

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO

**FERNANDO VIDOR SANTOS**

JOGOS DE MONTAGEM EM *VIAJO PORQUE PRECISO, VOLTO  
PORQUE TE AMO*

Rio de Janeiro

2015

Fernando Vidor Santos

*JOGOS DE MONTAGEM EM VIAJO PORQUE PRECISO,  
VOLTO PORQUE TE AMO*

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura, da Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como parte dos requisitos necessários à obtenção do título de Mestre em Comunicação e Cultura.

Orientador: André de Souza Parente

Rio de Janeiro

2015

## FICHA CATALOGRÁFICA

SANTOS, Fernando Vidor.

Jogos de Montagem em *Viajo Porque Preciso, Volto Porque Te Amo*. Rio de Janeiro, UFRJ/ECO, 2015.

Orientador: André de Souza Parente.

Dissertação (mestrado). UFRJ / ECO / Programa de Pós-Graduação em Tecnologias da Comunicação e Estéticas, 2014.

1. Comunicação. 2. Cinema. 3. Montagem. 4. Linguagem.

I. Parente, André. II. Universidade Federal do Rio de Janeiro, Escola de Comunicação, Programa de Pós-graduação em Tecnologias da Comunicação e Estéticas. III. Título

Fernando Vidor Santos

*JOGOS DE MONTAGEM EM VIAJO PORQUE PRECISO,  
VOLTO PORQUE TE AMO.*

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura, da Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como parte dos requisitos necessários à obtenção do título de Mestre em Comunicação e Cultura.

Aprovada por:

---

Prof. Dr. André de Souza Parente  
Universidade Federal do Rio de Janeiro

---

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Anita Matilde Silva Leandro  
Universidade Federal do Rio de Janeiro

---

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Aída Maria Bastos Nepomunceno Marques  
Universidade Federal Fluminense

*À minha mãe, Ana (in memoriam), que me ensinou a gostar de aprender.*

## AGRADECIMENTOS

Agradeço a todos aqueles que me ajudaram, de uma forma ou de outra, no desenvolvimento desta pesquisa.

A meu orientador, André Parente, que me despertou o interesse pelas teorias da montagem nas aulas da graduação há tantos anos; a Anita Leandro e Aída Marques, pela contribuição solidária e minuciosa na banca de avaliação;

Aos professores Kátia Maciel, Márcio Tavares D'Amaral, Philippe Dubois, Michel Marie, Ivana Bentes e Maurício Lissovsky, por suas aulas e comentários enriquecedores;

Aos funcionários da Secretaria do PPGCOM/ECO, em especial a Jorgina Silva e Thiago Couto, pela gentileza e atenção na resolução de todas as questões burocráticas que fazem parte da vida acadêmica;

A Karen Harley, pelo apoio e colaboração nas dúvidas sobre o processo de montagem de *Viajo Porque Preciso, Volto Porque Te Amo*;

Aos mestres Julio Souto, Marcelo Moraes, Jordana Berg, Tuco Lourenço e João Paulo de Carvalho, montadores que compartilharam comigo tão generosamente seu conhecimento;

A todos os colegas e amigos que, em tantas ocasiões, me fizeram companhia em animados vôos e mergulhos nesse tema fascinante, | a montagem cinematográfica |.

E, especialmente, a Amanda, Isabel e Miracy, pelo constante estímulo, desde que esse mestrado era apenas um plano abstrato, meus sinceros agradecimentos.

*“Criança, tenho uma tesoura, pequena tesoura de pontas arredondadas, para evitar que me machuque. Com minha tesoura nas mãos, recorto papel, tecido, não importa o que, talvez minhas roupas. (...) Às vezes, se sou bem comportado, oferecem-me um jogo de imagens para recortar. São grandes folhas reunidas em um livreto, e sobre cada uma delas estão dispostos, em desordem, barcos, aviões, carros, animais, homens, mulheres e crianças. Tudo o que é necessário para representar o mundo. Não sei ler as instruções, mas tenho-as no sangue, a paixão do recorte, da seleção e da combinação.”*

*(Antoine Compagnol)*

## RESUMO

SANTOS, Fernando Vidor. **Jogos de Montagem em *Viajo Porque Preciso, Volto Porque Te Amo***. Rio de Janeiro, 2015. Dissertação (Mestrado em Tecnologias da Comunicação e Estéticas) – Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2015.

*Viajo Porque Preciso, Volto Porque te Amo* é um filme dirigido por Karim Aïnouz e Marcelo Gomes, que retomam o material filmado para o curta-metragem não-ficcional *Sertão Acrílico Azul Piscina* e realizam uma obra radicalmente distinta, um longa-metragem de ficção. Esta pesquisa é uma reflexão sobre as potencialidades e limitações da ressignificação das imagens, sons e palavras em *jogos de montagem* a partir dessa experiência cinematográfica. A noção de jogos de montagem é inspirada na ideia de jogos de linguagem, proposta pelo filósofo austríaco Ludwig Wittgenstein em suas *Investigações Filosóficas*, e pela concepção de montagem como tecnologia cognitiva, implícita na obra teórica do cineasta russo Sergei Eisenstein.

Palavras-chave: Cinema; montagem; tecnologia cognitiva; jogos de linguagem.



## ABSTRACT

SANTOS, Fernando Vidor. **Jogos de Montagem em *Viajo Porque Preciso, Volto Porque Te Amo***. Rio de Janeiro, 2015. Dissertação (Mestrado em Tecnologias da Comunicação e Estéticas) – Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2015.

*Viajo Porque Preciso, Volto Porque Te Amo* is a movie directed by Karim Aïnouz and Marcelo Gomes, who went back to the raw material produced for the non-fiction short film *Sertão Acrílico Azul Piscina* to achieve a radically different result, a fiction feature film. This research proposes an analysis of the potencialities and limitations of re-signifying images, sounds and words through *montage games*, based on this cinematographic experience. The notion of montage games is inspired by the idea of language games, proposed by the austrian philosopher Ludwig Wittgenstein in his *Philosophical Investigations*, and by the conception of montage as a cognitive technology, implicit in the theoretical work of the soviet filmmaker Sergei Eisenstein.

Keywords: Film; film editing; cognitive technology; language games.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Imagem 1	Montagem mínima, sem cortes, trilha ou narração	57
Imagem 2	Cinema direto em Viajo	58
Imagem 3	"O clima da região é árido, terreno terciário, argilas de calcário compostas por arenitos..."	59
Imagem 4	Seu Nino e Dona Perpétua	60
Imagem 5	Zé Renato colhe amostras e faz anotações	61
Imagem 6	Outras amostras	62
Imagem 7	Viajo porque preciso, volto porque te amo	63
Imagem 8	Boletins geológicos, não há cortes, só som ambiente com voz over	64
Imagem 9	Galega e as plantas	65
Imagem 10	Defeito-efeito da Bolex	67
Imagem 11	Procissão em Juazeiro do Norte	68
Imagem 12	Corte "lego" de Sertão Acrílico	69
Imagem 13	A sala dos milagres	70
Imagem 14	Montagem vertical – sobreposição de imagens	71
Imagem 15	Feira de Caruaru – instalação	71
Imagem 16	Feira de Caruaru – labirinto	72
Imagem 17	Feira de Caruaru – mercadorias	73
Imagem 18	Feira de Caruaru – flores artificiais	73
Imagem 19	Noite com Larissa	74
Imagem 20	Mulheres de Zé Renato	75
Imagem 21	Cláudia Rosa	76
Imagem 22	Colchão ao sol	77
Imagem 23	Fábrica de colchões	78

Imagem 24	Paty	78
Imagem 25	Seu Severino Grilo	80
Imagem 26	O Último Desejo	80
Imagem 27	A garganta do Rio das Almas	81
Imagem 28	Acapulco	82
Imagem 29	Encerramento	83

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b>	14
<b>1 JOGOS DE LINGUAGEM</b>	17
<b>2 MONTAGEM</b>	22
2.1 A SÉTIMA ARTE	22
2.2 MONTAGEM E COGNIÇÃO	25
<b>3 JOGOS DE MONTAGEM</b>	31
3.1 MONTAGEM HORIZONTAL	34
3.1.1 O Corte	34
3.1.2 Jogos de montagem temporal entre fotogramas	35
3.2 MONTAGEM VERTICAL	37
3.2.1 Imagem sobre Imagem	37
3.2.2 Som sobre Som	38
3.2.3 Imagem e Som	38
3.2.4 Montagem Contextual	39
3.2.5 Espectador-montador	39
<b>4 VIAJO PORQUE PRECISO, VOLTO PORQUE TE AMO</b>	41
<b>5 JOGOS DE MONTAGEM EM <i>VIAJO PORQUE PRECISO, VOLTO PORQUE TE AMO</i></b>	46
5.1 FICÇÃO	49
5.2 FICÇÃO EM <i>VIAJO</i>	52
5.3 MONTAGEM MÍNIMA	54
5.4 ESTRADA	56
5.5 GEOLOGIA	59

5.6 GALEGA	64
5.7 LOUCURINHAS	65
5.7.1 Juazeiro do Norte	68
5.7.2 Feira de Caruaru	71
5.7.3 Mulheres	74
5.7.4 Colchão	77
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS	84
7 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	86

## INTRODUÇÃO

*Não há objeto puramente atual.  
 Todo atual rodeia-se de uma névoa  
 de imagens virtuais.  
 (Gilles Deleuze)*

*Nada é real, nada é apenas isso.  
 (...) Tudo vibra de significar.  
 (Paulo Leminski)*

*Viajo Porque Preciso, Volto Porque Te Amo*, é um filme de Karim Aïnouz e Marcelo Gomes, lançado em 2009. Conta a história de Zé Renato, geólogo que viaja sertão adentro para fazer um estudo sobre a área onde vai ser construído um canal. Ao longo do caminho, descobrimos que o que realmente motivou a jornada foi uma desilusão amorosa que ele tenta superar, enquanto é assaltado por sentimentos conflitantes, lembranças reais e fabricadas, esperanças fugidias.

Os diretores retomam o material filmado para o curta-metragem de não-ficção *Sertão Acrílico Azul Piscina*<sup>1</sup> e realizam uma obra radicalmente distinta, um longa-metragem ficcional. O objetivo principal desta pesquisa é compreender o papel da montagem na construção de *Viajo Porque Preciso, Volto Porque Te Amo*. Por não se tratar de um processo convencional, é mais difícil encontrar o instrumental teórico adequado. Por exemplo, o principal dispositivo para instaurar uma dimensão ficcional em *Viajo* é o personagem Zé Renato, interpretado por Irandhir Santos, que narra a história em primeira pessoa. Em momento algum vemos seu rosto, apenas ouvimos sua voz, uma nova camada de som ressignificando as imagens. Conceber o filme como uma sucessão de planos não é a maneira mais adequada para entender o que esse expediente significa em termos de montagem. Pensar no corte como a operação de montagem por excelência também não dá conta do problema. As duas ideias estão relacionadas a uma concepção que privilegia a *imagem* como o que é essencialmente cinematográfico e desvaloriza o uso do som e da palavra, provavelmente como consequência dos muitos casos em que música e texto – narração, letreiros, diálogos – servem como muletas, soluções preguiçosas que substituem alternativas mais elaboradas. Mas é possível propor jogos de montagem em que imagem, som, e palavra se potencializam reciprocamente. *La Jetée*, de

---

<sup>1</sup> Doravante *Sertão Acrílico*.

Chris Marker e *Blue*, de Derek Jarman põem em cheque a primazia da imagem em movimento e não são *ontologicamente* menos cinematográficos do que um blockbuster convencional. *Viajo* é outro exemplo disso.

Para entender esses jogos, é menos produtivo conceber o filme como uma sequência de planos do que pensar nele como uma *composição* de imagens, sons e palavras, sem hierarquias. Também é importante impedir que o corte ofusque as demais operações de montagem.

O ponto de partida, no primeiro capítulo, é estudar a noção de *jogos de linguagem*, concebida pelo filósofo austríaco Ludwig Wittgenstein (1889-1951) nas suas *Investigações Filosóficas*. Ele propõe uma teoria do significado anti-essencialista cuja proposição central é que *o significado é o uso*. "Todo signo, *sozinho*, parece morto. O *que* lhe confere vida? – Ele *está vivo* no uso"<sup>2</sup>. O jogo de linguagem é "a totalidade formada pela linguagem e pelas atividades com as quais ela vem entrelaçada"<sup>3</sup>, ou seja, o uso de um signo (por exemplo, uma palavra) situado em um contexto lingüístico (uma frase), que pertence a um contexto extra-lingüístico (uma explicação, uma ordem, uma despedida, uma declaração de amor). Na sua formulação, Wittgenstein propõe ferramentas conceituais importantes para esta pesquisa, como formas de vida, seguir-regras, parentesco etc.

O segundo capítulo levanta a questão da montagem como essência do cinema, como foi defendido sobretudo pela escola soviética dos anos 1920, e acompanha a relação, que se torna mais consistente na obra teórica tardia de Sergei Eisenstein, entre montagem e cognição. Em estreito contato com o neuropsicólogo Alexander Luria, Lev Vygostky e outros contemporâneos como o psicólogo da *Gestalt* Kurt Lewin, Eisenstein, que já se descrevera como um jovem engenheiro que queria descobrir todos os segredos da arte<sup>4</sup>, investiga o cinema como um laboratório cognitivo-psicológico, com ênfase na montagem, que "proporciona o exercício das competências cognitivas, emotivas e cognitivo-afetivas dos espectadores, da

---

<sup>2</sup> WITTGENSTEIN, 2009, §432, p.173.

<sup>3</sup> idem, §7, p.19.

<sup>4</sup> **Como me tornei diretor** In: EISENSTEIN, 1969, p.16-17.

capacidade de sintetizar ou unificar elementos díspares em novas configurações”<sup>5</sup>, como explica Noël Carroll em *Eisenstein’s Philosophy of Film*. Se, de acordo com Fernanda Bruno, as tecnologias cognitivas “transformam o modo como a cognição é mobilizada, requerida, requisitada na execução de tarefas”<sup>6</sup>, não é absurdo considerar a montagem como uma.

*Jogos de montagem* são, portanto, jogos de linguagem que utilizam a montagem como tecnologia cognitiva, como veremos no capítulo 3. Por essa perspectiva, a ênfase recai sobre o uso, não sobre o conceito de montagem. Os aspectos privilegiados não são os ontológicos ou epistemológicos, mas os pragmáticos.

Nem todos os jogos de linguagem no cinema são jogos de montagem e os jogos de montagem não são exclusividade do cinema – pense, por exemplo, no *Bilderatlas Mnemosyne*, de Aby Warburg. No entanto, pelo escopo deste estudo, o foco estará quase totalmente voltado para os *jogos de montagem no cinema*, através dos critérios principais com que serão analisados: seus objetos (imagens, sons e palavras), modos de operação (seleção e combinação e, dentro desta, a montagem horizontal e a vertical) e funções (sintática, semântica e rítmica).

O quarto capítulo conta um pouco da gênese de *Viajo* e traz informações importantes – como o processo que também originou o curta *Sertão Acrílico* e a decisão de fazer um filme de ficção a partir de um material documental – para compreender os jogos de montagem, enfim analisados no capítulo 5.

O filme é composto por materiais de diversas procedências – DV, super8, 16mm e fotografias –, e dialoga com uma variedade de discursos – artes plásticas, literatura e documentário –, exigindo um trabalho minucioso de montagem, assinado por Karen Harley, para resultar coeso e coerente.

Basicamente, esse é o roteiro desta jornada, não isento de riscos. Para pensar o ofício e – por que não? – a pedagogia da montagem além do automatismo mecânico e das falsas ontologias.

Viajar é preciso.

---

<sup>5</sup> CARROLL, 2003, p.140.

<sup>6</sup> BRUNO, 2003, p.5.



## 1 JOGOS DE LINGUAGEM

*Você precisa ter em mente que o jogo de linguagem é, por assim dizer, imprevisível. Quero dizer: não tem fundamentos. Não é razoável (nem irracional).*

*Está lá – como a vida*

*(Ludwig Wittgenstein)*

Eu imagino papéis datilografados afixados nas paredes de uma habitação modesta. Afinal, Wittgenstein renunciara à fortuna da família e a uma carreira em filosofia na prestigiosa Universidade de Cambridge, após a publicação do *Tractatus Logico-Philosophicus*. Desde então, trabalhara como professor primário, jardineiro, porteiro de hospital, se voluntariara para realizar trabalhos braçais na URSS (sem sucesso, o queriam como intelectual) ,até que, passados dez anos, as teses do livro lhe pareciam incorretas, ou pelo menos inexatas.

Aparentemente, Wittgenstein não gostava de escrever textos longos. Em seu primeiro livro, adotou o formato de aforismos, sete principais, outros subdivididos em diferentes níveis de hierarquia. Nas *Investigações Filosóficas*, organiza o texto em fragmentos. “Assentei todos esses pensamentos como observações, breves parágrafos, às vezes, em séries mais longas sobre o mesmo objeto, às vezes, em mudanças rápidas, saltando de uma região a outra. – Desde o início, a minha intenção era reunir tudo isso em um livro, de cuja forma eu fazia idéias diferentes em épocas diferentes.”<sup>7</sup>

Desde seu retorno à filosofia em 1929, Wittgenstein preencheria com anotações diversos cadernos, totalizando mais de três mil páginas. As *Investigações Filosóficas* nasceriam de um doloroso *processo de montagem*. Na introdução de *The Big Typescript – TS 213*, os editores e tradutores C. Grant Luckhardt e Maximilian A.E. Aue contam que:

Ele fez seleções dos quatorze manuscritos, editando e adicionando novidades conforme prosseguia, para produzir quatro cadernos datilografados. Esses textos datilografados foram então cortados em pedaços, editados e reunidos. Ele agrupava observações em conjunto para formar capítulos, aos quais deu títulos - muitas vezes no estilo de manchetes de jornal - e grupos de capítulos foram coletados como seções,

---

<sup>7</sup> WITTGENSTEIN, 2009, p. 11.

que ele também intitulava. ( ... ) É importante notar que, devido a este método de composição, as observações neste trabalho não ocorrem em qualquer coisa que se assemelhe à ordem em que eles foram escritos nos manuscritos originais.<sup>8</sup>

Em 1945, após mais de uma década trabalhando neste projeto, escreveu um prefácio em que lamentava: “Eu gostaria de ter produzido um bom livro. Não resultou assim; mas já se foi o tempo em que eu poderia melhorá-lo.” *Investigações Filosóficas* só seria publicado em 1953, dois anos após a morte de Wittgenstein, para se tornar uma das obras mais influentes do século XX.

Wittgenstein desenvolveu duas filosofias bem distintas em sua vida, uma exposta no *Tractatus Lógico-Philosophicus*, de 1921 – o “primeiro” Wittgenstein –, e outra nas *Investigações Filosóficas*. A primeira delas “foi o esforço de levar às últimas consequências um determinado modelo de teoria do significado que imperou na história do pensamento por milênios: o modelo referencial de significado”<sup>9</sup>. Nesse modelo, significar é substituir objetos, físicos ou não, por signos. Por exemplo, o a palavra “relógio” significa ou substitui o próprio relógio ou, para os idealistas, a imagem mental do relógio.

No *Tractatus*, Wittgenstein, influenciado pelo anti-cartesianismo de Gottlob Frege (que defendia que não devemos perguntar se conhecemos alguma coisa antes de compreendermos como a linguagem, que utilizamos para exprimir conhecimento, funciona) e pelo atomismo lógico de Bertand Russell, põe em questão as limitações da linguagem cotidiana, sua inexatidão e ambiguidade que não nos permitem uma expressão perfeita do pensamento. Wittgenstein criou uma filosofia da natureza crítica que tinha por objetivo ser um instrumento de análise da linguagem no sentido de dissolver falsos problemas filosóficos. Do *ser*, por exemplo, Wittgenstein afirmava que nada podia ser dito conclusivamente e “sobre aquilo que não se pode falar, deve-se calar”<sup>10</sup>.

O filósofo que soube da melhor forma refutar e superar as teses do *Tractatus* foi o próprio Wittgenstein em sua segunda filosofia, de modo que temos uma muito peculiar situação histórica em que o mesmo filósofo foi

---

<sup>8</sup> LUCKHARDT & AUE. **Editors’ and Translators’ Introduction** in WITTGENSTEIN, 2005, p. vie-viie.

<sup>9</sup> PRADO, 2012, p.43.

<sup>10</sup> WITTGENSTEIN, 2001, p.281.

responsável pela elaboração de um muito complexo e interessante (embora não necessariamente verdadeiro) sistema filosófico e por sua cabal refutação. (...) Na realidade, a segunda filosofia de Wittgenstein rompeu com toda tradição filosófica vinculada àquilo que chamamos modelo referencial de significado.<sup>11</sup>

O segundo Wittgenstein considera o primeiro livro platônico e dogmático, e critica “o autor do *Tractatus*”<sup>12</sup> pela sua forma lógica de conceber a natureza da linguagem. A abertura das *Investigações Filosóficas* é um longa citação em latim, na qual Santo Agostinho narra como, menino, aprendeu o significado das palavras. Wittgenstein vê aí “uma determinada imagem da essência da linguagem humana, a saber: as palavras da linguagem denominam objetos”<sup>13</sup>. E constrói uma crítica à concepção agostiniana da linguagem:

Poderíamos dizer que Santo Agostinho descreve um sistema de comunicação; só que nem tudo que chamamos de linguagem é este sistema.” (...) “É como se alguém explicasse: "Jogar consiste em movimentar coisas sobre uma superfície de acordo com certas regras ..." – e nós lhe respondêssemos: você parece estar pensando nos jogos de tabuleiro, mas os jogos não são todos como estes.<sup>14</sup>

Oferece, então, um sistema anti-essencialista e pragmatista do significado, que define partir do uso que fazemos da linguagem – que pode ou não ser referencial, porque existe uma infinidade de outros usos e o que impõe o modelo semântico referencial é apenas um deles. Para o segundo Wittgenstein, a linguagem não é um conjunto de entidades abstratas, é uma *atividade*. Não tem uma função central que seria a função representativa, nem um modelo ideal que seria a lógica. Não há uma essência da linguagem.

Alguém poderia retorquir: "Você facilita muito a coisa! Você fala de todos os jogos de linguagem possíveis, mas não disse, em nenhum lugar, o que é a essência do jogo de linguagem e, portanto, da linguagem." (...) “Ao invés de indicar algo que seja comum a tudo o que chamamos linguagem, digo que não há uma coisa sequer que seja comum a estas manifestações, motivo pelo qual empregamos a mesma palavra para todas, - mas são aparentadas entre si de muitas maneiras diferentes. Por causa deste parentesco, ou destes parentescos, chamamos a todas de "linguagens”.<sup>15</sup>

---

<sup>11</sup> PRADO, 2012, p.43.

<sup>12</sup> WITTGENSTEIN, 2009, §23, p.25.

<sup>13</sup> Ibidem, §1, p.15.

<sup>14</sup> Ibidem, §3, p.16.

<sup>15</sup> Ibidem, §65, p.51.

A partir do pensamento tardio de Wittgenstein, do pluralismo dos jogos de linguagem, a filosofia começa a compreender o caráter multifacetado da linguagem da forma mais abrangente. Mas se a palavra não tem um sentido fixo, o que determina as nuances do significado? “O significado de uma palavra é seu uso na linguagem”<sup>16</sup> e esse uso não é arbitrário, ele é mediado por regras, que dizem respeito aos signos linguísticos, mas também envolvem uma sabedoria social – cultura, visão de mundo, comportamento –, uma vez que o jogo de linguagem é “a totalidade formada pela linguagem e pelas atividades com as quais ela vem entrelaçada”<sup>17</sup>, e essas atividades estão inseridas na nossa vida, no nosso cotidiano. Então, o que determina o significado de uma expressão é o seu *modo de uso*, determinado pelas *regras* de um *jogo de linguagem* pertencente a uma *forma de vida*.

Mas quantas espécies de frases existem? Porventura asserção, pergunta e ordem? - Há inúmeras de tais espécies: *inúmeras espécies* diferentes de emprego do que denominamos "signos", "palavras", "frases". *E essa variedade não é algo fixo*, dado de uma vez por todas; mas, podemos dizer, novos tipos de linguagem, novos jogos de linguagem surgem, outros envelhecem e são esquecidos. (...)

A expressão "jogo de linguagem" deve salientar aqui que falar uma língua é parte de uma atividade ou de uma forma de vida.

Tenha presente a variedade de jogos de linguagem nos seguintes exemplos, e em outros:

Ordenar, e agir segundo as ordens-

Descrever um objeto pela aparência ou pelas suas medidas-

Produzir um objeto de acordo com uma descrição (desenho)-

Relatar um acontecimento-

Fazer suposições sobre o acontecimento-

Levantar uma hipótese e examiná-la-

Apresentar os resultados de um experimento por meio de tabelas e diagramas-

Inventar uma história; e ler-

Representar teatro-

Cantar cantiga de roda-

Adivinhar enigmas-

Fazer uma anedota; contar-

Resolver uma tarefa de cálculo aplicado-

Traduzir de uma língua para outra-

Pedir, agradecer, praguejar, cumprimentar, rezar.<sup>18</sup>

Para Wittgenstein, “a filosofia é uma luta contra o enfeitamento de nosso intelecto pelos meios de nossa linguagem”<sup>19</sup> e o filósofo deve expor as regras e o

<sup>16</sup> WITTGENSTEIN, 2009, §43, p.38.

<sup>17</sup> Ibidem, §7, p.19.

<sup>18</sup> Ibidem, §23, p.26-27.

<sup>19</sup> WITTGENSTEIN, 2009, §109, p.79.

funcionamento dos jogos de linguagem, evidenciando quais são os movimentos válidos e os mal-entendidos que resultam na criação de falsas imagens. “A filosofia de fato simplesmente expõe tudo e não esclarece, nem deduz nada. – Uma vez que tudo se encontra em aberto, não há também nada para esclarecer. Pois, o que porventura está oculto, não nos interessa.” Segundo comentário de Emmanuel Carneiro Leão na apresentação das *Investigações*, “a linguagem real da vida se mantém sempre em aberto e abrindo-se para usos sempre novos e jogos em contínua reformulação”<sup>20</sup>, porque as regras que determinam quais movimentos são válidos ou não em determinado jogo não são estanques, são complexas e dinâmicas.

---

<sup>20</sup> LEÃO, Emmanuel Carneiro. **Apresentação** In: WITTGENSTEIN, 2009, p.8.

## 2 MONTAGEM

### 2.1 A SÉTIMA ARTE

As tecnologias de registro e projeção de imagens fotográficas em alta velocidade que criavam a ilusão de movimento surgidas na última década do século XIX foram, num primeiro momento, uma atração em si, mas cujo fascínio logo se exauriria se não houvesse novos conteúdos para manter o interesse das plateias. A versatilidade do novo meio foi fundamental para que o sucesso não se esgotasse rapidamente. Segundo Germaine Dulac, nesse momento “não se procurou averiguar se no aparato dos irmãos Lumière se abrigava uma estética original; limitamo-nos a domesticá-lo, tornando-o tributário de estéticas dominantes anteriores, depreciando o exame profundo das suas possibilidades.”<sup>21</sup> As atualidades incorporavam recursos (e discursos) do jornalismo; os *travelogues* (vistas de viagem), estreitavam laços com a fotografia; Méliès recorre ao teatro e traz para o cinema a dinâmica dos *tableaux*; e registro dos números extraordinários do vaudeville também tinham sucesso garantido.

A partir da década de 1910, com a institucionalização do cinema – a crescente hegemonia do cinema narrativo, a proliferação de salas e de publicações específicas etc. – começaram a tomar vulto as discussões sobre o status do novo veículo. Em 1911, Ricciotto Canudo publicou em Paris um artigo intitulado *O Nascimento de uma Sexta Arte*<sup>22</sup>: *Ensaio sobre a Cinematografia*, considerado o primeiro texto no qual se define o cinema como uma arte.

Noël Carroll distingue dois modelos usados pelas teorias da arte que buscam identificar o que é ou o que define algo como sendo arte: a estrutura de diferenciação e a estrutura exemplificativa. No primeiro caso, procura-se evidenciar as especificidades do que é arte, diferenciando-a do que não é. “A estrutura de diferenciação define a arte em termos de propriedade ou propriedades que todas as obras de arte têm em comum e em termos de propriedade ou propriedades que

---

<sup>21</sup> DULAC, Germain. Las estéticas, las travas. La cinematografía integral. In: RAMIO & THEVENET, 1993, p.91.

<sup>22</sup> Canudo excluía o teatro, por isso não considerava o cinema como a sétima arte.

diferenciam as obras de arte de todo o resto. (...) A Estrutura de diferenciação pode ser considerada em termos de condições necessárias e suficientes”<sup>23</sup>, portanto é possível afirmar que qualquer obra que atenda a um certo grupo de requisitos seja considerada uma obra de arte. No *Manifesto das Sete Artes*, de 1919<sup>24</sup>, Canudo argumenta que a especificidade do cinema é a sua capacidade de síntese entre as artes do espaço (ou plásticas: arquitetura, pintura e escultura) e as artes do tempo (ou rítmicas: música, dança e literatura), portanto, tal como elas, cumpre as condições para ser laureado como (a sétima) arte.

O português Luís Nogueira afirma em *Os Cineastas e sua Arte* que “literatura e teatro contavam-se entre os parentes impuros do cinema. A música, por seu lado, era ainda uma possibilidade de comparação e superação”<sup>25</sup>. De fato, Abel Gance proclamava no manifesto *Chegou o Tempo da Imagem!* que “há dois tipos de música, a dos sons e a da luz, a qual não é outra coisa que o cinema; e esta é mais elevada na escala das vibrações do que aquela”<sup>26</sup>. Mais frequente, no entanto, era a defesa de um “cinema puro”, como a de Jean Epstein: “a literatura deve ser literária; o teatro, teatral; a pintura, pictural; o cinema, cinematográfico”<sup>27</sup>. Os primeiros teóricos do cinema tentaram demonstrar que o cinema não só era uma forma de arte, mas uma forma autônoma, com virtudes especiais.

Em tempos modernos, de encanto com o progresso e influências futuristas, Vertov escreve em tom de manifesto:

Eu, cine-olho, crio um homem mais perfeito que aquele que criou Adão, crio milhares de homens diferentes a partir de diferentes desenhos e esquemas previamente concebidos.

Eu sou o cine-olho.

De um eu pego os braços, mais fortes e mais destros, do outro eu tomo as pernas, mais bem-feitas e mais velozes, do terceiro a cabeça, mais bela e

---

<sup>23</sup> CARROL, 2003, p.131.

<sup>24</sup> CANUDO, Ricciotto. **Manifesto de las Siete Artes** In: RAMIO & THEVENET, 1993, p.17.

<sup>25</sup> NOGUEIRA, 2010a, p.29.

<sup>26</sup> GANCE, Abel. **¡Ha llegado el tiempo de la imagen!** In: RAMIO & THEVENET, 1993, p.455.

<sup>27</sup> EPSTEIN, 1974 apud NOGUEIRA, loc. cit.

expressiva e, pela montagem, crio um novo homem, um homem perfeito.<sup>28</sup>

Para ele, o encontro da arte com a ciência e a tecnologia (no cine-olho) era a característica diferencial da arte do futuro; para Germaine Dullac e Jean Epstein era a fotogenia; para Lev Kuleshov, a montagem.

Em 1919, Lenin, para quem era “de todas as artes, o cinema a mais importante”<sup>29</sup>, assina decreto nacionalizando o antigo cinema czarista e, pouco mais tarde, o governo soviético cria a primeira escola de cinema do mundo, a VGIK. Um dos professores era Kuleshov, que investiga a diferença entre os filmes americanos e europeus. No artigo *Americanitis*, ele nos transporta para uma sessão de cinema na URSS da época:

O público especialmente ‘sente’ os filmes americanos. Quando há uma manobra sagaz do herói, uma perseguição desesperada, uma luta audaciosa, ouvimos tantos assovios, uivos, gritos efusivos e intensos que os espectadores pulam da cadeira para ver melhor a cena eletrizante.

Tanto pessoas comuns quanto os intelectuais são igualmente envolvidos pelos “Americanitis” e “detectivitis” no cinema e isso explica o sucesso destes filmes, pela extraordinária decadência e o “gosto” pobre dos jovens e do público do ‘terceiro balcão’.<sup>30</sup>

E mais à frente conclui:

Cinema autêntico é a montagem de ‘formato americano’, e a essência do cinema, seu método de expressão máxima, é a montagem.<sup>31</sup>

Dominique Chateau, no livro *L'invention du concept de montage: Lev Kouléchov, théoricien du cinema*<sup>32</sup>, conta que Kuleshov transforma a noção técnica de montagem, utilizada por operadores franceses, em um conceito central de sua teorização e discência cinematográficas, com grande influência sobre seus alunos; “a montagem é a base estética do filme”, dirá Pudovkin<sup>33</sup>; ‘o método da montagem é

<sup>28</sup> VERTOV, Dziga. **Resolução do Conselho dos Três em 10-04-1923**. In: XAVIER (org.), 1983, p.255,256.

<sup>29</sup> LENIN, V.I. *apud* SADOUL, 1963, p. 169.

<sup>30</sup> KULESHOV, Lev. **Americanitis** In: LEVACO (Org.). 1974, p.127.

<sup>31</sup> *ibidem*, 132.

<sup>32</sup> CHATEAU, 2013.

<sup>33</sup> PUDOVKIN, Vseledov. **El montaje en el film**. In: Ramio & Thevenet, 1993, p.367.



essencial, significativo e a única linguagem possível do cinema<sup>34</sup>, dirá o jovem Eisenstein.

Quanto ao “formato americano” de montagem defendido por Kuleshov, Eisenstein, seu aluno em uma oficina de montagem em 1920, escreveria anos mais tarde o bellissimo ensaio *Dickens, Griffith e Nós*<sup>35</sup>, em que expunha os motivos pelos quais acreditava que o cinema soviético superava dialeticamente o americano. Apesar das divergências, os dois permaneceriam amigos por toda a vida. Kuleshov seria, inclusive, uma das únicas vozes, senão a única, a se levantar em defesa de Eisenstein contra as acusações de formalismo pelos adeptos do realismo soviético no fatídico Congresso de 1935.

## 2.2 MONTAGEM E COGNIÇÃO

Em seus primeiros escritos, Eisenstein defende que “o efeito expressivo de cinema é o resultado de justaposições”<sup>36</sup>. Inicialmente, aplica a noção de montagem à justaposição de planos, mas à medida que sua teorização avança, o conceito de montagem expande sua referência; as relações dentro dos planos – como a disposição dos elementos dentro do quadro – as relações entre som e imagem, palavra e imagem, as relações de cores, e muito mais. Eisenstein diz ‘montagem permeia todos os “níveis” de produção de filmes, começando com o fenômeno cinematográfico de base, até a composicionalidade total do filme.’ Para ele, a justaposição de fotogramas, que cria o movimento da imagem cinematográfica, diferencia o cinema da pintura e da escultura. A justaposição de planos, por sua vez, diferencia o cinema do teatro e produz emoções, comparações, narrativas, metáforas, cadeias de raciocínio, e assim por diante”, portanto, “temos de olhar para a essência do cinema não nos planos, mas na relação entre os planos.”<sup>37</sup>.

Mas Eisenstein começa a levar os exemplos de montagem para além do cinema. Encontra-os na escrita japonesa e na poesia do haikai; nos livros de Joyce, Dickens, Gorky, Pushkin, Balzac, Zola, Whitman, Homero, Mallarmé, Gogol e Tolstói; no

---

<sup>34</sup> The Montage of Film Attractions In: EISENSTEIN, 2010, p. 46

<sup>35</sup> EISENSTEIN, 2010b, p.193-238.

<sup>36</sup> **Bela Forgets the Scissors** In: EISENSTEIN, 2010, p. 80.

<sup>37</sup> **Bela Forgets the Scissors** In: EISENSTEIN, 2010, p. 79.

teatro Kabuki; em músicos como Scriabin e Debussy; na pintura de Leonardo Vinci; na escultura grega Laocoönte; na arquitetura da Acrópole e da Hagia Sophia. E não só nas artes. “Ao longo de sua carreira, Eisenstein oferece diferentes caracterizações dos processos de pensamento relevantes para a montagem. Estes vão desde associações reflexas ao raciocínio dialético, monólogo interior (fluxo de consciência), discurso interior, o pensamento primitivo (Lévi-Bruhl), e associações inconscientes (Freud)”, Carroll enumera.<sup>38</sup> A montagem é também uma característica comum do pensamento humano.

[A] montagem é entendida como (1) um método de condicionamento para criar uma cadeia de reflexos condicionados - como entendido pela reflexologia (*Montagem de atrações cinematográficas*); (2) como uma colagem, uma combinação e recombinação de diferentes materiais - como entendido pelo construtivismo (*Montagem de atrações*); (3) como um sistema de oposições, que produz significado - como entendido pela linguística (*Perspectivas*) e exemplificado pelos caracteres japoneses (*Fora de Quadro*); (4) como um sistema hierárquico com dominantes cambiáveis – influenciado por experiências com a *nova música* e a teoria do verso de Yuri Tynianov ( *A quarta dimensão no cinema*); (5) em termos da lei da unidade e da luta entre os opostos – (*Dramaturgia da forma do filme*), ou como um procedimento sinestésico que obriga os vários sentidos - visão, audição, olfato, paladar - a se comunicar uns com os outros (*Uma inesperada junção*).<sup>39</sup>

Se montagem é a essência e especificidade do cinema, como pode estar presente em todas as artes e em processos comuns do pensamento? “Falar de montagem não só será inútil no estabelecimento de que o cinema é uma arte autônoma; ele também será inútil na argumentação de que o cinema é uma forma de arte em absoluto”, pondera Noël Carroll. “Esta dupla atitude (de síntese das artes e de exclusividade específica do cinema) não deixa de conter, mesmo no pensamento de Eisenstein, alguma ambiguidade e de mal disfarçar a possibilidade de exagero ou mesmo de equívoco”, critica Nogueira.<sup>40</sup>

Talvez, ao contrário da maioria dos outros teóricos do cinema clássico, Eisenstein não estivesse aderindo à estrutura de diferenciação na sua filosofia do filme, mas à estrutura exemplificativa.

---

<sup>38</sup> CARROLL, 2003, p.

<sup>39</sup> BULGAKOWA, 2013, p.211.

<sup>40</sup> NOGUEIRA, 2010b, p.26.

A abordagem exemplificativa identifica características que a arte divide com outras coisas, mas que a arte possui com clareza ou intensidade elevada. A coisa importante sobre a arte nesta abordagem é que ela faz algo comum destacar-se com lucidez incomum, foco pronunciado, e unidade de apreensão.<sup>41</sup>

Por esse ponto de vista, a arte exemplifica uma função comum da mente humana, mas operando em um nível mais elevado de articulação e síntese do que o habitual. A diferença entre a experiência artística e não-artística seria de grau, não de natureza. “A abordagem exemplificativa conecta arte com processos comuns, mostrando que a arte não é, no fundo, diferente da experiência comum.”<sup>42</sup> A primeira abordagem, portanto, separa a arte de outras vivências; a segunda, as conecta.

Então, Carroll cogita, em *Eisenstein's Philosophy of Film*, que “possivelmente Eisenstein é um teórico da estrutura exemplificativa. Se ele for, então isso explicaria por que ele acha montagem em todos os lugares, não só através das artes, mas também nos recessos da mente humana”.<sup>43</sup>

Eisenstein escreve no artigo *Montagem 1938* que “a montagem cinematográfica é somente uma aplicação particular do *princípio geral da montagem*, princípio que, assim compreendido, ultrapassa de longe os limites da simples junção de fragmentos de películas”.<sup>44</sup> A verdadeira obra de arte, segundo ele, é um *processo* de formação de imagens *na sensibilidade e na inteligência do espectador*, diferente de “obras mortas”, “onde se leva ao conhecimento do espectador o resultado representado de um processo que terminou o seu curso, em vez de o envolver no curso desse processo.”<sup>45</sup> Pouco depois, explica que “o método de criação de imagens na obra de arte deve reproduzir o processo pelo qual, *na vida*, a consciência e a sensibilidade se enriquecem com imagens novas”<sup>46</sup>.

Nesse contexto, “a virtude da montagem consiste em que a emotividade e o raciocínio do espectador interferem no processo de criação. (...) O espectador não

---

<sup>41</sup> CARROLL, op.cit., p.133.

<sup>42</sup> Ibidem, p.134.

<sup>43</sup> Ibidem, p.135.

<sup>44</sup> Montagem 1938 In: EISENSTEIN, 1969, p.92.

<sup>45</sup> Montagem 1938 In: EISENSTEIN, 1969, p. 80.

<sup>46</sup> Ibidem, p. 81.

vê somente os elementos representados; revive o processo dinâmico da aparição e da formação da imagem tal como o viveu o autor. É provavelmente o mais alto grau possível de aproximação que existe para comunicar ao espectador a ideia e o sentimento do autor em toda a sua plenitude”<sup>47</sup>.

A montagem é um procedimento que tem por finalidade desencadear processos mentais na platéia, mas não de qualquer maneira aleatória. É uma forma de orientar os processos mentais do público. É pedagógica no sentido de mostrar novas formas de pensar e de sentir, novas formas de conectar, configurar e unificar, construindo caminhos, aumentando e refinando-os em novas direções. Cabe lembrar que parte do projeto artístico e político de Eisenstein consistia em utilizar o potencial do cinema como meio de comunicação de massa para apresentar ao povo da URSS o raciocínio dialético. Enfim, a montagem proporciona o exercício das competências cognitivas, emotivas e cognitivo-afetivas dos espectadores, da capacidade de sintetizar ou unificar elementos díspares em novas configurações. Apesar da hipótese questionável de que o espectador reproduz os mesmos estados mentais pelos quais o artista passou, o importante é que ele tem um papel ativo em uma experiência viva, pulsante. “Este é um processo maiêutico, não é um processo de pré-programação mecânica”<sup>48</sup>, válido para qualquer forma de arte. A maiêutica (que vem do grego “a arte do parto”) era como Sócrates, no *Teeteto*, definia sua tarefa filosófica, por analogia à de uma parteira, sendo que o filósofo dá à luz idéias, e não crianças. Pedagogicamente, é uma forma de ensinar os indivíduos a descobrirem as coisas por eles mesmos.

O cinema é a especificação mais articulada e pronunciada da montagem, é esse princípio levado ao mais alto grau. “Cinema é arte porque exemplifica de forma mais perspicaz o princípio da montagem, que é uma característica essencial da arte. Esta característica da arte, por sua vez, explica a importância da arte, uma vez que a montagem exemplifica processos mentais. Isso é significativo porque, assim, os artistas podem transmitir formas superiores de pensamento, sentimento e pensamento-e-sentimento do mundo para o público – o público que vai recapitular os processos mentais exemplificados em montagens artísticas em suas próprias

---

<sup>47</sup> Montagem 1938 In: EISENSTEIN, 1969, p. 90.

<sup>48</sup> CARROLL, 2003, p.138.

experiências do trabalho em questão”<sup>49</sup>, conclui Carroll.

No livro *Enactive Cinema – Simulatorium Eisenteinense*, Pia Tikka destaca o projeto do cineasta para fazer do cinema um laboratório cognitivo-psicológico.

Sendo filho de seu próprio tempo, Eisenstein foi capaz de provar apenas a primeira arrancada para o prato exclusivo servido hoje para aqueles com fome de conhecimento sobre a psicofisiologia do sistema corpo-cérebro humano. No entanto, devido a freqüentes visitas ao laboratório de neurociência de Alexander Luria, Eisenstein foi capaz de acompanhar de perto estudos psicológicos e a prática da neurocirurgia de Luria, que veio mais tarde a ser definida como um paradigma de neurofisiologia<sup>50</sup>. (...)

Além dessa amizade com Luria, o desenvolvimento da teoria de Eisenstein foi fortalecido por outros contactos pessoais com os representantes da psicologia soviética (Lev Vygotsky), estudos psicanalíticos (Otto Rank, Hans Sachs), lingüística (Nikolai Marr) e psicólogos da Gestalt alemães (Kurt Lewin, Wolfgang Köhler, Kurt Koffka).<sup>51</sup>

Desses estudos, Eisenstein desenvolveu sua concepção de pathos, êxtase, natureza não-indiferente, cuja diretriz era a integração cada vez maior do sistema corpo-cérebro, e dos processos como a integração das percepções sensoriais (de nível inferior) e a unidade orgânica de expressividade cinematográfica (de alto nível)<sup>52</sup>. Quis a História (com H tão maiúsculo quanto as iniciais da URSS) que essa teoria não se manifestasse na prática, apesar de projetos fascinantes dentro e fora do cinema<sup>53</sup>.

Enfim, se as tecnologias cognitivas “transformam o modo como a cognição é mobilizada, requerida, requisitada na execução de tarefas ou no curso cotidiano da vida com o mundo”, como atesta Fernanda Bruno, a montagem pode desempenhar essa função, o que não significa que sempre o faça. “Os artefatos cognitivos podem potencializar a emergência de novas modalidades de representação, conhecimento, significação, complexificando seja nosso próprio pensamento, seja nossa relação

---

<sup>49</sup> CARROLL, 2003, p. 139.

<sup>50</sup> O exemplo de sinestesia apresentado por Eisenstein ao tratar de som e cor em *Sincronização dos Sentidos* (EISENSTEIN, 2002b) foi tirado de um dos pacientes de Luria, “S”, que via cores como sons e vice-versa,

<sup>51</sup> TIKKA, 2010, p.81-82.

<sup>52</sup> Idem.

<sup>53</sup> BULGAKOWA, 2005.

com o mundo”<sup>54</sup>, afirma Fernanda Bruno. Nesse sentido, a montagem, quando aplicada aos jogos de linguagem, pode contribuir para a emergência de novos processos ou habilidades cognitivas e, principalmente, cogitivo-afetivas.

---

<sup>54</sup> BRUNO, 2003, p.5.

### 3 JOGOS DE MONTAGEM

Jogos de montagem são um instrumento teórico para ajudar a esclarecer as relações entre linguagem e pensamento, descrevendo a maneira como elaboramos e apreendemos ideias e sensações do mundo, sobretudo, mas não exclusivamente, no cinema. São jogos de linguagem que utilizam a montagem como tecnologia cognitiva. Por sua vez, jogos de linguagem são, segundo Wittgenstein, “a totalidade formada pela linguagem e pelas atividades com as quais ela vem entrelaçada”<sup>55</sup>. Neles, os *signos* adquirem *significado*, que é dado pelo *uso* segundo certas *regras*. A montagem é uma tecnologia cognitiva porque “proporciona o exercício das competências cognitivas, emotivas e cognitivo-afetivas dos espectadores, da capacidade de sintetizar ou unificar elementos díspares em novas configurações”<sup>56</sup>.

Até aqui vimos, um tanto vagamente, que os jogos de montagem têm a ver com criação de significação e o exercício de nossas capacidades cognitivas pela montagem. Mas como os signos adquirem significado nos jogos de montagem? Os jogos funcionam de acordo com sua lógica, seus objetos, funções, movimentos, níveis de atuação; tem participantes e regras mais ou menos explícitas que determinam quais movimentos são válidos e quais não são.

Jacques Aumont propõe, no capítulo *Montagem* do livro *A Estética do Filme*<sup>57</sup>, uma análise da montagem cinematográfica com base em seu objetos, modos de operação e funções. Ele parte da concepção de Marcel Martin, que apresenta montagem como o ato de “*organizar planos em certas condições de ordem e duração*”<sup>58</sup>, observa que ela é fundamentada sobre o objeto da montagem (planos) e seu modo de operação (determinação de ordem e duração dos planos) e considera esta uma definição restrita de montagem.

Aumont elabora, então, uma definição ampliada. Aos objetos, adiciona partes de filmes maiores que o plano (citações de cenas de outros filmes, por exemplo); partes

---

<sup>55</sup> WITGENSTEIN, 2009, §7, p.19.

<sup>56</sup> CARROLL, 2003, p.140.

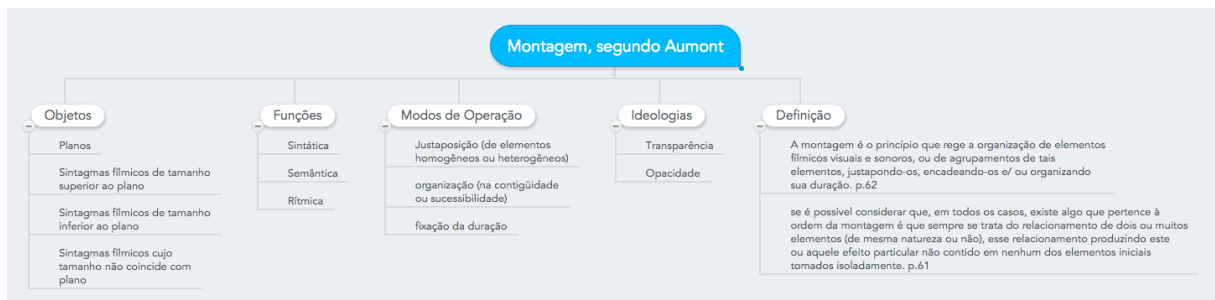
<sup>57</sup> AUMONT In: AUMONT et al, 1995, p.53-88.

<sup>58</sup> MARTIN, 2005, p. 167.

de filme de tamanho inferior ao plano (planos contidos em planos maiores, seja pela duração ou pela composição de quadro); e *partes de filme cujo tamanho não coincide com o do plano*, como acontece com frequência, digamos, com a banda sonora do filme. As operações, para ele, são “justaposição (de elementos homogêneos ou heterogêneos), organização (na contigüidade ou sucessibilidade), fixação da duração.”<sup>59</sup>

E a definição extendida que Aumont propõe é a seguinte:

A montagem é o princípio que rege a organização de elementos fílmicos visuais e sonoros, ou de agrupamentos de tais elementos, justapondo-os, encadeando-os e/ ou organizando sua duração.<sup>60</sup>



Para descrever os jogos de montagem de *Viajo*, vou adotar uma variação da metodologia que o autor francês usa em sua análise. Os objetos (signos) que constituem os jogos são imagens, sons e palavras (as matrizes da linguagem e do pensamento, pelo que defende Lucia Santaella em *Matrizes da linguagem e pensamento: sonora, visual, verbal*<sup>61</sup>). Sem hierarquia. Não considero que o cinema é imagem, ou imagem em movimento, deixando o conteúdo sonoro e verbal como acessórios, elementos de segunda classe. Como se a imagem comunicasse “melhor” o que os outros códigos, *por si*, independente da qualidade de cada conteúdo. Não é preciso despotencializá-los para potencializar a imagem, pelo contrário, idealmente, os jogos de montagem devem construir condições para que os objetos de potencializem mutuamente. Digo idealmente porque, na prática, a estrutura pode eventualmente privilegiar a imagem ou a palavra ou o som, depende de cada caso concreto, o material é rei. Mas isso deve ser posto pela situação, não

<sup>59</sup> AUMONT In: AUMONT et al, 1995, p.61-62.

<sup>60</sup> Ibidem, p.62

<sup>61</sup> SANTAELLA, 2001.



como um *a priori* (e gosto pessoal já não é “a priori”).

As funções são as mesmas propostas por Aumont, a sintática, a semântica e a rítmica. A função sintática se refere às estruturas que põem os termos em relação, como por exemplo, o campo/contracampo – que é um esquema bem sedimentado na linguagem cinematográfica – ou o sincronismo entre imagem e som. A semântica, que o autor francês aborda em termos de denotações e conotações criadas pela relação entre os elementos fílmicos, proponho investigar a produção de sentido no nível sensorial (pré-textual), que seria a reação corporal à materialidade dos sons e imagens; o nível da compreensão; e o nível mais abstrato da interpretação. A transparência ou invisibilidade da montagem pode ser considerada por essa perspectiva, já que cria uma impressão de realidade, enquanto a opacidade, que revela a operação de montagem, implica em um certo nível de metalinguagem. A função rítmica é frequentemente confundida com a velocidade do filme, que seria na verdade o *andamento*. Segundo Sidney Lumet, “é a mudança de andamento que sentimos, não o próprio andamento”<sup>62</sup>.

Em *Um longo dia de viagem dentro da noite*, descobri que podia usar diferentes andamentos para reforçar personagens. Filmei sempre Katherine Hepburn em tomadas longas (...) . O personagem de Jason Robards foi montado de modo exatamente oposto. À medida que o filme se desenrolava, tentei montar as cenas dele num ritmo *staccato*. Eu queria que ele se sentisse errático, desarticulado, descoordenado. Os personagens de Richardson e Stockwell foram tratados em função do sentido do andamento do filme e não dos personagens.<sup>63</sup>

O ritmo, que pode ser visual ou sonoro, são os padrões temporais do filme, a orquestração do tempo, da velocidade dos cortes, da pulsação do interior dos planos, da densidade, novidade e intensidade de estímulos ou informações. Quanto maior a densidade dos estímulos, a frequência com que surgem estímulos novos e a sua intensidade, mais tempo o plano se sustenta sem alterar o ritmo geral.

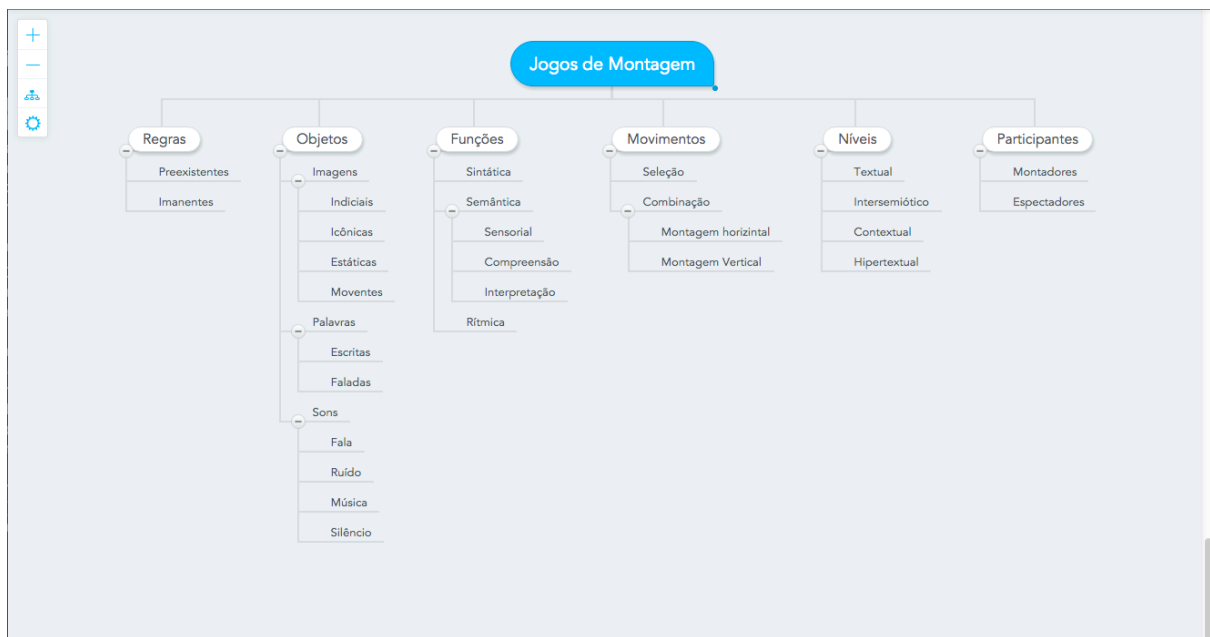
Os modos de operação são seleção e combinação, sendo a combinação subdividida em montagem horizontal e montagem vertical. A seleção determina o que efetivamente vai fazer parte do corpo do filme e é negociada átimo a átimo durante

---

<sup>62</sup> LUMET, 1998. p.152

<sup>63</sup> Idem.

toda a etapa de montagem. Muitas vezes envolve questões éticas, seja em um documentário factual, onde mostrar algumas informações e não outras pode ser delicado, seja na ficção, em que a montagem tem a responsabilidade de proteger o ator de sua própria interpretação, proteger o diretor da influência do set para julgar o resultado filmado. E se proteger das tentações: qual montador nunca ouviu um diabinho cochichando em seu ouvido “o outro take é melhor, mas esse corta tão bem...”



### 3.1 MONTAGEM HORIZONTAL

Imagine uma linha do tempo. A montagem temporal ou horizontal se refere à disposição dos objetos da montagem – imagens, palavras e sons – ao longo dessa linha. A montagem vertical corresponderia a um corte transversal à linha, ou melhor, à disposição dos elementos que ocorrem simultaneamente em algum ponto dela.

#### 3.1.1 O Corte

O corte é uma das principais operações de montagem e uma das principais ferramentas para a produção de significado da linguagem cinematográfica, a ponto de eventualmente ofuscar as outras alternativas. A montagem não se limita ao corte, como veremos nos capítulos seguintes, assim como a significação no cinema não se limita à relação entre os planos. Ainda que seja importante, o corte é apenas um

procedimento de um dos tipos de montagem, a horizontal.

A riqueza do corte como recurso semântico, sintático e rítmico pode ser observada em diversos tipos de montagem: no corte *in-camera* dos operadores Lumière, nas trucagens de Méliès, na emenda ponta-a-ponta dos *tableaux*, na montagem analítica do cinema narrativo hollywoodiano, na montagem construtiva<sup>64</sup> de *O Fim de São Petersburgo* ou de *Pickpocket*, na montagem dialética de *Outubro*, nos cortes irracionais de *O cão andaluz*, na montagem associativa de *A Movie* ou nos *jump cuts* de *Acosado*. Cada um desses demanda do espectador um tipo de trabalho mental qualitativamente diferente e estabelece seus próprios percursos cognitivos.

### 3.1.2 Jogos de montagem temporal entre fotogramas

Dziga Vertov apresenta a noção de montagem ininterrupta no artigo *From the History of the Kinoks*. Segundo ele,

Todo filme do "Cine-Olho" está em montagem desde o momento em que se escolhe o tema até a edição definitiva do material, isto é, ele é montagem durante todo o processo de sua fabricação. Nesta montagem ininterrupta, podemos distinguir três fases: (...)

*eu monto* quando escolho um tema (ao escolher um dentre os milhares de temas possíveis),

*eu monto* quando faço observações para o meu tema (realizar a escolha útil dentre as mil observações sobre o tema).<sup>65</sup>

Outros cineastas concordam que a montagem não diz respeito apenas à etapa de corte do filme. A própria noção de planificação supõe a montagem como seu complementar lógico, ou seja, antes de filmar se imagina como ele será montado. Eisenstein, por sua vez, diz que a montagem permeia todos os 'níveis' de produção de filmes, começando com o fenômeno cinematográfico de base, até a composicionalidade total do filme. Para ele, a justaposição de fotogramas, que cria o movimento da imagem cinematográfica, diferencia o cinema da pintura e da escultura. A justaposição de planos, por sua vez, diferencia o cinema do teatro.

---

<sup>64</sup> Ao contrário da montagem analítica que parte de uma visão geral para o detalhes, a montagem construtiva fabrica o espaço fílmico a partir dos detalhes. Cf. *Constructive Editing in Robert Bresson's Pickpocket*, vídeo de David Bordwell disponível em <https://vimeo.com/52312154>. Acesso em 10/03/2015.

<sup>65</sup> VERTOV, 1984. p. 90.

Ao considerar os jogos de montagem como jogos de linguagem que lançam mão da montagem como tecnologia cognitiva faz menos sentido perguntar se *algo é montagem* do que indagar *em que medida e de que maneira há* montagem em determinado jogo de linguagem. Aumont afirma que algo “pertence à ordem da montagem sempre que se trata do relacionamento de dois ou muito elementos (de mesma natureza ou não), esse relacionamento produzindo este ou aquele efeito particular não contido em nenhum dos elementos iniciais tomados isoladamente”<sup>66</sup>. Nesse caso, o “efeito” seria o movimento e os elementos iniciais seriam os fotogramas.

Assim como o corte, a manipulação do movimento cinematográfico também pode ter influência nos aspectos semânticos, sintáticos e rítmicos de um filme. É o que acontece com a acrobacia convertida em um “balé” pelo *slow motion* pioneiro de *Caicedo, the King of the Wire*; ou no assombro da plateia quando um muro demolido se recompõe pelo movimento reverso de *La Demolition d’un Mur*; ou no tempo reconstruído em *Star Theater Demolition*, o primeiro *time lapse*. Na animação em *stop motion The Haunted Hotel*, os objetos se movem sozinhos, como por magia – ou assombração, mas não se trata de reproduzir mecanicamente um movimento, mas sim criar um movimento que nunca existiu fora do filme.

Se os jogos de montagem, como os de linguagem, compreendem um “seguir-regras”, aquelas que regem as relações entre fotogramas nos exemplos acima são diferentes entre si e exigem um certo nível de esforço mental do espectador porque lidam com a construção de uma temporalidade. Essas manipulações podem ser feitas de muitas formas – na filmagem, no laboratório, na moviola, no computador. Hoje, com os recursos digitais, cada vez mais é possível obter esses efeitos na ilha de edição. Mesmo que um plano seja captado em velocidade normal com os fotogramas  $f_1, f_2, f_3 \dots f_{24}$ , ele pode ser facilmente transformado em um plano acelerado ( $f_1, f_3, f_5 \dots f_{23}$ ), desacelerado ( $f_1, f_1, f_2, f_2, \dots f_{24}, f_{24}$ ), still ( $f_1, f_1, f_1 \dots f_1$ ), reverso ( $f_{24}, f_{23}, f_{22} \dots f_1$ ), reverso acelerado ou reverso desacelerado.

---

<sup>66</sup> AUMONT In: AUMONT et al, 1995, p.61.

### 3.2 MONTAGEM VERTICAL

A noção de montagem vertical foi elaborada por Sergei Eisenstein em uma série de três artigos publicados entre 1940 e 1941. Ele a apresenta por uma metáfora musical:

Todos estão familiarizados com o aspecto de uma partitura orquestral. Há várias pautas, cada uma contendo a parte de um instrumento ou de um grupo de instrumentos afins. Cada parte é desenvolvida horizontalmente. Mas a estrutura vertical não desempenha um papel menos importante, interligando todos os elementos da orquestra dentro de cada unidade de tempo determinado. Através da progressão da linha vertical, que permeia toda a orquestra, e entrelaçado horizontalmente, se desenvolve o movimento musical complexo e harmônico de toda a orquestra.<sup>67</sup>

Em um dado momento de um filme, podemos ter diversos elementos atuando simultaneamente, com durações que não coincidem com os cortes de imagem e cuja combinação cria efeitos "que não pertecem aos elementos iniciais isoladamente"<sup>68</sup>. A montagem vertical diz respeito a uma "superestrutura" que compreende diferentes camadas de som e imagem, por vezes atuando entre elementos visuais, entre elementos sonoros ou entre elementos visuais e sonoros.

#### 3.2.1 Imagem sobre Imagem

A montagem vertical surge no cinema quando Georges Méliès traz procedimentos dos laboratórios fotográficos, como a sobreimpressão e a máscara, que permitem manipular a sensibilização da emulsão fotográfica. Com isso, tornou possível registrar / montar diferentes momentos em uma mesma imagem, o que viria a ser feito mais tarde com outras técnicas.

Os jogos entre camadas de imagens assumiram as mais diversas configurações: Walt Disney fez a menina Alice contracenar com desenhos animados na série *Alice's Comedies*; Gance levou as sobreposições a outro nível com *La Roue*; Vertov usou uma grande variedade de efeitos em *O Homem com a Câmera*; Godard levou a saturação da tela perto do limite com as *Histoire(s) du Cinéma*; Mike Figgis deixa a montagem horizontal em segundo plano em relação à vertical em *Timecode*, em que

---

<sup>67</sup> **Sincronização dos sentidos** In: EISENSTEIN, 2002b, p.54.

<sup>68</sup> AUMONT In: AUMONT et al, 1995, p.61.

quatro planos-sequências de oitenta minutos passam simultaneamente em uma tela dividida.

### 3.2.2 Som sobre Som

A maioria dos estudiosos - como Michel Chion e David Bordwell - divide os elementos sonoros em três categorias: falas, ruídos e música. Basicamente, a integração delas e suas relações com a imagem definem os aspectos cognitivos dos elementos sonoros. Mas para o som no cinema, tão importante quanto eles são os aspectos sensoriais.

Desde os primeiros experimentos de Thomas Edison para criar um cinema sonoro, tudo era gravado junto. No entanto, com a evolução da tecnologia de captação, falas, ruídos e música passam a ser registrados em separado e depois entram em um processo de edição análogo ao da imagem.

Alguns filmes se tornaram referências para o tratamento do som, como *Fantasia*, o primeiro filme estéreo e que abriu caminho para uma nova concepção espacial do som, e Walter Murch, em *Apocalypse Now!*, inaugura a função do *sound designer* e o sistema 5.1, que se tornaria padrão da indústria.<sup>69</sup>

Operacionalmente, os softwares de edição oferecem muito mais recursos do que o corte em película, cujos equipamentos eram muito limitados nesse ponto. No caso de *Viajo*, como veremos, grande parte da edição de som foi feita na ilha de edição.

### 3.2.3 Imagem e Som

Há uma sequência muito interessante no filme *Carta da Sibéria*, de Chris Marker, em que nos é apresentada a cidade de Yakut. A mesma série de planos é mostrada três vezes, cada uma com uma sonorização diferente, com julgamentos de valor completamente distintos.

Encontramos neste trecho muitas semelhanças com o experimento de Kuleshov, a repetição da estrutura sintática, pelas mesmas três vezes, com variações que

---

<sup>69</sup> MURCH, 2012.

mudam completamente o significado – a semântica – da sequência. Kuleshov usou como objeto apenas imagens em movimento e a montagem horizontal pela justaposição dos planos. Marker também lançou mão desses recursos para fazer a sequência de planos que se repete, mas a variação ocorre na relação entre imagem e som.

Outros exemplos de ressignificação pela montagem vertical são a comédia *What's Up, Tiger Lily?*, de Woody Allen, uma redublagem heterodoxa de um filme de espionagem japonês; ou, pelo contrário, *Son Nom de Venise dans Caluta Desert*, em que Marguerite Duras reutiliza a banda sonora de seu filme anterior, *India Song*, combinada com outras imagens.

### 3.3 Montagem Contextual

A montagem contextual diz respeito ao dispositivo e às condições de apresentação de uma obra. Se em *Timecode* a montagem se dá entre planos sem cortes que aparecem simultaneamente na tela, em *Napoleon*, de Able Gance as imagens são mostradas em três telas diferentes. No primeiro caso, não há montagem *horizontal* na imagem (no som, há), apenas *vertical*, com a divisão de tela. Há montagem contextual em *Napoleon*? Parece haver uma montagem efetivamente espacial que interfere no significado do filme. Outro exemplo é a *Hale's Tour*, nos primórdios do cinema, que exibia as paisagens filmadas de um trem em um espaço de exibição configurado como um vagão. O dispositivo entra no jogo da montagem, ou melhor, tem sua participação evidenciada, uma vez que o espaço convencional de exibição é, como demonstra André Parente, uma instalação que se tornou hegemônica<sup>70</sup>.

### 3.4 Espectador-montador

No jogo de montagem, qual é a participação do espectador? Evidentemente, ela varia, alguns filmes exigem um labor mental maior do que outros. Em filmes narrativos convencionais, o espectador comum não responde à sucessão de planos em termos de planos individuais, as novas tomadas acrescentam novas informações

---

<sup>70</sup> PARENTE, 2007.

visuais, sonoras e verbais à história que se desenrola. Noël Carroll propõe, no artigo *Towards a Theory of Film Editing*, uma teoria da montagem baseada na produção de inferências. Ele chama a atenção para a etimologia da palavra “edição” (editing), porque ela “não fornece a história completa; a própria ideia de edição sugere uma representação parcial. O espectador deve preencher as lacunas.”<sup>71</sup> Para isso, utiliza sua capacidade indutiva e infere a relação entre o material novo e o precedente para extrair a melhor hipótese ou interpretação. O papel do espectador envolve inferência enquanto o do cineasta envolve implicação<sup>72</sup>. Essa capacidade é mais exigida quanto mais lacunar e menos linear for a apresentação das informações, tanto em termos de montagem, quanto de narrativa, de uma maneira geral. Ainda que a linearidade seja uma das características que interferem no processo, há muitas outras. Não defendo que a narrativa de *Amnésia*, de Christopher Nolan, é mais complexa do que a de *Roma, Cidade Aberta*, de Rossellini ou que *Viajo*, apenas porque é menos linear.

No caso de filmes que não seguem um enredo, o espectador precisa decifrar plano a plano as regras que mediam aquele jogo de montagem, o que acontece em filmes como *A movie*, de Bruce Conner, ou *Zorn’s Lemma*, de Hollis Frampton.

O público tem certas estratégias disponíveis para compreender uma sequência de planos, não só em virtude da familiaridade com filmes, mas também, talvez ainda mais importante, com base no conhecimento de uma cultura mais ampla que emprega narrativa, metonímia e metáfora de maneiras que podem ser reproduzidas na edição.<sup>73</sup>

Ou seja, busca na “cultura mais ampla” as regras sociais, que junto às linguísticas, atravessam os jogos de linguagem. E os de montagem.

---

<sup>71</sup> CARROLL, 1996. p. 404.

<sup>72</sup> Idem

<sup>73</sup> Ibidem, p. 415.



#### 4 VIAJO PORQUE PRECISO, VOLTO PORQUE TE AMO

*Viajo Por que Preciso, Volto Porque Te Amo* é uma produção de 2009, mas cujas origens remontam a 1997. Os diretores Karim Aïnouz e Marcelo Gomes contam, em entrevista a Jean-Claude Bernardet, que decidiram realizar um projeto em parceria e escolheram como tema as feiras do sertão.

Marcelo Gomes: O Karim nunca tinha ido pro sertão e eu tinha ido muito pouco. Era um lugar que conhecíamos de memórias, conversas de família, é um lugar mítico pra nós, cineastas. É o nosso *western*. Existia o desejo de se perder no sertão. (...) Criamos a ideia das feiras porque é um lugar onde se tem uma industrialização um tanto esdrúxula, rapadura sendo vendida com santinhos holográficos importados do Paraguai, tá tudo ali junto nessa encruzilhada. Mas a coisa primordial é que queríamos viajar pelo sertão.<sup>74</sup>

Em 1999, conseguiram financiamento para pesquisa e desenvolvimento de um roteiro sobre o assunto.

Karim Aïnouz: Estávamos com tanta fome de filmar que pensamos, 'vamos fazer pra valer, pode ser que dê certo, não vamos só levantar material de pesquisa, vamos filmar'. Tínhamos uns slides, uma Super-8, duas câmeras 16mm, uma Bolex e uma câmera tcheca, 'Minockner', e também uma mini-DV VX1000 da Sony. (...)

Marcelo Gomes: Havia o mote da feiras, mas assumimos logo no segundo dia de filmagem que íamos filmar tudo o que nos emocionasse. No terceiro dia decidimos que não cumpriríamos o plano de filmar feiras. Filmamos feiras, mas se existia alguma coisa que nos emocionasse a gente parava e filmava e passava o dia. (...)

Karim Aïnouz: Teríamos um arquivo de material e depois veríamos se haveria filme a partir dali. Era um desejo de se perder naquele lugar, de pegar pedaços daquele lugar. Esse foi o primeiro passo, mas não se tinha o desejo de se chegar a algum lugar lá na frente, tanto que filmamos em 1999 e fomos montar pela primeira vez em 2003. (...)<sup>75</sup>

Quatro anos após as filmagens, Karim e Marcelo foram contemplados por um edital de finalização de projetos de curta-metragem e convidaram Isabela Monteiro de Castro – que havia trabalhado com Karim no curta *Seams* – para montar *Carranca de Acrílico Azul Piscina*, título provisório que depois seria modificado para *Sertão de Acrílico Azul Piscina*, um curta de não-ficção com duração de 26 minutos, que,

---

<sup>74</sup> BERNARDET, 2010.

<sup>75</sup> Idem.

segundo Karim, “não tinha uma organização narrativa nem episódica. Ele era organizado por temas”.

Karim Aïnouz: Estruturamos o projeto em cima do Canclini, de questões mais teóricas sobre temporalidade, isolamento, culturas híbridas, de que maneira aquele lugar negociou com a ausência de industrialização. Essas reflexões nos ajudaram a organizar o material filmado, elas eram mais próximas de uma certa antropologia visual do que de uma dramaturgia narrativa.<sup>76</sup>

Arlindo Machado argumenta que há no cinema uma categoria de filmes que são correspondentes aos ensaios literários, os filmes-ensaio, que tem como atributos “a subjetividade do enfoque (explicitação do sujeito que fala), a eloqüência da linguagem (preocupação com a expressividade do texto) e a liberdade do pensamento (concepção de escritura como criação, em vez de simples comunicação de idéias)”<sup>77</sup> e, como consequência, a negação da dicotomia entre o sensível e o cognitivo<sup>78</sup>. Essa característica se acentua quando alguns ensaios no cinema, dispondo de outros recursos, prescindem do uso da palavra, como *O Homem com a Câmera* (1929), de Dziga Vertov, *São Paulo: Sinfonia e Cacofonia* (1995), de Jean-Claude Bernardet, ou *Sertão Acrílico*.

Karim Aïnouz: Eu tento sempre partir de um conceito, de uma razão de ser, mas nunca é muito clara, é sempre um faz de conta, mas como ficamos perseguindo isso, acaba ficando mais transparente. Que é a questão do abandono. (...) E como a partir do conceito de abandono se constrói um texto audiovisual. Um ensaio audiovisual. (...) não é o tema abandono, é a sensação abandono. (...) Acho mais perto da música que do tema. Nesse sentido, como a gente consegue de alguma maneira traduzir essa sensação que é exatamente a sensação central de quando a gente fez essa travessia.<sup>79</sup>

Nesse sentido, é mais adequado compreender *Sertão Acrílico* como um ensaio audiovisual do que como um documentário. “Em comparação com as formas em que um conteúdo já pronto é comunicado de modo indiferente, o ensaio é mais dinâmico do que o pensamento tradicional, por causa da tensão entre a exposição e o exposto”<sup>80</sup>, afirma Theodor Adorno em *O Ensaio como Forma*. Essa tensão é um

---

<sup>76</sup> BERNARDET, 2010.

<sup>77</sup> MACHADO, 2003, p.64.

<sup>78</sup> Ibidem, p.65.

<sup>79</sup> BERNARDET, op.cit.

<sup>80</sup> ADORNO, 2003. p.43-44.

dos traços marcantes do filme, em articulação com a tensão entre a elaboração prosaica e a poética. "O ensaio coordena os elementos, em vez de subordiná-los"<sup>81</sup>.

Marcelo Gomes: Desconstruímos um monte de clichês que nós próprios tínhamos sobre o sertão. Fomos desconstruindo a romantização do sertão aos poucos, compreendemos que o sertão não é só aquele sertão arcaico, quase mitológico. (...) O sertão também é uma garota que usa botas roxas com aquele calor pra ficar parecida com a Xuxa.<sup>82</sup>

Jean Starobinski vê no ensaio uma "audácia aventurosa"<sup>83</sup>, algo "de arriscado, de insubordinado, de imprevisível, de perigosamente pessoal"<sup>84</sup> e Emi Koide vê "o ensaio como viagem a lugares desconhecidos, correndo os riscos de seu percurso."<sup>85</sup> O ensaio, a aventura e a viagem não se esgotam em *Sertão Acrílico*.

Marcelo Gomes: De uma forma ou de outra tínhamos sentido o que era um documentário com aquelas imagens. Então por que não redimensionar e trabalhá-las de outra forma? Nos nossos filmes bagunçamos a linguagem cinematográfica no melhor sentido. Se não bagunçar não traz algo novo, pra fazer um refluxo dentro da linguagem cinematográfica, pra gente se alimentar do cinema e o cinema da gente.<sup>86</sup>

O êxito de *Madame Satã* (2002) e *O Céu de Suely* (2006), os dois primeiros longas-metragens de Aïnouz, e *Cinema, Aspirinas e Urubus* (2005), longa de estreia de Gomes, contribuiu para que os cineastas conseguissem levantar recursos para transformar o material de *Sertão Acrílico* em um filme de longa duração.

Marcelo Gomes: A primeira questão que surgiu é por que não trazer o sentimento que tivemos nesses 40 dias de viagem, de viver à flor da pele, de se emocionar com as coisas e ao mesmo tempo de perguntar o que essas pessoas estão fazendo aqui no meio do sertão (...) para um personagem, e talvez um personagem ficcional que desse conta de todos esses elementos sobre os quais refletimos nesses 40 dias e que as imagens refletem. O Karim sugeriu que redimensionássemos essas imagens construindo um personagem ficcional à flor da pele, viajando pelo sertão, que não entende direito o que é aquele sertão e tá vivendo um drama interior e ao mesmo tempo vê aquela paisagem solitária. Ele vira reflexo da paisagem e a paisagem vira reflexo dele.<sup>87</sup>

---

<sup>81</sup> Idem, p.43

<sup>82</sup> BERNARDET, 2010.

<sup>83</sup> STAROBINSKI, 2011, p. 22

<sup>84</sup> Ibidem, p.24.

<sup>85</sup> KOIDE, 2011, p.180.

<sup>86</sup> BERNARDET, op.cit.

<sup>87</sup> Idem.

O que se seguiu, então, foram seis meses de elaboração de um roteiro, criando as histórias dos personagens e um arco dramático para o protagonista. “Depois fomos revendo e pensando o material filmado em função daquele personagem. (...) O que nos emocionava era o que emocionava o Zé Renato, porque agora não era mais a gente. É o Zé Renato que dizia pra gente pra onde ele ia”<sup>88</sup>, diz Marcelo Gomes.

Quando decidiram a profissão do personagem principal, procuraram um geólogo que tinha viajado pelo sertão e pediram cópias de seus mapas, relatórios e fotografias. Além disso, incorporaram as fotos de pesquisa feitas para *O Céu de Suely*. Marcelo Gomes escrevia e reescrevia o texto de Zé Renato, que era gravado por membros da equipe como guia provisório. Esses seriam, junto com o material filmado em 1999, os objetos de montagem de *Viajo Por Que Preciso, Volto Porque te Amo*.

Karim Aïnouz: Quando Marcelo terminou de escrever, porque eu não escrevo, a gente discutiu muito, quando ficamos de acordo sobre o texto e o Marcelo partiu pra montagem eu dizia que podia ser que não tivéssemos filme. Mas isso não era importante, vamos ver o que a gente aprende antes de decidir se vai ter filme ou não. Ele foi pro Rio de Janeiro, ele a Karen [Harley] começaram a montar e três semanas depois eu fui.<sup>89</sup>

Enquanto o filme era montado, percebeu-se a necessidade de material complementar. Depois de fechado o primeiro corte, houve então uma nova viagem, que produziu cerca de trinta por cento do material usado no filme. Mais imagens de estrada, noturnas e diurnas; alguns planos contemplativos, como os da família no posto de gasolina; a cena de Michelle no motel, para substituir as imagens de referência do *Youtube*. A cena dos clavadistas de Acapulco foi gravada por colaboradores no México, seguindo orientações e um *storyboard* dos diretores. E as primeiras versões da narração de Zé Renato foram gravadas pelo ator Irandhir Santos.

Em suma, o material que Karen Harley dispunha para montar *Viajo Por Que Preciso, Volto Porque te Amo* sob a direção Karim Aïnouz e Marcelo Gomes eram os planos filmados em 1999 e 2009, imagem e som; as fotografias da primeira viagem, as da pesquisa de *O Céu de Suely* e as do geólogo; as imagens dos saltos em Acapulco; a

---

<sup>88</sup> Idem.

<sup>89</sup> BERNARDET, 2010.

trilha sonora composta pelo grupo Chambaril e canções que Zé Renato ouve em cena, como *Dois*, de Michael Sullivan e Paulo Ricardo, e *Sonhos*, de Peninha.

## 5 JOGOS DE MONTAGEM EM VIAJO PORQUE PRECISO, VOLTO PORQUE TE AMO

Ralph Rosenblum<sup>90</sup> e Walter Murch<sup>91</sup>, dois montadores norte-americanos, contam em seus livros episódios parecidos envolvendo conversas com leigos sobre seu ofício (*editing*). “Meus amigos sempre me dizem ‘Eu sei o que você faz – você corta as partes ruins’<sup>92</sup>”, relata Roseblum em *When the shooting stops... the cutting begins*. “É muito mais do que isso”, retruca Murch ao seu interlocutor, em *Num piscar de olhos*, “edição é a estrutura, a cor, a dinâmica, a manipulação do tempo (...)”<sup>93</sup>. As diferenças entre montagem e edição são tema de discussões frequentes. Não é incomum associar o trabalho do editor ao do *cutter*, que “situa-se na busca da fluidez, das melhores articulações possíveis, mais do que na arquitetura global da narrativa”<sup>94</sup>, enquanto do montador “espera-se que domine a estrutura do filme, em relação ao argumento, ao projeto do realizador (...). Trata-se então da construção global do filme, não apenas do êxito de suas articulações”<sup>95</sup>. Considero que, basicamente, são sinônimos. O que faz o montador, *monteur* ou *montatore* não é diferente do que faz o *film editor*. Mas existem as armadilhas da sinonímia. É curioso que a palavra *edição* enfatize a operação de seleção, como ilustram as histórias de Rosenblum e Murch, enquanto *montagem* enfatiza a combinação, junção de peças. Talvez os dois termos sejam, no fundo, complementares.

“Só agora, com 25 anos de estrada, passei a respeitar essa ingênua sabedoria”, prossegue Murch, “o problema é: o que é um pedaço ruim?”, ou seja, como decidir o que cortar e o que preservar? “É fácil. É só tirar do mármore tudo que não for cavalo”, teria respondido Michelângelo ao ser perguntado sobre como conseguia transformar um bloco de mármore na estátua de um cavalo, em uma anedota “provavelmente apócrifa” lembrada por Giba Assis Brasil no artigo *Montagem e Metáforas*<sup>96</sup>. E pergunta: “a montagem pode ser pensada como um processo

---

<sup>90</sup> Montador de, entre outros filmes, *Annie Hall* e *Interiores*, de Woody Allen.

<sup>91</sup> Montador de, entre outros filmes, *A Insustentável Leveza do Ser*, de Philip Kaufman e *O Paciente Inglês*, de Anthony Minghella.

<sup>92</sup> ROSENBLUM & KAREN, 1980, p. 5.

<sup>93</sup> MURCH, 2001, p.22.

<sup>94</sup> AMIEL, 2001, p. 2.

<sup>95</sup> Idem, p.4.

<sup>96</sup> BRASIL, 2013.

semelhante ao de esculpir em mármore?”

Quando o objeto principal é um evento com duração determinada (uma competição esportiva, um ritual religioso, um dia na vida de alguém. Do ponto de vista da montagem, ‘direct cinema’ ou ‘cinéma vérité’ são, sem dúvida, um pouco como mármore: a principal tarefa do montador é enxergar o cavalo que está no material filmado e eliminar o que não interessa, o que não é cavalo.<sup>97</sup>

Outras vezes, no entanto, o trabalho pareceria menos com o de esculpir em mármore do que com o de moldar em argila.

Aqui não se trata tanto de tirar, mas de moldar, juntar, justapor. Documentários que seguem um único personagem em situações diferentes, ou vários personagens numa situação única, ou uma série de depoimentos sobre um tema, ou tudo isso combinado em diversas proporções, são argila: a montagem parece mais ‘manual’ do que ‘por instrumentos’, os blocos de sentido vão se formando aos poucos, a estrutura final é mais inventada do que descoberta, a pré-visualização do todo não é tão importante quanto o processo quase infinito de tentativa e erro na combinação das partes.

Filmes de compilação, ou filmes que usam muito material de arquivo misturado às imagens produzidas pela equipe, são basicamente argila. Filmes experimentais, por definição (embora, no universo do audiovisual, haja poucas coisas mais difíceis de definir do que um filme experimental), são argila.<sup>98</sup>

Haveria ainda uma terceira possibilidade: os filmes de ficção seriam como lego, ora com peças maiores, como nas cenas de diálogo, ora menores, com mais variações possíveis, como nas cenas de ação.

[Nos filmes de ficção,] o processo de moldagem da argila (a criação da história original) ou de entalhe do mármore (a ficção baseada em fatos reais, a adaptação literária) se dá fundamentalmente na etapa de roteiro, e a maior parte do material chega ao montador como um conjunto de placas pré-moldadas, com formatos e encaixes previstos. Peças diferentes entre si, com infinitas possibilidades de combinação, mas cada uma delas já com uma forma pré-definida, ou talvez com uma gama de formas possíveis, gama esta limitada pelas decisões tomadas na filmagem ou até antes.<sup>99</sup>

Mármore, argila, lego. Um dos fatores que tornam a montagem de *Viajo Porque Preciso* interessante é que nela encontramos uma curiosa combinação dos três métodos. “O trabalho de edição não é tanto o de *colar pedaços*, mas muito mais o

---

<sup>97</sup> BRASIL, 2013.

<sup>98</sup> Ibidem.

<sup>99</sup> Ibidem.

de achar o caminho, de modo que um editor gasta muito pouco do seu tempo cortando e colando”, explica Walter Murch<sup>100</sup>. Se o trabalho do editor é encontrar caminhos, a tarefa de Karen Harley não era das mais simples.

“Eles chegaram, conversaram comigo e disseram: ‘você topa entrar numa empreitada? A gente não sabe se vai dar certo ou se vai virar um longa ou não.’ E vieram com a ideia desse personagem Zé Renato, um geólogo e já com vários trechos de textos já prontos e ‘vamos ver se isso tem como cobrir com as imagens ou não’. Então, na verdade, foi um exercício de liberdade enorme. (...) E a preocupação era o tempo todo tirar o cunho meramente documentário das imagens e criar uma certa transcendência.”<sup>101</sup>

A heterogeneidade é uma das principais marcas do filme e a característica central dos jogos de montagem de *Viajo Porque Preciso*, tanto na seleção quanto na combinação. Os objetos, como vimos, apresentam uma variedade de texturas, tipos, procedências. As sequências do filme, veremos, entram em diálogo com uma variedade de formas discursivas como o ensaio, a poesia, a prosa, o documentário, o cinema de ficção, o videoclipe, as artes plásticas, etc.

Uma referência que pode lançar luz sobre a aventura da montagem de *Viajo Porque Preciso* é o trabalho de um cineasta que lida com maestria com o heterogêneo, a quem Jean-Luc Godard chama de “o segundo montador do mundo, depois de Eisenstein”<sup>102</sup>: Alain Pierre Marie Jean Georges Resnais.

O cinema de Resnais opera frequentemente com vestígios, fragmentos, memórias cuja variedade desafia a composição de uma unidade. Em *Guernica, Noite e Neblina, Toda a Memória do Mundo, Hiroshima, Mon Amour, Meu Tio na América*, entre tantos outros, essa questão se coloca. “Há em Resnais essa interrogação incessante: como fazer coabitar elementos do mundo tão diferentes?”<sup>103</sup>

A maneira como o cineasta francês busca solucionar esse difícil problema é bastante original e abre um mundo de possibilidades.

---

<sup>100</sup> MURCH, 2004. p.15-16.

<sup>101</sup> HARLEY, Karen, 2014.

<sup>102</sup> Revista Cahiers du Cinema número 92, fev.1959, p. 37

<sup>103</sup> AMIEL, 2001, p.64.



Na aparente desordem, na explosão de fontes, surgem ligações novas, sentidos inusitados... É uma das características fundamentais desse tipo de montagem, concebido para escapar das lógicas ordinárias e suscetível de construir *outros esquemas, outros modelos, modos de pensamento nascidos de associações novas*.<sup>104</sup>

Voltamos, então, à ideia de montagem como tecnologia cognitiva. Sobre *Hiroshima, mon amour*, Youssef Ishaghpour comenta:

É, pela primeira vez na história do cinema, um fluxo de pensamento e emoção como queria Eisenstein (...) Foi Resnais quem realizou, enfim, 'a quarta dimensão do cinema', pela montagem mimética, rítmica, harmônica, contrapontística, intelectual, jogando com luminosidades, tonalidades, ínfimas nuances do cinzento das paisagens, as escalas de planos, as durações, os volumes, o grafismo, as direções, os motivos musicais múltiplos e o não-sincronismo entre som e imagem.<sup>105</sup>

Se os jogos de montagem, como os de linguagem, implicam em seguir certas regras para que a comunicação seja possível, em Resnais não se trata de simplesmente adotar regras pré-existentes como causalidade, continuidade, ou dialética, ao menos sem reconfigurá-las em interação com novas regras que são imanentes ao filme e que é preciso convencer o espectador de sua validade. Cada filme é um desafio ao qual a montagem se encarregaria de propor articulações satisfatórias “para se orientar em uma espécie de cartografia dos possíveis”<sup>106</sup>. É o caminho a mapear em *Viajo Porque Preciso*.

## 5.1 FICÇÃO

A grande diferença conceitual entre *Viajo* e *Sertão Acrílico* é a introdução de um personagem ficcional, o geólogo Zé Renato. A narrativa, então, passa a ser construída em função dele, que conta, em primeira pessoa, sua viagem pelo sertão. Mas ele é um ser acusmático<sup>107</sup>, nunca aparece no filme, só ouvimos sua voz. É um gesto ousado, uma vez que o êxito do filme passa a depender da plausibilidade do personagem e da diegese que ele instaura, enquanto a performance do ator e a narrativa perdem recursos com que normalmente contam. Mas há compensações:

<sup>104</sup> AMIEL, 2001, p.72.

<sup>105</sup> Youssef Ishaghpour, apud AMIEL, 2001, p. 64

<sup>106</sup> AMIEL, 2001, p.116.

<sup>107</sup> Acusmática é uma palavra de origem grega descoberta por Jérôme Peignot e teorizada por Schaeffer, cujo significado é “que ouvimos sem ver a causa originária do som”. CHION, 2011, p.61.

Karim Aïnouz: Não pode revelar esse homem. Porque aí você ancora o significado. (...) A literatura tem isso. No cinema, fomos perdendo. A imagem passou a ser sinônimo de ancoragem em vez de ser sinônimo de decolagem. Às vezes a gente esquece que o cinema tem essa potência, da gente poder fazer imaginar.

A virtualidade do protagonista acusmático faz com a literatura uma das muitas pontes no caminho de *Viajo* e cria um jogo de imaginar a fisionomia, as expressões faciais, as reações. Ao mesmo tempo, permitiu a Aïnouz cogitar, ao invés de traduzir a história para o público estrangeiro, criar outros protagonistas de diferentes nacionalidades.

Karim Aïnouz: Pra quem não fala português esse filme será uma experiência radicalmente diferente. Pensamos fazer uma versão, não uma tradução. Por exemplo, um cara sai de Toulouse e vem fazer uma pesquisa sobre um canal no Brasil, um francês... O que poderia potencializar o filme imensamente. Nos USA esse filme teria uma vida muito pequena, os americanos já não gostam de ler legenda, no filme não tem ninguém pra eles verem, eles vão ficar só lendo legenda, não vai rolar... então se a gente conseguisse fazer uma versão, mas ia virar uma franquia.

Mas não é só a abertura ao imaginário que aproxima *Viajo* da literatura. O diferencial mais marcante em relação ao curta *Sertão Acrílico* é o uso da palavra. O uso de texto para influenciar a interpretação das imagens é um procedimento antigo, e no cinema mudo era feito com a inserção de intertítulos, ou seja, a justaposição de elementos visuais através de montagem horizontal e não a sobreposição de elementos sonoros pela montagem vertical. Em todo caso, o uso excessivo de informação verbal sofreu as mesmas críticas: o de serem muletas que dispensavam soluções visuais mais interessantes, empobrecendo a obra. Mas o fato de haver narração não quer dizer necessariamente que haja subordinação da imagem ao texto. Uma alternativa é buscar o que Ismail Xavier chama de “poética da voz over”<sup>108</sup>. Nesse caso, a composição potencializa tanto a imagem quanto o texto, porque não se trata de uma redundância em que as imagens apenas ilustram o que é dito, ou as palavras descrevem o que é visto. Há um acréscimo de significação que vem da interação entre esses níveis. É o que acontece com a narração de *Triste Trópico*, de Arthur Omar ou de *Ilha das Flores*, de Jorge Furtado. Outro caso

---

<sup>108</sup>XAVIER, 2010.

exemplar é Carta da *Sibéria*, de Chris Marker. Enquanto vemos uma série de quatro planos da cidade de Yakutsk, ouvimos o comentário do narrador:

Yakutsk, capital da República Socialista Soviética Autônoma de Yakutsk, é uma cidade moderna, em que os ônibus confortáveis são disponibilizados para a população partilham as ruas com poderosos Zyms, o orgulho da indústria automobilística Soviética. No espírito alegre de emulação socialista, felizes trabalhadores soviéticos, entre eles este habitante pitoresco da Zona Ártica, aplicam-se para fazer de Yakutsk um lugar ainda melhor para se viver. Ou então...

Retornamos ao primeiro plano da sequência. A música, que era heróica, torna-se soturna, e a narração recomeça:

Yakutsk é uma cidade escura com uma má reputação. A população lota o ônibus cor de sangue, enquanto os membros da casta privilegiada descaradamente exibem o luxo de suas Zyms, um carro caro e desconfortável, para dizer o mínimo. Seguindo para o trabalho como escravos, os trabalhadores soviéticos miseráveis, entre eles este sinistro asiático, dedicam-se ao trabalho primitivo de classificação com um feixe de arrasto. Ou simplesmente...

Mais uma vez, retornamos ao primeiro plano. Desta vez não há música, só ruídos da cidade:

Em Yakutsk, onde as casas modernas estão substituindo gradualmente as escuras partes mais antigas, um ônibus, menos lotado do que o seu equivalente Londres ou Nova York na hora do rush, passa por um Zym, um excelente carro reservado para serviços de departamentos públicos devido à sua escassez. Com coragem e tenacidade sob condições extremamente difíceis, trabalhadores soviéticos, entre eles este Yakut que sofre uma doença ocular, aplicam-se a melhorar a aparência de sua cidade, que certamente está precisando.

A mesma sequência de planos é ressignificada por três locuções diferentes. Assim como no célebre experimento de Kuleshov, uma estrutura sintática é repetida três vezes, e a substituição de um elemento altera completamente o valor semântico geral, sendo que na experiência do cineasta russo isso é feito cortando para outro plano (montagem horizontal), enquanto Marker altera o áudio, mais precisamente música e locução (montagem vertical).

## 5.2 FICÇÃO EM VIAJO

Há em *Viajo* um elemento sonoro e verbal novo em relação ao *Sertão Acrílico*: a voz do personagem Zé Renato, que instaura a dimensão ficcional. Nos créditos iniciais, o letrado “Irandhir Santos como Zé Renato” – informação paratextual<sup>109</sup> – indica que não se trata de um documentário, mas de um ator interpretando um personagem, um geólogo que viaja pelo sertão para realizar estudos de viabilidade para a transposição de um rio e compõe uma espécie de diário de viagem, com filmes, fotografias, gravações de voz, relatórios geológicos, cartas de amor.

Na primeira vez em que ouvimos Zé Renato, estamos dentro de um carro que percorre uma estrada no semi-árido nordestino. Ele faz um inventário de seu equipamento geológico, como um viajante que confere sua bagagem. A exclamação “Eita, vontade de voltar!” introduz o desconforto do personagem. Com saudades de Joana, conta os dias e as horas para voltar pra casa. “Viajo porque preciso, volto porque te amo”.

Depois descobrimos que, na verdade, o casamento acabou às vésperas da viagem. O sentimento dominante passa a ser mais amargo, de desilusão amorosa, “dor de cotovelo”. Ele se recusava a aceitar o fim do casamento e admitir a ideia de sua incapacidade de se concentrar no seu trabalho. Antes adiantado no cronograma, Zé Renato sente necessidade de sair da rota, de ver gente, de esporear, de procurar algo que tire Joana de seu pensamento. A motivação da viagem não é apenas profissional, também existe a motivação pessoal de superar uma desilusão amorosa. Zé Renato, abandonado e fragilizado – “à flor da pele”, como reiteram em entrevistas os diretores e a montadora – entra em rota de colisão com o Zé Renato geólogo, metódico, sóbrio, organizado. Ele incorpora uma certa errância a sua jornada, movimento acompanhado por uma crescente heterodoxia das imagens e da montagem.

Zé Renato busca a companhia de várias mulheres, e a luxúria dá o tom nesse momento. Eventualmente, retorna à pesquisa geológica, mas já não conta as horas

---

109 GENETTE, 1982, p.10.

nem os dias e o tempo passa indisciplinadamente, até que se dá conta de que “pela primeira vez fiquei 24 horas sem pensar no meu passado.” Mas a ferida não cicatrizou. “Viajo porque preciso, não volto porque ainda te amo”.

A viagem segue até a cidade de Piranhas, primeira a ser desocupada para a construção do canal. É uma cidade fantasma. “Seis semanas longe de casa. São como seis gotas de um calmante poderoso, um calmante que não resolve a dor, mas tranquiliza o juízo.” Por fim, Zé Renato chega ao Rio das Almas, que vai abastecer o canal, ponto inicial das obras. Um fim (da viagem), um começo (do canal). “Cidade abandonada. Ponto inicial da transposição das águas.”

“A preocupação era o tempo todo meio que tirar o cunho meramente documentário das imagens e criar uma certa transcendência”, conta a montadora do filme, Karen Harley. “Na realidade ele seria só um geólogo. A gente achava tudo muito frio, então decidimos botar um pouco de amor ali. Aos poucos a gente vai descobrindo que esse casamento já não existia mais, então ele tava sofrendo porque teve um pé na bunda. (...) E as prostitutas entraram já num outro momento, num outro corte, não tinha logo no início. Isso a gente foi criando na ilha. Foi todo um processo de escrever o filme com as imagens.”<sup>110</sup>

Roteiro e montagem são atividades bastante distintas, mas há interseções entre algumas de suas funções. No documentário *The Cutting Edge*, Quentin Tarantino afirma que “o primeiro tratamento do roteiro é o primeiro corte do filme e o corte final do filme é o último tratamento do roteiro”. Muitas vezes não se pode saber em que etapa foram feitas escolhas de quais cenas ou mesmo quais linhas de diálogo são imprescindíveis ao filme e a ordem em que acontecem. Talvez seja possível dizer que há uma função-montagem no roteiro e uma função-roteiro na montagem e que quando se trata de filmes de arquivo ou projetos em que a filmagem não foi feita com as mesmas finalidades da montagem, essa linha é ainda mais tênue.

Karen Harley: A gente foi montando na ordem do percurso do Zé Renato. Às vezes, mexia um pouco, tirava o lugar, mas era mais ou menos na ordem do percurso. Quando ele parava num lugar a ideia era potencializar aquele lugar ao máximo, criar, sair um pouco de uma narrativa mais

---

<sup>110</sup> HARLEY, 2014.

tradicional e poder experimentar. Não só brincar entre documentário e ficção, mas brincar um pouco com artes plásticas, instalação e misturar um pouco de tudo ali. Tem vários estilos de montagem ao longo do filme mas, na verdade, tudo tinha que se amarrar organicamente, sem ficar passando o exercício de virtuosismo.<sup>111</sup>

Esses diferentes estilos exigem diferentes soluções de montagem. É o que veremos em seguida.

### 5.3 MONTAGEM MÍNIMA

Nos documentários de observação<sup>112</sup>, a interferência do realizador sobre a realidade captada é a menor possível – o que não é pouco, a começar pela presença, na maioria dos casos, nada discreta, da câmera e da equipe de filmagem no local. Há muitas decisões implicadas em um plano, na escolha do tema, da situação, do modo de filmar. Ainda assim, se pensarmos em uma “montagem mínima” no cinema, ela seria o mais próximo que se possa chegar do simples registro de um dado momento, limitado *no tempo* pelo acionamento e paragem da câmera, e *no espaço* pelas margens do enquadramento.

Uma das grandes vantagens oferecidas pela montagem cinematográfica é uma saída para um problema de produção: não é necessário rodar a ação inteira de um filme ininterruptamente do início ao fim, e em caso de erro, não é necessário refazer tudo. Mas, é bom lembrar, o fato de existirem essas alternativas não significa que seja imperativo adotá-las. Elas podem simplesmente não ser as soluções mais adequadas para determinadas situações. Na esfera discursiva ocorre o mesmo, passar de um plano a outro abre uma gama de possibilidades, como mudar o ponto de vista, romper a continuidade espaço-temporal, alternar imagens e situações, simular processos de pensamento como atenção e memória<sup>113</sup> etc. Mas a contribuição pode ser pequena, por exemplo, em um filme que trabalha o registro em tempo real, como *Empire*, de Andy Warhol – assim como pode ser imprescindível

<sup>111</sup> Ibid .

<sup>112</sup> “Os documentários de observação começaram a ser feitos no fim dos anos 50 (séc. XX) com o surgimento de câmeras leves (16mm) e som direto (captado em sincronia com a imagem). O método de filmagem era rígido, pressupunha a não intervenção direta da equipe na cena, as ações eram filmadas conforme aconteciam.” CURSINO & LINS, 2010, p.88n.

<sup>113</sup> Cf. MUSTERNBERG, Hugo. **A atenção**, p.27-35; **A memória e imaginação**, p.36-45; **As emoções**, p. 46-54 In: XAVIER (org.), 1983.

em uma narrativa saturada e fragmentada, como as *Histoire(s) du Cinéma*, de Jean-Luc Godard.

Historicamente, o grau zero da montagem seria o das obras dos primórdios do cinema, como os dos Irmãos Lumière, quando não fazia ainda sentido falar em montagem. Muitos cineastas, posteriormente, realizaram experiências em que a montagem tendia a zero, como *Festim Diabólico*, de Alfred Hitchcock, com os cortes reduzidos ao mínimo, isto é, à emenda de rolos de 10 minutos (limite máximo dos chassis das câmeras de 35mm) para montar um filme de 80 minutos.

Alfred Hitchcock: Rodei o filme tendo em conta uma pré-montagem; os movimentos de câmera e os movimentos dos atores reconstituíam exatamente a minha maneira usual de planificar; ou seja, mantendo o princípio de alterar as proporções de imagens em relação com a importância emocional dos momentos dados.<sup>114</sup>

Ou seja, Hitchcock sabia quando precisaria de um plano fechado, de um plano médio ou de um plano aberto, só não obteve isso através de cortes, mas ensaiando uma coreografia entre atores e câmera, talvez se possa dizer, uma função-montagem na *mise-en-scène*. *A Arca Russa*, de Alexander Surov, utiliza o mesmo expediente, mas o registro digital dispensa as trocas de chassi, permitindo rodar o filme inteiro em um só plano.

O documentário de curta-metragem *Meia hora com Darcy*, de Roberto Berliner, tem o papel da montagem minimizado por um processo distinto. Trata-se de uma entrevista com o antropólogo Darcy Ribeiro, concedida dois meses antes de sua morte em 1997, que permaneceu inédita até 2010, quando o cineasta resolveu lançá-la na íntegra, ou seja, expor o material bruto. Mostra trechos que normalmente não são incluídos na edição final, como as instruções preliminares, preparativos etc. No decorrer da entrevista, Berliner pergunta “o que que é o tempo?”

Darcy Ribeiro: He, he, que pergunta burra! Ele tá perguntando o que é tempo... Eu sei lá o que é tempo! Tempo é um escorrer sei lá do que. É uma água imaterial... virtual, que escorre sobre a gente, nos faz e nos desfaz. O tempo, com o passar, me fez, eu era menino, rapazinho, homem feito, agora sou um velho me acabando. Isso é o tempo que me fez e está me desfazendo. Tempo é isso, é o fazedor e desfazedor de gente e de vida.

---

<sup>114</sup> El cine según Hitchcock, p.153.

Se em outros momentos, Darcy responde confortavelmente a questões a que parece habituado, essa o flagra em um pensamento original, ainda não formulado. Ganha um tempinho contestando a pergunta, recorre a uma redundância aqui, se corrige ali, e vai construindo uma ideia. E para quem assiste a essa meia hora, acompanhar o processo de pensamento de Darcy é tão prazeroso quanto efetivamente as suas conclusões. Enquanto responde, Darcy parece se dar conta disso e, ao final da resposta, o jogo entre entrevistador e entrevistado já não é mais o mesmo. A ausência de cortes ajuda o espectador a entrar nesse fluxo.

#### 5.4 ESTRADA

A sequência de abertura de *Viajo* é composta por quatro cenas<sup>115</sup> de estrada. O som da primeira delas começa antes da imagem, sobre os créditos iniciais. Um rádio é sintonizado em uma estação que toca *Sonhos*, de Peninha, “*Tudo era apenas uma brincadeira e foi crescendo, crescendo, me absorvendo...*”. É noite, a câmera está dentro de um carro na estrada. A edição de som consiste na inserção da canção, assim como na equalização que faz parecer que a música é diegética e não incidental, ou seja, tanto nós, espectadores, quanto Zé Renato, o personagem que escolheu essa rádio, a escutamos. O plano é longo, dura mais de um minuto. A densidade sonora é alta, com o som do motor do carro e o do rádio ligado. “*Mas não tem revolta, n...*” Corte abrupto, seco, na imagem e no áudio, descontínuo no espaço e no tempo. A cena seguinte é diurna e, sem o rádio, só ouvimos a marcante frequência grave do ruído do motor e, depois de algum tempo, a voz de Zé Renato inventariando seu equipamento geológico, como quem checa se nada esqueceu. Mais um corte seco e o carro agora está parado, motor desligado, densidade sonora baixíssima, um longo quase-silêncio até escutarmos “Parada para mijar. Eita, vontade de voltar”.

---

<sup>115</sup> À título de esclarecimento, já que a nomenclatura não é unânime, considero *cena* uma situação localizada no tempo e no espaço. Pode ser composta por vários *planos*, sendo que o plano, um “fragmento espaço-temporal homogêneo”, segundo René Gardies, é uma noção que carrega uma dualidade: “enquanto que, no momento da rodagem, o plano inclui as imagens e os sons captados entre o princípio e o fim da acção e do seu registo, no filme visto pelo espectador corresponde àquilo que foi conservado na montagem”. Uma *sequência* pode conter uma ou várias cenas, com um ou vários planos.



Essa construção tem um forte impacto sensorial e estimula o espectador a saborear os sons, tanto quanto as imagens. Há um certo estranhamento pelos planos longos, os cortes súbitos, o personagem misterioso que não aparece e que gostaria de estar em outro lugar. Um bom começo para o filme, uma montagem sofisticada que não parece “um exercício de virtuosismo”, ao contrário, parece mínima. E se, na primeira cena, ao invés de ouvir *Sonhos* no rádio, não houvesse música? E se fosse outra canção, uma ópera, um *cool jazz* ou um sucesso dos Mamonas Assassinas? E se a trilha não fosse diegética, mas acusmática, como num clipe de abertura? E se fossem vários trechos noturnos curtos, ao invés de um longo? E se, na segunda viagem, fossem solicitados planos em que Zé Renato aparece dirigindo? Não insistirei nesse tipo de exercício, apenas gostaria de salientar que, apesar da aparente simplicidade, há uma série de decisões envolvidas que zelam pelo ritmo, pela construção do personagem e pelo conceito do filme como um todo.



Imagem 1- Montagem mínima, sem cortes, trilha ou narração.  
 Fonte: VIAJO porque preciso, volto porque te amo, 2009.

No entanto, esta análise não pretende percorrer, pela ordem, as sequências do filme, mas aborda os jogos de montagem por suas estruturas, a começar pelas mais simples. O que há de montagem mínima em *Viajo* são quatro cenas de estrada, passagens que funcionam como respiros na narrativa, sem corte, sem narração, música ou outros efeitos sonoros além do som direto. Ainda assim, há o trabalho de decidir pela inclusão ou não do plano – de acordo com seu valor semântico e o que ele tem a acrescentar ao filme –, de selecionar os trechos e sua duração, considerando seu ritmo interno, e de determinar qual momento da história mais potencializa o seu significado e mais se potencializa com sua contribuição.



Imagem 2- Cinema direto em *Viajo*.

Fonte: VIAJO porque preciso, volto porque te amo, 2009.

Uma sequência já por volta dos quinze minutos do filme se aproxima formalmente do cinema direto, estilo que propõe uma impressão de realidade, logo, o mínimo de montagem. Vemos, sem pressa, uma suposta família em um posto de gasolina de beira de estrada, com um restaurante, um jovem fazendo cócegas em uma criança, uma mulher e uma menina junto a uma mesa de sinuca. Nas cenas de estrada, todos os cortes eram simultaneamente de som e imagem – com exceção do *audio advanced* nos créditos iniciais –, conotando descontinuidade espacial e temporal entre as tomadas. Aqui, o som ambiente contínuo cria uma base unificadora para os planos. Ainda assim, sons específicos como a risada do menino ficam mais altos com a proximidade da câmera, estabelecendo uma coerência entre ponto de vista e ponto de escuta.

Pela naturalidade com que as pessoas se comportam, é mais fácil imaginar Zé Renato observando que acontecia, num momento de introspecção, do que registrando com uma câmera. A incerteza faz parte do jogo de não mostrar o protagonista e estimular o espectador a imaginá-lo e preencher essa lacuna. O material usado foi captado na segunda viagem, fruto da intenção de acrescentar “planos contemplativos”<sup>116</sup>, segundo Aïnouz. A construção temporal é similar à que Tarkovski pleiteia em *Esculpir o Tempo*:

O tempo específico que flui através das tomadas cria o ritmo do filme, e o ritmo não é determinado pela extensão das peças montadas, mas, sim, pela pressão do tempo que passa através delas. A montagem não pode determinar o ritmo (neste aspecto, ela só pode ser uma característica do estilo); na verdade, o fluxo do tempo num filme dá-se muito mais apesar da montagem do que por causa dela. O fluxo do tempo, registrado no fotograma, é o que o diretor precisa captar nas peças que tem diante de si

<sup>116</sup> Entrevista a Bernardet. <[http://jcbarnardet.blog.uol.com.br/arch2010-05-09\\_2010-05-15.html](http://jcbarnardet.blog.uol.com.br/arch2010-05-09_2010-05-15.html)>

na moviola.<sup>117</sup>

Nos jogos de montagem analisados até aqui, estruturados com o mínimo de intervenções, que procuram passar uma impressão de realidade, com espaço-tempo homogêneo e som diegético, trata-se de esculpir no tempo, como Michelângelo esculpia no mármore.

## 5.5 GEOLOGIA

BR-432, quilômetro 45. Segunda sequência do filme, primeira localidade a visitar. Zé Renato anuncia, em tom oficial: “Dia 2. Pesquisa geológica das estruturas tectônicas para implantação do canal de águas ligando a região do Xexéu ao Rio das Almas. Tempo de duração da viagem: 30 dias”. E, oficiosamente acrescenta: “Porra, 30 dias!”. A fala de Zé Renato descrevendo a geologia do local atravessa os planos e cria uma unidade entre eles, como no posto, mas com o acréscimo da voz *off*, e não apenas o som ambiente.



Imagem 3- "O clima da região é árido, terreno terciário, argilas de calcário compostas por arenitos..."  
Fonte: VIAJO porque preciso, volto porque te amo, 2009.

A narração de Zé Renato assume diferentes tons ao longo da história: para os assuntos ligados à transposição do rio, é um relatório; quando se dirige a sua mulher, é uma carta de amor; quando fala para si mesmo, é um diário íntimo. Algumas vezes trata-se de uma voz *over*, um som não-diegético, como um comentário posterior sobre a imagem; outra vezes, trata-se de uma voz *off*, fora de quadro, consubstancial e contemporânea da imagem, como se uma mera correção da câmera pudesse mostrar Zé Renato pronunciando aquelas palavras.

---

<sup>117</sup> TARKOVSKI, 1998, p.139.

Karim Aïnouz: Quando começamos a trabalhar no som, o Val [Waldir Xavier, *sound designer*] disse: acho que tem que ser um filme mono, porque o som deve estar no centro. Concordamos, pode ser mono um pedaço, outro pedaço você tem uma moto passando por trás. No processo do som fomos vendo o que interessa mesmo, o que de alguma maneira nos move aqui como espectador. O trabalho de som foi de pesquisa. Tinha horas na edição em que pensávamos: esse cara [o personagem] tá gravando com um gravador de cassete ou é uma voz pura? Quando colocávamos voz pura virava *Discovery Channel*, então não era a ação, era importante que tivessemos a fisicalidade, como ele gravou aquele negócio naquele momento. Marcelo dizia, mas é voz interior. E eu respondia que voz interior nunca ouvi, só ouvi a minha, entendeu? Sou absolutamente materialista nesse sentido. A voz interior que ele sugere faz sentido em alguns trechos sim, quando você consegue de alguma maneira materializar o momento da gravação, ou através de um efeito sonoro, através de um filtro... eu acredito que ele não fala pra ninguém, só pra ele mesmo, e está me dando o privilégio de ouvir isso. (...)

Marcelo Gomes: O som dá um dinamismo á viagem, ele muda de um momento para outro, de uma locação para outra. Essa dinâmica faz sentir o deslocamento.<sup>118</sup>

O protagonista registra em seu relatório que vai aproveitar o trabalho de mapeamento para fazer contato com os habitantes, “o que vai ser necessário para a desapropriação das terras”. Filmados em um *portrait*, um casal de sertanejos é apresentado e a narração sobre eles cria uma camada ficcional e ressignifica as imagens pela montagem vertical entre som e imagem.

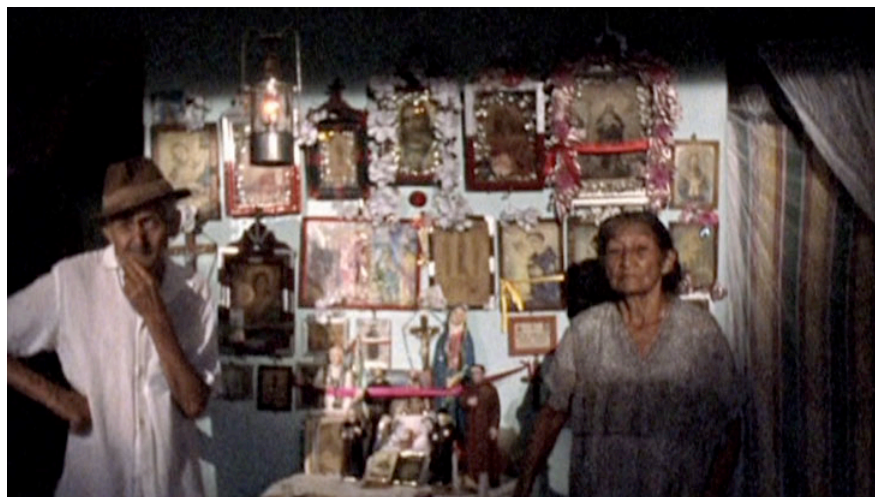


Imagem 4- Seu Nino e Dona Perpétua.

Fonte: VIAJO porque preciso, volto porque te amo, 2009.

Seu Nino e Dona Perpétua serão os primeiros desapropriados. Eles estão casados há mais de cinquenta anos, nunca tiveram outra casa, nunca

<sup>118</sup> BERNARDET, 2010.

tiveram uma briga, nunca dormiram uma noite longe um do outro. Seu Nino saiu pra desligar o rádio e eu pedi pra ele voltar. Não quis filmá-los separados.<sup>119</sup>

A última frase introduz um tom melancólico inesperado na narrativa, algo que em uma metáfora jazzística se poderia chamar de uma *blue note*. De uma maneira geral, os encontros com os personagens de *Viajo* ajudam a preencher o universo emocional de Zé Renato. A *blue note* parece destoar do discurso sóbrio, técnico, até metódico do geólogo. Em termos de roteiro, se chamam *set ups* pequenas pistas ou informações que são plantadas para se colher (*pay offs*) adiante, e essa nota melancólica é uma pista da sensibilidade à flor da pele do personagem, ainda não revelada, apenas sugerida, por exemplo, pela música romântica da abertura.

O ponto de vista narrativo de *Viajo* é o de Zé Renato. Ao filmar Seu Nino e Dona Perpétua, ele indica que o “ponto de vista ótico”<sup>120</sup> não é necessariamente o seu, o que ele vê, mas também o que ele registra. Em seguida, o geólogo coleta algumas amostras das rochas da região. Não vemos seu ponto de vista, mas fotografias.

A questão das imagens de arquivo em *Viajo* é complexa porque, sob certo aspecto, todas as imagens – com exceção das filmagens complementares de 2009 – são de arquivo, uma vez que foram captadas em 1999 e parcialmente montadas em 2003. Mas as fotografias de Zé Renato são indiscutivelmente de arquivo, pertencem a um geólogo real que fez uma pesquisa na região.



Imagem 5- Zé Renato colhe amostras e faz anotações.  
Fonte: VIAJO porque preciso, volto porque te amo, 2009.

<sup>119</sup> CINECLUBE edt. #04 - *Viajo porque preciso, volto porque te amo*.

<sup>120</sup> JULLIER, Laurent, 2007, p. 59.

As fotografias enriquecem o filme com nova textura e uma nova temporalidade. São instantes privilegiados, que são congelados e guardados. A apresentação é simples, sem nenhum tipo de passeio da câmera pelas fotos, sem aproximações ou animações do material estático. Ouve-se uma descrição técnica, “... medidas de fraturas nos gnaisses da suite xingó em 340° subverticais. A textura em veios dobrados indica estado de plasticidade durante a gênese...”. Em uma dessas fotos, vemos as mãos de Zé Renato. Mais do que isso, dele, não veremos em todo o longa.

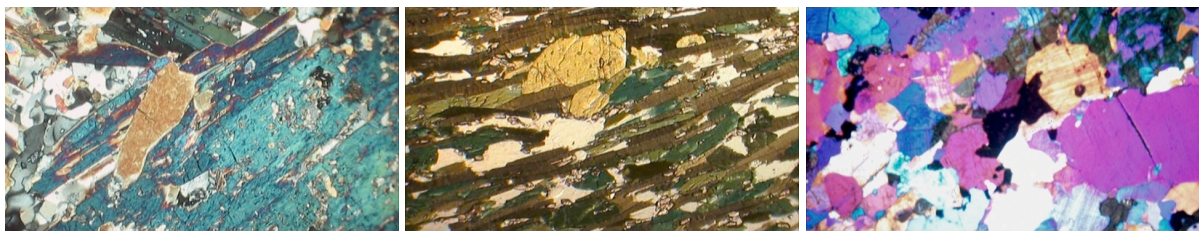


Imagem 6 - Outras amostras.

Fonte: VIAJO porque preciso, volto porque te amo, 2009.

Pouco mais tarde, outra sequência de amostras geológicas segue o mesmo padrão estrutural e sintático, mas os detalhes das rochas são mais abstratos, lembram arte moderna. Mais uma vez, a narração descreve as amostras, mas em ritmo acelerado, o que traz ao som um certo grau de indiscernibilidade que condiz com a abstração das imagens: “Tonalito-a-2-feldspatos-com-birrefringência-da-hornblenda.Nas-fraturas-abertas-o-quartzo-policristalino.”

A comparação entre as duas sequências é elucidativa quanto aos jogos de montagem. As estruturas sintáticas são semelhantes, porque lidam com os mesmos tipos de objetos – imagens estáticas, som ambiente e voz off –, e são montadas seguindo os mesmos princípios – cortes secos, sem animação ou simulação movimento de câmera sobre as fotos, sem efeitos de transição, sem música. Mais uma vez, remete-se à ideia de montagem mínima. A diferença principal é de ordem semântica, na segunda sequência de fotos, as imagens são menos figurativas e o vocabulário extremamente técnico soa quase sem sentido para o espectador leigo em geologia. Com isso, ao contrário da primeira sequência, o nível semântico da percepção sobressai ao da compreensão e põe em evidência a materialidade das imagens (cores, luz, formas) e do som (a musicalidade da fala). Esses jogos de montagem introduzem a utilização de fotografias no filme e abrem o precedente para

outros usos que serão feitos.

Após o trabalho no quilômetro 45, é fim de tarde e Zé Renato está dirigindo pela estrada, escutando uma música romântica. Nesse momento apresenta Joana (“Galega, bom dia, meu amor”). Fala sobre a viagem, a solidão e a saudade (“chega me canso de tanto pensar em ti”). Depois dessa frase, a câmera fecha lentamente no sol que se põe.

Karen Harley: A gente vestiu a roupa do Zé Renato e trabalhou o material como se fosse do próprio Zé Renato. É um *road movie*, é um diário de viagem e aquelas imagens são captadas pelo Zé Renato, que monta daquele jeito... É um diário de viagem, é uma carta de amor, é um pé na bunda, é um diário sentimental. (...) Ele, podia ser cafona, podia ser sentimental, então, na verdade, foi um exercício de liberdade enorme.

Marcelo Gomes: Num momento tem um zoom horrível, que seria condenado, mas assumimos essa cafonice. Ninguém teve medo de ser sentimental. (...) Não tivemos medo de por uma frase de caminhão ‘Viajo porque preciso, volto porque te amo’ no título. Se você tirar essa frase do contexto pode ser até sentimental demais. As pessoas acham lindo o título.

Caminhões passam ruidosamente em frente a um posto de gasolina, em planos curtos, com cortes secos e súbitos, apressados. Em uma foto no interior do posto – que já não causa estranhamento, por causa da sequência *still* das amostras geológicas –, uma inscrição perturba Zé Renato, “quando saí é que me caiu a ficha da frase que estava escrita”:



Imagem 7- *Viajo porque preciso, volto porque te amo.*

Fonte: VIAJO porque preciso, volto porque te amo, 2009.

“Viajo porque preciso. Volto porque te amo.” De volta ao exterior, o som da

passagem de um caminhão parece sublinhar a pronúncia da frase-título e ressoa longamente. Planos longos e curtos se alternam, sempre em cortes repentinos que interrompem bruscamente o som, dos caminhões que cruzam a estrada e da tarde que cai. “Agonia, esse lugar. Tudo se arrasta. Saudade da porra!”



Imagem 1- Nos boletins geológicos, não há cortes, só som ambiente com voz over.  
Fonte: VIAJO porque preciso, volto porque te amo, 2009.

As sequências de geologia são mais sóbrias, com o lado profissional de Zé Renato fazendo um contraponto à “sensibilidade à flor da pele”. Nas entradas seguintes, a forma básica é imagem em movimento, cortes simples, som direto e narração de Zé Renato. Ele ora recomenda contornar o morro de Jupiara da Serra, ao invés de implodi-lo; ora aconselha a evitar uma região por conta dos fios de alta tensão, de remoção dispendiosa; ou recomenda outra área, árida e desabitada, apesar do solo pedregoso que dificulta a escavação, “essa região é perfeita pra passagem do canal”.

## 5.6 GALEGA

Joana, a “Galega”, é a ex-mulher de Zé Renato. A separação dos dois é o que motiva o protagonista a empreender a viagem que o filme retrata, “fiz essa viagem pra esquecer o pé na bunda que você me deu e só faço lembrar”, diz ele. Assim como o personagem principal, Joana também não aparece, em momento algum conhecemos sua fisionomia. Em um dado momento, ao se deparar com uma cena que infelizmente é comum nas estradas do Nordeste, pessoas pobres enchendo os buracos da pista com areia e pedindo dinheiro aos motoristas que passam, Zé Renato reconhece em uma menina os “olhos de mel de Galega”, mas é difícil dizer se a semelhança existe ou se é no olhar dele que se produz a semelhança.

Nas primeiras referências, a fala de Zé Renato é como uma carta endereçada a ela, mas há ocasiões em que ele discorre *sobre* ela. “Em casa, ela é botânica e eu



geólogo. (...) Um escava a terra e tira pedras, enquanto o outro colhe flores”, “aprendi a gostar das flores tanto quanto das falhas geológicas”. A paisagem árida e monocromática das estradas dá lugar a uma árvore com flores vermelhas. Pela primeira vez, se recorre à trilha incidental, uma melodia lúdica, suave e comovente, que tempera a atmosfera da cena. Já não são músicas diegéticas, ouvidas por Zé Renato. Não identificamos a temporalidade da imagem, embora o plano seguinte identifique que a árvore se encontra em uma cidadezinha sertaneja. Talvez, então, seja a memória de uma memória evocada pela árvore no caminho.



Imagem 9- Galega e as plantas.

Fonte: VIAJO porque preciso, volto porque te amo, 2009.

Karen Harley: “As próprias imagens se atraem. Por exemplo, quando ele começa a falar da mulher dele, da Joana, ele é geólogo, ela botânica, não estava construído daquele jeito, mas de repente a gente achou que aquelas árvores tinham que entrar ali, então que tinha que explorar o botânica dela, ‘cansei de pedra, eu quero ver flor, agora.’”<sup>121</sup>

Para o protagonista, a imagem de Joana é fortemente associada às plantas e flores, que viram um tema recorrente. “Não consigo mais trabalhar. Abandonei as rochas tectônicas. Fico olhando só pra flores e pessoas. Não aguento mais tentar te esquecer.”

## 5.7 LOUCURINHAS

Segundo Karim Aïnouz, uma situação dramática que lhe interessa, recorrente em seus filmes, é uma fricção entre personagens e a paisagem, “geralmente uma

---

<sup>121</sup> HARLEY, Cineclubes ed.

sensação de não-pertencimento”<sup>122</sup>. Os primeiros sintomas do desconforto de Zé Renato são queixas pela monotonia do lugar, da paisagem. Quando Joana é apresentada inferimos que a inquietude e vontade de voltar são causados pelas saudades da mulher.

“Joana, Galega, amor da minha vida. Faltam 23 dias e 8 horas pra minha volta, e volto porque te amo. (...) A única coisa que me deixa feliz nessa viagem são as lembranças que tenho de ti.

Não. Não, Galega, isso é mentira. Não sei escrever carta de amor. Não aguento a ideia de ficar só. Sabia que a única coisa que me deixa triste nessa viagem são as lembranças que tenho de ti?”

Essa fala marca o fim do primeiro ato, do movimento inicial de *Viajo Porque Preciso, Volto Porque Te Amo*. O primeiro ato de um filme é um ato de sedução, mesmo que não seja só isso. Mostra-se um pouco, esconde-se bastante, sugere-se algo mais, promete-se muito. Enfrentar o fim do casamento, “a ideia de ficar só”, é algo perturbador para Zé Renato, desafia seu pensamento organizado, metódico, científico. A partir dessa virada, em que a sensibilidade do personagem está mais à flor da pele do que nunca, começam as cenas mais experimentais, que exploram mais intensamente a plasticidade das imagens e a sensorialidade do espectador. O jogo de montagem muda, passa-se a “transformar cada bloco de situações em pequenas loucurinhas ou pequenos trabalhinhos como se fosse mesmo um trabalho de arte, uma instalação de arte”<sup>123</sup>, segundo Karen Harley. Aparece aí, pela primeira vez no filme, um plano feito como a câmera defeituosa, uma nova textura, que é incorporada à narrativa.

---

<sup>122</sup> Aïnouz, 2013.

<sup>123</sup> Entrevista Karen Harley, Cineclube edt.



Imagem 10- Defeito-efeito da Bolex.

Fonte: VIAJO porque preciso, volto porque te amo, 2009.

Marcelo Gomes: O que aconteceu é que uma das câmeras, a de 16mm, estava puxando o filme com defeito. E quando o laboratório mandou para a gente uma parte do material, parecia que aquelas imagens estavam “chorando”. O que pra um diretor de Hollywood seria um defeito, pra nós foi um efeito. (...) O Zé Renato estava tão emotivo na viagem, que ele não se importava com a precisão técnica, mas com que a imagem representava em termos de sentimento.<sup>124</sup>

Karen Harley: É um filme que incorpora muito erro. Assim, a ideia sempre foi essa, vamos tentar fazer uma montagem errática, porque o Zé Renato não sabe filmar bem, não sabe montar bem. Ele tá lá perdido, levou um pé na bunda...<sup>125</sup>

Karen Harley, montadora de *Cinemas, Aspirinas e Urubus* e *Viajo*, dirigiu em 1997 o curta-metragem *Com o Oceano Inteiro Pra Nadar*, sobre o artista plástico Leonílson, um dos principais nomes da chamada Geração 80, morto em 1993. Essa obra tem algumas familiaridades com *Viajo*. Além de estabelecer um diálogo entre cinema e artes plásticas, o curta também é construído a partir de uma narração, fragmentos de um diário pessoal, que Leonílson gravou entre 1990 e 1993. Assim como em *Viajo*, Leonílson não aparece no filme.

“Quando eu montei, lembrei muito disso, porque o Leonílson tinha a mesma coisa, que imagem botar pra aquele momento, como ir aumentando a emoção dele, que imagem casar com aquilo... Porque aquele som dele foi feito num gravadorzinho, não foi feito pra nenhuma imagem. Apesar de

<sup>124</sup> <http://contraplano.sesctv.org.br/entrevista/marcelo-gomes/>

<sup>125</sup> op. cit.

serem filmes radicalmente diferentes, me lembrou bastante no processo de montagem.”

### 5.7.1 Juazeiro do Norte



Imagem 2- Procissão em Juazeiro do Norte.

Fonte: VIAJO porque preciso, volto porque te amo, 2009.

Zé Renato desvia para Juazeiro do Norte, onde a movimentação de peregrinos é intensa. O primeiro movimento dessa sequência é a chegada dos romeiros. Vários planos de caminhões enfeitados chegando se sucedem, sem levar em consideração as regras do cinema narrativo, – como a dos 180°, referente ao eixo da câmera<sup>126</sup> –, que buscam constuir um espaço-tempo homogêneo. Além do defeito da Bolex, recorre-se bastante ao *flare*<sup>127</sup>, cujo clarão é usado na passagem entre planos e para evidenciar a textura granulada da imagem. A trilha original do grupo pernambucano Chambaril acentua o clima de transgressão, com dissonâncias, ruídos, alternados com momentos melódicos sublimes, com interferência de sons não-sincronizados, mas ainda assim relacionados às imagens que vemos: caminhões, buzinas, rezas, alto-falantes, “Festa da padroeira, festa da mãe dos romeiros. Louvado seja nosso Senhor Jesus Cristo!”.

<sup>126</sup> Mais informações em BORDWELL & THOMPSON, 1990. p.218-229. Spatial continuity: 180° system

<sup>127</sup> defeito ótico causado pela luz que entra diretamente através das extremidades da lente.



Imagem 3- Corte "lego" de Sertão Acrílico.  
Fonte: SERTÃO Acrílico Azul Piscina, 2014.

Chegando à cidade, Zé Renato explica: “Saí fora da rota. Precisava ver gente”. Lentamente, a trilha dá lugar a cânticos religiosos. Turistas tiram fotografias em frente à estátua de Padre Cícero, em uma cena que também existe em *Sertão Acrílico*. No curta, a situação é mais valorizada, dura mais, e conta com imagens *still* e em movimento. É quando acontece único corte em campo/contracampo: vemos um casal posando em frente à estátua e, após um corte em 180°, com continuidade de movimento (*raccord*), a câmera está posicionada *entre* o casal e a estátua, enquadrando o fotógrafo ao fundo, e o casal de costas em primeiro plano. O único corte “lego” de *Sertão Acrílico* não existe em *Viajo*.

Karen Harley: Eu não lembro muito de como era o curta, na verdade, porque eu vi na época, mas eu preferi não ver quando eu tava montando o longa. Então, tem muitas coisas parecidas, mas é outro filme. Não tem uma historinha por trás. Mas são aquelas imagens, também.<sup>128</sup>

<sup>128</sup> HARLEY, Cineclubes ed.



Imagem 4- A sala dos milagres.

Fonte: VIAJO porque preciso, volto porque te amo, 2009.

A cena da sala dos milagres, em *Sertão Acrílico*, é composta por onze planos, sendo os primeiros curtos e fechados nas fotografias afixadas na parede, e os três últimos mais longos. Ouve-se uma cantoria ao fundo e depois, alguns testemunhos, “Eu fiz a promessa pra recuperação de um menino e graças a Deus alcancei a graça”, “Eu caí de um trem”, e vários outros depoimentos vão se sobrepondo, reforçando a ideia de que cada um daqueles milhares de objetos é uma história de vida.

Segundo Vincent Amiel, “a montagem obedece a duas lógicas, que às vezes se opõe, às vezes se complementam, que são a da planificação (découpage) e a da colagem.”<sup>129</sup> A cena de *Sertão Acrílico* é pura colagem, a de *Viajo*, não tão pura. São apenas três planos, mais longos e abertos, sem, por exemplo, os detalhes da parede. Zé Renato narra, deixando surgir dúvidas sobre suas reais intenções na cidade: “Por segurança vou deixar uma foto do casamento lá na sala dos milagres, aquela que guardo na carteira. Vou pedir ao Padre Ciço pra proteger meu casamento. Tá todo mundo procurando um milagre, inclusive eu”.

---

<sup>129</sup> AMIEL, 2001, p.10.



Imagem 5- Montagem vertical – sobreposição de imagens.  
Fonte: VIAJO porque preciso, volto porque te amo, 2009.

A parada anterior de Zé Renato havia sido a do posto de gasolina em clima de cinema direto, uma sequência introspectiva e contemplativa, praticamente antípoda desta. Em Juazeiro, há uma grande densidade de informações visuais e auditivas, com várias camadas de som e imagem. A montagem vertical de áudio e vídeo, imagens desfocadas, o defeito dos planos 16mm, tudo contribui para tornar sensível o início de um arco de renúncia à lucidez de Zé Renato. “Mais um dia que se acaba. Pelo menos esse foi cheio de gente. Agora só faltam 20 dias e 6 horas pra eu voltar.”

### 5.7.2 Feira de Caruaru



Imagem 6- Feira de Caruaru – instalação.  
Fonte: VIAJO porque preciso, volto porque te amo, 2009.

Karen Harley: “Na feira de Caruaru, tinha muita imagem, toda a construção da feira. O que a gente vai privilegiar? Porque a gente não quer fazer um documentário sobre a feira. Então, o que que a gente quer? A gente quer pra fazer um trabalhinho com esses carros de noite e depois corta pra uma flor, com uma gota falsa, que corta pra mulher cortando aquelas rosas, assim, uma coisa meio que vai puxando a outra. Na montagem, você fica

assim: ‘ah, peraf, tem essa imagem aqui’. Ai você corre pra procurar aquela imagem, no meio do caminho você acha uma outra que é bem melhor.”

A sequência da Feira de Caruaru tem quatro “movimentos”: a instalação da feira, labirinto, mercadorias, e flores artificiais. No primeiro, homens carregam estrados de madeira em carrinhos de mão (tipo “burro sem rabo”) para montar as barracas da feira. A trilha incidental dá o clima insólito e de estranhamento, quando começam as sobreposições, que exploram o valor gráfico das imagens com linhas geométricas muito marcadas. Zé Renato começa a contar um pesadelo que teve, em que ia ao médico queixando-se de dores de cabeça, “aí ele [o médico] abriu a minha cabeça e saíam pedacinhos do teu corpo de dentro da minha cabeça, Galega.” Aqui, a relação entre imagens, sons e palavras atinge um estágio muito fértil. As imagens não ilustram as palavras, nem essas descrevem as imagens, mas já está construído um contexto narrativo e formal que as justifica. Não se trata de um pacote de regras pré-existentes – por exemplo, verossimilhança, dialética, comparação (metáfora) ou contiguidade (metonímia) –, mas uma sofisticada constelação de regras que apelam à razão e à sensibilidade do espectador. O longa-metragem dura setenta minutos e depois de trinta minutos rigorosamente construídos se chega a esse ponto. Há regras, mesmo que não sejam claras e explícitas. Nada é gratuito. Zé Renato acorda, a música some devagar. “Tentei deitar novamente, mas não consegui. Sinto amores e ódios por você. Sinto amores e ódios repentinos por você.”



Imagem 7- Feira de Caruaru – labirinto.

Fonte: VIAJO porque preciso, volto porque te amo, 2009.

No segundo movimento, que chamei de “labirinto”, a feira já está quase pronta e a câmera a mostra ligeiramente de cima, em *contra-plongée*. “Essa viagem está me levando pra trás, pro dia em que você me deixou. (...) Esse lugar tá virando um pesadelo. Pela primeira vez tenho vontade de largar tudo. Largar a viagem, o



emprego, meu trabalho de geólogo, minha vida e me perder num labirinto.” O movimento caótico de compradores, vendedores, carregadores nos meandros da feira reforça o tema. E a trilha, que desaparecera durante a fala, volta para fazer passagem para o movimento seguinte.



Imagem 17- Feira de Caruaru – mercadorias.  
Fonte: VIAJO porque preciso, volto porque te amo, 2009.

Se, em *Sertão Acrílico*, a ênfase da feira recai sobre o contraste entre os produtos tradicionais e os subprodutos da tecnologia (Teletubbies à pilha, tv's portáteis etc.) , em *Viajo* as mercadorias têm outra função. Zé Renato só pensa em Joana, tudo remete a ela. Uma caixinha de música motiva a entrada de um fundo musical singelo e vemos uma barraca de flores, a imagem-tema de Galega. Mas não são flores verdadeiras, são “pétalas de orvalho artificiais em flores de plástico.”



Imagem 18- Feira de Caruaru – flores artificiais.  
Fonte: VIAJO porque preciso, volto porque te amo, 2009.

Movimento 4: Uma artesã ajusta uma flor de espuma usando uma tesoura. Difícil dizer se se trata ainda da feira, não parece. A luz é diurna, a parede de alvenaria e a porta de enrolar de aço ao fundo não condizem com o resto. Mas Zé Renato, agora, parece absorto e totalmente voltado para dentro. “Não consigo mais trabalhar. Abandonei as rochas tectônicas. Fico olhando só pra flores e pessoas. Não aguento mais tentar te esquecer.” A trilha já não é a da caixinha, mas a da sequência das plantas, memória de Joana. O movimento da artesã é drasticamente desacelerado

( $f_1, f_1, f_1, f_2, f_2, f_2 \dots$ ). O corte do plano fechado para o médio é em *raccord*, o corte “lego” de Viajo.

### 5.7.3 Mulheres

Como foi dito antes, essa análise não pretende seguir a ordem de sequências do filme. O critério de ordenação são os tipos de jogos de montagem. Começando pela montagem mínima – mas não necessariamente mais simples – a outras que envolvem mais elementos e operações de montagem. Primeiro as cenas de estrada sem cortes e só com som direto, depois com a inclusão de música diegética, narração, cortes, fotografias, trilha incidental, sobreposição de imagens, fusões e alguns diferentes usos desses recursos.

Depois da Feira de Caruaru, Zé Renato vê, na estrada, uma menina com “os olhos de mel de Galega”. “Fui embora rápido, pra cada vez mais longe. Cansei de sofrimento”. Zé Renato sai à procura de outras mulheres e novas personagens entram na história. Ele para em um posto – filmado em 16mm –, compra conveniências e preservativos. Depois encontra “Larissa, 19 anos”, de quem vemos fotografias que, diferentes das estruturas sintáticas anteriores, são ligadas por fusões. “Tem duas pintas no rosto que me lembram atriz de cinema”, diz o protagonista.

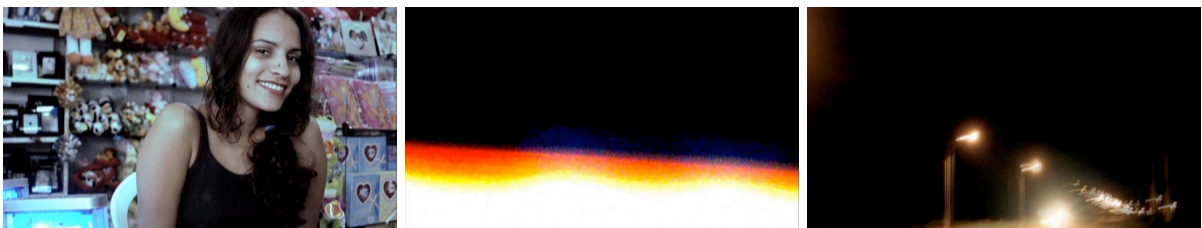


Imagem 19- Noite com Larissa.

Fonte: VIAJO porque preciso, volto porque te amo, 2009.

As distorções da trilha anunciam uma nova “loucurinha”, como a montadora chama essas sequências com experimentações de linguagem, que dessa vez é feita com fotografias. Vemos luzes, fotografias de postes, com *zoom in*, enquadramentos heterodoxos e sobreposições. O volume da música diminui e Zé Renato relata: “Passei a noite no motel com Larissa. O quarto custou 15 reais porque tava em

promoção. O café da manhã era grátis e incluía cuscus, café com leite e suco de polpa de goiaba”.

Amanhece, ao som de uma canção romântica ao fundo, *Dois*, de Paulo Ricardo e Michael Sullivan. Após a introdução, a música vem para primeiro plano, no momento em que passamos de fotografias das acomodações do motel para planos em 16mm do sol que nasce. A câmera entra em movimento e segue pela estrada. A sequência ganha ares de videoclipe e dura um minuto e meio. Se o clima antes era angustiado e tenso, agora parece bem mais leve.

Zé Renato volta ao trabalho (“o solo é pedregoso e esse fato vai dificultar as obras de escavação”) e confessa, confirmando a mudança em seu estado emocional: “estou atrasado cinco dias no cronograma. Não quero que essa viagem acabe nunca”. Corta para a fachada do Motel Oásis, e ouve-se uma forte música eletrônica. No interior, Michelle dança sensual em cima da cama, entre *jump cuts*. “Passei o dia no Motel Oásis com Michelle. Doidinha essa Michelle.” Karen Harley conta que “a Michele foi uma pesquisa no Youtube. A gente viu uma personagem muito parecida e depois foi regravada.”

As aventuras sexuais se sucedem e são apresentadas em fotografias: Shirley, 28 anos, “pinta o cabelo de loiro todo mês”; Jéssica Flávia, 25 anos, “xana rechonchudinha”; Maria de Fátima “peito tão pequeno que não usa nem sutiã”.

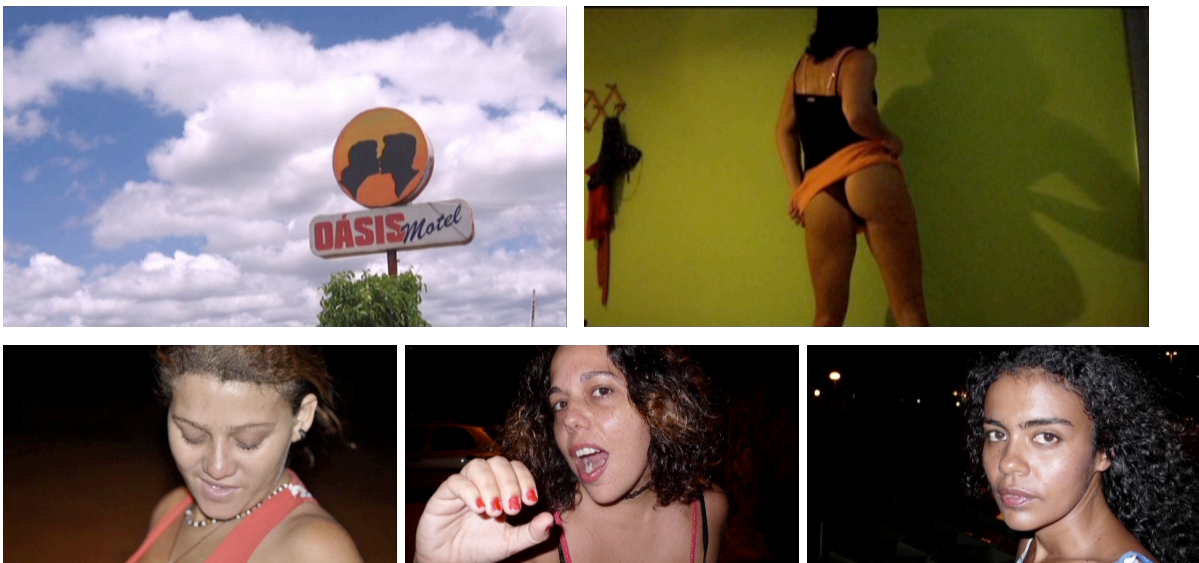


Imagem 8- Mulheres de Zé Renato.

Fonte: VIAJO porque preciso, volto porque te amo, 2009.

De repente, uma quebra na seqüências de fotografias. O plano é subexposto e o movimento é sutil, mas aos poucos percebe-se o movimento, a respiração, os olhos piscando. É Cláudia Rosa. “Que nome estranho, Cláudia Rosa. Tem um olhar triste... Desisti do programa no caminho do motel.” O plano segue praticamente em silêncio – a ambiência é sutil –, praticamente imóvel, por quase um minuto. Não há informação nova para “ler”, só contemplar a imagem. “Fizemos um monte de besteira que a gente voltou atrás, mas a maioria a gente incorporou. ‘Vamos acreditar no olhar dessa menina, segurar até o talo, é o plano inteiro dela. Por que que eu vou cortar? Eu tô achando isso incrível, eu tô viajando nisso, eu não vou cortar’”, conta Harley.

O longo olhar triste de Cláudia Rosa, a melancolia da noite de amor que não houve, a solidão. Blue note.

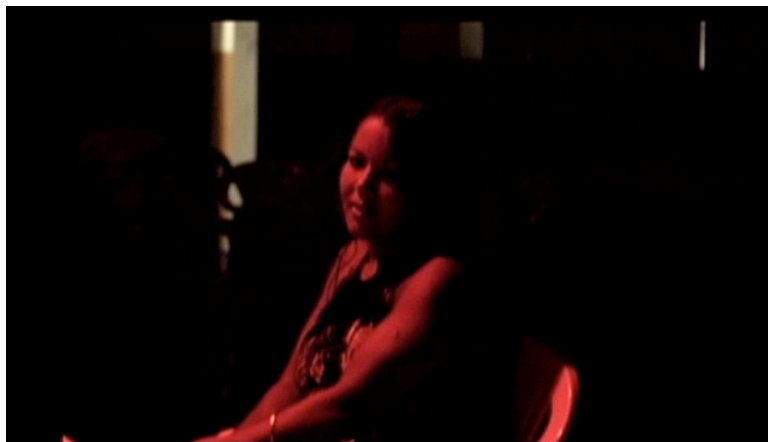


Imagem 9- Cláudia Rosa.

Fonte: VIAJO porque preciso, volto porque te amo, 2009.

#### 5.7.4 Colchão



Imagem 10- Colchão ao sol.

Fonte: VIAJO porque preciso, volto porque te amo, 2009.

“Um colchão de palha com forramento de chita debaixo do sol secando ao sol as manchas de uma noite de amor. Pano de chita de flores. Flores molhadas, que nem uma periquita suada. Abertinha, com fome. Eita.”

O plano do colchão ao sol, com a textura da bolex com defeito, gado passando ao fundo com sinos badalando, é um dos momentos emblemáticos de *Sertão Acrílico* e de *Viajo*. Segundo Jean-Claude Bernardet,

O mesmo material do colchão e da oficina se reveste não só de tonalidade mas de significado diferente nos dois filmes. Conforme a ordenação da montagem e o contexto sonoro e verbal, o mesmo plano, com a mesma duração (uns 40 segundos), não é o mesmo plano nos dois filmes. Essa imagem – e muitas outras usadas em ambos os filmes – tem a capacidade de se relacionar com o contexto visual e sonoro gerando significações diferenciadas. Ela tem essa disponibilidade, essa abertura para o contexto. Podemos dizer que são IMAGENS POROSAS.<sup>130</sup>

A posição de Bernardet corrobora a ideia de jogos de linguagem, dentro dos quais o uso determina o significado das imagens. Porém, para ele, nem todas as imagens são porosas, a porosidade precisa ser construída.

A imagem deve se encontrar num contexto imagético heterogêneo, materiais de várias fontes, várias texturas. A relação entre imagens, sons e palavras deve manter uma margem de ambiguidade. Não criar uma relação precisa entre imagem e palavra, para que uma não se torne explicação da primeira e esta, ilustração da segunda. É esse tecido, complexo porém de

---

<sup>130</sup> BERNARDET, 2010b.

malhas abertas, que permite que imagens possam ser contaminadas por outras, por ruídos, música e palavras.<sup>131</sup>

Mas como construir essa transitividade? Em *Viajo*, o dispositivo-chave para construir as imagens porosas é o personagem Zé Renato, que se serve de outros dispositivos, inclusive de outros personagens. As coisas que Zé Renato diz sobre os personagens como Joana, Seu Nino e Dona Perpétua, Cláudia Rosa e a família de Manoel Constantino etc. revelam muito sobre ele e seu estado de espírito.



Imagem 11- Fábrica de colchões.

Fonte: VIAJO porque preciso, volto porque te amo, 2009.

"Fábrica de colchões de chita. Trabalhadores são dois: Seu Juca e seu filho Evandro. Evandro cheira a testosterona." No caso, Zé Renato pensa obsessivamente em sexo, sua válvula de fuga, de escape da dor da rejeição. "Evandro enche de junco aquele pano de chita. Lembra uma foda. Evandro tem cara de quem nunca brochou." Uma trilha percussiva se mistura ao som ambiente dos dois trabalhando e aos *planos* abertos se sucedem *fotografias* com detalhes de mãos e expressões faciais. A música, marcada ritmicamente, termina junto com a sequência.



Imagem 12- Paty.

---

<sup>131</sup> Idem.

Fonte: VIAJO porque preciso, volto porque te amo, 2009.

“Conheci Paty na frente da loja dos colchões (...) Ela é dançarina e faz programa nas horas vagas. Fiquei o dia inteiro com Paty. Pela primeira vez fiquei vinte e quatro horas sem pensar no meu passado.” Um dos pontos altos do filme é a entrevista com Paty, que introduz uma dinâmica nova na narrativa de *Viajo*. e põe o filme em diálogo com outro tipo de discurso: o do documentário que Bill Nichols chama de participativo<sup>132</sup>, inspirado no cinema verdade, em que o cineasta valoriza sobretudo o momento do encontro com o entrevistado.

Karen Harley: Durante muito tempo ficou uma dúvida, será que vale entrar um corpo estranho? Ou será que não entra? Será que a gente trata a Paty como tratou os outros personagens? E ainda bem que ficou, que é o momento vida-lazer, que é muito bacana.

“Diz teu nome”, “Quantos anos você tem?”, “O que você faz da vida, Patrícia?” Irandhir *dubla* a voz de Marcelo Gomes, sem grandes modificações no texto original, em uma entonação que não se disfarça de uma conversa informal, mas que remete ao tom dos relatórios do geólogo. Também não há receio em assumir alguns *jump cuts* durante a fala de Paty, como não é raro observar nesse estilo. “Qual é a profissão que tu queria ter?” Em um plano mais fechado, Paty responde que queria “uma vida-lazer, pra mim e pra minha filha.”

– Mas o que é uma vida-lazer?  
– Uma vida lazer é assim: eu na minha casa, eu e minha filha, com o companheiro que estiver a meu lado....

A ideia de vida-lazer, a valorização do afeto na vida cotidiana, tem um forte impacto sobre o protagonista do filme<sup>133</sup>. Pela estrada, as palavras de Paty ecoarão na sensibilidade ainda fragilizada de Zé Renato, "eu quero uma vida lazer, eu quero uma vida lazer ..."

---

<sup>132</sup> NICHOLS, 2005, p.62.

<sup>133</sup> Cf. RIBEIRO, V.K., 2013.

### 5.7.5 Reta Final



Imagem 13- Seu Severino Grilo.

Fonte: VIAJO porque preciso, volto porque te amo, 2009.

O último personagem que cruza o caminho de Zé Renato é o sapateiro Severino Grilo. Enquanto Severino trabalha, o geólogo conta que conversaram três horas sobre o canal. Ao fim do papo, Grilo canta uma música, *Último Desejo*, dramática canção de despedida composta por Noel Rosa. Mais uma vez, o encontro situa o estado emocional do protagonista. Zé Renato segue pela estrada e recita a letra de *Último Desejo*.



Imagem 14- O Último Desejo.

Fonte: VIAJO porque preciso, volto porque te amo, 2009.

Nunca mais quero seu beijo, mas meu último desejo você não pode negar: se alguma pessoa amiga pedir que você lhe diga se você me quer ou não, diga que você me adora, que você lamenta e chora a nossa separação. E às pessoas que eu detesto, diga sempre que não presto, que meu lar é um botequim, que eu arruinei sua vida, que eu não mereço a comida que você pagou pra mim.<sup>134</sup>

E como são diferentes as mesmas palavras quando seus usos, ou seja, os jogos de

<sup>134</sup> CINECLUBE edt. #04 - Viajo porque preciso, volto porque te amo.



linguagem, são diferentes. Se a melodia traz uma sentimentalidade grave, a declamação soa mais fria, cada palavra parece mais calculadamente aplicada, mas nem por isso a sobriedade é maior, já que as imagens mostram a paisagem da estrada borrada, indefinida, e a sensação é acentuada pela radical desaceleração da imagem.

Karen Harley: Algumas vezes a gente queria que aquele áudio todo coubesse numa certa imagem. Então tem umas imagens que foram esgarçadas ao máximo, ‘– O áudio tem que caber aqui.’, ‘Vamos enxugar o áudio!’, ‘Não enxuga o áudio não, vamos deixar mais... E tem umas imagens em que é muito slow, muito lento.

O desconforto, que virou saudade, que virou mágoa, que virou desespero, que virou luxúria, agora é um vazio.

Seis semanas longe de casa. São como seis gotas de um calmante poderoso, um calmante que não resolve a dor, mas tranquiliza o juízo. (...) É isso que eu sentia: paralisia múltipla, por isso fiz essa viagem, pra me mover, pra voltar a caminhar.



Imagem 27- A garganta do Rio das Almas.

Fonte: VIAJO porque preciso, volto porque te amo, 2009.

Apesar dos contratemplos, Zé Renato chega à garganta do Rio das Almas, onde terá início do canal, “isso se o rio não secar até lá”. A estrutura sintática é a mesma da primeira localidade, a BR 432, Km45, mas a entonação de Zé Renato é outra, Zé Renato é outro. Nosso olhar também é, já completamente impregnado pelo olhar dele. “Essa vai ser a primeira cidade a ser coberta pelas águas do canal. Cidade abandonada. Ponto inicial da transposição das águas.” Um homem abandonado em um lugar abandonado.

Minha vontade agora é mergulhar para vida. Um mergulho cheio de coragem. A mesma coragem daqueles homens de Acapulco quando pulam daqueles rochedos. Eu não estou em Acapulco. Mas é como se estivesse.

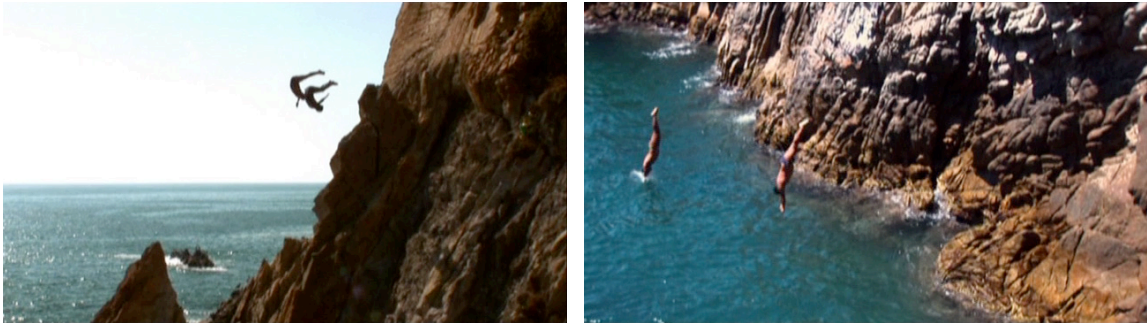


Imagem 28- Acapulco.

Fonte: VIAJO porque preciso, volto porque te amo, 2009.

Ouvimos o murmúrio grave do mar. Um clavadista mergulha do alto do penhasco. E outro. E outro mais. A música, um tema típico, e alguns planos em slow motion sublinham a plasticidade dos movimentos. Os mergulhos terminam bem próximos às rochas. Coragem.

Do sertão do Brasil ao mar de Acapulco. Passamos para um espaço (espaço-tempo?) completamente imaginário, a última “loucurinha” de *Viajo*. Não é uma linguagem 100% clássica, há alguns *jump cuts*, mas dessa vez não é uma loucurinha de montagem, a situação se estabelece sem grandes efeitos. A montagem oferece, como já foi dito, um grande repertório de procedimentos, mas não esgota as possibilidades do cinema, nem está acima dos outros recursos. É preciso, tarkovskianamente, entender o que o material pede. Não cortar também é uma decisão de montagem. “O material é rei” é o lema de um grande montador brasileiro, Umberto Martins. Ou podemos pensar a questão com Paulo Leminski:

o barro  
toma a forma  
que você quiser  
você nem sabe  
estar fazendo apenas

o que o barro quer<sup>135</sup>

Em *Empirismo Herege*, Pasolini atribui ao cinema de poesia algo que é marcante em *Viajo*: “o realizador serve-se do ‘estado de alma psicologicamente dominante do filme’ – que é o do protagonista doente, anormal, a partir do qual opera uma *mimésis* contínua – o que lhe permite uma grande liberdade estilística, anômada e provocatória”<sup>136</sup>. *Viajo* é um filme de ficção, filme-ensaio, filme de arte e amálgama de tantas outras linguagens. Mas talvez a expressão que melhor o caracterize seja essa, cinema de poesia.

As imagens fundem para negro e surge o letreiro:

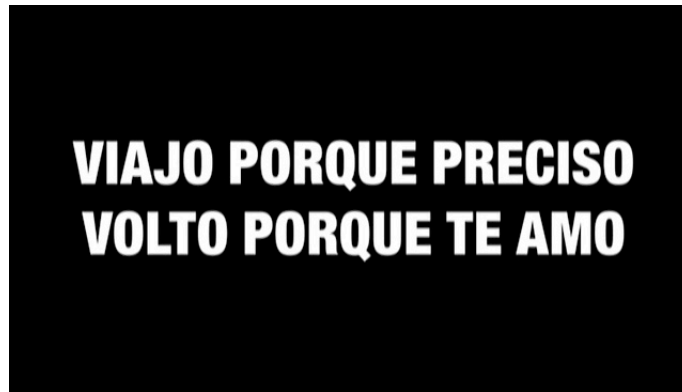


Imagem 29- Encerramento.

Fonte: VIAJO porque preciso, volto porque te amo, 2009.

---

<sup>135</sup> LEMINSKI, 2013.

<sup>136</sup> PASOLINI, 1982. p. 149

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A análise dos jogos de montagem de *Viajo Porque Preciso, Volto Porque Te Amo*, de Karim Aïnouz e Marcelo Gomes revela uma experiência cinematográfica rica e ousada. Por um lado, o ponto fundamental dos jogos de linguagem de Ludwig Wittgenstein é percebido de maneira cristalina: o significado é o uso. Não é fixo, não é absoluto. Por outro, o papel da montagem como tecnologia cognitiva também se deixa perceber, na orientação dos processos mentais e afetivos do público.

Para fins analíticos, a ideia de jogos de montagem evita um problema que Giba Assis Brasil, montador e professor da UFRGS, identifica.

Eisenstein dizia que a montagem não é exclusiva do cinema ou da arte como um todo, mas é um processo que faz parte da forma de funcionamento do cérebro humano. Todo semestre eu tento explicar aos meus alunos que Eisenstein estava falando de duas montagens diferentes, mas que elas são a mesma montagem.<sup>137</sup>

Os jogos de montagem propõe o estudo do uso concreto da montagem, não diretamente do conceito. “Toda explicação tem que sair e em seu lugar entrar apenas descrição”<sup>138</sup>, a proposta de Wittgenstein para a filosofia também é válida aqui. A questão que me trouxe ao mestrado, “o que é montagem?”, dois anos depois, já não faz tanto sentido (‘é um monte de coisas’ talvez seja a resposta mais sensata). Em uma abordagem pragmática, é mais produtivo perguntar “quais são os jogos de montagem?”, “que soluções – discursivas, expressivas, cognitivo-afetivas – a montagem possibilita nesta ou naquela situação?” e, eventualmente, “que outras soluções há?”, “o que se perde e o que se ganha em cada uma delas?”. E a resposta a buscar é efetivamente compreender esses jogos de montagem tão profundamente quanto possível. Em termos de método, o desta pesquisa talvez seja apenas incipiente, mas parece apontar um bom caminho. Fazer descrições, análises, comparações, identificar parentescos, fazer uma cartografia. Viajar, porque é preciso.

*Viajo* não é, acima de tudo, imagem. É uma minuciosa composição de imagens,

---

<sup>137</sup> BRASIL, 2002.

<sup>138</sup> WITTGENSTEIN, 2009, §109, p.79.

palavras e sons. A montagem não é, antes de tudo, o corte. É o processo de compor, minunciosamente, imagens, palavras e sons. Os movimentos dos jogos de montagem de *Viajo*, são de dois tipos: seleção e combinação. Guardam entre eles um sutil ponto de coerência: a heterogeneidade, no primeiro caso, de materiais; no segundo, de formas discursivas.

Os *objetos* trabalhados são: imagens em movimento de diversas texturas e procedências – DV, Super8, 16mm –, de arquivo e originais; fotografias e fotogramas congelados usados como fotografias; som ambiente e sonoplastia; música incidental e diegética; voz off, voz over, entrevista, dublagem, enfim, a personificação “incorpórea” de Zé Renato.

As formas discursivas com que *Viajo* dialoga são: o filme-ensaio (a procissão, a feira, o sertão como tema macro), o documentário observacional (a família no posto de gasolina), o documentário participativo (entrevista com Paty), o cinema de ficção (a história de Zé Renato), gêneros como os filmes de sertão e os road movies, videoclipe (saída do primeiro motel), cinema de poesia. Fora do cinema, há ainda a literatura, no exercício do imaginário promovido por um protagonista que não vemos, e as artes plásticas, na exploração das diferentes texturas, de imagens de pouco conteúdo referencial e o investimento em longas durações que excedem o tempo de leitura ou compreensão das imagens para sugerir um estado contemplativo.

Como consequência, estruturas sintáticas condicionam as relações entre os objetos, a partir de regras pré-existentes e relativamente sedimentadas, ou de outras novas e imanentes ao filme, e que é preciso convencer o espectador de sua validade. Não é um desafio fácil.

## 7 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

A ARCA russa (Russkiy Kovcheg). Direção: Alexandr Sokurov. Rússia: The State Hermitage Museum (presents); The Hermitage Bridge Studio; Ministry of Culture of the Russian Federation (in association with) (as Ministry of Culture of the Russian Federation, Department of the Stage Support of Cinematography) 2002.

A CHINESA (La Chinoise). Direção: Jean-Luc Godard. França: Anouchka Films; Les Productions de la Guéville; Athos Films; Parc Film; Simar Films, 1967.

A IDADE da Terra. Direção: Glauber Rocha. Brasil: C.P.C. Cinematografica; Centro de Produção e Comunicação (C.P.C.); Embrafilme, 1980.

A LENTE de Leitura da Vovó. (Grandma's Reading Glasses). Direção: George Albert Smith. EUA: George Albert Smith Films, 1900.

A MOVIE. Direção e Produção: Bruce Conner. EUA, 1958.

A RODA. (La Roue). Direção: Abel Gance. França: Films Abel Gance, 1923.

ACOSSADO (À Bout de Souffle). Direção: Jean-Luc Godard. França: Les Films Impéria; Les Productions Georges de Beauregard; Société Nouvelle de Cinématographie (SNC) 1959.

ADORNO, Theodor W. **Notas da Literatura I**. São Paulo: Duas Cidades/Ed.34, 2003.

AÏNOUZ, Karim. Entrevista a O Povo. Fortaleza: O Povo Online, 2013. Disponível em: <<http://tinyurl.com/entrevista-karim-ainouz>>. Acesso em 01 fev. 2015.

ALLIEZ, Éric (org.). **Gilles Deleuze, uma vida filosófica**. São Paulo : Ed. 34, 2000.

\_\_\_\_\_. **Deleuze, filosofia virtual**. São Paulo : Ed. 34, 1996.

AMIEL, Vincent. **Esthétique du montage**. Paris: Nathan/HER, 2001.

ANDRADE, José Navarro. **Alain Resnais**. Lisboa: Cinemateca Portuguesa, 1992.

AUMONT, Jacques et al. **A estética do filme**. Campinas: Papyrus, 1995.

AUMONT, Jacques. **Montage Eisenstein**. Bloomington: Indiana University Press, 1987.

AUMONT, Jacques. **Montage**. Montreal: Caboose, 2013.

\_\_\_\_\_. **A imagem**. Campinas: Papyrus, 2001.

BERGSON, Henri. **Matéria e memória**: ensaio sobre a relação do corpo com o espírito. São Paulo : Martins Fontes, 1999.

BERNARDET, Jean-Claude. **Viajo porque preciso, volto porque te amo 2-7**. São Paulo: UolBlog, 2010b. Disponível em: <[http://jcbernardet.blog.uol.com.br/arch2010-05-09\\_2010-05-15.html](http://jcbernardet.blog.uol.com.br/arch2010-05-09_2010-05-15.html)>. Acesso em 01 mar. 2015.

\_\_\_\_\_. **Entrevista Marcelo Gomes e Karim Ainouz**. São Paulo: UolBlog, 2010. Disponível em: <[http://jcbernardet.blog.uol.com.br/arch2010-05-02\\_2010-05-08.html](http://jcbernardet.blog.uol.com.br/arch2010-05-02_2010-05-08.html)>. Acesso em 01 mar. 2015.

BLUE. Direção: Derek Jarman. [S.l.]: Channel 4; Arts Council of Great Britain; Opal; BBC Radio 3; Basilisk Communications; Uplink. GB, 1993.

BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. **Film art**: an introduction. Wisconsin: McGraw-Hill, 1990.

BRASIL, G. Assis. **Montagens, trucagens e outras sacanagens**. Porto Alegre: Casa de Cinema, 2002. Disponível em: <<http://www.casacinepoa.com.br/as-conexões/textos-sobre-cinema/montagens-trucagens-e-outras-sacanagens>>. Acesso em 20 nov. 2013.

\_\_\_\_\_. **Montagem e metáforas**. Porto Alegre: Casa de Cinema, 2013. Disponível em: <<http://www.casacinepoa.com.br/o-blog/giba-assis-brasil/montagem-e-metáforas>>. Acesso em 20 nov. 2013.

BRISELANCE, Marie-France; MORIN, Jean-Claude. **Gramática do Cinema**. Lisboa: Texto & Grafia, 2010.

BRUNO, Fernanda. **Tecnologias cognitivas e espaços do pensamento**. Rio de Janeiro: ECO-UFRJ, 2003. Disponível em: <<http://www.pos.eco.ufrj.br/docentes/publicacoes/fbruno5.pdf>>. Acesso em: 20 nov. 2014.

BULGAKOWA, Oksana. **Eisenstein, the Glass House and The Spherical Book**: From the Comedy of the Eye to a Drama of Enlightenment. Rouge [online], 2005. Disponível em: <<http://www.rouge.com.au/7/eisenstein.html>>. Acesso em 07 fev. 2015.

\_\_\_\_\_. **From stage to brain**: Montage as a new principle of scientific narrative. Sign Systems Studies, [S.l.], v. 41, n. 2/3, p. 200-218, nov. 2013.

CAICEDO, o rei da Corda Bamba. (Caicedo, the King of the Wire). Direção: William Heise e William Kennedy Laurie Dickson. EUA: Edison Manufacturing Company, 1894.

CARROL, Noël. Eisenstein's Philosophy of Film. In: ALLEN, Richard; TURVEY, Malcom. (Org.). **Camera Obscura, Camera Lucida: Essays in Honor of Annette Michelson.** p.127-146. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2003.

\_\_\_\_\_. **Theorizing the moving image.** Cambridge: Cambridge University Press, 1996.

CARTA da Sibéria (Lettre de Sibérie). Direção: Chris Marker. França: Argos Films; Procinex, 1957.

CENAS da Corrida ao Ouro em Klondike (Gold Rush Scenes in Klondike). Direção: Thomas Crahan e Robert K. Bonine. EUA: Edison Manufacturing Company, 1899.

CHATEAU, Dominique. **L'invention du concept de montage: Lev Kouléchov théoricien du cinema.** Paris, Éditions de l'Amandier, 2013.

\_\_\_\_\_. Da filosofia à estética: A respeito da teoria da montagem In: CÂNEPA, Laura et al. (Org.). **XII Estudos de Cinema e Audiovisual Socine – v. 1,** São Paulo: Socine, 2011.

CHEGADA de um Trem na Estação (L'arrivée d'un train à Gare de La Ciotat). Direção: Louis Lumière. França: Société Lumière, 1895.

CHION, Michel. **A Audiovisão: Som e imagem no cinema.** Lisboa: Edições Texto, 2011.

CINDERELA (Cendrillon). Direção e produção: Georges Méliès. França: Star-Film, 1899.

CINECLUBE edt. #04 - Viajo porque preciso, volto porque te amo. Produção e Realização: edt. – Associação de Profissionais de Edição Audiovisual do Rio de Janeiro. Disponível em: <<https://vimeo.com/108517368>>. Acesso em 20 nov. 2014.

CINEMA, Aspirinas e Urubus. Direção: Marcelo Gomes. Brasil: Dezenove Filmes; Rec Produtores Associados Ltda. 2005.

CLIENTE Morto Não Paga (Dead Men Don't Wear Plaid). Direção: Carl Reiner. EUA: Aspen Film Society; Universal Pictures, 1982.



COM O oceano Inteiro Pra Nadar. Direção e produção: Karen Harley. Brasil, 1997.

COMPAGNON, Antoine. **O trabalho da citação**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 1996.

CONSTRUCTIVE Editing in Robert Bresson's Pickpocket. Direção: David Bordwell. Copyright © David Bordwell, 2012. Disponível em: <<https://vimeo.com/52312154>>. Acesso em 07 jan. 2015.

COSCARELLI, C. V. Reflexões sobre as inferências. VI CBLA - CONGRESSO BRASILEIRO DE LINGÜÍSTICA APLICADA. **Anais...** Belo Horizonte: Faculdade de Letras da UFMG, 2002.

CRARY, Jonathan. **Suspensões da percepção: atenção, espetáculo e cultura moderna**. São Paulo: Cosac Naify, 2013.

\_\_\_\_\_. **Técnicas do observador: visão e modernidade no século XIX**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.

CUMPRIMENTO de Dickson (Dickson Greeting). Direção: William Kennedy Laurie Dickson. Produção: Edison Manufacturing Company. EUA, 1891.

CURSINO, Adriana; LINS, Consuelo. O tempo do olhar: arquivo em documentários. **Conexão – Comunicação e Cultura**, UCS, Caxias do Sul, v. 9, n. 17, jan./jun. 2010.

CYRANO de Bergerac. Direção: Clément Maurice. França: Phono-Cinéma-Théâtre, 1900.

DELEUZE, Gilles. **Cinema 1: A imagem-Movimento**. São Paulo, Ed. Brasiliense, 1985.

\_\_\_\_\_. **Conversações**. São Paulo : Ed. 34, 1990.

\_\_\_\_\_. **O ato de criação**. São Paulo: Folha de São Paulo, 27 jun. 1999. Caderno. Mais! p.4-5.

DEMOLIÇÃO de uma Parede (La Demolition d'un Mur). Direção: Louis Lumière. França: Société Lumière, 1895.

DEMOLIÇÃO do Star Theater (Star Theater Demolition). Direção: Frederick S. Armitage. EUA: American Mutoscope and Biograph Company, 1901.

DESAPARECIMENTO de uma Dama (Escamotage d'une Dame). Direção: Georges

Méliès. França: Star Film Company, 1896.

DESPIMENTO Impossível (Déshabillage Impossible). Direção: Georges Méliès. França: Star Film Company, 1900.

DICKSON Experimental Sound Film. Direção: William Kennedy Laurie. EUA: Edison Manufacturing Company, 1894.

DIDI-HUBERMAN, Georges. **Imágenes pese a todo – memoria visual del Holocausto**. Barcelona: Ed. Paidós, 2004.

DUBOIS, Philippe. Um “efeito cinema” na arte contemporânea. In: **Dispositivos de registro na arte contemporânea**. Rio de Janeiro: Contra Capa/Faperj, 2009.

EDISON, Thomas A. The birth of the talkies. **Revista The New Movie Magazine**, v.1. Nova Iorque, dec-1929.

EISENSTEIN, Sergei. **O sentido do filme**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2002b.

\_\_\_\_\_. **Reflexões de um cineasta**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1969.

\_\_\_\_\_. Towards a theory of montage. **Selected works**, v. 2. London: I.B. Tauris, 2010a.

\_\_\_\_\_. Writings, 1922-1934. **Selected works**, v. 1. London: I. B. Tauris, 2010.

\_\_\_\_\_. Writings, 1934-1947. **Selected works**, v. 3. London: I. B. Tauris, 2010b.

\_\_\_\_\_. **A forma do filme**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2002.

EMPIRE. Direção e Produção: Andy Warhol. EUA, 1964.

ENCOURAÇADO Potemkin (Броненосец Потемкин). Direção: Serguei Mikhailovitch Eisenstein. URSS: Goskino; Mosfilm, 1925.

FÁTIMA, Dançarina do Ventre (Fatima, Coochee-Coochee Dancer). Direção: William Heise. EUA: Edison Manufacturing Company, 1896.

FESTIM Diabólico (Rope). Direção: Alfred Hitchcock. EUA: Warner Bros; Transatlantic Pictures; Metro-Goldwyn-Mayer (MGM), 1948.

GARDIES, René. (Org.). **Compreender o cinema e as imagens**. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2008.

GENETTE, Gérard. **Palimpsestes**. La littérature au second degré. Paris: Seuil, 1982.

GIDAL, Peter. **Structural Film Anthology**. Londres: BFI, 1978.

GREENAWAY, Peter. 105 anos de texto ilustrado. **Revista Aletria**, v. 8, p. 9-12, Belo Horizonte, 2001.

GRÜNNEWALD, José Lino. (Org.). **A ideia do cinema**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1969.

GUERNICA. Direção: Alain Renais e Robert Hessens. França: Panthéon Productions, 1950.

HARLEY, Karen. **Cineclube edt. – conversa com Karen Harley**. Edt.org.br. Entrevista concedida a Fernanda Bastos. 28/10/2014. Disponível em: <<http://edt.org.br/eventos/cineclube-edt-conversa-com-karen-harley>>. Acesso em 30 out. 14.

HIROSHIMA, Mon Amour. Direção: Alain Renais. França: Argos Films; Como Films; Daiei Studios; Pathé Entertainment, 1959.

HISTOIRE(S) du Cinema. Direção: Jean-Luc Godard. França: Canal+ (present) (as CANAL plus); La Sept; France 3 (FR 3), 1989.

ILHA das flores. Direção: Jorge Furtado. Porto Alegre: Casa de Cinema de Porto Alegre, 1988.

INTOLERÂNCIA (Intolerance: Love's Struggle Throughout the Ages). Direção: David Wark Griffith. EUA: Triangle Film Corporation; Wark Producing, 1916.

IVAN, o Terrível - Parte I (Иван Грозный 1-я серия). Direção: Serguei Mikhailovitch Eisenstein. URSS: Mosfilm; TsOKS, 1944.

IVAN, o Terrível - Parte II (Иван Грозный 2-я серия). Direção: Serguei Mikhailovitch Eisenstein. URSS: Mosfilm; TsOKS 1945.

KOIDE, Emi. **Por um outro cinema – Jogo da memória em Chris Marker** / Emi Koide; orientadora Iray Carone. São Paulo, 2011.

LA DIALECTIQUE, Peut-Elle Casser des Briques? Direção e produção: René Vienet. França, 1973.

LA JETÉE. Direção: Chris Marker. França: Argos Films, 1962.

LEMINSKI, Paulo. **Metaformose, uma viagem pelo imaginário grego**. São Paulo: Iluminuras, 1994.

\_\_\_\_\_. **Toda Poesia**. São Paulo: Companhia das Letras, 2013.

LEVACO, Ronald (org.) **Kuleshov on film – writings of Lev Kuleshov**. Berkeley & Los Angeles: University of California Press, 1974.

LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

LUCKHARDT, C. G.; AUE, M.A.E. Editors' and Translators' Introduction. In: WITTGENSTEIN, L. **The Big Typescript – TS 213**. Oxford: Blackwell Publishing, 2005.

MACHADO, Arlindo . **O filme-ensaio**. Concinnitas (UERJ), Rio de Janeiro, v. 4, n. 5, p. 63-75, 2003.

MACHADO, Arlindo. **Eisenstein – Geometria do Êxtase**. São Paulo: Brasiliense, 1983.

MACIEL, Katia. (Org.). **Transcinemas**. Rio de Janeiro: Contra Capa, 2009.

MADAME SATÃ. Direção: Karim Aïnouz. Brasil: VideoFilmes; Dominant 7; Lumière; Wild Bunch, 2006.

MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. Lisboa: Dinalivro, 2005.

MEU TIO na América (Mon oncle d'Amérique). Direção: Alain Renais. França: Philippe Dussart; Andrea Films; TF1, 1980.

MICHAUD, Philippe-Alain. **Aby Warburg e a Imagem em Movimento**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2013.

MILLER, Toby ; STAM, Roberto. (Org.). **A companion to film theory**. Oxford: Blackwell Publishing, 2004.

MURCH, Walter. **Clear Density – Dense Clarity**. Transom Review. 5.1, April 2005,

p. 723. Transom.org. Web. 18 Nov. 2012.

MURCH, Walter. **Num piscar de olhos:** a edição de filmes sob a ótica de um mestre. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed, 2004.

NAPOLEÃO (Napoleón), de Abel Gance. França: Ciné France; Films Abel Gance, 1927.

NETTO, Modesto Carone. **Metáfora e Montagem.** São Paulo: Editora Perspectiva, 1974.

NICHOLS, Bill. **Introdução ao documentário.** Campinas, SP: Ed. Papyrus, 2005.

NOGUEIRA, Luís. **Manuais de Cinema IV:** Cineastas e suas arte. Covilhã: LabCom Books, 2010a.

\_\_\_\_\_. **Manuais de Cinema III:** Planificação e Montagem. Covilhã: LabCom Books, 2010.

NOITE e neblina. Direção: Alain Resnais. França: Argos Films, 1955.

O ANO passado em Marienbad, (L'Année dernière à Marienbad). Direção: Alain Resnais. França: Cocinor (present); Terra Film (co-production), 1961.

O CANTOR de Jazz (The Jazz Singer). Direção: Alan Crosland. EUA: Warner Bros. (A Warner Brothers Picture) 1927.

O CÉU de Suely. Direção: Karim Aïnouz. Brasil: Celluloid Dreams; Fado Filmes; Shotgun Pictures; VideoFilmes 2006.

O HOMEM com a Câmera (Человек с киноаппаратом). Direção: Dziga Vertov. URSS: VUFKU, 1929.

O HOMEM de Cabeças (Un Homme de Têtes). Direção: Georges Méliès. França: Star Film, 1898.

O QUE há, Tigresa? (What's Up, Tiger Lily?). Direção: Woody Allen e Senkichi Taniguchi. EUA/Japão: Benedict Pictures Corp.; National Recording Studios; Toho Company, 1966.

O QUE se sente Quando Se É Atropelado (How it Feels to Be Run Over). Direção:

James Hepworth. *Hepworth*; GB, 1900.

OUTUBRO (Oktiabr). Direção: Serguei Mikhailovitch Eisenstein. URSS: Sovkino, 1927.

PARENTE, André. **Narrativa e Modernidade**: Os cinemas não-narrativos do Pós-guerra. Campinas, SP: Papyrus, 2000.

\_\_\_\_\_. Cinema em trânsito: do dispositivo do cinema ao cinema do dispositivo. In: PENAFRIA, Manuela; MARTINS, Índia Mara (Org.). **Estéticas do digital**: cinema e tecnologia. Covilhã: LabCom, 2007.

PASOLINI, Pier Paolo. **Empirismo herege**. Lisboa: Assírio Alvim, 1982.

PELO BURACO da Fechadura (Par le Trou de la Serrure). Direção: Ferdinand Zecca. França: Pathé Frères, 1901.

PERNISA Jr., Carlos. (Org.). **Vertov – O Homem e sua Câmera**. Rio de Janeiro: Mauad X, 2009.

PERSON, Peer. **Understanding cinema**: a psychological theory of moving imagery. England: Cambridge University Press, 2003.

PINEL, Vincent. **Le montage**: l'espace et le temps du film. France: Cahiers du cinéma, 2001.

POBRE PIERROT (Pauvre Pierrot). Direção e Produção: Émile Reynaud. França, 1892.

PRADO, Lúcio Lourenço. **Filosofia da Linguagem**. São Paulo: Unesp/ Redefor, 2012.

RAMIO, Joaquín; THEVENET, Homero. (Org.). **Textos y Manifiestos del Cine**: Estética. Escuelas. Movimientos. Disciplinas. Innovaciones. Madrid: Ediciones Catedra, 1993.

RAMOS, Edivânia da Costa. A informação por trás da cena: Interface cinema e inferências. In: CAMPOS, Jorge. (Org.). **Inferências Linguísticas nas Interfaces**. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2009.

RAMOS, Fernão Pessoa. (Org.). **Teoria contemporânea do cinema**. v.1 São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2005.

\_\_\_\_\_. \_\_\_\_\_. v. 2. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2005.

RANCIÈRE, Jacques. **De uma imagem a outra? Deleuze e as eras do cinema.** Tradução Luiz Felipe G. Soares. Disponível em: <[www.intermedias.com](http://www.intermedias.com)>. Acesso em 20 abr.2012.

RANCIÈRE, Jacques. **O destino das imagens.** Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.

\_\_\_\_\_. O espectador emancipado. **Revista Urdimento**, v. 1, n. 15. Florianópolis: UDESC/CEART, 2010, pp. 107-122.

RIBEIRO, Vinícios K. **Vidas-lazer.** Rio de Janeiro: Coneco, 2013. Disponível em: <<http://www.coneco.uff.br/ocs/index.php/1/viconeco/paper/viewFile/722/258>>. Acesso em: 04/05/2014.

ROSENBLUM, Ralph; KAREN, Robert. **When the shooting stops... the cutting begins.** New York: The Viking Press, 1980.

SAÍDA das Fábricas Lumière (La Sortie des Usines Lumières). Direção: Louis Lumière. França: Sociéte Lumière, 1895.

SALA DE CINEMA: Entrevista Marcelo Gomes. SESCTV, 2010. Disponível em: <<http://contraplano.sesctv.org.br/entrevista/marcelo-gomes>>. Acesso em: 18 fev. 2015.

SÁNCHEZ-BIOSCA, Vicente. **Teoria del montaje cinematográfico.** Valência: Ed. Paidós, 1991.

SANTAELLA, Lúcia. **Matrizes da linguagem e pensamento: sonora, visual, verbal.** São Paulo: Iluminuras/FAPESP, 2001.

SÃO PAULO: Sinfonia e Cacofonia. Direção e Produção: Jean Claude Bernardet. Brasil, 1994.

SEAMS. Direção e Produção: Karim Aïnouz. Brasil, 1993.

SERTÃO Acrílico Azul Piscina. Direção: Marcelo Gomes e Karim Aïnouz. Brasil: Rec Produtores Associados Ltda, 2004.

SLEEP. Direção e Produção: Andy Warhol. EUA, 1963.

STAROBINSKI, Jean. É possível definir o ensaio? **Revista Remate de Males**,

Campinas-SP, (31.1-2): pp. 13-24, Jan./Dez. 2011.

TARKOVSKI, Andrei. **Esculpir o tempo**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

TEITELBAUM, Matthew. (Org.). **Montage and Modern Life: 1919-1942**. Cambridge: The MIT Press; Boston: The Institute of Contemporary Art, 1992.

THE CUTTING Edge (The Cutting Edge: The Magic of Movie Editing). Direção: Wendy Apple. EUA: A. C. E.; British Broadcasting Corporation (BBC); NHK Enterprises; TCEP Inc., 2004.

TIKKA, Pia. **Enactive Cinema: Simulatorium Eisensteinense**. Helsinki: University of Art and Design, 2010.

TIMECODE. Direção: Mike Figgis. EUA: Screen Gems (presents); Red Mullet Productions, 2000.

TODA MEMÓRIA do Mundo (Toute la mémoire du monde). Direção: Alain Resnais. França: Films de la Pleiade, 1956.

TRISTE TRÓPICO. Direção: Arthur Omar. Brasil: Melopéia Cinematográfica, 1974.

TRUFFAUT, François. **El cine según Hitchcock**. Madrid: Alianza Editorial, 1998.

UM CÃO Andaluz (Un Chien Andalou). Direção e Produção: Luis Buñuel. França, 1929.

VASCONCELLOS, Jorge. **Deleuze e o Cinema**. Rio de Janeiro: Editora Ciência Moderna LTDA., 2006.

VERTOV, Dziga. **Kino-eye: the writings of Dziga Vertov**. California: University of California Press, 1984.

VIAJO Porque Preciso, Volto Porque Te Amo. Direção: Marcelo Gomes e Karim Aïnouz. Brasil: Rec Produtores Associados Ltda, 2009.

VILLAIN, Dominique. **El montaje**. Madrid: Ed. Cátedra, 1999.

VYGOTSKY, Lev. **A formação Social da Mente**. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

\_\_\_\_\_. **Pensamento e Linguagem**. Edição eletrônica: Ed Ridendo Castigat Mores, 2001.



WITTGENSTEIN, Ludwig. **Investigações Filosóficas**, Petrópolis: Vozes, 2009.

\_\_\_\_\_. **Tractatus Logico-Philosophicus**. São Paulo. EdUsp, 2001.

WITTGENSTEIN, Ludwig. **On Certainty**. Oxford: Basil Blackwell, 1969.

XAVIER, Ismail (Org.). **A experiência do cinema**: antologia. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1983.

\_\_\_\_\_. **O discurso cinematográfico**: a opacidade e a transparência. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1984.

YOUNGBLOOD, Gene. **Expanded Cinema**. Nova Iorque: P. Dutton & Co., 1970.

ZORN'S LEMMA. Direção e Produção: Hollis Frampton. EUA, 1970.