

Os gestos de montagem nas artes audiovisuais: Ensino-aprendizagem dentre as estéticas do banco-de-dados

Milena Szafir¹

¹ Pesquisadora e realizadora em estéticas (neo-)cinematográficas. Professora no ICA-UFCE, onde orienta o coletivo *Intervalos & Ritmos (#ir!)*, as bolsas *Projet'ares Audiovisuais* e futuros mestres em Artes. É *designer audiovisual* formada (graduação, mestrado e doutorado) pela USP, co-coordena o grupo de estudos em animação e *motion graphics Zootropo* (CNPq) e o *ST Montagem Audiovisual: experiências e reflexões* da SOCINE, onde foi eleita conselheira à gestão 2017-2019.

e-mail: profmilena@manifesto21.tv.

Resumo

O presente ensaio verbal é a tentativa de um relato reflexivo desde um remix de trechos da tese de doutorado *Retóricas Audiovisuais 2.1 – Ensino e Aprendizagem Compartilhada: Passado, Presente, Futuro ou Por uma Arqueologia-Cartografia da Montagem* (2011-2015). Antes de ser defendida, uma prévia dos oito capítulos – com foco no quinto layer (camada) *Techné: Jogos e Desafios* – foi enviada e apresentada em congresso da USP sobre educação na graduação (25-27 de maio de 2015), então sob o título *Metodologia 'Aprendizagem Compartilhada': pesquisa e ensino por uma educação criadora*. Ser professora, para mim, é compreender diariamente que o caminhar do (auto-)conhecimento é infinito – i.e. educação é um processo ininterrupto da formação do ser humano –, que a docência é uma aprendizagem compartilhada profundamente enriquecedora, que as universidades públicas (pesquisa, sala de aula e sociedade/extensão) são extremamente necessárias em nosso país e que a carreira acadêmico-universitária é de uma vida cotidianamente desafiadora e potencialmente gratificante para o desenvolvimento pessoal e coletivo.

Palavras-chave: montagem, estética do banco de dados, metodologia, artes audiovisuais.

Abstract

This verbal essay is a reflective report through a remix of excerpts from the Ph.D. Dissertation *Audiovisual Rhetorics 2.1 – Teaching & Shared Learning: Past, Present, Future or Towards an Archaeology-Cartography of Montage* (2011-2015). Before the Thesis Committee Meeting, a preview of its eight chapters – focusing on the fifth layer/track *Techné: Engagement and Game Playing* – was introduced to the USP conference on undergraduate education (25-27 de maio de 2015) as *The Shared Learning Methodology: research and teaching towards a maker education*. Be a Professor is, for me, a daily understanding that journey of (self-)knowledge is infinite – i.e. education is a continuous process of human being development –, to teach is a shared learning deeply meaningful, the public universities (research, classes and expansion at society) are crucial required in our country and the academic career is an everydayness challenging life as well as mighty rewarding it is for personal and collective improvement.

Keywords: video editing, database aesthetics, pedagogy, motion graphics.

Como o realizador-montador organiza e manipula as imagens de seu 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 fílmicos e eletrônicos. Farocki (1995) nos apresenta didaticamente seu processo – procedimentos e reflexões – nas ilhas de edição (videográfica e moviola). Trata-se de uma organização espaço-temporal do material imagético e a combinação da representação digital e, paradigmaticamente, analógica entre os gestos manuais do artista frente às questões da materialidade da própria imagem; na película “o corte é real” (sic), enquanto no vídeo esse é imaginário:

Ao se trabalhar com a película ao invés do vídeo [...] na mesa de edição eu coloco a ponta de meu dedo sobre a imagem ou o som que está a correr, a fim de sentir o corte ou a cola², antes mesmo de ver o corte ou escutá-lo³. Esse é um gesto que indica 'percepção fina' – de precisão – ou 'sensitiva'. A mão quase não tem qualquer contato com o objeto, mas o percebe em seu nada, no seu vazio⁴. Quando se trabalha com vídeo, eu não toco a fita, eu somente aperto botões. Uma outra atividade para as digitais⁵. Aqui temos o gesto de contar dinheiro, que é provavelmente feito dessa maneira porque nós precisamos da delicadeza das digitais para contarmos [...] com a necessária precisão. (FAROCKI apud SZAFIR, 2018: 344)

A citação acima é de trecho específico em *Schnittstelle* (1995), obra que – como um todo – aúfer valor ao ensino-aprendizagem da montagem audiovisual nos inseparáveis caminhos da poética e da *techné* (BLÜMLINGER, 2004). 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 (também o título em inglês dessa obra).

Ao longo dos últimos anos, *Schnittstelle* (FAROCKI, 1995) tem se mostrado,

² Vemos em um dos vídeos a imagem com enquadramento em *close-up* da mão do realizador-montador, que mexe os dedos fazendo com que suas digitais se encontrem; polegar e dedo anelar sentem suas peles se tocarem.

³ A mão retorna à película em movimento. Em corte seco, a imagem é alterada. Agora, novo primeiro plano da mão performando com um televisor – monitor em tela azul – ao fundo enquanto as digitais do polegar e dos demais dedos se encontram.

⁴ A imagem corta novamente para um *close-up* de um controlador videográfico (mesa de edição eletrônica). Focado nos botões e desfocando ao fundo o “disco” do controlador.

⁵ A imagem corta novamente para um *close-up* de um controlador videográfico (mesa de edição eletrônica). Focado nos botões e desfocando ao fundo o “disco” do controlador.

assim como outras com as quais temos trabalhado, de uma potência didática reflexiva a debatermos os gestos de montagem nas diferentes (i)materialidades da imagem e dos procedimentos nas distintas ilhas de edição. Esse é um dos trechos constantemente discutidos em sala de aula a caminho do 3º e último desafio (EX#3). A proposta deste exercício é, resumidamente, o diálogo com as imagens que nos rodeiam desde o exponencial banco de dados *online*.

De 2011 a 2012 a tarefa de elaborar um *vídeo-remix* (ou um filme-ensaio na cultura digital) parecia uma solicitação coerente com as disciplinas *Novas Tecnologias* (curso de Design) e *Linguagem Audiovisual* (curso de Rádio e TV). O mesmo desafio parecia óbvio ao chegarmos em Fortaleza: a escrita audiovisual como um ato político-estético a partir das imagens que nos rodeiam (e que nos afetam) – e em resposta a elas. No entanto, a resistência da minha primeira turma na UFC (em disciplina obrigatória de edição e montagem) frente à realização de uma obra por esse viés foi de um sublime aprendizado para mim. E, ainda que a potência contextual daquele período de aulas (junho de 2013) parecesse um claro convite a todo realizador audiovisual a dialogar com as vivências e, principalmente, com aquelas imagens que nos bombardeavam cotidianamente, o ensino-aprendizagem da montagem parecia não se concretizar entre repertórios referenciais e operacionalidades nas “ilhas de edição” (oito computadores para cerca de quarenta alunos). Havia uma clara necessidade de se repensar tal pedagogia da montagem do *filme-ensaio* ao *vídeo-remix*, inventariar suas gestualidades para inventar uma metodologia e uma didática a *um método sem método*. Do empoderamento de não-especialistas através da *montagem audiovisual via estética do banco de dados* (conforme projeto de doutorado, 2010) passamos a desenhar procedimentos de alfabetização a esses *artesãos audiovisuais em formação*⁶. Ou seja: passamos a compreender formas de engajar os alunos a pensar a forma dessa forma de pensamento através da montagem a uma escrita audiovisual. Tentei descrever esse percurso na *track* (camada) *Techné: Jogos e Desafios* (2015b: 177-264) ao auferirmos valor à experiência docente a partir de uma metodologia de pesquisa que denominamos *Aprendizagem Compartilhada*. Sob doutoramento (2011-2015), aquelas experiências didáticas na montagem audiovisual (em ilhas de edição *offline* e *online*) foram realizadas com adolescentes e estudantes de diferentes realidades⁷.

Assim, o presente ensaio visa a ser um relato de experiência nas didáticas e metodologias das distintas gestualidades na montagem audiovisual. Eu seria injusta em não afirmar isso assim, logo de início, pois tal breve memorial tem por objetivo

⁶ Título de meu projeto de pesquisa submetido à UFC durante meu segundo mês como professora ali (julho de 2013; subtítulo: *o(s) modus operandi no artesanato digital de 'vídeo-remix'*).

⁷ UCLA (EUA; 2014), UFC (Fortaleza; 2013-2014), FMU e Uninove (São Paulo; 2011-2013), e Oficina Volpi (Itaquera/ SP; 2012).

responder – em pequeninos gestos – à questão “Como dosar os específicos aspectos da montagem na sala de aula e/ou em ilhas de edição junto ao corpo discente?” Admito que almejo que esse curto compartilhar seja um passo a (re)iniciarmos o debate sobre o ensino-aprendizagem da montagem nas artes audiovisuais (cinema, *motion design*, instalações, vídeos interativos e/ou imersivos, diferentes dispositivos de criação e exibição).

Como ensinar “as artes da montagem” a uma geração acostumada com a internet, a televisão, o cinema e os artifícios visuais desses? Me vi às voltas com essa questão quando me tornei professora universitária em audiovisual (2012). Quais eram os passos necessários a serem trabalhados com os alunos para que compreendessem que a edição videográfica está além de “meros” recursos técnicos, i.e. além da mera instrumentalização tecnológica? Como fazer com que os alunos compreendessem que a montagem configura-se num projeto (*to design*) às gestualidades discursivas-dialógicas?

Na busca por uma escrita fluida e de leitura acessível, isento-me no presente texto de adentrarmos a eruditas *flaneries*; i.e. sem um extenso jogo de citações acadêmicas (na tentativa de uma escrita a *la* práticas da *educação não-formal*), o que interessa a mim aqui é poder compartilhar apenas alguns *modus operandi* em sala-de-aula, não ao longo dos 23 anos como educadora, mas em um período determinado: 2013 a 2018 (anos atuais como professora concursada à cadeira de edição e montagem na Universidade Federal do Ceará). Na vontade a esse compartilhar, a princípio eu rascunhara uma virtual divisão temática a essas experiências e disciplinas com metodologias desenhadas para o ensino-aprendizagem da montagem audiovisual:

1. gestos de montagem #1: estéticas via banco de dados

Oficina de Edição e Montagem, Ateliê II, Laboratório de Expressões Contemporâneas, Oficina de Vídeo, Oficina de Criação no Campo Expandido, Realização em Cinema e Audiovisual V (não-ficção) e Crítica e Curadoria.

2. gestos de montagem #2: *Intervalos & Ritmos*⁸ (+*Projet'ares Audiovisuais*)⁹

Grupo de estudos sobre os *modus operandi* e as estéticas da montagem audiovisual (+projetos acadêmicos para bolsas-monitorias UFC ao corpo discente).

⁸ *#ir!* (criado em 08 de maio de 2015 junto ao corpo discente – conforme um dos objetivos estabelecidos no projeto de pesquisa *Artesãos Audiovisuais em Form'ação: o(s) modus operandi no artesanato digital de 'vídeo-remix'*, depositado no Instituto de Cultura e Arte da UFC em julho de 2013).

⁹ Título-base dos projetos de bolsas – *PROGRAD e SECULT-ARTE* –, com os subtítulos *Outros Gestos de Montagem* (2015/2016), *@ #ir!* (2017) e *versão 18* (2017/2018). Em 2014.1, a bolsa denominava-se *A Edição no Pós-Cinema*. Todas as monitorias geraram publicações acadêmicas dos bolsistas Marcos Braz, Nilo Rivas, Wilker Paiva, Renan de Oliveira e Ianna Leal, entre demais

3. gestos de montagem #3: o cinema como design

Laboratório de *Efeitos Especiais*¹⁰, *Videoarte*, *Oficina de Computação Gráfica/ Animação e Teoria da Imagem*.

Não apontadas nessa divisão esquemática inicial as demais disciplinas ministradas¹¹ entre 2013-2018, por compreenderem experiências metodológicas estritamente teóricas e/ou sem continuidade em nível de graduação. Oxalá que o aprofundamento e debate necessário nas específicas bibliografias possa se concretizar em novas e futuras oportunidades.

Ensino-aprendizagem @ Fortaleza

A única disciplina obrigatória em montagem é oferecida no terceiro período do Curso de Cinema e Audiovisual (ICA/UFC). Os alunos encontram-se, portanto, no primeiro semestre do segundo ano de seus cinco da faculdade. A *Oficina de edição e montagem* (64 horas) era originalmente oferecida como *modular* (bimestral, duas vezes por semana). Por solicitação dos alunos (pós-ocupações de 2016), no primeiro semestre de 2017 a ofereci como semestral, com aulas uma vez por semana – experiência que retorna em 2019.1 (sob nova metodologia em desenvolvimento).

A proposta das *Oficinas*, conforme PPP do curso, é de instrumentalização: “capacitar tecnicamente os estudantes” (sic). Para tanto, em 2013 era disponibilizado um laboratório de informática com sete ou oito computadores conectados à internet e em funcionamento (sistema operacional *Windows*) para uma turma com cerca de 40 alunos. Em 2015.2, com novas instalações, nos mudamos do Benfica para o *campus* do PICI. Em 2016.2 reformulamos o desenho espacial do laboratório de informática do curso, que passou a conter 15 iMacs para utilização dos alunos e um iMac central interligado a um projetor VGA. Todos os computadores possuem conexão web, e podem ser utilizados pelos alunos também nos horários em que ali não sejam ministradas disciplinas. Em 2014 fui responsável por revisar,

membros do *#ir!* – configurando-se, portanto, como coautorias mestre-aprendiz em resumos universitários geradores de oficinas, apresentações artísticas ou cartazes: *Cinema ao vivo - uma lógica de edição no pós-cinema* (2014), *Os Gestos de Montagem em Motion Graphics e também em i-doc/webdoc* (2016), *Oficina Audiovisual de Design em Movimento - Tipografia Cinética* (2017), *Ensino-aprendizagem quando a montagem audiovisual se torna design* (2018), entre outros.

¹⁰ Única disciplina optativa (64h) com pré-requisito na obrigatória de montagem.

¹¹ *Linguagem Audiovisual em Educação, Estética e História da Arte III (Cibercultura)*, *Tópicos Especiais em Teoria do Cinema e Audiovisual I*, *Laboratório de Projetos, Cinema e seus Autores, Teorias e Estéticas da Arte*.

frente às diretrizes do MEC – mínimo cinco exemplares acessíveis de um mesmo título –, o prévio formulário a essa disciplina obrigatória. Registre, assim, uma *bibliografia básica* e uma *complementar obrigatória* (que aufera a existência de livros da especificidade em montagem presentes na biblioteca da universidade, embora com menos de cinco exemplares). Dessa maneira, no acervo da UFC possuíamos, à época, nove títulos fisicamente¹² acessíveis aos alunos para serem trabalhados nessa disciplina básica¹³: *A forma do filme* e *O sentido do filme* (EISENSTEIN, 2002), *Técnicas de edição para cinema e vídeo* (DANCYGER, 2007), *A linguagem cinematográfica* (MARTIN, 2003), *Cinema e montagem* (LEONE & MOURÃO, 1987), *Direção de cinema: técnica e estética* (RABIGER, 2007), *A experiência do Cinema* (XAVIER, 1983), *Estética da montagem* (AMIEL, 2010) e *Num piscar de olhos* (MURCH, 2003).

Gesto#1: Por uma arquitetura do ensino-aprendizagem à montagem audiovisual

[De *engajar* + *-mento*]. S. m. 1. Ato ou efeito de engajar(-se). 2. **Contrato para certos serviços**. 3. Aliciação, alistamento. [...] 5. **Filos. Situação de filósofo que admite ser impossível começar um sistema sem pressuposição, tendendo, pois, a levar em conta a situação concreta que o cerca.**

Engajar. [Do fr. *Engager*.] V.t.d. 1. Aliciar para serviço pessoal, ou para emigração. P. [...] 3. Alistar-se ou profissionalizar-se em força armada. 4. Filiar-se a uma linha ideológica, filosófica etc., e bater-se por ela; **pôr-se a serviço de uma ideia, de uma causa, de uma coisa**. 5. **Empenhar-se em dada atividade ou empreendimento**

(dicionário *Novo Aurélio: Século XXI*, 1999; grifos em itálico conforme na bibliografia consultada, os em negrito são meus) (SZAFIR, 2015b: 183)

Algumas questões (e hipóteses) se fizeram urgentes nos diferentes períodos e

¹² Percebeu-se, ao longo desses quase seis anos, a preferência do corpo discente pelo acesso a arquivos digitais.

¹³ No formulário, ainda, apontamos a existência gratuita dos manuais em português (.pdf) no *website da Adobe*, em vista dos *softwares* utilizados no laboratório de informática: *Premiere* e *After Effects* – instrumentalizações junto às disciplinas referentes para ensino-aprendizagem de uma interface digital mercadológica básica em montagem audiovisual (obrigatória e optativa, respectivamente), conforme preferência do corpo discente.

fisicalidades que percorremos nesses ambientes de computadores, onde os alunos vêm com uma expectativa de instrumentalização tecnológica:

1. Como fazer com que os alunos compreendessem, dentro de um *laboratório de informática*, que o ensino-aprendizagem da montagem audiovisual está além dos *softwares*?

(pedagogias sobre a complexidade operativa da montagem: reflexão, técnica e criação)

2. Como trabalhar uma ansiedade estudantil na devida instrumentalização digital, quando cerca de 80% da turma encontra-se sem qualquer conhecimento em *softwares* de edição ou tampouco possui computadores pessoais em suas residências?

(didáticas sobre as lógicas das ferramentas digitais frente aos diferentes perfis de estudantes)

3. Como engajar os alunos na montagem como estado da arte da imagem em movimento?

(metodologias para dotar os estudantes em específicos repertórios teóricos e artísticos acerca das estéticas na imaterialidade fílmica atual).

Tais questões têm guiado nossas experiências na docência dessa especificidade seminal da arte cinematográfica – trata-se, portanto, de um *work in progress* em que tentamos buscar respostas... ou seja, discussões procedimentares-estético-gestuais nesse ensino-aprendizagem. Para Martin Buber (2001) e Paulo Freire (1980), o ato de educar não significa domesticar os educandos, mas sim libertá-los através de processos reflexivos-críticos. É dessa maneira, portanto, que desenvolvemos diferentes aplicações didáticas a uma *pedagogia da montagem audiovisual via banco de dados* como um ato estético-político.

A fim de me auxiliar na presente escrita, e no intuito de refletir junto a um possível leitor-interlocutor, permitam-me seguir os percursos de tais desafios, conforme brevemente descritos em um de meus programas de aulas.

EXERCÍCIOS:

:: EX#1 [individual] :: EX#2 [em dupla²¹] ::
:: EX#3 [quatro grupos com cinco integrantes] ::

todos os exercícios em vídeo – e respectivos cortes/ versões ((processo :: *work in progress*)) – deverão estar
uploadados no YouTube E Vimeo até a data anterior à apresentação do mesmo,
enviados respectivos links ao e-mail profmilena@manifesto21.tv

Instrumentalização Software

EX#1 [30seg.] ---individual

A Montagem Intelectual ["ensaio-síntese" – *trailer* – sobre] "*Tchelovek's kinoapparatom*"

---720px X 480px [4:3; DV NTSC]

auxílio: "Trabalhar com marcadores" + "Trabalhar com taxas de proporção" + "Revincular mídia offline" + "Aparar cliques" + "Criar e alterar sequências" + "Renderizar e visualizar sequências" + "Arrastar somente vídeo ou somente áudio para uma sequência" [In: *Premiere Pro Reference*²²; p.145-149, p.155-158, p.175-177, p.178-195; p.245-260; p.214-217; p.231-237] + "*What's the best export format or codec?*"²³

EX#2 [duração livre] ---dupla

Da Montagem Clássica à aplicação de *Titling*

---1280px X 720px [16:9; HDV 720p30]

auxílio: "Títulos e o Designer de títulos" + "Efeitos [Correção e ajuste de cores] e transições" + "Duração e velocidade" + "Especificar a opacidade do clipe em um painel Linha de tempo" + "Editar áudio em um painel Linha de tempo" + "Gravar áudio" + "Ajustar os níveis de volume" [In: *Premiere Pro Reference*²⁴; p.34-38; p.309; p.316-322; p.324-371; p.388-394; p.414; p.275-283; p.287-290; p.291-294]

Revisão-Discussão Teórica [EXERCÍCIOS "EXTRA PLUS"²⁵]

[envio de interesse até 13 de março, por e-mail: profmilena@manifesto21.tv]

- ★ **Seminário*** apresentação-discussão-reflexão [individual]
O aluno analisará a partir da bibliografia disciplinar²⁶ uma sequência em obra audiovisual de sua escolha – filme-ensaio, comédia, ação, suspense, terror, musical, ou outro gênero cinematográfico e/ou videográfico.
> Apresentação [15min/cd] nos dias 26 ou 28 de março
[agendamento conforme atendimento extra-classe]
> Envio do "relatório-remix" [reflexão pós-seminário] até 02 de abril de 2018.
- ★ **Visita TV** presença-pesquisa-reflexão [individual]
> Confirmação de presença [até 13/03]
> Presença na data e horário agendados
[22 ou 23 de março; possivelmente²⁷ das 11h30 às 14h]
> Envio do "relatório-remix" [reflexão pós-visita] até 25 de março de 2018.

Poética do Ensino-Aprendizado

EX#3 [01 minuto] ---Trabalho Final em Grupo

---1920px X 1080px

[crie sua própria configuração sequencial para trabalhar²⁸; 1080p ou 1080i²⁹]
para projeto, arquivamento e apresentação, de acordo com o dispositivo eleito para exibição :: exportação
na resolução [formato] original :: via DCP versus H264?

Auxílios Complementares: "O documentário entre a carta e o ensaio fílmico: o cinema de Chris Marker"³⁰, "O Filme-Ensaio"³¹, "Imagens de arquivos: imbricamento de olhares"³², "Depois das revoluções..."³³, "Fluxo de trabalho de edição de multicâmera"³⁴

Imagem #1: Página 5 (de 6) do programa para a Oficina de Edição e Montagem, conforme acordado no primeiro dia de aulas junto aos alunos da turma#7 (e disponibilizado aos estudantes na plataforma da UFC)

As 64 horas obrigatórias semestralmente são divididas em 16 aulas (quatro a oito horas semanais, portanto). A primeira parte da aula #1 é destinada à ambientação dos alunos a partir da apresentação do programa à turma. É um primeiro momento para decuparmos juntos (mestre-aprendiz) o cronograma proposto à metodologia projetada e seus modos de avaliação. A proposta desse momento é oferecer à turma o direito de solicitar modificações no programa durante nosso primeiro encontro: é a possibilidade em debatermos os interesses geracionais dos alunos quanto à aprendizagem do cinema e o ensino da montagem audiovisual¹⁴. Após esse diálogo inicial – com alterações possíveis no programa –, acordamos a presente listagem de exercícios (*Imagem#01*).

¹⁴ É também meu primeiro contato com a "nova" turma, em vista de que não ministro disciplinas aos ingressantes, embora alguns tenham participado dos encontros do #ir! no ano anterior.

A turma #7 (2018.1) solicitou que o item *Revisão-Discussão Teórica* – desafio obrigatório nas turmas anteriores – fosse opcional, denominando-se *extra plus*¹⁵. Ainda assim, cerca de 35% dos alunos nessa turma realizou as leituras das bibliografias básicas específicas e apresentou os seminários para debatermos coletivamente alguns gestos de montagem desde distintas obras (escolha pessoal de cada aluno).

Um potente engajamento dos alunos são os *desafios extras*. No caminhar de cada disciplina, e de cada turma em cada diferente semestre, são propostos desafios extras – que surgem frente ao *feedback* dos estudantes em determinadas aulas. Tais exercícios configuram-se como não-obrigatórios, ainda que possuam valor de acréscimo¹⁶ nas avaliações (médias finais). Assim, cada *desafio extra* é solicitado na busca pela autonomia do aprendiz frente a um determinado debate sobre os gestos de montagem que ocorra em sala de aula. Pedagogicamente, a intenção é fazer com que o aluno se engaje nas especificidades do ensino-aprendizagem da montagem ao convidá-lo a se aprofundar, por si só, em determinado elemento debatido durante a aula. Metodologicamente, tais *desafios extras* são oriundos daquela bibliografia básica curricular (que possivelmente o aluno não leu e tampouco lerá, caso não seja a leitura indicada em seu seminário de revisão teórica). Didaticamente, utilizo-me bastante de exercícios em decupagem analítico-descritiva com foco na montagem (a depender das questões suscitadas em sala de aula). Duas referências, de 2013 a 2018, têm sido constantemente solicitadas em todas as turmas: 1) a sequência do chuveiro em *Psicose* (Hitchcock, 1960; montagem de George Tomasini, com participação de Saul Bass¹⁷), sobre a questão rítmica¹⁸ (DANCYGER, 2003; 100-112); e 2) *Histoire(s) du Cinema* (Godard, 1989-1999), a fim de debatermos a complexidade poética dessa edição em multicamadas, entre *letterings* e gestos de montagem típicos da videoarte¹⁹ (OSSWALD, 1983; 36-43) – para a qual algumas sequências específicas são eleitas em três distintos capítulos.

¹⁵ *Extra Plus* tornou-se uma denominação ao item *Revisão-Discussão Teórica* para não ser confundida com os demais *desafios extras* - já que, ainda que estejam no segundo ano do curso, tal “revisão” (para 99% dos alunos) é um primeiro contato com bibliografias específicas de montagem.

¹⁶ A “recompensa” por essa auto-aprendizagem – exercício a ser elaborado e entregue com prazo máximo de uma semana – é comumente o acréscimo de 0,5 ponto na média final.

¹⁷ “Bass went on to design titles, prologues, and epilogues for films [...] and also to shoot and direct segments within films. These second-unit sequences have become cinematic milestones in their own right; they include the final battle scene in *Spartacus*, all race sequences in *Grand Prix*, and the famed shower sequence in *Psycho*” (HASKIN, 1996).

¹⁸ Normalmente solicitada no dia de aulas das apresentações do EX#1.

¹⁹ Normalmente solicitada após a exibição de trechos da obra (entre as aulas de experimentação na ilha de edição linear com *video-mixer* eletrônico-analógico e *live images* com controlador *midi*).

Após o programa acordado, ainda na aula #1, fazemos uma breve revisão sobre a história da montagem ao assistirmos juntos o documentário *The Cutting Edge: the magic of movie editing* (2004), de onde sempre retiramos questões específicas para debatermos nesse primeiro encontro. É nesse momento que podemos compreender o nível dos alunos (turma a turma) com relação à montagem. Ao final da exibição, as questões colocadas pelos estudantes encontram-se, por exemplo, nas dificuldades de compreensão sobre as propostas *eisensteinianas* – e da escola soviética, como um todo – em contrapartida aos elementos da *montagem clássica* e a originalidade, ainda, quando da chegada do *jump cut* à década de 1960 (*Nouvelle Vague*). Também suscitam definições termos próprios da montagem, tais como *justaposição*, *sobreposição*, *choque* e *intervalo*, entre outros. Assistir junto aos alunos esse documentário norte-americano – onde os montadores (como Sally Menke²⁰, Walter Munch²¹, entre outros) adquirem voz em paralelo e alternadamente a atores e diretores *mainstream*²² (justapostos a trechos de seus filmes) – se tornou, portanto, um caminho básico inicial e necessário à primeira hipótese apontada acima.

Gestos em EX#1 (ou, duas semanas de introdução à complexidade operativa da montagem)

NÓS nos denominamos KINOKS para nos diferenciar dos “cineastas”, esse bando de ambulantes andrajosos que impingem com vantagem as suas velharias.

(...)

NÓS declaramos que os velhos filmes romanceados e teatrais têm lepra.

– Afastem-se deles!

– Não os olhem!

– Perigo de morte!

– Contagiosos!

NÓS afirmamos que o futuro da arte cinematográfica é a negação de seu presente.

(VERTOV, [1922]2008: 248)

Nas primeiras turmas (de São Paulo a Fortaleza), exibíamos *Tchelovek s kinoapparatom* (Dziga Vertov, 1929) e debatíamos tal referência da escola

²⁰ Montadora dos filmes de Quentin Tarantino (*Cães de Aluguel*, 1992; *Pulp Fiction*, 1994; *Kill Bill*, 2003 e 2004; *Bastardos Inglórios*, 2009 etc.)

²¹ Montador, junto a Lisa Fruchtman e Gerald Greenberg, de *Apocalypse Now* (COPPOLA, 1979), que performa para a câmera em seu palco (estação de trabalho).

²² Tais como Jodie Foster, Martin Scorsese, Sean Penn, James Cameron, Steven Spielberg etc.

cinematográfica soviética logo em seguida. A partir de 2014, esse repertório básico se tornou “tarefa para casa” (e a leitura de *NÓS – variação do manifesto* é por inteira *performada* somente na aula de fechamento dessa 1ª etapa, após as apresentações e discussões sobre o *EX#1*). Pedagogicamente, portanto, em uma disciplina onde a expectativa do corpo discente é de “instrumentalização em *software*”, a primeira montagem busca, incessantemente, tornar-se reflexiva desde a operacionalidade da montagem. Trata-se de uma escrita audiovisual sobre a compreensão dessa primeira *tarefa para casa*. O desafio, dessa maneira, é responder através da montagem – desde apropriação de trechos da própria obra – sobre o que se trata, afinal, O homem com uma câmera²³? Como escrever uma “resenha” audiovisual, remontando Vertov a partir de uma mesma trilha sonora disponibilizada²⁴?

Assim sendo, ao longo de duas semanas os alunos desenvolvem em sala de aula (ou melhor, no laboratório de informática) uma primeira escrita audiovisual sobre esse filme de Dziga Vertov. Esse primeiro exercício (desafio) trabalha algumas questões basilares caras à metodologia defendida na tese: 1) montagem significa processo reflexivo; 2) o montador-realizador é um ensaísta-escritor audiovisual; 3) a trilha sonora vem antes da montagem imagética (na linha de produção cinematográfica comumente ocorre o inverso); 4) o *filme-ensaio* (como o *vídeo-remix*) nasce de sua potencialidade estético-política²⁵; e 5) enquanto Eisenstein trabalhou as lógicas dialéticas na montagem²⁶, Vertov – com sua teoria dos intervalos aplicada à universalidade da linguagem – originou uma lógica do banco de dados²⁷. O primeiro desafio pretende alfabetizar os alunos em um método²⁸ específico de montagem – do *fazer vídeo*. Processualmente, portanto, os alunos são desafiados a escrever audiovisualmente, ao se apropriarem não apenas das imagens de um filme de cem anos atrás, como também ao compreenderem um princípio digital (e atual) relacionado às estéticas do banco de dados.

²³ Título em português de *Tchelovek s kinoapparatom* (Dziga Vertov, 1929).

²⁴ Dependendo do número de alunos. Explicarei mais adiante.

²⁵ De Benjamin (1996) a Rancière (2009).

²⁶ Deleuze (2018).

²⁷ De Manovich (2001) a Szafir (2010).

²⁸ Confesso, turma a turma, que cada artista-montador – e/ou professor – desenvolve um método de montagem calcado em seu particular *modus operandi* videográfico (SZAFIR, 2010). Cada qual, dessa maneira, desenvolverá após a disciplina o seu próprio *fazer*. Tal confissão vem seguida de uma “autoridade” nesse fazer e pensar a montagem: tal qual Eisenstein, minha formação universitária é em arquitetura e urbanismo (arte, design) e, finalmente, cinema.



Imagem#2: Planos em *Tchelovek s kinoapparatom* na apresentação da conferência *¿The Next TV? – The Aesthetic Possibilities to the Online Remix Audiovisual Rhetorics, or Towards an aesthetic of online videos* (Remixed Festival – Nova Iorque/NY; abril de 2014).

O princípio primeiro, portanto, é compreender a montagem como um processo de escritura e como cada um trabalha os gestos da montagem no desenho (projetar) de um ensaio audiovisual sobre algo ao nosso redor: como devolver tais imagens de Vertov, dialogando junto aos colegas (espectadores)? Neste jogo pedagógico-universitário, algumas regras – como presentes a qualquer escritura acadêmica – são impostas: ao invés do número de caracteres a esse “curto artigo”, a primeira montagem possuirá um tempo de 30 segundos. É comum, em cursos de edição, que o primeiro exercício seja a elaboração do *trailer* de um filme. Aqui a proposta, portanto, não foge à regra, com o diferencial de que esse *trailer* – a ideia de uma síntese ou uma sinédoque²⁹ – deve ser trabalhado nos gestos da *montagem intelectual/conceitual* (EISENSTEIN, 2002). O *EX#1* busca, dessa maneira, algumas “instrumentalizações”: aquela almejada pelos alunos (*software*), uma proposta didática de revisão (na prática) do repertório soviético sobre montagem – quando o cinema era considerado uma *nova mídia* – e os princípios às *estéticas do banco-de-dados* (base à linguagem híbrida da imagem em movimento na sua *remixabilidade profunda*).

²⁹ Sem que seja a proposição de um *marketing* (venda/ distribuição) da obra – conforme se dá na função dos *trailers*.



Imagem#3: Explicação pós o *Jogo* na aula#2 - Sobre a lógica de *softwares* 'projetuais' [...] e a importância da organização de dados para o processo de edição e montagem audiovisual³⁰.

No condizente à instrumentalização tecnológica (ferramenta digital em utilização³¹), a cada início de aula são apresentadas as etapas – *modus operandi* –, relacionando-as a uma arqueologia-cartografia da montagem: sobre a *interface do Premiere* (entre a moviola e as ilhas de edição televisivas; da montagem linear à não-linear), o trabalho com marcadores (voltado à sincronização básica), formatos de vídeo e dispositivos de exibição (taxas de proporção e configurações das *sequences*), lógicas projetuais das ferramentas digitais (o que significa *vínculos de mídia*), compressões do vídeo digital (o que significam codecs e o trabalho nas devidas configurações antes e depois dos *presets*) etc³².

³⁰ Texto conforme todos os planos-de-aulas no período sob relato (2013-2018). Foto de Renan de Oliveira, bolsista *Projet'ares Audiovisuais* 2018 via *Programa de Iniciação à Docência* (projeto vinculado à *Pró-Reitoria de Graduação/Coordenadoria de Acompanhamento Discente*).

³¹ Até 2017, algumas aulas eram ministradas também em ilhas analógico-eletrônicas (vide *M-Lab:#MESA*; INTERCOM, 2016). Junto ao grupo *#ir!*, além das experimentações com equipamentos "obsoletos", temos experienciado alguns *softwares opensource*, como o *Blender* e o *Touch Designer* (conforme *micro-workshops* oferecidos por membros do coletivo entre 2016 e 2018). Nas disciplinas optativas a preferência discente é por *softwares* como os proprietários *After Effects* e *Resolume* – a instrumentalização do primeiro a ofereço em *Laboratório de Efeitos Especiais*, *Teoria da Imagem*, *Computação Gráfica e Animação*, enquanto o segundo em *Videoarte* (ou na obrigatória *Ateliê II*, também do 3o período curricular) a partir da capacitação prévia de alunos de graduação junto ao *Projet'ares Audiovisuais* (bolsas vinculadas à Secretaria de Cultura e Artes da UFC e Programa de Apoio à Permanência Universitária da PROGRAD-UFC. Projetos oficializados, entre 2013 e 2018, onde temos trabalhado coletivamente ao corpo discente nos diferentes gestos de montagem).

³² Vide *Imagem#01*

3.	05/03/2018 [2ª feira]	<ul style="list-style-type: none"> • EX#1 [finalização] + introdução à criação de <i>masters</i> e exportação de projetos [<i>Adobe Premiere & Adobe Media Encoder</i>]
ATENÇÃO aos AGENDAMENTOS c/ TÉCNICO MARCOS ---“EXTRA HORÁRIO”---		
4.	07/03/18 [4ª feira]	<ul style="list-style-type: none"> • Apresentação e discussão do EX#1⁴ • EX#2a⁵ [1º corte: desenvolvimento]
5.	12/03/18 [2ª feira]	<ul style="list-style-type: none"> • EX#2a [apresentação do 1º corte] + finalização para envio
6.	14/03/18 [4ª feira]	<ul style="list-style-type: none"> • Apresentação e discussão do EX#2a⁶ • Motion Design [motion graphics]: introdução à história da programação visual em movimento e suas diferentes aplicações • EX#2b [desenvolvimento]
EXTRA HORÁRIO AGENDAR		EX#2b [desenvolvimento] de 15/03 a 20/03

Imagem#04: Atendimentos extra-aulas para revisão da *instrumentalização no Adobe Premiere* podem ser realizados, desde 2014, com o técnico de edição e finalização do curso. Dessa maneira, os alunos que necessitam desse auxílio extra-classe contam com agendamentos pré-programados no cronograma dos exercícios conforme previamente acordado.

A apresentação e discussão do *EX#1* fecha a 1ª etapa nesse processo de ensino-aprendizagem da edição videográfica em nível universitário. Ou seja, trabalhar nesse desafio inicial com a escola soviética de montagem – especificamente com Vertov e Eisenstein – significa propor aos alunos uma saudável subversão a algumas lógicas da forma cinematográfica entre o documental e o ficcional. Como o “autor-supervisor experimentador Dziga Vertov” (VERTOV, 1929), em seus créditos iniciais, já nos alertava:

[trata-se de] um filme com seis rolos de gravação
extraídos do diário de um operador de câmera.

ATENÇÃO ESPECTADORES:

**esse filme é um experimento
de comunicação cinemática**

a partir de acontecimentos cotidianos.

Sem a ajuda de diálogos (cartelas).

Sem a ajuda de uma história (novela).

Sem a ajuda do teatro (encenações).

Esse trabalho experimental visa criar uma

linguagem verdadeiramente internacional do cinema,

baseado no seu absoluto distanciamento das linguagens do teatro e da literatura.³³

Trata-se, portanto, de nos engajarmos na montagem audiovisual como potência reflexiva, como construção de conhecimento, como uma verdadeira escritura da/na forma: das justaposições e intervalos às composições multicamadas – “a imagem indireta do tempo, da duração” (DELEUZE, 2018: 55). Trata-se de sermos capazes de lermos e interpretarmos o mundo a fim de propormos um diálogo com o Outro desde um viés estético e político – *Retórica Audiovisual* –, onde:

Ganhamos o vasto campo [...] à procura de um material, de um metro, de um ritmo completamente nosso. [...] O metro, o ritmo, a natureza do movimento, sua disposição rígida com relação aos eixos das coordenadas da imagem e, talvez, os eixos mundiais das coordenadas (três dimensões + a quarta, o tempo) devem ser inventariados e estudados por todos os criadores do cinema. [...] é a encarnação do sonho do inventor, seja ele sábio, artista, engenheiro ou carpinteiro. [...] Desenhos em movimento. Esboços em movimento. Projetos de um futuro imediato. Teoria da relatividade projetada na tela. [...] Viva a geometria dinâmica, as carreiras de pontos, de linhas, de superfícies, de volumes. (VERTOV, 2008: 248)

Durante as exibições dos curtíssimos ensaios audiovisuais desde essa obra referência – entre o complexo aparato cinematográfico e as cotidianidades após os 11 anos da revolução –, cada aluno é convidado a comentar gestos específicos de montagem nas escritas dos colegas que tenham trabalhado sobre o mesmo áudio – a cada dois alunos (por vezes três, a depender da quantidade de alunos na turma), é disponibilizada uma mesma trilha sonora de 30 segundos. Dessa maneira, aqueles que elaboraram suas escrituras desde uma mesma base sonora partem a refletir sobre os primeiros gestos de montagem do/no outro. Não há “certo” ou “errado” nesse desafio inicial de *instrumentalização*, há somente uma regra geral: a montagem das imagens de *Tchelovek s kinoapparatom* junto a uma mesma trilha musical disponibilizada entre diferentes estudantes. Os alunos-comentadores, portanto, buscam as especificidades de cada corte (seco ou por meio de *fade in/out*) na escrita audiovisual do outro, olhos atentos percebem os “pulos da agulha” (aqueles *frames* que sobraram, perdidos na *timeline*). Afinal, a montagem está no detalhe, na operatividade minuciosa entre a técnica e a criação reflexiva. Debate-se o que é o *ritmo* para a montagem na poética das *justaposições* e dos *intervalos* – nesse primeiro contato com o processo de edição, esses são os principais elementos e gestos de montagem apreendidos pelos alunos. Discute-se sobre o funcionamento desses compassos rítmicos caros à montagem (duração e *timing*), determinantes no desdobramento de toda obra cinética. Nessa primeira apreciação das escritas audiovisuais de cada qual, é necessário compreendermos que

³³ Formatação da citação conforme aparecimento das cartelas ao início da obra *Tchelovek s kinoapparatom* (Dziga Vertov, 1929). Grifos da autora.

Eisenstein ou Vertov, ao pensarem também sobre os gestos de montagem – das atrações aos intervalos como pura matemática (entre intuição e experiência) voltada à afecção e/ou diálogo com o outro (*zeitgeist* daquele início de século) –, estavam projetando manifestos sobre a construção da forma, uma dramaturgia dessa e da composição calcada no processo de pensamentos sensoriais através das passagens de um movimento ao outro. Ao terminarmos as exposições – com comentários e debates sobre essa primeira experiência de escritura audiovisual dos alunos –, lemos juntos o manifesto de Vertov ([1922] 2008). Se a *instrumentalização* é estético-política, algumas das exaltações do jovem Vertov em busca do “homem elétrico perfeito” (sic) não devem nos cegar – cem anos depois –, já que “nós educamos os novos homens”³⁴.

Lembremos, ainda, algumas alterações de 2013.1 a 2013.2: o primeiro desafio – conforme trabalhado nas turmas em São Paulo – configurava-se no desenvolvimento de um plano sequência³⁵ sobre o cotidiano do aluno, auferindo uma primeira reflexão sobre o processo de montagem audiovisual. Retornemos, brevemente, aquela experiência docente em 2013.1 (de cinco exercícios obrigatórios³⁶ e um *extra* final), conforme aplicações prévias nas disciplinas em São Paulo: 1) exibição de trechos de filmes (referências dos alunos) e seus respectivos montadores – “esquenta” para debate inicial, a fim de conhecermos o repertório cinematográfico dos estudantes; 2) *plano sequência* – um “auto-retrato”, a fim de conhecermos o cotidiano dos alunos e debatermos o pensar audiovisual nessa *montagem sem cortes*; 3) *Jogo Vertov* (então em modo *offline*³⁷) – início de discussão sobre a escola-base da montagem soviética e as lógicas da edição via banco de dados; 4) *Jogo Raccord* (exercício sobre *montagem clássica* a partir de material apropriado nas referências dos próprios alunos) – revisão dos elementos básicos cinematográficos frente à montagem; 5) *vídeo-ensaio via estéticas do banco de dados* (material “de arquivo” buscado e *backupeado* da internet, então com a temática “manifestações de junho de 2013”³⁸) – “trabalho final” que passou a ser o *EX#3* a partir de 2014.1; e 6) (exercício extra) a montagem nas lógicas da nuvem – experimentação em ilha de edição *online*. Como nas demais turmas, em 2013.1 lhes apresentamos referências e as respectivas gestualidades na montagem audiovisual, do *found footage* ao *vídeo-remix*, da animação aos *motion graphics*, e levamos

³⁴ Este debate é elaborado conjuntamente com os alunos enquanto lemos tal manifesto contextual de um século.

³⁵ Os exemplos oferecidos partiam da filmografia de Glauber Rocha, passando por Aleksandr Sokurov (2002), até videoclipes atuais e vídeos universitários nos festivais internacionais de *lip dub*, com um extra sobre os efeitos eletrônicos do *pseudo-travelling* em Zbigniew Rybczynski (1987).

³⁶ Com a obrigatoriedade de uma escrita processual (*blog*) sobre tais experiências nos desafios da montagem.

³⁷ Vide *A interatividade do vídeo-remix: subjetividades em jogo na rede – artesãos audiovisuais em form'ação*, versão 1.1. (INTERCOM, 2013).

também o dispositivo para edição *live cinema* – pedagogias a fim de se tornarem potenciais disparadores estéticos auxiliares ao 5o exercício (poéticas do vídeo-ensaio, a escrita audiovisual). Conforme *feedback*³⁹ daquela turma#1 na UFC, a metodologia foi redesenhada para experimentação em 2013.2⁴⁰: o primeiro desafio transformou-se em um “esquenta” – decupagem de sequência, em filme selecionado pelo estudante, para análise e debate sobre os gestos de tal montagem – acrescido de três exercícios de *instrumentalização*, um seminário teórico (bibliografia básica na especificidade disciplinar) e um trabalho final⁴¹.

De 2014.1 a 2018.1, o formato-base da metodologia do *ensino-aprendizagem da montagem audiovisual via banco de dados*, entre o *vídeo-ensaio* e o *motion graphics*, segue com pequenas alterações no condizente ao *EX#2*, conforme tentaremos decupar adiante.

Gestos em EX#2 (ou, duas semanas para engajarmos os alunos na montagem como estado da arte da imagem em movimento)

Essa segunda *instrumentalização* visa trabalharmos os gestos de montagem em algumas frentes. Complexificam-se os desafios operacionais da montagem audiovisual a partir do princípio compositivo do plano, de distintas maneiras: das

³⁸ Em São Paulo, os temas variavam turma a turma. Por exemplo, em 2012 os alunos experimentaram a montagem audiovisual frente às suas vivências no *toque de recolher* (conforme ocorria à época em determinados bairros da cidade). A proposta foi, então, a criação de *vídeo-ensaio* a partir da apropriação de material noticiado em canais televisivos e/ou postados nos repositórios *online*.

³⁹ Registrado em formato de questionário, conforme gentilmente respondido aluno a aluno (em anonimato, na avaliação da didática em 2013.1) durante a 16a (e última) aula. Este material foi de suma importância para as alterações elaboradas à presente *pedagogia da montagem*.

⁴⁰ Turma extraordinária deliberada pela coordenação à época (normalmente a disciplina *Oficina de edição e montagem* é oferecida somente nos primeiros semestres anuais, quando a turma se encontra em seu 3o período curricular).

⁴¹ O *EX#1* foi a confecção de um *trailer* de filme escolhido pelo próprio estudante. O *EX#2*, uma montagem de imagens captadas pelas ruas da cidade de Fortaleza (em baixa resolução) sobre trilha sonora disponibilizada previamente. O *EX#3* configurou-se em aplicação de *opening title sequence* a uma realização pessoal prévia do aluno. O “trabalho final” (4o e último) seguiu no tema “manifestações de junho de 2013” para a elaboração de um vídeo-ensaio via banco de dados – a fim de conjugar os aprendizados em processo: dos debates bibliográficos nos seminários às instrumentalizações operacionalizadas entre *EX#1* e *EX#3*. Não me alongarei sobre tais desafios, somente lembrando que todos objetivavam instrumentalizações correlatas ao que aqui apresento como o formato metodológico, consolidado no ensino-aprendizagem da montagem audiovisual (2014.1-2018.1). Todos os planos de aula (e exercícios referentes), de 2013 a 2018, foram disponibilizados aos alunos de cada turma, e se encontram, ainda hoje, no repositório *online* da UFC.

captações *live action* destinadas à aplicação de efeitos digitais – correção e ajuste de cores – ao *design* de *opening title sequences*. Além de sobreposições, fusões e transições, os alunos experienciam também manipulações da duração (agora através da velocidade), e tentamos lhes introduzir na edição e mixagem da trilha sonora. Assim, no intuito de engajar os alunos em outros possíveis gestos de montagem (como a composição multicamadas, por exemplo), nessa *instrumentalização* ensaiam-se possibilidades de *split screen* e *motion graphics* aplicados como créditos (familiarização com o *software*) para então, apenas no *EX#3*, serem trabalhados em toda a sua potencialidade poética da montagem audiovisual estético-política.

Mesmo com a presente metodologia – consolidada entre 2014 e 2018, contendo três únicos exercícios e o seminário bibliográfico –, este segundo desafio passou por alterações temáticas ao longo dos anos, prevalecendo, no entanto, três didáticas elementares: 1) uma aula em edição televisiva (*montagem linear*); 2) uma aula introdutória de história da programação visual e design gráfico em movimento, e suas diferentes aplicações – das experimentações *peliculares* de Norman McLaren e as animações de Saul Bass aos *geradores de caracteres* em Jean-Luc Godard, além de exibirmos aberturas de seriados, videoclipes e as – então atuais à época (2013/2014) – estéticas da *Glitch Art* e das *tipografias cinéticas*; e 3) uma aula sobre *montagem no tempo real* (o *ao vivo* digital com utilização de um controlador *midi*). Ou seja, *outros gestos de montagem*: entre os equipamentos eletrônico-analógicos (considerados obsoletos), a imagem-montagem (composição) nas gestualidades dos *motion graphics* – do experimental aos *opening title sequences*, grafismos e *letterings* – e as lógicas do *live cinema*. Três experiências pedagógicas que visam à compreensão de distintas estéticas videográficas através de uma arqueologia-cartografia de alguns gestos de montagem presentes na videomixagem além-linearidade da justaposição entre planos, auferindo valor na sobreposição (e/ou incrustação) de camadas – “a multiplicidade das imagens na imagem” (FARGIER apud DUBOIS, 2004: 93) –, como foi experienciado por Averty (1965; 1988), Paik (1973) ou Godard (1979; 1999). Dessa maneira, compreendem-se também, na prática, as *interfaces* das atuais estações de trabalho digitais, apontando como a montagem alcança um papel de total importância no processo de realização de qualquer obra audiovisual: “na melhor das hipóteses, a obra de arte surge através da montagem” (BENJAMIN apud SZAFIR, 2015b: 64).

A fim de aumentar o engajamento dos alunos – com respeito às suas preferências estéticas (e expectativas iniciais) –, o primeiro tema do *EX#2* (nas turmas de 2014.1 e 2015.1) foi um *live action remake* calcado nas formas fílmicas e nos gestos de montagem, conforme elaborado no *EX#1* pela mesma turma, a partir dos quais os alunos elegiam duas ou três escritas audiovisuais que servissem de modelo a esse *remake*. Tratava-se de auferir (como ainda ocorre nas experiências

atuais) aquele que conseguisse desenvolver um ritmo “redondo”, como o montador *benjaminiano* que “proclama um recorde⁴²” (BENJAMIN apud SZAFIR, 2010⁴³; 2015b: 64).

Como coloquei a princípio, ao longo de todos esses anos de consolidação desta metodologia (cinco turmas), somente esse segundo desafio passou por alterações, tendo em vista como os alunos nos auxiliam ao tema desse EX#2. Assim, em 2016.1 o EX#2 proposto à turma #5 partiu de um dos debates ocorridos no *Intervalos & Ritmos (#ir!)*. Ao longo dos encontros no *#ir!*, um dos participantes solicitou que analisássemos a forma fílmica de um filme de Darren Aronofsky (2000), que foi decupado para que pudéssemos debater especificamente seus gestos de montagem sonora e imagéticos. Dessa maneira, o novo desafio passou a ser uma mescla entre o *jump cut* e a *hip hop montage* (aproveitando-se pedagogicamente, portanto, à exibição e debate de repertórios referentes). Em 2017.1 redesenhamos uma vez mais esse EX#2, novamente por meio de *feedback* junto aos membros do *#ir!* que buscavam um debate sobre os gestos relacionados à *montagem clássica*⁴⁴. A turma #6 foi, então, durante a primeira aula, questionada sobre essa alteração; e a solicitaram como experimentação em conjunto à anterior – em vista da oferta (à época) semestral da disciplina (primeira experiência *não-modular*). De 2017.1 a 2018.1 o EX#2 – a partir de material bruto fornecido por um dos bolsistas *Projet'ares Audiovisuais*⁴⁵ – passou a ser dividido em duas partes: uma experimentação em *montagem clássica*⁴⁶ seguida da sua remontagem via *jump cut* (proposta didática sobre a “subversão godardiana”).

Como pode ser visto na *imagem 1*, as alterações do EX#2 ao longo das últimas seis turmas não alteraram os objetivos iniciais de *instrumentalização* propostos. No decorrer da nova experiência de 2017 (estudos sobre a *montagem clássica*), uma “nova” instrumentalização se mostrou urgente: apresentar aos alunos de edição e montagem o *workflow* com multicâmera. Dessa maneira, para possibilitar tal experimentação à turma, solicitei aos alunos uma captação *live action* com, no

⁴² Interessante como os alunos, ao assistirmos e debatermos o EX#1, passam a compreender os gestos básicos na arte da montagem.

⁴³ Vídeo-ensaio *Retóricas Audiovisuais ME#3* (ECAUSP; 2010; 12mins: 01'52”).

⁴⁴ Algo longe de minha experiência pessoal ou profissional (tendo em vista o insucesso na turma da empreitada *Jogo Raccord*) e, portanto, até então inaceitável na minha metodologia projetada a tal ensino-aprendizagem – até então calcada na montagem da escola soviética, no filme-ensaio e nas estéticas do banco de dados (entre videografismos e vídeo-remix).

⁴⁵ No caso, Wilker Paiva – aluno na disciplina em 2016.1, que em 2017 se tornou o monitor responsável pela articulação do *#ir!* (bolsa do *Programa de Apoio à Permanência – PAIP/ PROGRAD*).

⁴⁶ Com uma aula destinada à análise de tais gestos de montagem em sequências determinadas na filmografia clássica (via bibliografia básica de estudos cinematográficos) a trechos de filmes atuais (escolhidos pelos alunos).

mínimo, duas câmeras (vide adiante o #INSERT2017), para ser adicionada ao item *Poética do Ensino-Aprendizagem* (EX#3) que, até então (de 2013 a 2016), era trabalhado estritamente com *materiais de arquivo* (banco de dados oriundo da internet).

Gestos em EX#3 (ou uma introdução⁴⁷ às *Retóricas Audiovisuais* em quatro semanas)

Todas as vanguardistas formas, técnicas e imagens modernas encontram-se agora armazenadas nos bancos de memória computadorizados de nossa cultura para acesso instantâneo. (HUYSSSEN [1987] apud MANOVICH, 2007; 2008-2013; nossa tradução⁴⁸)

Para visualizarmos tal metodologia, apresentarei presencialmente os desafios da escrita audiovisual através dos *gestos Remix* que se configuram entre *Pathosformeln* (Warburg), *Anima Pathema* (Espinosa) e a estética do sublime (Burke). Assistiremos algumas pílulas-cartas *debordianas* (ou *godardianas*) desenvolvidas entre 2013 e 2015 por jovens realizadores brasileiros em *formação audiovisual*. Desafios em legar ao futuro a memória do presente já passado, como uma forma de construir conhecimento através do método *Retóricas Audiovisuais*. A esse desafio, Aristóteles chamara de *anamnesis* – o ato consciente de lembrar –, auferindo valores à citação, à imitação, ao empréstimo e, por fim, à assimilação. Discutiremos assim um conjunto de sons e imagens que tomou o mundo das aparências como seu ponto de partida e que envolve não somente as “maneiras de ver”, mas também – ou principalmente – as maneiras de fazer. (SZAFIR, 2015c)

O estado da arte da montagem é compreendermos a imagem em movimento como *design* – projetares do audiovisual – nas estéticas que engramatizam nossas memórias na amnésia dos tempos em banco de dados total. Gestos de montagem (gestualidades do fazer *kinográfico*) entre *database aesthetics* e o ritmo, a

⁴⁷ Uma introdução repertorial e prática às *Retóricas Audiovisuais* tem sido aplicada didaticamente, também, em cursos livres (com duração média de três dias), como nas oficinas ofertadas no Colégio de Aplicação do Rio de Janeiro (CAP-UFRJ; julho de 2017) e junto à Pós-graduação em Artes da UFU/MG (novembro de 2017).

⁴⁸ Citação presente nas traduções ao português (em processo de publicação) do livro *Software Takes Command* e do artigo *After Effects, or Velvet Revolution* – conforme realizadas pela autora do presente ensaio.

suspensão e o *glitch*, o choque e o intervalo, fórmulas da paixão (*Pathosformeln*) e estética do sublime. Como professora, portanto, tentei trabalhar junto aos alunos esse *estado da arte* do cinema e audiovisual entre a *práxis* e a reflexão (ou vice-versa). Foi desta maneira que se seguiram pedagógicos planos de aula – metodologias entre *justaposições* cinematográficas, *sobreposições* tipicamente eletrônicas ou manipulações digitais através de composições audiovisuais. A ficção científica/*sci-fi* e a memória (ou o *futuro* e o *testemunho*, a *ciência/tecnologia* e o *arquivo/registro*) permearam diferentes exercícios/desafios na lógica do banco de dados e do que nos engramatiza cotidianamente em paradigma *debordiano*. O texto disparador desta última etapa do ensino-aprendizagem da montagem audiovisual – entregue aos alunos no início da mesma – segue aproximadamente idêntico desde 2013.2 até 2018.1. Com pequeninos acréscimos de uma turma à outra, a citação⁴⁹ a seguir é, portanto, um *remix* das seis versões nesse percurso dialógico em tal experiência docente:

Estamos em 2054⁵⁰, a nuvem é uma caixa de Pandora. Dentro há um arsenal de imagens e sons de junho-julho de 2013 e março-abril de 2015 ocorridas aqui em Fortaleza (Ceará-Brasil). Cada grupo buscará e selecionará um mínimo de três vídeos. Tais “videogramas de uma revolução” deverão ser devidamente “backupeados”, organizados e decupados em planilhas para compartilhamento entre os demais grupos.

#INSERT2017: captação com duas ou mais câmeras de uma entrevista com participante de alguma “Ocupação 2016” (a jovem geração) e/ou “sobrevivente” do recente período ditatorial (1964/1968-1984) em nosso país.

Estamos em 2018. O “futuro” chegou: século XXI. Recebemos imagens e sons das #ocupações e #manifestações ocorridas ao longo dos últimos cinquenta [sic] anos (Paris, Praga, RJ, SP e diversas outras localidades ao redor do mundo).

A partir desse exponencial banco de dados (arquivos entre o que há hoje online e o que deva haver ainda nas alcovas do saber offline), cada grupo desenvolverá uma pílula-ensaio de vertente “pós-histórica” (escrita audiovisual pós-fotográfica em curtíssima duração).

⁴⁹ Trecho do resumo expandido, *O Processo* (ou *¿Pandora: Do Digital Aesthetics Dream of Mouldy Cloud?*), publicado junto ao primeiro ano do seminário temático sobre montagem audiovisual na SOCINE (2018).

⁵⁰ Acréscimo *sci-fi* à turma de 2013.2 – 2054 é o ano em *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982) inspirado na obra *Do androids dream of electric sheep?* (Phillip K. Dick, 1968), então ambientada no distópico futuro de 2019 (nosso atualíssimo presente).



Vivemos no futuro de um passado recente engramatizado em nossas memórias. Tomando isso como um princípio (um dado, dado), nos encontramos frente a algumas questões iniciais a mergulharmos:

1. O que (nos) trazem essas imagens e sons?;
2. Como as contextualizamos, hoje, nesse “intenso agora”?;
3. Em vista de que tais acontecimentos foram parte de nossas memórias afetivas e/ou coletivas, o que temos a dizer e dialogar audiovisualmente sobre e com tais materiais?;
4. Quais serão as sensações possibilitadas pela arte – ou jogo – através da montagem audiovisual?;
5. Para qual dispositivo estamos a realizar tal diálogo (onde exibiremos essa nossa retórica audiovisual)?

Cada grupo poderá inserir outras imagens (estáticas ou em movimento) e sons incidentais são bem vindos. Dessa maneira, inúmeras reflexões e aplicações estéticas estarão sob experimentação e expressão ao longo do desenvolvimento desse vídeo-ensaio na cultura digital (diálogos entre traços e rastros, arte da escritura áudio-imagética do pensar).

Ao longo de todas as sete aulas destinadas ao *EX#3* – exercício com 50% do valor da média final – os alunos são introduzidos, aula a aula, a uma diferente referência audiovisual nos gêneros filme-ensaio e vídeo-remix, conforme a proposta reflexiva-criativa, via gestos de montagem, a ser desenvolvida em cada etapa do exercício. Também é o único desafio que contém cerca de cinco autores com bibliografias referentes ao tema e que tratem – muitas vezes em suas entrelinhas – da importância da montagem audiovisual como base estética à linguagem cinematográfica. Dois curtos artigos – *Depois das revoluções...* (FELDMAN, 2004) e *O Filme-Ensaio* (MACHADO, 2003) – seguem os mesmos desde 2013.1. Desde 2014.1, turma a turma (ano a ano), são acrescentados distintos outros complementos teóricos ao *EX#3*, tais como *O documentário entre a carta e o ensaio fílmico: o cinema de Chris Marker* (LINS, 2009⁵¹), *Imagens de arquivos: imbricamento de olhares* (LINDEPERG, 2010) e, por solicitação dos estudantes em monitoria PID, incluímos (a partir da turma#5, 2016.1) meu artigo *Montagens Audiovisuais extra-Apropriação: Por uma Pedagogia do Filme-Ensaio na Cultura Digital* (2014/2015), indicando-se, portanto, o livro *A Sobrevivência das Imagens* (BRANDÃO & SOUZA, 2015⁵²). Dessa maneira, o desafio final – hoje (desde 2014.1) denominado *EX#3* – possui etapas delimitadas entre a continuidade da instrumentalização e, principalmente, visando um aporte teórico, criativo e reflexivo (cada qual com atendimentos “individuais”, grupo a grupo). Único trabalho em grupo (em vista do

tempo para as orientações), há algumas regras nesse jogo final: 1) cada grupo buscará sons e imagens (estáticas ou em movimento) – mínimo de três audiovisuais por grupo – que, após *backupeados*, organizados e decupados nas planilhas referentes, serão compartilhados entre todos os grupos; e 2) o argumento ao *vídeo-ensaio* deve ser um trecho textual (preferencialmente literário) que tomará corpo como fio condutor da escrita audiovisual – necessitando, portanto, estar presente na trilha sonora e também como composição de *letterings*. Seguem-se às regras, aula a aula, uma série de referências audiovisuais e atendimentos-orientações individuais: debate do argumento, desenvolvimento do roteiro de edição, elaboração do *1º corte* ao último – entre *inserts* sonoros e grafismos (reflexões estéticas à imagem e som), elaboração dos créditos (*opening* ou *ending title sequences*), finalização e exportação conforme dispositivo de exibição previsto projetualmente.

Trata-se de um exercício extremamente processual ao tratar de uma metodologia que se volta a um *método sem método*, visando à compreensão e desenvolvimento nos gestos de montagem referentes – conforme previamente descrito também naquele meu artigo de 2014/2015:

Com base em *Artes da Retórica* (Aristóteles, Cícero e Quintiliano), tomamos as cinco estratégias para elaborarmos a metodologia de um filme ensaio na cultura digital: *inventio*, *dispositio*, *elocutio*, *memoria* e *actio* (ou *pronuntiatio*) [...] Reciclam-se sons e imagens – como rastros-traços, persistências da memória – em gestos de busca, organização-decupagem, interpretação, fragmentação e distintos procedimentos de montagem onde nos tornamos capazes de criar diferentes sentidos além de lineares pré-estabelecidos, subjetivas respostas (diálogos) com os 'arquivos', com o mundo. Assim, será a partir de uma visão crítica da materialidade 'original' do 'arquivo' e daquela a qual a obra fará parte, que nos inserimos em um conjunto de técnicas e tecnologias de poder (e suas possíveis ideologias) do audiovisual requerido. (SZAFIR, 2015a: 160)

Até 2016.1 os alunos realizavam desde a etapa primeira – busca nos repositóri *online* (SZAFIR, 2010) – até a montagem dialógica-discursiva por meio do

⁵¹ A professora Consuelo Lins (UFRJ), em solicitação por e-mail, gentilmente cedeu o arquivo digital deste seu artigo para ser trabalhado junto ao presente *EX#3* na disciplina *Oficina de edição e montagem*. Vale apontarmos, ainda, que a também professora Dora Mourão (USP), durante meu doutoramento, disponibilizou um exemplar do catálogo da exposição *Chris Marker: bricoleur multimídia* (CCBB, 2009), onde se encontra esse texto e uma versão atualizada daquele de Arlindo Machado, entre outros.

⁵² Publicação da SOCINE em parceria com a Editora Papirus (Campinas/SP), sob organização de Alessandra Brandão e Ramayana Souza a partir das apresentações e textos nos anais do *XVII Encontro da Sociedade Brasileira de Estudos em Cinema e Audiovisual na Unisul* (Florianópolis, SC; 2013).

jogo de símbolos. Em 2017 e 2018, os bolsistas *Projet'ares Audiovisuais* realizaram a busca e seleção de material *online*, fazendo com que as últimas duas turmas (#6 e #7) recebessem um mesmo banco de dados, e não mais fossem expostos aos desafios referentes às etapas de organização⁵³ do *material bruto* (listagem e decupagens, agora então disponibilizados também previamente junto ao *material de arquivo*). Essa economia “operacional” permitiria, aparentemente, um maior foco dos estudantes no desenvolvimento criativo do formato *vídeo-ensaio* desde o exponencial banco de dados *online*, providenciando uma dinamicidade nas experimentações reflexivas relacionadas aos gestos de montagem. Como sabemos, entre o *filme-ensaio* e o *vídeo-remix*, os gestos de montagem caracterizam-se na circularidade retórico-reflexiva onde distintas formatações videográficas se encontram ao projetarem visões do mundo: seja através da suspensão e da repetição (AGAMBEN, 2006) – gestualidades de ritmo às rimas na montagem –, seja através do *design* em multicamadas, como *split screen*, *letterings* etc. Ou seja: trata-se de um ensino-aprendizagem a partir de conteúdo estético-político de auto-conscientização (WEES, 1993), num nível metacrítico que se dá através de diversos gestos de montagem que se voltam, também, ao desenvolvimento do aspecto “plástico” da imagem e do som, auferindo valor às lógicas das estéticas do banco de dados entre a apropriação (*samples*), o *loop*, o *scratch* e a imagem-montagem.

Verificamos, portanto, como o EX#3 busca – fazendo uso de algumas táticas pedagógicas entre referências cinematográficas típicas do filme-ensaio a videografias do remix – apresentar e trabalhar a potencialidade da montagem audiovisual entre os estudos filmicos - do *found footage* e estéticas televisivas ao design em movimento e a “recente” cultura digital. Ou seja, do *found footage* cinematográfico à *collage* nas artes visuais, das práticas situacionistas do desvio aos *filmes-ensaio* de Debord (1973), Godard (1978, 1989) ou Masagão (1990) a partir de imagens apropriadas, a cultura eletrônica e digital baseia-se na prática do *remix*. “Re-mescla”, no entanto, seria uma terminologia nunca traduzida ao português. William Wees (1993) parece haver sido um dos primeiros a empregar o termo no âmbito do audiovisual, quando em seu livro sobre as imagens recicladas diferencia os níveis estético-políticos dos filmes *found footage* ao dialogar com Eisenstein (2002; 2008) sobre o potencial político e de transformação através das estéticas gestuais de montagem:

Não apenas chama atenção à técnica de montagem por si só, mas provoca uma auto-consciência e uma visão crítica das representações cinemáticas, especialmente quando elas são representações que originalmente intencionam serem vistas como significantes imediatos da realidade. [...] A montagem em *filmes de compilação* pode fazer com que

⁵³ Os alunos geralmente reclamam dessa etapa de ensino-aprendizagem necessária à organização do *material bruto* em um processo de edição e montagem.



seus espectadores se tornem mais conscientes sobre os mais amplos significados de materiais antigos [vide Jay Leyda]; mas, em via de regra, não atentam à montagem como um método de composição e (mais ou menos explícito) de argumentação. [...] Um dos mestres da colagem surrealista, Max Ernst, uma vez escreveu: “Não é a cola que faz a colagem” [*Ce n'est pas la colle qui fait le collage*]. E aos realizadores audiovisuais, não é o *hardware* ou *software* de edição que faz um filme “colagem”. Ou seja, um filme “colagem” nasce a partir da decisão de se investir o *found footage* com significados não-intencionalizados pelos seus originais feitos e, ainda, desconhecidos em seus originais contextos de recepção e exibição. No senso comum, portanto, um filme “colagem” poderia ser tudo aquilo que um realizador encontra e decida mostrar na forma como o encontrou: uma espécie de equivalente ao “ready made” duchampiano. Mas filmes “*found footage*” – por se basearem na montagem desde imagens incongruentes e disparatadas – parecem, a mim ao menos, mais voltados a desafiar aquele comum poder dos dispositivos midiáticos, fazer com que as imagens carregadas ideologicamente pareçam como representações da realidade sem qualquer mediação. (WEES, 1993: 34-48)

A citação acima encontra-se no capítulo *In The Domain of Montage: Compilation, Collage, Appropriation* e, embora não adentremos (no presente relato⁵⁴ sobre as três denominações eleitas pelo autor através de tabela esquemática, diferenciações terminológicas e *corpus* sob análise), Wees (1993), Horwatt (2009) e Navas (2012), entre outros teóricos estrangeiros presentes em nosso levantamento bibliográfico (2008-2015), utilizam-se consideravelmente não apenas do termo *Reciclagem*, como da conjugação verbal deste: *recycled* e *recycling*. Beauvais (2004), também sob o *ângulo da reciclagem*, nos apresenta análises metalinguísticas da montagem através da gestualidade *loop* “que, pela repetição de sequências num mesmo bloco ou de um bloco a outro”, em diálogo direto ao conflito na *montagem dialética eisensteiniana*, “faz explodir o sentido único em favor da ressonância”. Diversas são as maneiras de se trabalhar tais gestos de montagem – da reciclagem à repetição sequencial – e, a fim de demonstrarmos duas dinâmicas distintas em um mesmo realizador (conforme o temos analisado em sala de aula), exemplificaremos com duas obras de Chris Marker. No filme-ensaio *Lettre de Sibérie* (1958), o realizador experiencia uma revitalização da verticalidade *eisensteiniana* em comunhão com o efeito *Kuleshov* ao inserir “três vezes uma mesma sequência de imagens [...], montada a cada vez com um texto diferente. [...] Todos [comentários em voz *off*] aderem sem problemas ao que vemos. [...] orienta[ndo] a percepção do espectador; sugere que é possível 'provar' inúmeros aspectos da realidade utilizando essa 'fórmula estética'.” (LINS, 2009: 35). Anos mais tarde, em *Le tombeau d'Alexandre*

(1993), o ensaísta-montador dialogava com o espectador não apenas ao repetir em câmera lenta um mesmo jogo sequencial, mas agora introduzindo também um grafismo, através da sobreposição de um elemento graficamente gerado. Trata-se, portanto, de uma tímida (ou minimalista) *imagem-montagem* onde vemos um quadrado que, com cerca de 50% de opacidade, é aplicado como transparência colorida sobre o gesto em movimento no reciclado *live action* em preto e branco. Chris Marker, dessa maneira, auferiu à montagem (através de distintos gestos) seu valor fundamental na produção de sentidos, no desenvolvimento artístico.

O EX#3, portanto, situa-se naquilo que temos defendido (pelo menos nos últimos dez anos) como uma proposta metodológica ao ensino-aprendizagem da montagem. Huysen (apud MANOVICH, 2007; 2013) auferiu valor ao banco-de-dados *online* aproximadamente quinze anos antes dessa potência se tornar acessível às obras de arte, para as quais a montagem é peça-chave. É certo recordarmos que Huysen escrevia à época da arte pós-moderna, quando imperavam os processos de apropriação, *pastiche* e *collage*, ainda que a materialidade das obras fosse de outra natureza. E, embora trinta anos depois (hoje) ainda exista uma crença de que nunca se produziu e se disponibilizou tanta imagem, Kracauer (apud SZAFIR, 2015b: 307) já havia escrito sobre esse mesmo “fenômeno” nos anos 1930. À época de Guy Debord, Leyda (1964) também apontava a uma arqueologia das imagens de arquivo no cinema, e à forma como as mesmas eram apropriadas desde gestos de montagem. Lembremos que Debord ([1967]1999) é comumente associado a uma crítica das imagens que nos rodeiam, mas os leitores atentos a um de seus primeiros aforismas – “o espetáculo não é um conjunto de imagens, mas uma relação social entre pessoas mediadas por imagens [e sons]” – compreenderão que o paradigma *debordiano* é sobre a interface mediadora em rede. Partindo desse princípio, compreendemos que o *espetáculo* tratava-se do dispositivo televisivo – a nova mídia em rede, à época, com potência dominante ao seu redor. Debord não tratava propriamente de cinema ou “simplesmente” de imagem. O contexto *debordiano* encontrava-se na televisão como proliferação midiática – inovação tecnológica – e esse era, portanto, o seu paradigma - como foi, também, a potência criativa de seus dois mais importantes filmes:

Muitas das imagens em seus três filmes da década de 1970 aludem, conforme já foi dito anteriormente aqui, a imagens de circuitos televisivos; o contexto *debordiano* é atestado junto a diversas publicações a respeito da inauguração da televisão e sua proliferação midiática – e tecnológica – ao redor do mundo. [...] “em 1955 cerca de dois terços dos domicílios americanos já possuíam um aparelho de TV, e, em 1960, 90% das residências já contavam com pelo menos um

⁵⁴ Na tese há uma auferição, frente às obras então sob análise, a essas particulares denominações em Wees (SZAFIR, 2015b: 267).



aparelho". Basta compreendermos a França de Debord e a Europa como um todo no pós-guerra, tendo com informação também que o primeiro canal de TV foi fundado em 1936: a BBC de Londres; e na década de 50 iniciou-se uma gama de canais à escolha do telespectador, assim como a chegada dos primeiros televisores a cores. Já na década de 1970, por exemplo (e de onde fala Debord), há uma revolução tecnológica que transforma a disseminação da TV por cabo e satélite, consolidando-se assim o poder total do transmissor em seu conteúdo. (SZAFIR, 2009)

Ainda, quando retornamos às escritas do início do século XX, para além das nascentes teorias sobre a linguagem cinematográfica, encontramos dois pesquisadores (conterrâneos e contemporâneos) que buscavam também na montagem – ponto já seminal à *nova mídia* da época – suas gestualidades como produção de conhecimento. É dessa maneira que temos apontado, em diferentes artigos e junto aos alunos, como Walter Benjamin também projetara uma forma de escrita onde a criação fosse dada através de citações daquilo encontrado, identificando-se com as técnicas surrealistas de montagem (SZAFIR, 2015b: 310), enquanto Aby Warburg (SZAFIR, 2015b: 230) tornava a montagem como potência no desenvolvimento de uma reescrita metodológica das imagens da história ocidental – da arte a materiais apropriados no cotidiano.

Outros gestos de montagem

A linguagem visual que eu estou analisando encontra-se completamente inserida ao nosso redor hoje – **talvez isso explique porque os acadêmicos permaneçam cegos frente a isso.** [...] Você, por si só, consegue ver todos os exemplos [...] trata-se simplesmente de prestar atenção aos grafismos televisivos ou ir a uma boate e assistir à performance de um VJ [*visual jockey; live cinema*], ou visitar as páginas de designers ou produtoras em efeitos visuais e/ou os *motion graphics* na Internet. [...] meu objetivo é descrever a nova linguagem cultural que, desde agora, se torna praticamente universal. (MANOVICH, 2013: 254; grifo da autora)

Através das estéticas de Oskar Fischinger, Norman McLaren, Elaine e Saul Bass, Dara Birnbaum, Paul Sharits, Laurie Anderson, Chris Milk e Joel Collins, entre outros, apresentamos aos alunos como a montagem é base de toda obra de arte, assim como de todas as realizações audiovisuais. Dessa maneira, ao longo de minha experiência docente, projetares metodológicos à montagem audiovisual via *estéticas do banco de dados* – métodos de ensino-aprendizagem das *Retóricas*

Audiovisuais – têm sido aplicados em distintas frentes: do design em movimento ao vídeo interativo *on & offline*, (e, como já falado anteriormente, percursos didáticos nos gestos às especificidades do *live cinema* – a edição em tempo real).

Tentamos, por exemplo, desenvolver e aplicar distintas metodologias de montagem ao ensino-aprendizagem da técnica de *motion graphics*. Comumente visto como um *métier* específico da área de Design, essa lógica advinda da mescla entre o cinema de animação (som aliado à imagem em movimento *frame a frame*) e o design gráfico (composição visual) é um desafio que enfrento nas didáticas sobre tais gestos de montagem junto aos alunos de um curso de Cinema e Audiovisual. No entanto, ano após ano, pedagogias da *imagem-montagem* têm sido melhor recebidas pelo corpo discente. É dessa maneira que, mesmo longe das salas de aula dos cursos de design desde 2013, seguimos a insistir na importância – ou urgência – em criarmos pedagogias de tais gestos de montagem, aparentemente *sui generis*, como parte da formação do futuro realizador audiovisual.

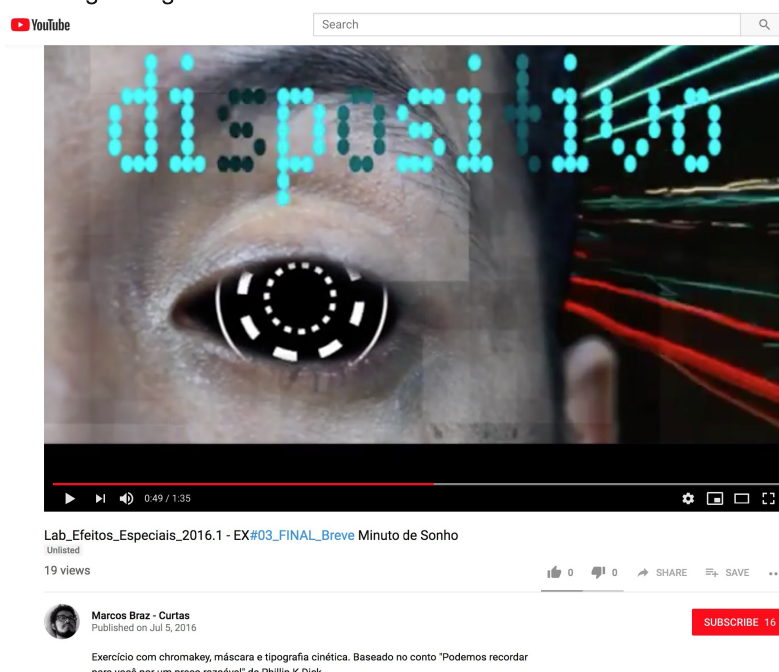
Por esse caminho, desde 2015 – com a criação do *#ir!* – temos buscado espaços acadêmicos cinematográficos para dialogar sobre tais interdisciplinaridades às estéticas dos ensaios audiovisuais via banco de dados. O primeiro passo foi idealizar nova disciplina ao ICA-UFC (*Laboratório de Motion Graphics*, conforme divulgado na mostra discente do curso), seguido da elaboração de uma parceria junto ao CTR-USP, culminando na abertura de um grupo de estudos em animação e design em movimento (CNPq; novembro de 2016).

Caberia a nós, portanto, debater as demais metodologias desenvolvidas – e aplicadas – nas disciplinas optativas, tais como *Laboratório de Expressões Contemporâneas* (2013.2; 2015.2; 2019.1⁵⁵) e *Laboratório de Efeitos Especiais* (2016.1; 2016.2; 2018.2), entre outras. Nessa última, com pré-requisito na obrigatória *Oficina de Edição e Montagem*, temos abarcado a comunhão entre *live action* e *motion graphics* (com exercícios em *imagem-montagem*, da utilização de fundo em *chroma key* às máscaras com *track motion*), tipografia cinética e animação básica da materialidade física à lógica dos *keyframes* no *After Effects*. Dessa maneira, desenvolvemos pedagogias de montagem audiovisual entre o *motion graphics* (uma continuidade à didática introdutória, conforme aulas planejadas na metodologia da obrigatória) e a ficção científica. Em 18 de maio de 2016, por exemplo, iniciava-se essa experiência em formato *modular*⁵⁶ com uma metodologia que se dividia entre: 1) disparadores – leitura de *contos fantásticos* e exposições de filmografia básica em *ficção científica* (SZAFIR, 2016a); 2) desenvolvimento de seminários a partir de vídeos científicos – ou *cinema científico* (MACHADO, 2014) – contextualmente relacionados à cinematografia *sci-fi* em debate; 3) uma introdução à

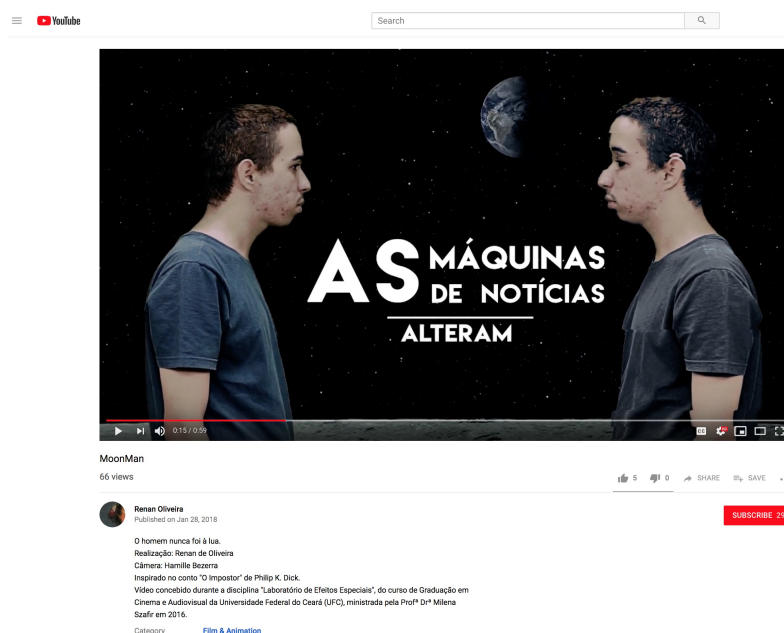
⁵⁵ Previsão de retomada, conforme cadastramento docente. Vale ressaltarmos, ainda, que se trata da única disciplina que desenvolvi o formulário curricular (2013.1) no curso de Cinema e Audiovisual da UFC.

⁵⁶ Em 2016.2 a vivenciamos como *semestral*, e em 2018.2 retornamos à *modular*.

sintaxe visual – repertórios entre o design gráfico internacional e a arte concreta brasileira; 4) uma revisão das referências estéticas em *motion graphics* e animação experimental; e 5) exercícios práticos – das composições visuais analógicas às imagens-montagem digitais.



Imagem#5: *Breve minuto de sonho* (2016.1) de Marcos Braz⁵⁷ (exercício final em *Laboratório de Efeitos Especiais*).



Imagem#06: *MoonMan* (2016.2) de Renan de Oliveira⁵⁸ (exercício final em *Laboratório de Efeitos Especiais*).

Desde 2013.2 vivenciamos, ainda, distintas didáticas também entre o vídeo interativo, *performances* audiovisuais e instalações híbridas. Em 2016.2 e 2017.2 desenvolvemos propostas metodológicas através de parcerias docentes – na conjugação de disciplinas entre cursos da UFC (*Jornalismo e Sistemas e Mídias Digitais*, respectivamente) –, articulando os alunos em variadas formações profissionais relacionadas à imagem em movimento. Dessa maneira, em diferentes disciplinas optativas, temos aplicado o ensino-aprendizagem da montagem audiovisual através das *estéticas do banco de dados* nas gestualidades próprias de cada dispositivo – entre o *online* e o *offline* –, conforme propostas pedagógicas especialmente projetadas.

Nesse brevíssimo *insert* – sobre os outros gestos possíveis (SZAFIR, 2016b) –, interessa-nos (re)abrirmos o debate sobre a montagem como *estado da arte* da imagem em movimento e, mais precisamente, compreendermos o quanto o *cinema se tornou design* (MANOVICH, 2013⁵⁹). Ou seja: os estudantes de Cinema e Audiovisual – por um viés da transdisciplinaridade – têm como horizonte um leque enorme de possibilidades, entre desafios e realizações das arqueologias às cartografias da montagem.

Os gestos dx educadorx, uma breve conclusão

– Quem é sábio?

– Aquele que aprende de todo mundo.

(Talmud; Pirkei Avot 4:1)

Metodologia significa, etimologicamente, a lógica de um método – o estudo (investigação) desse método. Assim, foi através do que denominamos *Aprendizagem Compartilhada* (SZAFIR, 2015b) que buscamos refletir sobre o processo dialógico entre professora e alunos nesse ensino-aprendizagem das estéticas e dos *modus operandi* à escrita audiovisual.

O ensino de Montagem Cinematográfica não completou, a bem dizer, nem mesmo um século e, sabemos, aprender configura-se como um ato soberano de vontade individual. Podemos dizer que muitas atividades podem ser aprendidas, mas poucas se podem ensinar. Portanto, ao parafrasearmos o professor Katinsky⁶⁰ (1999), propomos o ensino das artes quando ensinar e aprender forem uma única e

⁵⁷ Ex-bolsista *Projet'ares Audiovisuais* (2016, *SECULT-ARTE*).

< <https://www.youtube.com/watch?v=4qk5eCHoCHc> >. Acessado em 12 de setembro de 2018.

⁵⁸ Ex-bolsista *Projet'ares Audiovisuais* (2017, *SECULT-ARTE*; 2018, PID)

< https://www.youtube.com/watch?v=l38r_dQLXPU >. Acessado em 10 de novembro de 2018.

⁵⁹ Agradeço à professora Elianne Ivo por essa indicação bibliográfica entre fevereiro e maio de 2018.

transparente ação; ou, ainda, quando toda a experiência e ideologia se fundirem na sala de aula: quando ensinar e aprender forem atos recíprocos, e os alunos forem mestres de seus professores. Por exemplo, o êxito da escola Bauhaus pode ser explicado muito mais pela acuidade com que Gropius soube acolher as experiências estéticas do momento e pela atenção aos desenvolvimentos da ciência e da tecnologia que então se davam (pelo menos em sua vertente *Moholy-Nagy*, inclusive pela atenção às ciências sociais), do que a uma “nova” didática:

Que a arte na realidade não se aprende. Existe, certo, dentro da arte, um elemento, o material, que é necessário por em ação, mover, pra que a obra de arte se faça. [...] nos processos de movimentar o material, a arte se confunde quase inteiramente com o artesanato. [...] Por hoje, quero apenas acrescentar que não se deverá, pelo menos eu não o faço, não se deverá entender por artesanato o que se entende mais geralmente por técnica. O artesanato é uma parte da técnica da arte, a mais desprezada infelizmente, mas a técnica da arte não se resume no artesanato. O artesanato é a parte da técnica que se pode ensinar. [...] se poderia, pois, conceber a técnica de fazer obras de arte composta de três manifestações diferentes, ou três etapas. Uma: o artesanato, a única verdadeiramente pedagógica, que é o aprendizado do material com que se faz a obra de arte. Este é o mais útil ensinamento, o que é mais prático e mais necessário. É imprescindível. [...] A técnica tradicional, a virtuosidade técnica, o conhecimento abalizado de como historicamente as épocas e os artistas resolveram os seus problemas de artefazer, é de grande utilidade para o artista. Mas, além dos perigos terríveis que esconde, e que só mesmo uma verdadeira organização moral de artista pode evitar, não me parece seja imprescindível. (ANDRADE *apud* SZAFIR, 2013)

Nesse caso, só se ensina a quem já quer aprender. Não há dúvida de que o aprendizado tem sempre por base um inerente componente afetivo, porquanto podemos extrair uma mesma lição madura tanto daqueles artistas dominados pela ideologia iluminista quanto dos artistas vanguardistas do século XX (dominados, em grande parte, por ideologias liberais socializantes): ideologia não se ensina, se aprende. Ou seja: a adesão ideológica que constrói inclusive a si mesma não pode ser imposta; ela faz parte de uma ação afetiva. Para mim, a montagem –

⁶⁰ Júlio Roberto Katinsky foi co-orientador, junto à professora Regina Proserpi Meyer, de *ComunicaCidade: a educação através da arte-comunicação – vídeo digital, design gráfico, vj'ing & game*, meu TGI (*Trabalho de Graduação Interdisciplinar*) ou TFG (*Trabalho Final de Graduação*) - ou, ainda, TCC (*Trabalho de Conclusão de Curso*) - desenvolvido em 2003 e defendido em 9 de março de 2004 na Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo (FAUUSP).

etimologicamente cinematográfica – significa projetar (*to design*) uma forma de conhecimento de si no mundo, a montagem audiovisual como ato estético-político.

Assim, a partir de jornadas metodológicas no ensino-aprendizagem – a que denomináramos como *uma pedagogia do filme-ensaio na cultura digital* (2015a) –, o espaço que nos coube aqui foi a reflexão – desde uma disciplina obrigatória no curso de Cinema e Audiovisual – sobre as alterações em nossas didáticas da montagem audiovisual desenvolvidas desde uma noção de jogo frente aos dados preexistentes; *estéticas do banco de dados* (SZAFIR, 2015b: 44). Ou seja: como o ensino-aprendizagem da montagem ocorre na cultura digital, onde a criatividade crítico-reflexiva se dá a partir da *reciclagem* num jogo de permutação típico das *database aesthetics*. Lembremos, ainda, que tal jogo de permutação existe através dos atributos poéticos da recombinação – crítica-reflexiva, estética-política em nossas pedagogias –, relacionando-se ao sistema genético DNA, conforme o próprio Eisenstein falava de *genética* ao tratar dos métodos de montagem cinematográfica (SEAMAN, 2007). Portanto, há um conjunto de estéticas através dos *modus operandi* (SZAFIR, 2010) como Remix que – com letra maiúscula – tem em seus gestos de montagem as lógicas das linguagens que permeiam três (extra-)gêneros na contemporaneidade híbrida das redes (i)materiais do audiovisual, conforme brevemente apontamos no relato presente: filme-ensaio, *political remix video* e *live cinema* (ou, ainda, *vj'ing/ live images*).

Espero que meu interlocutor (se direito a esse nos foi proporcionado) aafira, ainda, nosso relato desde o viés etimológico da palavra *cinema*. A imagem em movimento encontra-se em todos os lugares: do dispositivo cinematográfico *per si* aos *streamings* audiovisuais. Ao percorrermos um caminho como educadores – professores que somos – na especificidade da montagem audiovisual em questão, devemos compreender que a formação atual do *cinema etimológico* de nossos alunos passa, na grande parte de seu tempo, pelo *torrent*, *YouTube* e *Netflix* (sem falarmos dos *animated gifs*, *Snapchat*, *Stories-Instagram* etc.). Nossos estudantes universitários – hoje, ao redor de seus vinte anos de idade – não imaginam um mundo sem *search engines* ou compartilhamentos gratuitos, onde *YouTube* e *Stories-Instagram* lhes são mainstream nessas estéticas do banco de dados.

Se a base da estética é o experienciar, o experimentar – no sentido também de testar, provar, ensaiar (do latim *experire*) –, o EX#3 busca concluir a disciplina ao compreender o estudante como ser pensante, crítico e responsável pela sua própria aprendizagem na montagem audiovisual. Os desafiamos, assim, a escrever audiovisualmente sobre os *stream'engramas de uma revolução* (SZAFIR, 2015/2016). Configura-se como um poder (um dever) em expressar junto ao outro tal experiência quanto ao objeto experienciado (na vivência direta da realidade, inseparável do ser humano que a observa e a examina, pois nenhum de nós vive isolado do mundo). Quer dizer: uma montagem audiovisual como ato estético-



político busca transgredir a experiência na “coragem individual de pensar e julgar pela própria cabeça, [o] que exprime uma rebeldia crítica” (LAFER, 1979). Nós, seres humanos, estamos constantemente mediatizados e precisamos, portanto, ir de encontro a tais realidades que nos fazem interface: refletindo sobre as mesmas para podermos ser potencialmente capazes de transformá-las.

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 [...] em que se exige a [...] superação da contradição educador-educandos. Sem esta, não é possível a relação dialógica [...] Estes [educandos], em lugar de serem recipientes dóceis de depósitos, são agora investigadores críticos. (FREIRE apud SZPICZKOWSKI apud SZAFIR, 2015b: 189)

A *aprendizagem compartilhada* significa que somos ambos – mestre-aprendiz – investigadores críticos, onde o mestre não dá respostas, mas propõe desafios: as respostas devem ser trazidas pelos alunos, reconhecidos como pessoas possuidoras também de conhecimentos (frutos de suas experiências particulares). É dessa maneira que tanto o aluno como a professora participaram conjuntamente desses intensos processos de ensino-aprendizagem nas montagens audiovisuais. Ou seja, ao me posicionar como educadora-mediadora – *professora-problematizadora* (FREIRE, 1980) –, projetamos e aplicamos tal metodologia nessa mesma disciplina obrigatória no curso de Cinema e Audiovisual da UFC ao longo de distintos sete semestres (sete turmas). Esse ensaio-relato sobre esta experiência docente dos últimos anos tentou decupar os exercícios propostos – entre desenhos e redesenhos daqueles planos de aulas – que não buscavam ser originais, pois se encontravam em intenso diálogo com as poéticas recombinações relacionadas às *estéticas do banco de dados* midiáticos – e/ou telemáticos – entre Benjamin (*Arcades Project*), Burroughs (*Cut Up*), Debord (*Détournement*), Flusser (Artista-Permutador), Goldsmith (*uncreative witting*), Seaman (*Recombinant Poetics*)... e, claro, nossos antropofágicos Oswald e Mario de Andrade.

Portanto, projetamos didáticas ao ensino-aprendizagem nos gestos de montagem que preparem o ser humano em vista de sua autonomia, na busca não apenas por difundir o conhecimento, como também em formar protagonistas, multiplicá-los nessa pedagogia dialógica do pensar e do fazer audiovisual ao compreendermos o quanto os alunos são mestres também de nós, professores.

Referências bibliográficas

- ADORNO, Theodor. "The Essay as Form". *New German Critique*, No. 32, 1984, pp. 151-171.
- AGAMBEN, Giorgio. "Difference and Repetition: On Guy Debord's Films". In: McDONOUGH, Tom (ed). *Guy Debord and The Situationist International – Texts and Documents*. Cambridge: MIT Press, 2002. pp.313-319.
- BEAUVAIS, Yann. "Filmes de Arquivo". *Recine – Revista do Festival Internacional de Cinema de Arquivo*. edição "Revoluções", Ano 1, n.1, 2004; pp.82-91.
- BENJAMIN, Walter. "A Obra de Arte na Era de sua Reprodutibilidade Técnica". In: BENJAMIN, W. *Obras Escolhidas*, vol.1. Brasiliense: São Paulo, 1993. pp.165-196.
- _____. "Teoria do Conhecimento, Teoria do Progresso". In: BENJAMIN, W. *Passagens*. São Paulo: Imprensa Oficial, 2007. pp.499-530.
- BUBER, Martin. *Eu e tu*. São Paulo: Centauro, 2001.
- BUCHLOH, Benjamin, "Gehard Richter's Atlas: The Anomic Archive". In: MEREWETHER, C. (ed.) *The Archive – Documents of Contemporary Art*. Cambridge: MIT Press, 2006. pp.85-102
- _____. "Allegorical Procedures: Appropriation and Montage in Contemporary Art". *Artforum International Magazine*, vol.XXI, n.1, 1982. pp.43-56.
- BLUMLINGER, Christa. "Incisive Divides and Revolving Images". In: ELSAESSER, 2004 (org). *Harun Farocki – Working on the Sightlines*. Amsterdam Univ. Press, 2004. pp.61-66.
- DEBORD, Guy. *A Sociedade do Espetáculo*. São Paulo: Contraponto, 1997.
- DELEUZE, Gilles. *Cinema I: A Imagem em Movimento*. São Paulo: Ed34, 2018.
- DUBOIS, Phillippe. *Cinema, vídeo, Godard*. Cosac Naify: São Paulo, 2004.
- EISENSTEIN, Sergei. "A montagem de atrações" [1923]. In: XAVIER, I. (org). *A experiência do cinema: antologia*. Rio de Janeiro: Graal-Embrafilme, 1983.
- FEIRE, Paulo. *Educação como prática da liberdade*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1980.



- _____. *Pedagogia do Oprimido*. Rio De Janeiro: Paz e Terra, 1980.
- FELDMAN, Ilana. “Depois das revoluções...”. *Recine – Revista do Festival Internacional de Cinema de Arquivo*. edição “Revoluções”, Ano 1, n.1, 2004; pp.106-113.
- FLUSSER, Vilém. *A Escrita – Há Futuro para a Escrita?* São Paulo: Annablume, 2010.
- FRIEDMAN, Maurice. *Martin Buber: the Life of Dialogue*. NY: Harper Torchbook, 1960.
- GINZBURG, Carlo. *Medo, Reverência, Terror*. São Paulo: Companhia das Letras, 2014.
- _____. “De A. Warburg a E.H. Gombrich: notas sobre um problema de método”. In: GINZBURG, C. *Mitos, Emblemas, Sinais – morfologia e história*. São Paulo: Companhia das Letras, 2007. pp.41-93
- HORWATT, Eli. “A Taxonomy of Digital Video Remixing: Contemporary Found Footage Practice on the Internet”. In: SMITH, Ian Robert (ed.). *Cultural Borrowings: Appropriation, Reworking, Transformation*. Scope e-book, 2009. pp.71-91 < <http://www.scope.nottingham.ac.uk/cultborr/chapter.php?id=8> >, Acessado em 10 de setembro de 2010.
- KAUFMAN, David Abelevich [VERTOV, Dziga]. “NÓS – variação do manifesto [1922]”. In: XAVIER, Ismail. (org). *A experiência do cinema: antologia*. Rio de Janeiro: Graal-Embrafilme, 2008. pp.247-251.
- LAFER, Celso. *Hannah Arendt, pensamento, persuasão e poder*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1979.
- LEYDA, Jay. *Films Beget Films*. New York: Hill and Wang, 1964.
- LINS, Consuelo. “O Documentário entre a carta e o ensaio fílmico”. In: MOURÃO, M.; SAMPAIO, R. (org). *Chris Marker: bricoleur multimídia*. São Paulo: Centro Cultural Banco do Brasil, 2009. pp.34-39.
- MACHADO, Arlindo. “O Cinema Científico”. *Revista Significação*, São Paulo, n.42, p.15-29, v.41/2014.
- _____. “O filme-ensaio”. *Revista Concinnitas*, Rio de Janeiro, n.5, p.63-75, dez/2003.
- MANOVICH, Lev. *Software Takes Command*. NY: Bloomsbury Academic, 2013.

_____. "After Effects, or Velvet Revolution". *Artifact*, Volume I, Issue 2, 2007, p. 67-75. Disponível em: < <https://scholarworks.iu.edu/journals-old/index.php/artifact/article/view/1357> >. Acessado em: 15 de dezembro de 2016.

_____. *The Language of New Media*. Cambridge: MIT Press, 2001.

NAVAS, Eduardo. *Remix Theory: The Aesthetics of Sampling*. Springer-Verlag/Wien: New York, 2012.

OSSWALD, Anja. "Global Groove Shot Analysis". In: HANHARDT, J.; JONES, C. (orgs.) *Nam June Paik Global Groove 2004*. New York: The Solomon Guggenheim Foundation, 2004. pp.36-43.

RANCIÈRE, Jacques. *A partilha do sensível*. São Paulo: Ed34, 2009.

_____. *O inconsciente estético*. São Paulo: Ed34, 2009.

SEAMAN, Bill. "Recombinant Poetics and Related Database Aesthetics". In: VESNA, V.(ed) *Database Aesthetics: Art in the Age of Information Overflow*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2007. pp.121-141.

SZAFIR, Milena. "Composição: Ensaio em 03 Movimentos". *ouvirOUver*. Uberlândia, v.14, n.2, p.340-360, jul./dez. 2018. Disponível em: < <http://www.seer.ufu.br/index.php/ouvirouver> >. Acessado em: 28 de novembro de 2018.

_____. "Gestos de Montagem @ Linguagem Audiovisual em Educação". *Anais Digitais XXI SOCINE: João Pessoa*, 2017. Disponível em: < <https://www.socine.org/encontros/aprovados-2017/?id=16645> >. Acessado em 28 de novembro de 2018.

_____. "M-Lab: #MESA [versão 2]". *Anais INTERCOM*: São Paulo, 2016b. Disponível em: < <http://portalintercom.org.br/anais/nacional2016/resumos/R11-1864-1.pdf> >. Acessado em 28 de novembro de 2018.

_____. "Projetares Audiovisuais v.5 – montagem, sci-fi & motion graphics". *Anais Digitais XX SOCINE: Curitiba*, 2016a. Disponível em: < https://associado.socine.org.br/anais/2016/16504/milena_szafir/projet_ares_audiovisuais_v_5_montagem_sci-fi_motion_graphics >. Acessado em 28 de novembro de 2018.

_____. "Neo-Remix Gestos [versão 1.1]". *Anais INTERCOM*: Rio de Janeiro, 2015c. Disponível em: < <http://portalintercom.org.br/anais/nacional2015/resumos/R10-1688-1.pdf> >. Acessado em 28 de novembro de 2018.

_____. *Retóricas Audiovisuais 2.1: Ensino e Aprendizagem Compartilhada: Passado, Presente, Futuro; ou uma Arqueologia-Cartografia da Montagem*. 2015b. Tese

(378p.) Doutorado em Meios e Processos Audiovisuais; orientação: Esther I. Hamburger – ECA-USP, São Paulo-SP.

_____. “Montagens audiovisuais extra-apropriação: por uma pedagogia do filme-ensaio na cultura digital”. In: BRANDÃO, Alessandra; SOUZA, Ramayana. (orgs.) *A Sobrevivência das Imagens*. Campinas: Papirus, 2015a. pp.153-175.

_____. “A interatividade do vídeo-remix: subjetividades em jogo na rede – artesãos audiovisuais em form'ação [versão 1.1]”. *Anais INTERCOM*: Rio de Janeiro, 2013. Disponível em: < <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2013/resumos/R8-1397-1.pdf> >. Acessado em 28 de novembro de 2018.

_____. “Retóricas Audiovisuais 2.0 – do online found footage ao filme-ensaio, a ideia do vídeo remix/ mash up como collage-essay”. *Anais ABCIBER*: Florianópolis, 2011. Disponível em: < <http://abciber.org.br/simposio2011/anais/Trabalhos/artigos/Eixo%201/9.E1/170%20veeer.pdf> >. Acessado em 28 de novembro de 2018.

_____. *Retóricas Audiovisuais: o filme Tropa de Elite na cultura em rede*. 2010. Dissertação (138p.) Mestrado em Ciências da Comunicação; orientação: Esther I. Hamburger – ECA-USP, São Paulo-SP.

WEES, William. *Recycled Images: The Art and Politics of Found Footage Films*. NY: Anthology Film Archives, 1993.

Film-videografia utilizada na disciplina obrigatória (2013-2018)

(dados coletados em < <https://www.imdb.com> >. Acessados em 18/11/18⁶¹)

A SOCIEDADE do Espetáculo. Montadora: Martine Barraqué. Direção: Guy Debord. Produção: Simar Films; França, 1973 (filme-ensaio, PB, 88mins.)

A TELEVISÃO não será revolucionada!? Montadores: s/d. Direção: Media Sana⁶². Produção: s/d.; Pernambuco, 2004 (vídeo-remix, cor, 6mins.)

ACOSSADO. Montadora: Cécile Decugis. Direção: Jean-Luc Godard. Produção: Les Films Impéria, Les Productions Georges de Beauregard e Société Nouvelle de Cinématographie (SNC); França, 1960 (longa-metragem, PB, 90mins.)

ALEKSANDR Nevsky. Montadora: Esfir Tobak (*uncredited*). Direção: Sergei M. Eisenstein e Dmitriy Vasilev. Produção: Mosfilm; URSS, 1938 (longa-metragem, PB,

⁶¹ Ou revisitados *websites* dos próprios realizadores, assim como vídeo-postagens nos repositórios YouTube e Vimeo, entre outros.

⁶² Dados coletados em: < <http://mediasana.org/#sobre> >; < <https://youtu.be/UVzZGMMhs4E> >, postagem 23/02/2007.

112mins.)

ANATOMY of a Murder. *Title Designer*: Elaine e Saul Bass. Cliente: Otto Preminger Films; Estados Unidos, 1955 (*opening title sequence*, PB, 3mins.)

CARTA da Sibéria. Montadora: Anne Sarraute. Direção: Chris Marker. Produção: Argos Films e Procinex; França, 1958 (filme-ensaio, cor, 62mins.)

CIDADE de Deus. Montador: Daniel Rezende. Direção: Kátia Lund e Fernando Meirelles. Produção: O2 Filmes, VideoFilmes, Globo Filmes, Lumière, Wild Bunch e Hank Levine Film; Rio de Janeiro/ São Paulo, 2002 (longa-metragem, cor, 130mins.)

DEXTER. *Title Designer*: Eric Anderson (Digital Kitchen)⁶³. Cliente: Showtime Networks, John Goldwyn Productions, The Colleton Company, Clyde Phillips Productions e Devilina Productions; Estados Unidos, 2006 (*opening title sequence*, PB, 2mins.)

DOTS. *Audiovisual Designer*: Norman McLaren. Canadá, 1940 (animação experimental, cor, 3mins.)

HISTOIRE(s) du cinéma. Montador: Jean-Luc Godard⁶⁴. Direção: Jean-Luc Godard e Gilbert Guichardière. Produção: Canal+; França, 1989-1999 (episódios para TV, cor, 267mins.)

IL BUONO, il brutto, il cattivo (The Good, the Bad and the Ugly). Montadores: Eugenio Alabiso e Nino Baragli. Direção: Sergio Leone. Produção: Produzioni Europee Associati; Itália, 1966 (longa-metragem, cor, 178mins.)

⁶³ Dados coletados em: < <http://www.artofthetitle.com/title/dexter/> >, postagem 27/09/2010.

⁶⁴ Durante as aulas de desenvolvimento do EX#3 são citados também as últimas parcerias com Jean-Pierre Gorin (grupo Dziga Vertov/ 1968-1972), como *Carta para Jane* (1972; filme-ensaio em estilo debordiano que revela a misoginia intrínseca de Jean-Luc Godard, 52mins. – não há créditos ao montador) e trechos de *Aqui e lá* (1970-1976; média-metragem de propaganda política atravessada por intensas imagens-montagem eletrônicas editadas por Anne-Marie Miéville em que Jean-Luc Godard trabalha sob demanda seu racismo virulento travestido de documentário, 53mins.). Trabalhos que dialogam com *Numéro Deux* (1975; longa-metragem experimental em parceria novamente com Anne-Marie Miéville nas *split-screens* e sobreposições eletrônicas, 88mins. – não há créditos à montadora). Outra obra de Godard sob citação é *Scénario du Film Passion* (1982; edição de John Ellis e Brian Wiseman, 54mins.), trechos pré-selecionados são exibidos anualmente na abertura dos encontros no #ir!

IMAGINE. Montadores: s/d. Direção: Zbigniew Rybczynski. Produção: Rebo High Definition Studio; Estados Unidos, 1987 (videoclipe, cor, 4 mins.)

LE TOMBEAU d'Alexandre (The Last Bolshevik). Montagem e direção: Chris Marker. Produção: Les Films de l'Astrophore, La Sept, CNC e Epidem; França, 1993 (filme-ensaio, PB/cor, 120mins.)

LOOPS. *Audiovisual Designer*: Norman McLaren. Canadá, 1940 (animação experimental, cor, 3mins.)

MANIFESTE-SE: todo mundo artista (DVD *opening title sequence*)⁶⁵. *Audiovisual Designer*: mmnehcft. SP, 2008 (tipografia cinética, cor, 1min.)

MIL novecentos e setenta e seis. *Title Designer*: Left Channel⁶⁶. Cliente: RJD2/Definitive Jux Records. Estados Unidos, 2008 (videoclipe-parallax, cor, 3mins.)

NEIGHBOURS. *Audiovisual Designer*: Norman McLaren. Canadá, 1952 (animação pixelation, cor, 8mins.)

NORTH by Northwest. *Title Designer*: Elaine e Saul Bass. Cliente: Metro-Goldwyn-Mayer (MGM); Estados Unidos, 1959 (*opening title sequence*, PB, 2mins.)

NÓS Que Aqui Estamos por Vós Esperamos. Direção e montagem: Marcelo Masagão. Produção: Um Minuto⁶⁷; São Paulo, 1999 (filme-ensaio, PB/cor, 73mins.)

OCEAN'S Eleven. *Title Designer*: Elaine e Saul Bass. Cliente: Dorchester Productions; Estados Unidos, 1960 (*opening title sequence*, cor, 5mins.)

O HOMEM com uma câmera. Montadora: Elizaveta Svilova⁶⁸. Direção: David Abelevich Kaufman (aka Dziga Vertov). Produção: s/d; URSS, 1929 (documentário de vanguarda, PB, 68mins.)

O NOVO e o Velho (Linha Geral). Montadores: s/d. Direção: Sergei M. Eisenstein e Grigoriy Aleksandrov. Produção: Sovkino; URSS, 1929 (longa-metragem, PB,

⁶⁵ < <https://youtu.be/Ku8Wh7lu0Cg> > ou < <https://youtu.be/cvcCfVDAIFA> >, postagens de 21/01/2009.

⁶⁶ Dados coletados em: < <http://leftchannel.com/motion-graphics-and-animation-work/rjd2-1976/> >, postagem s/d; < <https://vimeo.com/1508709> >, postagem 11/08/2008.

⁶⁷ Dados coletados em: < <https://www.travessa.com.br/nos-que-aqui-estamos-por-vos-esperamos/artigo/e2e35c25-3f27-4b32-90ac-ef06de598c0f> >, postagem s/d.

121mins.)

PARABOLIC People. Montagem e direção: Sandra Kogut. Produção: Centre d'Action Culturelle de Montbéliard⁶⁹; Moscou/ Tóquio/ Paris/ Rio de Janeiro/ Nova York/ Dacar, 1990-1991 (videoarte cabines, cor, 42mins.)

PEN Point Percussion: an introduction to the hand-drawn sounds of Norman McLaren. Montadores: s/d. Direção: Norman McLaren. Produção: Tom Daly e Norman McLaren (National Film Board/NFB⁷⁰); Canadá, 1951 (documentário, PB, 6mins.)

PSYCHO. *Title Designer*. Elaine e Saul Bass. Montador: George Tomasini. Direção: Alfred Hitchcock. Produção: Shamley Productions; Estados Unidos, 1960 (longa-metragem, PB, 109mins.; *opening title sequence*, PB, 2mins.)

Réfutation de tous les jugements, tant élogieux qu'hostiles, qui ont été jusqu'ici portés sur le film 'La société du spectacle'. Montadores⁷¹: Martine Barraqué e Paul Griboff. Direção: Guy Debord. Produção: Simar Films; França, 1975 (filme-ensaio, cor, 22mins.)

REQUIEM for a Dream. Montador: Jay Rabinowitz. Direção: Darren Aronofsky. Produção: Beau Flynn et.al.; Estados Unidos, 2000 (longa-metragem, cor, 102mins.)

S-11 REDUX: (Channel) Surfing the Apocalypse. Montador: Stephen Marshall. Direção: GNN/ Guerrilla News Network. Produção: s/d; Estados Unidos, 2003 (vídeo-remix, cor, 11mins.)

⁶⁸ Desde a origem da montagem fílmica o papel da mulher é de fundamental importância – tanto nas reflexões criativas quanto na operacionalidade dos maquinários cinematográficos. Fato que é apontado junto ao *EX#1* quando temos, portanto, a oportunidade de citarmos também outra mulher, contemporânea e contemporânea à obra em debate, Esfir (Esther) Schub – *A Queda da Dinastia Romanov* (1927; filme-montagem de compilação, 90mins.). Ainda sobre a mulher na montagem e nas artes audiovisuais, vale apontarmos que durante duas turmas distintas (2014.1 e 2015.1) o desafio *extra#2* foi uma relação de obras desenvolvidas por *Montadoras-Realizadoras Mulheres* (com respectivos trechos selecionados pelos alunos).

⁶⁹ < <http://site.videobrasil.org.br/acervo/obras/obra/102763> >, postagem s/d.

⁷⁰ < https://www.nfb.ca/film/pen_point_percussion/ >, s/d; < https://youtu.be/Q0vgZv_JWfM >, postagem 28/04/2008.

⁷¹ Dados coletados em: < <https://www.pointculture.be/mediatheque/documentaires/refutation-de-tous-les-jugements-tant-elogieux-qu-hostiles-tw12006> >, postagem s/d.

SCHNITTSTELLE. Montador: Max Reimann. Direção: Harun Farocki e Jan Ralske. Produção: Musée d'art moderne villeneuve d'Ascq e Harun Farocki Filmproduktion; Alemanha, 1995 (vídeos para exposição em duas telas/ dois canais, cor, 23mins.)

SIX Feet Under. *Title Designer*: Eric Anderson (Digital Kitchen)⁷². Cliente: Home Box Office (HBO), The Greenblatt Janollari Studio, Actual Size Films e Actual Size Productions; Estados Unidos, 2001 (*opening title sequence*, cor, 2mins.)

STRANGER Than Fiction. *Title Designer*: MK12. Cliente: Columbia Pictures Corporation, Mandate Pictures, Three Strange Angels, Crick Pictures e Ebeling Group; Estados Unidos, 2006 (*live action c/ track motion*, cor, 3mins.)

TECHNOLOGY/Transformation: Wonder Woman. Montagem e direção: Dara Birnbaum. Produção: s/d.; Estados Unidos, 1979 (videoarte, cor, 6mins.)

THE CUTTING Edge: the magic of movie editing. Montadores: Daniel Loewenthal e Tim Tobin. Direção: Wendy Apple. Produção: TCEP, NHK, Kuleshov shoot e BBC; Estados Unidos/ Japão/ Inglaterra, 2004 (documentário, cor, 68mins.)

THE CUT-ups. Montadores: s/d. Direção: William S. Burroughs e Antony Balch. Produção: Antony Balch; Inglaterra, 1966 (curta-metragem experimental, PB, 19mins.)

THE FILM Before The Film. Montadores: Nora Thös e Damian Pérez. Direção: Daniel Wangen e Christian Mahler (Professors⁷³). Produção: Berliner Technische Kunsthochschule, 2013 (vídeo-compilação, cor, 12mins.)

THE MAN with the Golden Arm. *Title Designer*: Elaine e Saul Bass. Cliente: Otto Preminger Films; Estados Unidos, 1955 (*opening title sequence*, PB, 2mins.)

THE MASHIN of the Christ. Montadores: s/d. Direção: Negativland⁷⁴. Produção: s/d; Estados Unidos, 2004 (vídeo-remix/mashup, cor, 5mins.)

UN SPÉCIALISTE, portrait d'un criminel moderne. Montadora: Audrey Maurion. Direção: Eyal Sivan e Rony Brauman. Produção: Momento!, Amythos Productions, Bremer Institut Film & Fernsehen, France 2 Cinéma, Image Création, Intermedia Arc Pictures, Lotus Film, Lotus Films, Noga Communications, Radio Télévision Belge Francophone, WDR, ORF; França/ Alemanha, 1999 (filme-ensaio, PB, 128mins.)

⁷² Dados coletados em: < <http://www.artofthetitle.com/title/six-feet-under/> >, postagem 26/12/2012.

⁷³ Dados coletados em: < <https://vimeo.com/60964497> >, postagem 03/03/2013.

VERTIGO. *Title Designer*. Elaine e Saul Bass. Cliente: Alfred J. Hitchcock Productions; Estados Unidos, 1958 (opening title sequence, PB/cor, 3mins.)

VIDEOGRAMAS de Uma Revolução. Montador: Egon Bunne. Direção: Andrei Ujica e Harun Farocki. Produção: Bremer Institut Film & Fernsehen e Harun Farocki Filmproduktion; Alemanha, 1992 (filme-ensaio, cor, 106mins.)

Bibliografia da disciplina obrigatória em Edição e Montagem

(revisão 2014.1 – curso de Cinema e Audiovisual; UFC)

AMIEL, Vincent. *Estética da montagem*. Lisboa: Texto & Grafia, 2010.

CHANDLER, Gael. *Cut by cut: editing your film or video*. California: MWP, 2004.

DANCYGER, Ken. *Técnicas de edição para cinema e vídeo*. São Paulo: Campus/Elsevier, 2007.

EISENSTEIN, Sergei. *A Forma do Filme*. Jorge Zahar: Rio de Janeiro, 2002.

_____. *O Sentido do Filme*. Jorge Zahar: Rio de Janeiro, 2002.

LEONE, Eduardo; MOURÃO, Maria Dora Genis. *Cinema e montagem*. São Paulo: Ática, 1993.

MURCH, Walter. *Num piscar de olhos*. Rio de Janeiro: Zahar, 2004.

RABIGER, Michael. *Direção de cinema: técnicas e estética*. Rio de Janeiro: Elsevier, 2007.

⁷⁴ Dados coletados em: < <https://www.negativland.com/> >; < <https://archive.org/details/dom-24507-themashinofthechrist> >, postagem 21/02/2009; < <https://youtu.be/EseXUufowr8> >, postagem 18/08/2012.