiais ready-made da história cultural. (SIEBEL apud SZAFIR, 2015b)

O laboratório pretende trazer uma reflexão sobre a montagem audiovisual como um ato criativo, um gesto criador de sentidos, mais do que o simples agenciamento de imagens e planos. Dessa maneira, a montagem alcança um papel de total importância ainda no processo de realização de qualquer obra audiovisual: a videomixagem apresenta o além-linearidade da justaposição planejada, mas uma planificação pensada também no trabalho da sobreposição de camadas – a multiplicidade da imagem na imagem –, como Fargier (citado por Dubois, 2004), refletiu a respeito junto a Averty (1965; 1988), Nam June Paik (1973), Godard (1979; 1999) ou como Machado (1988) aplica tais características essenciais à imagem videográfica frente às experimentações de Zbigniew ao longo das décadas de 1980 e 1990.

Em sua instalação *Schnittstelle*¹² (1995), Harun Farocki pergunta-se [pergunta-nos]: “O que se passa na mesa de edição? É comparável isso a um experimento científico?” (apud BLÜMLINGER, 2004). Trata-se de uma retórica audiovisual sobre a organização (e permutação *a la Turing*) das imagens em movimento, como são trabalhadas a partir da perspectiva do próprio realizador que performa para a câmera como um engenheiro de maquinarias. Em *Schnittstelle* trata-se de convidar o espectador a pensar agora como um montador em sua mesa de edição, assim somos primeiro confrontados com sequências de imagens que aparecem simultaneamente nos monitores de *preview*, antes que sejam manipuladas, por Farocki, ao terceiro monitor da ilha de edição. Nessa instalação, Farocki nos apresenta alguns gestos de montagem característicos dos dispositivos midiáticos audiovisuais à época: vemos os controladores, as fitas, os *decks*, os monitores, a alavanca e os botões de corte... Acima de tudo, o que Farocki traz à tona, portanto, é o realizador podendo ser visto em seu *habitat* de trabalho, em seu projetar áudio-visual [como um *designer*], tal como o fez Godard em “Roteiro do Filme Paixão”¹³:

talvez numa alusão a Vertov (em vista de seu filme-manifesto a uma “linguagem universal”, 1929), [Godard e Farocki, portanto,] possuem obras-sistemas

¹² *Section/Interface*, em inglês

¹³ *Scénario du film Passion* (1982) – em processo de tradução e dublagem ao português pelo grupo de estudos em montagem “IR”. Para maiores informações, por favor, ver minha tese de doutorado. < <http://manifesto21.com.br/phd> >

metalinguísticos sobre seus gestos de montagem. Discutem também o procedimento próprio (suas lógicas) na construção do jogo de imagens e sons, as gestualidades de cada qual em seu palco-dispositivo-aparato de escritura (SZAFIR, 2015a).

Ou seja, como o realizador – montador – organiza e manipula suas imagens (seus banco-de-dados). Por um lado, trata-se de demonstrarmos um processo de pensamento concomitante à forma artística e, por outro, que esse pensar é ele próprio feito dentro de um objeto de reflexão que atravessa os significados filmicos e eletrônicos.

Do alemão, *Schnitt* significa corte, amputação, se(c)ção; *Stelle* significa lugar, sítio, local, repartição. *Schnittstelle* seria, portanto, o lugar de corte, a ilha de amputação. Em termos de informática a tradução que o dicionário nos traz para a junção das duas palavras é interface. É dessa maneira que o título em si nos traz os inseparáveis caminhos da poética e da *techné* (BLÜMLINGER, 2004). Farocki nos apresenta o processo fílmico básico: uma organização espaço-temporal do material imagético – a questão dos intervalos, os interstícios das imagens (e sons) – tanto quanto a combinação da representação digital e (paradigmaticamente) analógica; finalmente as possibilidades e os perigos de colocar a montagem inserida na era da informação e da eletrônica. Aqui temos focadamente uma demonstração pedagógica da produção de uma videomixagem (em contraposição àquela editada mecanicamente) com aparência de um experimento de pesquisa. Assim como Marker e Masagão (entre outros) apontaram as potencialidades sobre a questão dos novos aparatos de escritas audiovisuais à seu tempo (SZAFIR, 2010; 2015), Blümlinger (2004) segue:

Schnittstelle invokes an apparatus that permits one to experience the simultaneity of images which film usually orders as a succession: an almost perfect model of the solitary place where the author writes and processes images: ‘Nowadays I can barely write a word unless an image is visible on the screen at the same time. Or rather, on both screens.’ In this imaginary laboratory, at the simulated workplace of the filmmaker, the spectator’s involvement with the composition of the video differs from that of a (single) large screen in a dark cinema. ... What the reader of this 25-minute long text sees is comparable to the flaneur out for a stroll (in Barthes’ sense) – it is at once multiple and irreducible. Each combination of events is unique to the one perceiving it and defines his itinerary, which when repeated is necessarily different. Finally, this is not a closed text, but an open form, which already premeditates variations and textual deviations, each one a possible film.

Devido às facilidades do meio digital, os processos de montagem parecem se perder um pouco no que tange à reflexão sobre o ato criativo em si. Muitas vezes o trabalho parece bem automatizado: os *softwares* de edição – cada vez mais dinâmicos – contribuem para esse cenário, o que acaba fazendo com que muitos alunos do curso de Cinema e

Audiovisual passem por esse processo sem muito aprofundamento nos gestos criativos da montagem audiovisual e das estéticas da imagem e som. Como diria Eisenstein (1990; 1997) e Walter Benjamin (1993), o cinema é considerado uma síntese das demais artes e a montagem surge como uma necessidade estética e ideológica para organizar estes diferentes códigos na forma de expressão artística. Assim, o #MESA torna-se um laboratório amplo: entre a montagem cinematográfica e a complexidade das práticas e estéticas do vídeo, da TV, do *live-cinema*, do vídeo interativo *online* etc

Diferentemente do dispositivo clássico cinematográfico – onde a passagem linear de imagens inscreve o significado ao longo de um tempo [*diachronically*] – um filme ou mesmo uma imagem estática encontra-se aqui pareada pela melhor apropriação (e que pode ser imediatamente mostrada) em uma espécie de montagem horizontal (Blümlinger cita Farocki que, aparentemente, dialoga com Flusser¹⁴).

O princípio dessa montagem é complexa porque edição articula a si mesma não apenas da direita para a esquerda (quer pelo corte entre imagem e som ou entre imagem e imagem), mas permite a circulação de imagens através de sequências precisamente calculadas entre transições e repetições; não apenas entre trilhas [*tracks*] individuais mas, de acordo ainda a Blümlinger (2004), entre duas telas:

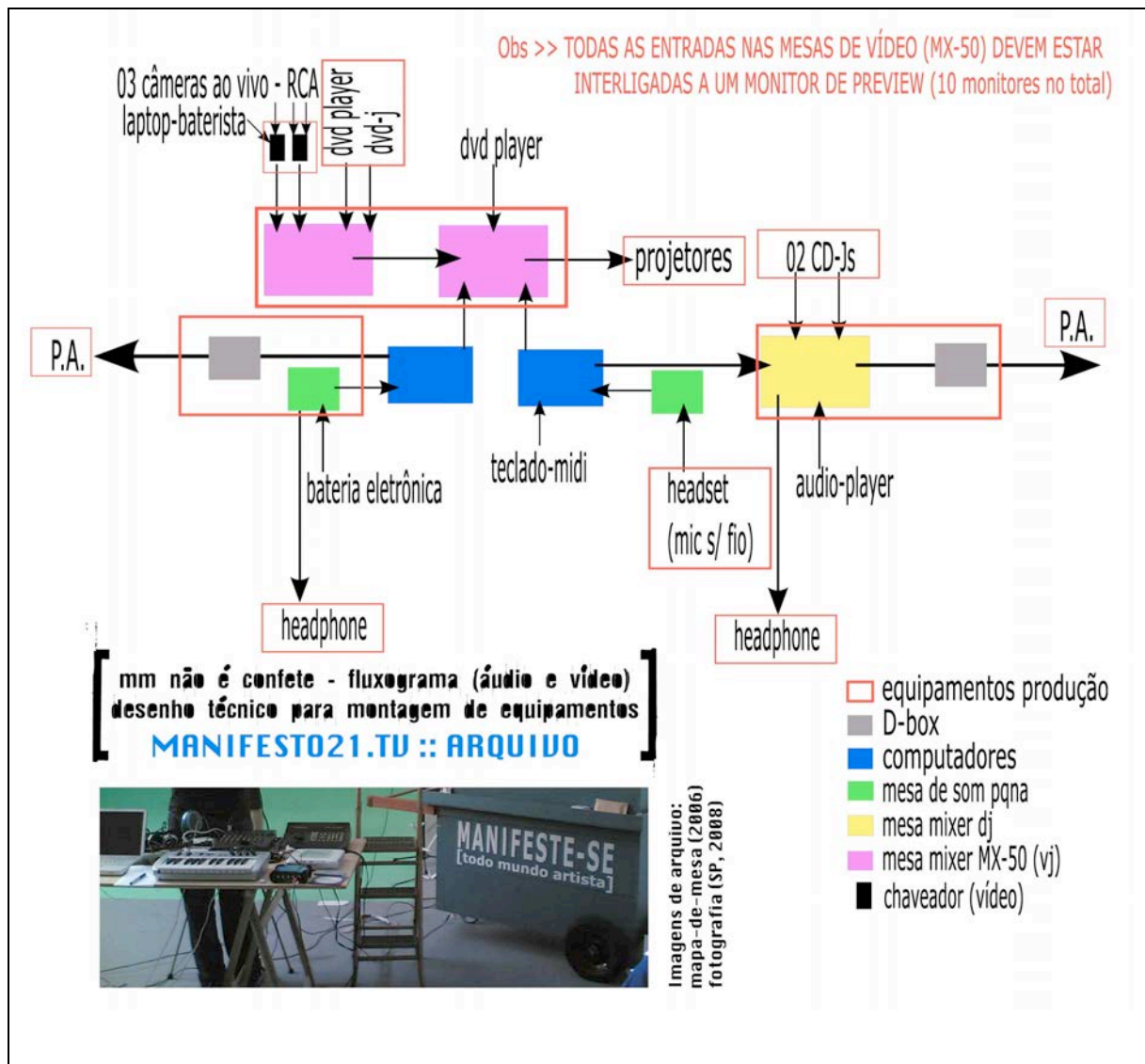
A compositional structure typical of Farocki becomes instantly recognisable, one that functions via anticipation and repetition. An image is introduced (viz. the figure of a chemist) which is later reintroduced and explained (for instance, to exemplify the aesthetic process of distancing: ‘The images say a laboratory doesn’t look like that’).

O diferencial entre os contemporâneos da chegada do vídeo – ainda que em sua espécime eletrônica-analógica – e *Celovek’s Kinoapparatom* encontra-se precisamente na questão em quem corta o filme-ensaio metalinguístico – quem monta tal escrita audiovisual – a que assistimos: os contemporâneos manipulam sua obra de uma maneira solitária e incansável [*over and over*], rodeados apenas por máquinas ou mesmo por um *laptop*:

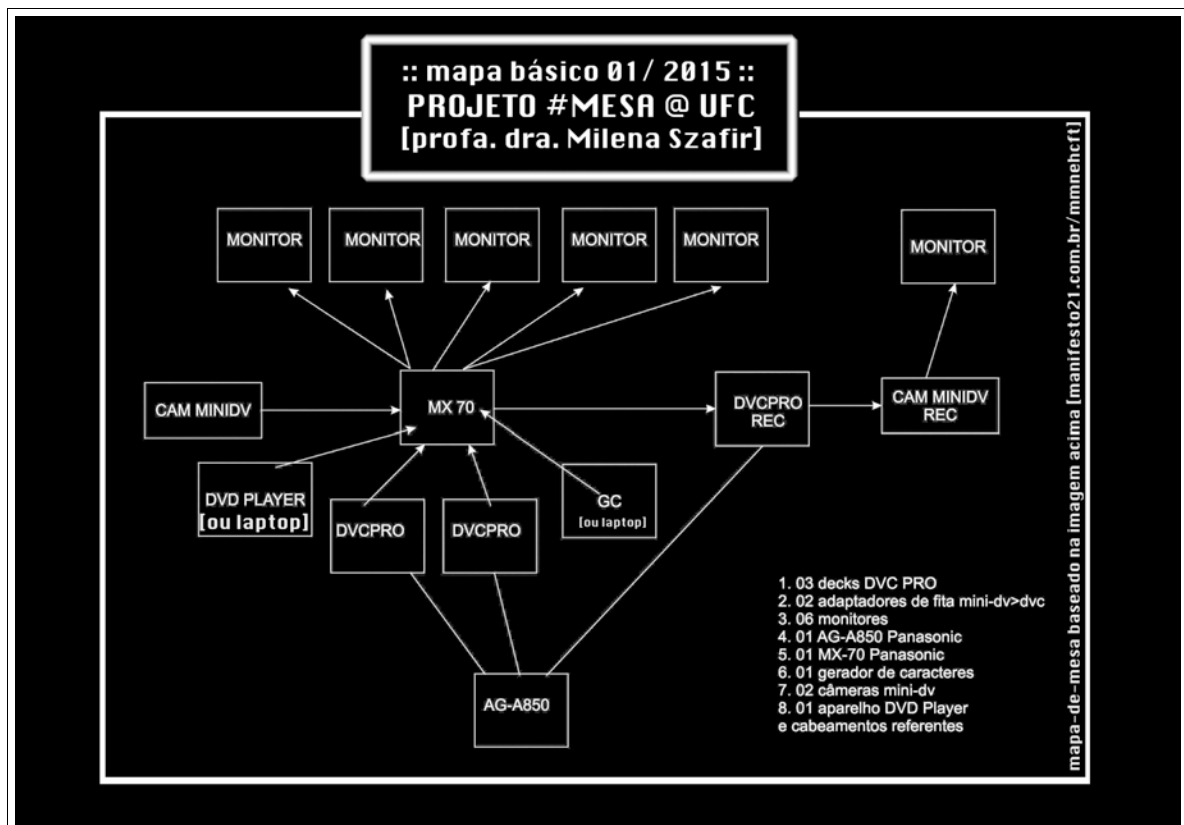
It illustrates how filmic dimensions like time and motion are capable of being translated into haptic or tactile terms, and how the choice of images is ultimately the consequence of a solitary act ... Symbolically sitting in the museum’s electronic ‘editing studio’, Farocki submits his films to a re-vision, allowing him to pose questions like ‘What is an image?’ and ‘How is a sequence of images put together?’ of his own work in a radically new fashion. What was hitherto examined most often in found images and accidental apparati – for example in the imploring gesture of an amateur filmmaker in *Videogramme einer Revolution* (Videograms of a Revolution, 1991/92) – is now applied to the architecture of the films that emerged from them.

¹⁴ ver Szafir, 2016.

Thus, Farocki, with a rapidly sketched montage of moving images from Images of the World and the Inscription of War, provides the spectator with the visible evidence that these repeat themselves according to a law of permutation: ‘when I was editing this film, I based my decisions on a simple programme, according to which the shots are combined and re-combined’. This type of editing, inspired (according to the author) by the rules of music composition and the rotating cylinders of a gaming casino fruit machine can already be found in a film that appears to adhere to chronological observation, but whose structure is likewise based on the principle of repetition. ... His figure is present in images, but it dissolves into serially arranged bodily gestures that always resemble each other. The video camera and monitor serve as a mirror, but less in the sense of the ‘aesthetics of narcissism’ specific to video, than as the technical means that facilitate the fabrication of temporal differences and short circuits. ... Such a form of montage, insisting as it does on the interval, no longer creates (linear) sequences but (parallel) series. (BLÜMLINGER, 2004)



E assim nascem nossas questões sobre “gestos de montagem”... De que se tratam tais gestualidades? Se a materialidade física do filme e da fita passam a se tornar inexistentes, de quais interfaces estaremos a tratar [ou re-tratar] no #MESA? Como retrabalharmos os bancos-de-dados – que atualmente são, a cada dia mais, “apenas” algoritmos – em máquinas consideradas obsoletas e sem utilização? Como pensarmos tais estéticas audiovisuais entre o analógico, o eletrônico e o digital?



Para esse projeto, desenhamos um mapa de mesa básico (imagem acima¹⁵) pensado para uma “ilha de edição linear” que atendia as necessidades, à época, do curso de Cinema e Audiovisual no ICA – enviado aos técnicos, ainda no primeiro semestre de 2015, para a devida ligação dos equipamentos [...]. Vale reiterar a existência do grupo de estudos

¹⁵ Baseado nos *riders* [“mapa de mesa”] disponibilizados pelo mmnehcft às equipes de produção para suas obras-ação como, por exemplo, o “*Trucking Vj'ing*” (Motomix São Paulo, 2005) ou o Laboratório Itinerante de webTV ao vivo (FUNARTE São Paulo, 2008).

“Intervalos e Ritmos”¹⁶, que discute a montagem audiovisual com ênfase em filme-ensaio, videografismos, memória e apropriação de arquivos, ou seja, os diferentes gestos de montagem. Neste grupo, além da apresentação de obras audiovisuais (filmes, vídeos etc) e das discussões sobre tais obras e bibliografias recomendadas referentes, podemos propor também encontros práticos no M-LAB, aprofundando dessa maneira o pensamento sobre o que foi discutido.

Acredito, ainda, que seja de suma importância que os alunos tenham experiências artísticas nesses aparatos técnicos – diversas vezes considerados obsoletos – em vista de que tais experimentações (conhecimentos adquiridos) lhes auxiliem esteticamente (e reflexivamente) em seus corriqueiros percursos (utilizações) nos atuais dispositivos digitais de edição. Ou seja, uma compreensão das alterações (ou mesmo permanências, vícios) nos/dos modos de fazer audiovisual.

Os Gestos de Montagem no Digital para Além dos Efeitos Especiais

My initial thoughts about what a title can do was to set a mood and the prime underlying core of the film's story, to express the story in some metaphorical way. ... when the film actually began, viewers would already have an emotional resonance with it. (Saul Bass apud ROBBINS, 2006)

Relataremos aqui as experimentações didáticas em uma disciplina que propomos ser um “laboratório em *motion graphics*” no curso de cinema e audiovisual. O eu-plural aqui se dá, como sabemos, em comunhão às vozes-*feedback* dos estudantes¹⁷ que estiveram conosco nessa original experiência:

“Desde o começo pensei em trabalhar com uma estética de *glitches*, sons digitais, etc Sobre isto, falo a seguir: ... O som foi todo retirado da web e construído com vozes digitais. Um ruído rosa [vermelho] permeia todo o vídeo. ... Efeitos de TV – velha, antiga e ruidosa. Menor saturação, distorção do vídeo, slow. ... Vários [efeitos] combinados diretamente dos *presets*. *Wave Warp* foi essencial. ... [a aplicação de grafismos se deu a partir de] Palavras escritas apenas com um caractere (em *WRONG* tudo era construído com #). Mesmos *presets* utilizados nas imagens.”¹⁸

¹⁶ Criado junto aos alunos do curso de cinema e audiovisual no primeiro semestre de 2015, integrante de nossa pesquisa “Artesãos Audiovisuais em Form’ação” (2013-; UFC).

¹⁷ Agradeço, portanto, aos *minority reports* dos alunos George Ulysses de Souza, Josymary da Silva, Karina Nascimento, Marcos Braz, Pedro Gino, Renata Rolim, Suzana Silva, Thiago Lima, Tycianna Neves (Laboratório de Efeitos Especiais; 2016/1).

¹⁸ 23 anos de idade. Obs: afim de preservarmos as identidades dos alunos, serão citados através de suas idades de nascimento.

“Os desafios iniciais com desenhos devem continuar. Pois é uma forma de começar a se pensar design, tipografia, que é a abertura para o motion graphic e para o after [effects].”¹⁹

Tais exercícios experimentais – desafios audiovisuais como propostas pedagógicas, aliando dessa maneira a comunicação à educação – foram originados em uma comunhão de leituras em literatura fantástica, debates sobre cinema de ficção científica²⁰ e 'videografias' científicas publicizadas ao longo do século XX e XXI (em formato de seminários²¹), além, obviamente, dos repertórios culturais próprios dos alunos²². Ou seja, o papel do educador – professor universitário – aqui se dá não tão somente a repassar conhecimentos, trocar ideias ou cobrar prazos e resultados, mas principalmente a estimular, formar eticamente e contribuir para despertar potencialidades próprias de cada um, o que se dá pelo contato, pelo diálogo, pela diversidade própria de cada estudante, indivíduo.

Nessa transdisciplinaridade, temos de tomar em conta questões de nomenclatura utilizadas: (a.) em montagem audiovisual é “*track*” [para as trilhas, seja de vídeo ou de áudio], analogamente “*layer*” é o termo utilizado em *design* [e denominado nos *softwares* de etimologicamente fotográficos e/ou para desenhos 'à mão', i.e. Vetoriais]; (b.) a nomenclatura “*reel*” [rolo] tornou-se mais apropriada ao filmico, enquanto “*sample*” era utilizado para amostras sonoras. Utilizaremos ambas tanto para áudio quanto visual; (c.) a nomenclatura “montagem” ou “edição”, utilizada no audiovisual, é chamada de “composição” nos processos de *graphic design*: o processo de combinar diferentes fontes dentro de uma mesma sequência [estática – “*graphic frame*” – ou em movimento – “*motion graphics*”]; (e.) *keying* em audiovisual pode também ser chamado de “*matte*” no processo de *design* (ainda assim, no design “*matte*” refere-se ao *layer* de isolamento de um conteúdo durante a montagem). *Keying* pode, ainda, ser traduzido como sobreposição (literaturas eisensteinianas e godardianas em português) ou sobre-impressão (deleuziana). Atentem, ainda de que “análogo-eletrônico”, aqui, é sinônimo de “eletrônico-analógico”. Acho

¹⁹ 20 anos de idade.

²⁰ Em sua maioria obras audiovisuais originadas das obras literárias de Philip K. Dick.

²¹ Alunos divididos por décadas entre os anos de 1900 e 2010.

²² Como a “série” britânica – “dystopian drama” – *Black Mirror* (2011-), por exemplo; originalmente exibida na grade do *Channel 4* (canal televisivo inglês) < <http://www.imdb.com/title/tt2085059/> >, hoje pode ser assistida via *Netflix*, < <https://www.theguardian.com/media/2015/sep/25/netflix-to-air-next-12-episodes-of-charlie-brookers-black-mirror> >. Acessos em Julho/2016.

importante o nome duplo em vista de que o cinema era, até a década de 1950, analógico-analógico, enquanto a tevê já operava na mescla do eletrônico com o analógico. Normalmente o senso comum sobre vídeo refere-se a este como “analógico” apenas, ainda que estejam referenciando-se aos audiovisuais desenvolvidos utilizando sinais eletrônicos e mídias magnéticas.

Ao apresentarmos um brevíssimo panorama da produção do design em movimento – vinhetas televisivas, *title sequences*, videoclipes, *kinect typography*, McLaren, Saul Bass etc –, interessa-nos propor junto aos alunos de cinema e audiovisual estudarmos composições visuais – via especificidades do design gráfico – voltadas às audiovisuais “para a construção ... [de] possíveis grafismos e de possibilidades do uso criativo das tipografias.”²³ Assim, a instrumentalização de específicos *softwares* na disciplina mostrou-se também de fundamental importância aos envolvidos quanto aos gestos de montagem:

“...para o processo de criação, bem como a metodologia usada. O nível dos exercícios foi gradual, sem desconsiderar o conhecimento prévio (ou não) na área, sem prejuízo aos alunos neste aspecto.”²⁴

“Entender a lógica de animação *frame a frame* para saber como nosso olho é facilmente “enganado” pela animação. ... Além disso, entender a importância da criação de tipografias cinéticas para transmitir alguma mensagem pelos movimentos e escolhas de animação.”²⁵

Breve conclusão

Como vimos, o presente projeto consiste em uma investigação artística nas técnicas e tecnologias de montagem entre a moviola (cinema), ilhas de edição analógico-eletrônica (TV) e as atuais práticas da composição audiovisual contemporânea (como práticas de *live-cinema* e do vídeo-interativo *online*), visando relacionar o processo de edição como construção da arte-comunicação no diálogo reflexivo sobre o mundo que nos rodeia.

Num modelo brechtiano de representação, compreenderíamos a montagem – de acordo a Martin (apud Szafir, 2013) – como a técnica que leve o espectador a adotar uma atitude crítica, o que para a sinestesia eisensteiniana seria aquilo que desperta no mais íntimo do espectador um sentimento de entusiasmo apaixonado, porquanto Godard acredita que este contraste entre imagens, sons e ideias é exatamente a maneira de criação típica do vídeo gerador de “uma forma que pensa”. Os realizadores Chris Marker (França) e Marcelo

²³ 20 anos de idade.

²⁴ 34 anos de idade.

²⁵ 23 anos de idade.

Masagão (Brasil) já concordavam à década de 1990 sobre estas “novas” formas de se produzir audiovisual, em comum, ambos apontavam que ao possuímos os “novos” meios podemos também trabalhar de uma maneira mais íntima e mesmo solitária, um “processo de fazer filmes em comunhão consigo mesmo, assim como trabalham os escritores e pintores (...) Hoje, um jovem realizador somente precisa ter uma ideia e necessita de pouco equipamento para apresentar-se ao mundo.” (Marker apud Szafir, 2013). E assim, designamos por “ensaio” um método de discussão de ideias, a expressão de um método de experimentação de reflexão de algumas questões colocadas em claros diálogos com um interlocutor [espectador], onde está exatamente em jogo o próprio conceito de verdade.

Assim, ao nos guiarmos através dos gestos de montagem e suas inovações estéticas entre o último século e o início de nosso atual, reconhecemos gestualidades características das “velhas” mídias – equipamentos hoje considerados obsoletos – às “novas” mídias – os meios *up-to-date* da atualidade.

Condizente a uma cartografia das mídias – entre obsoletas e *up-to-date* –, pensamos a montagem através de experimentações nas inovações tecnológicas em distintas épocas da história do audiovisual. A bem dizer, o ensino de cinema não completou nem mesmo um século e sabemos que toda obra só existe através da montagem – ou, em diferente terminologia: projeto, *design*. Assim, das linguagens e das técnicas do audiovisual nasce uma escrita extra-verbal como instrumento de conhecimento, entre ritmo(s) e sentido(s).

Assim, enumeramos a seguir – sem qualquer ordem hierárquica – breves perguntas “de partida” que nos ajudam como orientação neste *work-in-progress*:

1. O quanto – ou como – as ditas “novas” mídias influencia[ra]m, ao longo da história as mídias, as estéticas audiovisuais?
2. Quais caminhos possibilitam a um futuro realizador criar retóricas audiovisuais como respostas críticas sobre nossa midiática cultura contemporânea?
3. Gestos de montagem: há determinados procedimentos criativos característicos à materialização ‘plástica’ e argumentativa audiovisual? Se a resposta for sim, de que maneira se aplicam como formas de composição ao discurso-diálogo ensaístico audiovisual proposto? Os gestos de montagem configuram-se como uma ação transdisciplinar (design gráfico e em movimento, cinema, jornalismo, música, GUI/ HCI, filosofia etc) da/ na arte-comunicação?
4. Como as experimentações em equipamentos considerados (‘ditos’) obsoletos nos auxiliam na compreensão da inovação estética audiovisual?

5. Como podemos propiciar uma alfabetização audiovisual a toda comunidade, empoderamento a não-especialistas?

Interessa-nos, portanto, trabalhar na formação de estudantes de diferentes áreas (transdisciplinaridade) – cinema, sistemas e mídias digitais, design, jornalismo, filosofia, música, engenharia de software etc – inserindo-os nestes *modus operandi*, fortalecendo-os como protagonistas sociais através do conjunto de intrínsecos discursos, técnicas e tecnologias de poder (e suas possíveis ideologias) do audiovisual requerido onde cada vez mais “não-especialistas” tornam-se capazes de participação, de produção do material audiovisual como diálogos em rede.

O ato de educar, para Martin Buber, encontra-se no papel constantemente dialógico entre mestre e aprendiz. Para Paulo Freire, além do diálogo “Eu-Tu”, os seres humanos encontram-se constantemente mediatizados e necessitam, portanto, ir de encontro a tais realidades que lhes interfaceiam, refletindo sobre as mesmas e potencialmente capazes de transformá-las. Para Buber e Freire, a educação não significa domesticar os educandos, mas sim libertá-los através de processos reflexivos-críticos [i.e. atos políticos]: quando o homem compreende sua realidade, pode levantar hipóteses sobre o desafio dessa realidade e procurar soluções. Assim, pode transformá-la e com seu trabalho pode criar um mundo próprio ... a educação libertadora, problematizadora já não pode ser o ato de depositar, ou de narrar, ou de transferir, ou de transmitir 'conhecimentos' e valores aos educandos, meros pacientes, [...] mas um ato cognoscente [...] em que se exige a [...] superação da contradição educador- educandos. Sem esta, não é possível a relação dialógica, indispensável à cognoscibilidade dos sujeitos cognoscentes, em torno do mesmo objeto cognoscível [...]. Deste modo, o educador refaz, constantemente, seu ato cognoscente, na cognoscibilidade dos educandos. Estes, em lugar de serem recipientes dóceis de depósitos, são agora investigadores críticos, em diálogo com o educador, investigador crítico, também. (FREIRE apud SZPICZKOWSKI, 2008)

Dessa maneira, a partir da efetivação do laboratório de montagem – sala que será acessível para alunos do ICA-UFC sob a necessária colaboração dos bolsistas desse projeto (que a utilizarão como ponto base de suas pesquisas, experimentações e compartilhamentos) – os futuros multiplicadores mergulharão no aprendizado das tecnologias “obsoletas”, pois temos percebido, ao longo de meus últimos anos de docência, que esse contato dos alunos com uma ilha de edição analógica-eletrônica-digital aumenta não apenas o interesse dos mesmos pelos estudos da montagem, como lhes amplia esteticamente a reflexão e prática sobre seus particulares gestos artísticos. Esse mergulho se dará através de técnicas e estéticas, onde serão propostos desafios no #MESA. Tais “desafios”, como termo, significa que o papel do professor não é do sujeito que tudo sabe e traz respostas, mas antes um moderador que elabora propostas como perguntas. Ou seja, os

alunos recebem desafios [questões] e são eles a trazerem as possíveis soluções para serem discutidas por todos os envolvidos na pesquisa: a escritura audiovisual como um complexo sistema de montagem dialógica, o que sugere pensar os *modus operandi* de realização e(m) determinado(s) aparato(s) técnico(s) de exibição além das poéticas de operacionalização técnica-tecnológica [experimentações estéticas processuais]. E, assim, nessa metodologia de pesquisa e ensino o importante não são os produtos, mas o foco é sempre nos processos auferindo um importante valor ao procedimento dialógico junto aos alunos.

Reiteramos, novamente, da importância de que os alunos tenham experiências artísticas nesses aparatos técnicos junto ao “M-LAB:#MESA” (Laboratório de Montagem, Experimentações e Sinapses Audiovisuais), em vista de que tais experimentações (conhecimentos adquiridos) lhes auxiliem esteticamente (e reflexivamente) em seus corriqueiros percursos (utilizações) nos atuais dispositivos digitais de edição. Ou seja, uma compreensão das alterações (ou mesmo permanências, vícios) nos/dos modos de fazer audiovisual em vista de que cada vez mais os diálogos em rede são tecidos não apenas por imagens ou palavras escritas, como muitas vezes – ou principalmente – na comunhão destas através de áudio-visualidades. Dessa forma, a metodologia – pensada através do método “Retóricas Audiovisuais” – possui um potencial comunicativo como instrumento de auto-conscientização política vital ao processo expressivo de empoderamento e alfabetização nos atuais meios e processos midiáticos.

REFERÊNCIAS

- BENJAMIN, W. **Obras Escolhidas**, vol.1. São Paulo: Ed. Brasiliense, 1993
- BLÜMLINGER, C. **Incisive Divides and Revolving Images**. In: ELSAESSER, T. (org). Harun Farocki – Working on the Sightlines. Amsterdam Univ. Press, 2004.
- BRAHA, Y. BYRNE, B. **Motion Graphic Titling**. Burlington: Elsevier, 2011.
- DUBOIS, P. **Cinema, Vídeo, Godard**. São Paulo: Cosac Naify, 2004.
- EISENSTEIN, S. **A Forma do Filme**. Jorge Zahar: Rio de Janeiro, 1990.
- _____. **O Sentido do Filme**. Jorge Zahar: Rio de Janeiro, 1997.
- EMERSON, L. et. al. **media archaeology lab**. Boulder: University of Colorado < <http://mediaarchaeologylab.com/about/why/> >, acesso em junho/2016.
- LUGMAYR, A.; HARBOE, G. (eds.) **web.sharing.tv.content** (EuroITV Proceedings 2010). Tampere, Finland, June 2010.

MACHADO, A. **A Arte do Vídeo**. São Paulo: Brasiliense, 1988.

MANOVICH, L. **The Language of New Media**. Cambridge: MIT, 2001.

ROBBINS, D.; SALAVETZ, J. **Motion by Design**. UK: Laurence King Publishing Ltd, 2006.

SZAFIR, M. **Retóricas Audiovisuais 2.1** [Ensino e Aprendizagem Compartilhada: Passado, Presente, Futuro ou Por uma Arqueologia-Cartografia da Montagem]. Tese de Doutorado ECA-USP: São Paulo, 2015a.

_____. **Montagens Audiovisuais extra-Apropriação [Por uma Pedagogia do Filme-Ensaio na Cultura Digital]**. In: Brandão, A.; Sousa, R. (orgs.) “A Sobrevivência das Imagens”. Ed. Papyrus; Campinas-SP, 2015b.

_____. **Video[en]gramas de uma revolução, versão 4G** [ou Através das estéticas pós-históricas: Guten Morgen, Herr Flusser!]. Rev. Eco-Pós, v19, n.1, p.91-105. Rio de Janeiro: UFRJ, 2016.

_____. **A interatividade do vídeo-remix: subjetividades em jogo na rede [artesãos audiovisuais em form'ação, versão 1.1]**. Anais Intercom: Manaus, 2013.

_____. **YouToRemix: the online audiovisual quoting live remix application project**. Anais EUROiTV: Finlândia, 2010.

SZPICZKOWSKI, A. **Educação e Talmud**. São Paulo: Ed. Humanitas-USP, 2008.