

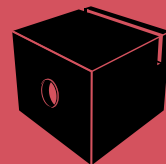
**3X3D
– A SOBREPOSIÇÃO
DE IMAGENS
VOLUMÉTRICAS
COMO INVESTIGAÇÃO
ESTÉTICA
DO POTENCIAL
DA MONTAGEM**

FABIANO PEREIRA

Universidade Anhembi Morumbi

fabian59@gmail.com

Published by:



EARLY VISUAL MEDIA LAB

C I C A N T

3X3D–

***THE SUPERPOSITION OF VOLUMETRIC
IMAGES AS AESTHETIC RESEARCH OF THE
EDITING POTENTIAL***

Resumo

A sobreposição de imagens é um recurso de montagem utilizado desde os primórdios do cinema, quase sempre pouco reconhecido como efeito de verossimilhança. No filme *3x3D* (França/Portugal, 2013), vários tipos de sobreposição que evidenciam esse estilo de montagem são empregues e, mais atipicamente ainda, somados ao efeito 3D. O intuito deste artigo é investigar a eventual originalidade deste procedimento, tanto a sua forma como o conceito, a partir de um levantamento da produção cinematográfica em 3D ficcional filmado – excluindo-se, portanto, as animações –, o pré-cinema e os cinemas experimental e expandido. A análise deve indicar como a montagem do filme acrescenta complexidade tanto à construção perceptível de imagens sobrepostas, quanto à imagem fílmica tridimensional. Assim, pode-se observar a relação do 3D nas imagens audiovisuais contemporâneas e estimar a sua possível evolução.

Palavras-chave: Cinema; montagem; efeitos visuais; 3D; *3X3D*

Abstract

The superposition of images is an editing feature used since the beginning of cinema, often little recognized as a verisimilitude effect. In the *3x3D* film (France / Portugal, 2013), various types of superposition that show this edition style are used and, even more atypically, added to the 3D effect. The purpose of this article is to investigate the possible originality of this procedure, both its form and concept, drawing on a survey of the fictional 3D film production - excluding, therefore, animations - the pre-cinema and the experimental and expanded cinemas. The analysis should indicate how the editing of the film adds complexity both to the perceptible construction of superimposed images and to the three-dimensional film image. Thus, one can observe the relationship of 3D in contemporary audiovisual images and estimate its possible evolution.

Keywords: Cinema; Edition; Visual effects; 3D; *3X3D*

Peer Review:

Rogério Taveira, Faculdade de Belas Artes, Universidade de Lisboa, Portugal

Érica Rodrigues, Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias, Portugal

Introdução¹

Co-produção franco-portuguesa capitaneada pela Fundação Cidade de Guimarães em 2013, o filme *3x3D* representou parte dos eventos ocorridos no ano anterior por conta da escolha da cidade de Guimarães, Portugal, como Capital Cultural da Europa. O filme é composto por três segmentos: *Just in time*, dirigido pelo inglês Peter Greenaway, *Cinesapiens*, do português Edgar Pêra, e *The three disasters*, do franco-suíço Jean-Luc Godard. As três partes contam com experimentações do recurso das imagens tridimensionais em sobreposição. O filme se destaca em termos de cinematografia ao subverter a prática da sobreposição de elementos visuais distintos para criar na montagem imagens organizadas em camadas simultâneas para serem lidas como imagens únicas. Em *3x3D* as camadas imagéticas são perceptíveis para o espectador, prática muito rara. Algumas de suas sobreposições atuam inclusive em estrutura de multitelas embutidas no enquadramento principal.

Trucagens de sobreposição de imagens já eram praticadas desde os primórdios do cinema. Entre os mais notórios exemplos estão curtas-metragens de Georges Méliès (1861-1938). Desde essa época havia composições de imagens que propunham uma absorção mais próxima de uma verossimilhança diegética, mesmo que imersa em situações ficcionais fantásticas, em efeito com leitura de tela única por parte do espectador. Quando o próprio Méliès aparece multiplicado simultaneamente na tela em algumas das suas curtas metragens da viragem do século XIX para o XX, evidencia-se a

impossibilidade de uma única imagem registrada para tal efeito, ainda que simulando a tela única no absurdo do enredo. Trata-se de uma solução diferente das imagens em que se nota pelo menos duas telas simultâneas agregadas, o que pode ser feito em diferentes modalidades.

Imagens construídas com efeito de três dimensões surgiram por volta de 1830 com o estereoscópio criado pelo físico inglês Charles Wheatstone. Antes de 1900, o cineasta britânico William Friese-Greene patenteou um filme 3D. Já na virada do século, o inventor americano Frederic Eugene Ives patenteou uma câmera estereoscópica com duas lentes distantes 4,45 centímetros. Quinze anos depois, Edwin S. Porter e William E. Waddell divulgaram testes com o sistema anaglifo, em que se usa óculos com uma lente vermelha e outra verde (Gosciola, 2018).

A primeira longa-metragem em 3D a ter sessões para um público pagante foi *The power of love* (EUA, 1922), de Nat G. Deverich e Harry K. Fairall, produzida com duas câmeras e exibida com dois projetores (Dirks, 2018, p. 1). Tratou-se de um filme a preto e branco cujo paradeiro permanece desconhecido. Houve uma tentativa de difundir essa tecnologia em Hollywood no início dos anos 1950 para manter nos cinemas um público cada vez mais interessado na televisão, mas limitações técnicas a inviabilizaram – uma retomada se daria brevemente nos anos 1980, como resposta à queda da renda nas bilheterias do circuito exibido decorrente do surgimento do videocassete e do *home video*.

1) Uma versão mais reduzida deste texto foi publicada nas Atas do 2º Congresso Internacional Media Ecology and Image Studies – O protagonismo da narrativa imagética, Ria Editorial, 2019.

Em sua leitura de Jonathan Crary, Arlindo Machado aponta o estereoscópio como ponto de intersecção “onde os discursos filosóficos, científicos e estéticos em circulação no começo do século XIX se encontram com as forças socioeconômicas, institucionais e tecnológicas do mesmo período”, rompendo com a *camera obscura* e os modelos de visão e de subjetividade do Renascimento. Surge um novo tipo de observador, que é mais que mero espectador, por seguir uma série de preceitos de um sistema de convenções e limitações. (Machado, 2002, p. 229-230)

Crary considera o estereoscópio a forma mais importante de imagem do século XIX, depois da fotografia. “Seu realismo pressupõe que a experiência perceptiva seja essencialmente uma apreensão de diferenças”. (Crary, 1992, p. 120). O autor nota que a estereoscopia surgiu associada a um processo em que o ser humano deixou de ser produtor de instrumentos para se tornar uma ferramenta. Por meio de capacidades fisiológicas de sua visão, tornou-se produtor de verossimilhança, dependendo do estímulo recebido. Por o cinema se tratar de imagens em movimento, Machado também trata da anamorfose cronotópica, procedimentos que deslocam o ponto de vista dos cânones mais rígidos da perspectiva para que se inscreva a marca do tempo na imagem.

Se considerarmos a imagem como ocupação de um espaço (que pode ser bi ou tridimensional) por formas de cores e texturas variadas, o tempo ocorre aí como uma força geradora de anamorfoses, liquefazendo os corpos para “derramá-los” num outro topos, num *crono-topos*, portanto, num espaço-tempo. Materializado no espaço, o tempo se mostra como um efeito de superposição ou de percurso dos corpos no espaço, “onde os momentos sucessivos se tornam co-presentes em única

Figuras 1 a 6. *Just in time* e seus pilares que se tornam textos e transformam os volumes originalmente sólidos em vazios, diversos ângulos e tempos de uma mesma praça, cortinas de texto em que a tipografia leva a outro tempo e espaço e a fragmentação de uma briga em *stills* numa área específica da tela.

percepção, que faz desses momentos sucessivos uma paisagem de acontecimentos (Virilio 1990, p.81 *apud* Machado 2011, p.56)

David Bordwell e Kristin Thompson concordam com Crary num ponto. “Nosso mundo visual comum não tem apenas planos (primeiro plano, fundo, meio termo), mas volumes: as coisas têm solidez e peso. Mas em um filme 3D (...) os planos que vemos parecem como recortes de papelão” (Bordwell; Thompson, 2014, p. 1). Eles notam que falta volume aos elementos na imagem, que parecem “planos bidimensionais empilhados e sobrepostos”, algo mais claro nas imagens digitais. E é com tais efeitos e limitações considerados que esse recurso veio a ganhar novo fôlego no cinema do século XXI, a partir de 2010,

em grandes produções e até em longas metragens de circuito comercial com proposta de estética experimental, que no âmbito ficcional tem como destaques *3x3D* e *Adeus à linguagem* (*Adieu au langage*, Suíça/França, 2014), este apenas de Godard.

Um levantamento da Motion Picture Association of America (MPAA) de 2014 (Theatrical, 2014, p. 7), indica crescimento na quantidade de salas com aparelhagem 3D de 39% nos Estados Unidos e Canadá desde 2010, 45% na América Latina e 70% na Ásia, numa média mundial de 51% a mais desse tipo de sala, com um total global de 64905 delas naquele ano. A oferta de filmes em formato 3D cresce para atender esse circuito, porém pouco se reflete no sentido de difundir produções de intenções autorais. O próprio *3x3D*, por exemplo, foi exibido em 2014 em São Paulo numa única sala, o Cinesesc, da Rua Augusta.

Referencial histórico

Lev Manovich distingue a montagem temporal da espacial, que tem total relação com a prática de sobrepor imagens fílmicas. A primeira, amplamente estabelecida desde o início do século XX, implicou complexas técnicas em que imagens distintas eram organizadas uma após a outra ao longo do tempo de duração da obra. Já a montagem espacial é a que organiza imagens para apresentá-las simultaneamente e tem uma recorrência não tão sistemática quanto a outra (Manovich, 2001, p. 323). Para ele, aquela opera numa lógica de substituição, enquanto esta atua num sentido de adição

e co-existência (Manovich 2001, p. 325). É o caso de *3x3D*, especialmente com Greenaway e Pêra.

Manovich cita Greenaway por seu esforço de reconciliação entre media criados a partir de bancos de dados, como a tecnologia computacional, que dispõe de diversas informações ao mesmo tempo (Manovich, 2001, p. 238). Ele ainda se refere conceitualmente a Méliès, por seus filmes nos anos 1890, como um dos inventores dos grafismos computadorizados foto-realistas em 3D. Maria Dora Genis Mourão elabora mais as relações de similaridade entre os trabalhos do britânico e do francês.

Os filmes utilizam efeitos digitais que, por sua vez permitem abrir janelas na imagem com múltiplas ações desenvolvendo-se simultaneamente. A representação dentro da representação. Em *O Livro de Próspero*, assim como em Méliès, temos a justaposição de vários espaços em um só, cada um deles em enquadramentos diferentes, quebrando os esquemas narrativos tradicionais que nos conduzem à ilusão. Sempre há algo por detrás da imagem e por detrás da câmera. No caso de *O Livro de Cabeceira*, além da multiplicidade de espaços e de reenquadramentos, as janelas nos remetem a várias camadas temporais, ou seja, dois tempos passados, o presente fílmico e a antecipação de um futuro próximo. (Mourão, 2006, p. 233)²

Para Machado, uma nova ruptura com o figurativismo renascentista se dá pelas características anamórficas das imagens

2) Embora bastante conhecido no Brasil pela tradução de seu título original em inglês, o filme *Os Livros de Próspero* (Reino Unido / Holanda / França / Itália / Japão, 1991) foi lançado oficialmente no país com o título *A última tempestade*.

eletrônicas e digitais, que possibilitaram à video-arte e à *computer art* retomar o espírito demolidor e desconstrutivo das vanguardas históricas (Machado, 2011, p. 223). As imagens nos filmes de Greenaway são, segundo ele, como “textos” a serem lidos pelo espectador, não paisagens para contemplar. A entrevista de Gilberto Alexandre Sobrinho com o cineasta para sua tese confirma esse “fenômeno proto-multimídia” do cinema de Greenaway, que busca reações racionais a seus filmes. O diretor as chama de “distanciamento apaixonado” (Greenaway, 2004, p. 194).

A especificidade da representação fantasmagórica de personagens e da própria imagem fílmica gerada por fusões e sobreposições também é destaque em *3x3D*. As imagens recorrem frequentemente, em sua *mise-en-scène* ou sua *mise-en-cadre*, a figuras históricas mortas e a imagens sobrepostas em transparência. Essa visualidade se assemelha à fantasmagoria do gênero horror. Espectros são uma tradição dos primórdios do cinema que vem sendo atualizada com destaque no oriente e ocidente. Porém, mesmo pintada ou impressa, a imagem é sempre o rastro visual de outro corpo material ausente dela.

O fantasma é uma imagem. E a imagem, por sua vez, é um fantasma. Não importa quão material possa parecer, toda imagem remete a um mundo mais etéreo e fluídico que aquele no qual acreditamos habitar. Toda imagem é, em certo sentido, fantasmagórica, mesmo aquela que se funda diretamente no real. (...)

O fantasma está sempre presente como aquilo que surge de inesperado na imagem; ele constitui a parcela de irrealidade que contamina inflexivelmente toda tentativa de realismo. (Felinto, 2008, p. 57).

Tiago Monteiro resgata a trajetória do menos conhecido dos três cineastas de *3x3D*, que começou ainda nos anos 1980. Seus “videoclipes, instalações, performances e curtas-metragens, revelam-se profundamente influenciados pela estética

Figuras 7 a 12. Com seu *The three disasters*, Godard segue em *3x3D* sua tradição de filmes-ensaio em que colagens de referências culturais, geralmente fílmicas, são montadas quase sempre sequencialmente. Há na obra exceções fugazes de sobreposições de imagens, até com trechos exclusivamente textuais.

3) Para Sergei Eisenstein, assim como a *mise-en-scène* não se limita ao plano horizontal da justaposição de tomadas em sequência, a “metáfora” que ele representa também pode ser lida verticalmente (Eisenstein, 1991: 21). Essa composição vertical, legível mesmo no quadro de uma tomada absolutamente estática, ele chama de *mise-en-cadre*, descendente da *mise-en-scène* e parente do enquadramento.

fragmentária de colagem punk” (Monteiro, 2016, p. 1). Para o autor, Pêra se apropria em seu filme *O barão* (Portugal, 2011) de alguns códigos do cinema de horror B, mas pendendo a uma desconstrução crítica que, em vez de despertar medo ou aversão na plateia, cause um “desconforto cognitivo, acentuado pela profusão de fusões, *jump cuts* e oscilações de ritmo”. São técnicas que ele repete em *Caminhos magnéticos* (Portugal, 2018), mas só em *3x3D* ele as explorou com volumetria. Pêra, aliás, dirigiu mais dois filmes em 3D em 2014.

Godard quase não sobrepõe imagens em *3x3D*. Reúne imagens de arquivo suas e alheias quase sempre sequencialmente. Entretanto, é a minissérie de TV *História(s) do cinema (Histoire(s) du cinéma*, França, 1988-1998), que oferece chaves de compreensão sobre esse tipo de construção imagética, ainda que sem a estereoscopia. A série televisiva documental faz expressivo uso de colagens em sobreposições. Henri Germain se apoia em Alain Bergala ao defender que na série Godard buscava produzir uma imagem de nova natureza que ressurgisse no presente e se comunicar com um instante passado, repetidamente ao longo da obra, em novas configurações temporais, “a um novo modo de inter-relacionamento do presente, do passado e do futuro” (GERVAISEAU, 2006, p. 46-47). Georges Didi-Huberman contribui para o entendimento do tipo de montagem na série, mantida em boa medida em *3x3D*.

A montagem – pelo menos no sentido que nos interessa aqui – não é a criação artificial de uma continuidade temporal a partir de “planos” descontínuos, dispostos em sequência. Ao contrário, é um modo de expor visualmente as discontinuidades do tempo que atuam em todas as sequências da história. [...]

Aqui, portanto, “montar imagens” nunca decorre de um artifício narrativo para unificar fenômenos dispersos, mas, ao contrário, de um utensílio dialético no qual se cinde a aparente unidade das tradições figurativas no Ocidente” (Didi-Huberman, 2013, p. 399-400)

Por o tempo ser um elemento fundamental da arte cinematográfica, a cisão de sua unidade serve à compreensão das temporalidades distintas e simultâneas na cultura atual, o que a montagem espacial reflete e reitera. Jacques Rancière define dissenso como a ação que constrói dois mundos litigiosos e paradoxais onde dois recortes do mundo sensível se revelam (Rancière, 1996: 375). Sincronia em convívio com diacronia. Como em multicamadas de elementos afins, entre outros díspares. Eis aí uma chave de compreensão da relevância dessa proposta estética para a volumetria fílmica.

Os anos 2010 marcaram a incursão no universo 3D de cineastas de renome crítico, com filmografias reconhecidas por suas marcas autorais. Werner Herzog assinou o documentário *A caverna dos sonhos esquecidos (Cave of forgotten dreams*, Canadá / Estados Unidos / França / Alemanha / Reino Unido, 2010). Wim Wenders dirigiu o documentário *Pina* (Alemanha / França / Reino Unido, 2011) e os dramas *Tudo vai ficar bem (Every thing will be fine*, Alemanha / Canadá / França / Suécia / Noruega, 2015) e *Os belos dias de Aranjuez (Les beaux jours d’Aranjuez*, França / Alemanha / Portugal, 2016). Tais incursões, no entanto, não representaram rupturas na composição imagética usual no cinema 3D.

Embora seja possível realizá-la em simultaneidade, a sobreposição de imagens costuma implicar uma sobreposição de

temporalidades, por mais que o habitual do efeito seja dissimular este aspecto (caso do *chroma key*), exceto nas elipses temporais de cortes em fusão ou nos *flashbacks* e *flashforwards* da narrativa clássica. Filmagens ou gravações feitas em momentos distintos não são necessariamente perceptíveis nesse aspecto, mas o registro simultâneo é tão raro e de apelo técnico – pela sincronia afinada de toda a equipe –, que até vira premissa da obra, caso de *Timecode* (EUA, 2000), de Mike Figgis.

É recorrente a inserção de *motion graphics* em *3x3D*, com texto e imagens animados sobrepostos à imagem de fundo. Todo esse arsenal visual, somado às multitelas, remete ao movimento do Cinema Expandido, movimento que nos anos 1960 ganhou projeção ao explorar conceitos além da mera exibição de filmes numa tela retangular numa sala escura ou televisor, quando há transparência, ou seja, quando não se percebe o processo de produção e circulação de imagens (Sutton, 2015, p. 1). Peter Weibel discorre sobre essa proposta.

O movimento Cinema Expandido nos anos 1960 ampliou o código cinematográfico com os elementos cinemáticos por si só, por meios análogos. A revolução do vídeo nos anos 1970 com sua base eletromagnética permitia intensa manipulação e construção artificial da imagem num estágio de pós-produção. O aparato digital dos anos 1980 e 1990 causou uma explosão da imagem algorítmica com características completamente novas, como dependência do observador, interatividade, virtualidade, comportamento programado e assim por diante. (Weibel, 2003, p. 16)

Não raro, as obras do Cinema Expandido contam com diferentes telas, outras mídias e outros suportes, buscando interação com o espectador, em espaços como galerias, museus, ruas, etc. Um exemplo de obra que, como *3x3D*, satura visualmente o ambiente de imagens com telas sobrepostas é a instalação *Movie-Drome*, do americano Stan VanDerBeek (1965), obra que guarda importantes semelhanças imagéticas com a produção portuguesa de 2013. Suas imagens exibidas na parte interna

de um domo por vários projetores em movimento, presentes no espaço que o espectador ocupa, causavam uma experiência imersiva subjetiva (Sutton, 2015, p. 95-133), mas sempre com o processo nitidamente visível no mesmo ambiente.

A primeira percepção era que sua visão não estava confinada na moldura retangular de uma pintura ou da janela alongada de uma tela de cinema, nem na clara fronteira produzida pelo elevado palco de um teatro. Num fluxo constante de luzes e sons em ambiente multimídia imersivo multi-sensorial, o condicionamento pela atenção e a contemplação de encenações teatrais e filmes era dissolvido pela ruptura com qualquer forma de expectativa de se encontrar alguma estrutura narrativa. “As imagens fluíam num campo visual tridimensional, sem se amalgamarem nem espacial nem temporalmente, e assim dispersavam em vez de unificarem algum tipo específico de assunto à vista” (Sutton, 2003, p. 137). A multiplicidade de imagens tira a possibilidade de compreensão do sentido de qualquer uma delas isoladamente, trazendo a chance da reflexão sobre o processo comunicacional da obra.

Dos três segmentos de *3x3D*, *Just in time* e *Cinesapiens* resgatam em quantidade considerável a sobreposição de imagens que rompe com critérios figurativos tradicionais, a exemplo de *Movie-Drome*. *The three disasters* tem momentos pontuais com esse tipo de construção. Porém, ao contarem com imagens tridimensionais, Greenaway e Pêra atualizam sua prática de filmes anteriores de sobrepor elementos visuais distintos para criar na montagem imagens organizadas em camadas, exibidas simultaneamente, de maneira perceptível para o espectador, estáticas ou não. Os três diretores buscam gerar reflexão crítica sobre a artificialidade e os excessos do meio audiovisual, a exemplo de VanDerBeek. Porém, uma característica importante que distingue o filme da instalação é a narrativa como fio condutor, ainda que fragmentária e não linear, em *3x3D*.

A visualidade é comparável nas duas obras, porém a quantidade e a continuidade do fluxo imagético e sonoro da instalação supera com folga a do filme. A tridimensionalidade de *3x3D* adiciona complexidade por descolamentos e deslocamentos – inclusive pela movimentação dentro do enquadramento –,

que explicitam e enriquecem a construção visual e a narrativa cinematográficas. Enquanto a instalação cria um ambiente em torno do espectador, a estereoscopia do filme imerge seu público na complexidade audiovisual, instigando uma percepção tátil que só poderia de fato ser simulada pela utilização de luvas de realidade virtual. Também importante na comparação é a ausência no filme de transparência dos meios com que foi produzido, característica primordial de Movie-Drome.

Com formação artística calcada no expressionismo abstrato, o cineasta experimental americano Ken Jacobs também é referência inevitável deste artigo. Em 2015, ele realizou seu próprio *3X3D*, obra homônima (a única diferença no nome é o X maiúsculo), documentário de longa metragem poético e político que reiterou o fenômeno, ainda que restrito, de artistas estabelecidos interessados em explorar os limites estéticos do 3D digital audiovisual. A distribuição se restringiu ao formato DVD. Jacobs dirigiu sozinho a obra, mas, a exemplo da produção de 2013, a dividiu em três segmentos bem distintos. Parte

considerável de suas criações é solta de obrigações verossimilhanças e narrativas, especialmente o segundo segmento, o desfocado *A primer in sky socialism*. Mas é no primeiro, *Blankets for Indians* que ele pratica uma complexa sequência de sobreposições imagéticas.

O segmento traz registros do movimento Occupy Wall Street em Nova York. Sobre as imagens, Jacobs sobrepõe legendas com comentários políticos. Há momentos de divisão da tela com imagens justapostas. Alguns trechos contam com as imagens documentais trabalhadas com excessos de cores e esvaziamento de volume dos corpos em cena, tornando-os quase que apenas contornos. Lembram cenas em que Greenaway dá transparência a corpos e à arquitetura e mobília de uma catedral em *3x3D*, bem como imagens em negativo em sobreposição que Pêra usa.

O segmento tem um trecho de efeito de halo branco em torno das pessoas e carros na rua, entre congelamentos da imagem

– procedimento este que Jacobs adota em vários momentos, mesmo com o som mantido. É o caso de imagens de um chafariz, que o autor trata com cores, efeito de negativo – a exemplo de Pêra – e distorções que as tornam abstratas. O movimento é fragmentário, com partes em câmera lenta e paradas, o que Godard também adota a seu modo. Imagens de um dançarino negro e outras noturnas ganham aspecto granuloso. Como documentário, a imagem nem sempre é nítida e o enquadramento é no padrão câmera na mão. Não há trilha musical, apenas som *on* e *offscreen*.

Experimentações

Greenaway subverte a materialidade de pilares de catedral, que se descondensam em pó ou viram textos em fundo invisível. A imagem é construída assim, não mera transparência por sobreposição a outras. Ciente do efeito imersivo que isso cria com seu plano-sequência quase sempre adiante, a sensação é de como passar por dentro desses pilares, tocando o ar através deles, mergulhando em instantes fugazes da história portuguesa com uma visão geral ampla que visita presencial nenhuma jamais proporcionaria.

Mesmo usando alguns trechos documentais, *Just in time* também explora a temporalidade justapondo imagens da mesma praça em momentos distintos numa sequência. Uma briga entre dois homens é isoladamente congelada como um quadro dentro do quadro e tem o movimento que seguiria decomposto numa sequência de fotos, evidenciando o artifício da construção da ilusão do cinema, dos 24 quadros por segundo.

O diretor britânico sobrepõe telas nos mais diversos ângulos, quase sempre *motion graphics* de texto. Outras são ilustrações e pinturas. Ele cria uma cortina transparente com estampa de texto que revela nos traços da sua tipologia a imagem de outro local e tempo. Multitelas assumidas e combinadas das formas mais diversas, sempre confinadas ao enquadramento principal projetado na sala de exibição. É o oposto, por exemplo, da solução de Abel Gance em 1927 para seu clássico *Napoléon (Napoléon vu par Abel Gance)*, França, 1927⁴. Greenaway usa o 3D, um efeito quase sempre de intensificação de verossimilhança, de forma muito antiilusionista. São 2000 anos de história de Guimarães condensados em 15 minutos de forma fragmentada, não linear, com a noção de temporalidade dissolvida.

Embora a fantasmagoria costume centrar-se na figura humana, aspecto do qual Greenaway se desprende, em *Just in time* as personagens mortas parecem flagradas em breves momentos de suas vidas, não no pós-vida, como que através de portais no tempo. São opacas, não translúcidas. Diferente de Pêra e Godard, Greenaway é o único a usar amplamente cenários externos e internos reais da cidade de Guimarães, de seu Centro Histórico. Ele registra a praça em frente à Igreja de Nossa Senhora da Oliveira, na verdade o Largo da Oliveira, e o Museu de Alberto Sampaio, logo ao lado da igreja.

Enquanto personagens históricos desfilam por *Just in time* representados por atores em toda sua “opacidade” filmica e trajes de época, espalhados por prédios históricos por onde a câmera serpenteia, são essas edificações que às vezes ganham

4) Gance usou três câmeras próximas uma da outra, projetadas assim. Surpreendia também a imagem retangular (cerca de 4:1 de proporção). O formato *widescreen* de 70 mm só surgiria em 1929, mas só ganharia repercussão comercial com o CinemaScope de 1953.

aspecto temporária e surpreendentemente fantasmagórico e desconectado de qualquer obrigação verossimilhante.

É o ambiente real e literalmente concreto que repentinamente se revela espectral no filme, envolvendo com sua tridimensionalidade o espectador. Presente, material e tão real quanto possível, sem sair de sua poltrona na sala de cinema, é este que experimenta a sensação de atravessar paredes e pilares de edificações com séculos de história, a de uma imaterialidade tridimensional. Aos prédios históricos e caracterizações de época, soma-se uma trilha musical quase toda de música de concerto, que demarca as épocas vividas pelas várias personagens reunidas ao longo do plano-sequência do diretor inglês.

Por sua vez, Pêra adota muito a sobreposição de imagens na maior parte do tempo do segmento *Cinesapiens*. Cria as imagens dentro de uma moldura, chega a incluir outra menor dentro desta. Duplica imagens. Mas estabelece uma relação em que a tela de cinema no filme espelha a plateia diante dela. Personagens se movem num enquadramento quase sempre fixo de plano geral, de que se aproximam até o primeiro plano. As caracterizações e atuações têm a eloquência de uma encenação teatral. *Cinesapiens* conta com 13 sonoridades musicais quase sempre curtas, seja de gêneros conhecidos ou trechos melódico-harmônicos aleatórios. Há um *leitmotif* que se repete, vocalizado ou reproduzido instrumentalmente, em tom grave e misterioso ou irônico. Pêra reverbera quase todas as vozes. Parece querer reforçar a questão espacial do 3D pela oralidade de seus atores.

A sobreposição em simultaneidade é assumida na relação de reflexo entre as imagens da tela de cinema e sua plateia. É um efeito bastante raro, mesmo quando em cortes realizados por meio de fusões de imagens ou com a desculpa de um *flashback* mental de uma personagem em cena, justificativas recorrentes para sobreposições na linguagem clássica. Tor-na-se mais raro ainda quando em 3D, o que leva o efeito a gerar volumes de formas nem sempre verossímeis, considerando-se que, por mais que ainda distinguíveis, as imagens estão fundidas umas nas outras. Impressiona o uso de imagens em efeito de negativo fotográfico no início, como descompromisso com o realismo.

Enquanto Pêra homenageia as experiências exibidas e vividas na sala de cinema, Godard se respalda no cinema como parte de um amplo leque de referências culturais bem pessoal. Não há relação direta com Guimarães nem mesmo Portugal ou qualquer lugar específico em *The three disasters*. Ele retorna a colagem sequencial de material de arquivo que já tinha adotado em *História(s) do cinema*, mas em versão bem mais discreta em termos de simultaneidade. Há só cenas pontuais com sobreposição de imagens, sejam fotos ou trechos de filme, e poucos textos.

Em *3x3D*, Godard recorre ao papel de narrador para pontuar o segmento com reflexões, grande parte das vezes com sua própria voz rouca em tom discretamente dramático, ainda que utilize em momentos pontuais algumas sonoridades de sinfonismo impactante que marcam imagens de destruição, bem como trechos de gravações antigas ou uma nota intensa do piano para imagens de arquivo. A trilha sonora é fragmentária na sua variedade de vozes, sem intuito de funcionar como passaporte de uma lógica sequencial. *The three disasters* parece indicar que Godard guardou a inovação em 3D para *Adeus à linguagem*, longa-metragem dirigida só por ele em seguida. Nessa obra posterior, Godard seguiria na sua típica experimentação estética, com cenas em que duas imagens simultâneas eram vistas cada uma com um olho do espectador, quando este fechasse o outro.

Considerações finais

3x3D configura-se uma obra de exceção, ao menos no circuito comercial de salas de exibição. Predominam filmes de animação ou ação em que o 3D é só um recurso a mais de

espetacularização de efeitos visuais, que, por mais fantasiosa que seja, articula as formas ao longo do espaço de maneira predominantemente realista. No máximo, altera-se a velocidade de exibição entre câmera lenta ou acelerada. O investimento dos estúdios e circuito exibidor é alto e requer bilheterias expressivas, que o cinema experimental não tem uma tradição de atrair – afinal, não é essa sua prioridade.

Como Crary observa, a partir dos aparelhos ópticos, de que o estereoscópio fez parte no século XIX, a visão humana, além de ferramenta de registro, tornou-se produtora de verossimilhança. Ou seja, o truque de forjar a realidade, ainda que num contexto estranho, é uma tradição que a tecnologia óptica da época reforçou. Essa meta, mais que produto, norteia a absoluta maioria dos media e efeitos visuais desde então, seja nos cinemas 2D e 3D, cinema 360° ou nos óculos dos *videogames* de realidade virtual de última geração. Pouco se cultiva tais recursos no cinema num sentido equivalente ao da pintura, que explora bem mais recorrentemente novos caminhos expressivos desde essa época, quando o figurativismo passou a dividir espaço com o abstracionismo na produção de telas.

Antigos efeitos em combinações imprevistas ou de repercussão demasiadamente restrita configuram um campo expressivo de potencial ainda muito vasto. Com a sobreposição de imagens, Méliès já criava trucagens surpreendentes. Porém, a tecnologia do cinema 3D, aliada agora à proposta de um tipo de montagem em que espaços e tempos distintos são simultaneamente explicitados na tela de cinema – às vezes em esquema de multitelas – permite reconfigurar tanto o tipo de figurativismo tipicamente associado à estereoscopia quanto a variedade de leituras possíveis da montagem. *3x3D* torna a

cisão da unidade figurativa, bem como o desprendimento da verossimilhança oriundos do cinema experimental e expandido, seu maior trunfo de inovação em construção imagética. Ele cria, com prioridade e ênfase formal, o tipo de anamorfose cronotópica que Machado aborda.

O efeito 3D encontra-se em diversos tipos de media audiovisual contemporâneos e impressiona o investimento e a demanda tão expressivos em relação à ampliação mundial do circuito exibidor cinematográfico para adequá-lo a esse formato. O cinema precisa estar em dia para oferecer tanto quanto possível qualidades e recursos que os novos media apresentam, popularizam e/ou aperfeiçoam. Sua maior vantagem em termos de inovação, porém, é a qualidade, a amplitude e o impacto cultural de seus efeitos, na tradição de seu formato original com tela única, grande e em sala escura. Essa base de experimentação, mesmo em suas formas expandidas em galerias e museus, no entanto, cada vez mais divide espaço com os novos media, inclusive portáteis, no papel de permitirem às imagens que produzem evoluir estética e conceitualmente.

3x3D reuniu boa parte das ideias que o cinema expandido e o experimental exploraram bem, a exemplo das obras de Van DerBeek e Jacobs aqui citadas, trazendo e traduzindo de volta para a tela única de cinema a multiplicidade de telas e recursos visuais adicionais que começaram a derivar do aparato fílmico a partir dos anos 1960. Tela única cujos elementos se projetam das maneiras mais inusitadas para fora dela. Tela única que se subdivide – e assim se multiplica em termos de

quantidade – sem deixar de ser única, apenas tornando-se mais complexa. Tela única, que apesar de restrita distribuição, chegou a ser exibida em alguns dos principais festivais de cinema do mundo e poucas salas de grandes capitais. Bem mais que o 3X3D de Jacobs, mas mesmo assim com um impacto que poderia ter sido maior caso tivesse havido uma distribuição mais ampla que permitisse criar expectativas e uma perspectiva crítica mais ampla a filmes estereoscópicos posteriores. Criado como exercício fílmico para que o 3D pudesse se libertar da mera função de efeito verossimilhante por meio da volumetria e da montagem em sobreposições, 3x3D permite o desdobramento de imagens em algum grau descoladas do figurativismo ocidental para fora da tela, num mundo já tão saturado delas. Entretanto, não chega ao patamar do expressionismo abstrato de Jacobs. Há imagens mescladas a partir de duas ou mais, mas é possível reconhecer os corpos que a compõem. O filme rompe com o verossimilhante sem nunca se desprender do figurativo. Mas, mesmo assim, gera projeções de formas que, embora reconhecíveis nos seus componentes originais, não existem no mundo natural.

Nesse seu mosaico de formas inéditas, 3x3D revela uma anamorfose cronotópica que se inscreve não por uma marca do tempo, mas por marcas de tempos. Tempos que, exibidos simultaneamente desenrolam espacialmente outros tempos – o da produção, o da exibição e o da fruição diante das relações que se estabelecem entre eles. Ao mesmo tempo em que apresentam e combinam outros espaços – suas formas, cores, o ângulo do enquadramento e os movimentos de seu registro –, sem se desvencilhar da tela. Sincronia e diacronia,

conforme Rancière. O múltiplo na unidade. O filme parece representar o nível máximo de potencial da imagem explorado enquanto atrelado a uma tela. Até mesmo a holografia, com sua capacidade de conferir volume a formas inclusive abstratas, não alcança o grau das relações que esse vínculo com a tela permite. Não se trata mais de considerar a tela uma moldura em torno da imagem – e das imagens simultâneas – que se quer registrar. A tela tornou-se o seu trampolim. Num impulso propiciado pela montagem espacial.

Referências

Bordwell, D.; Thompson, K. (2014). *Adieu au Language: 2 + 2 x 3D*. Disponível em: www.davidbordwell.net/blog/2014/09/07/adieu-au-language-2-2-x-3d/. Acesso em 14 fev. 2018.

Crary, J. (1992). *Techniques of the observer: on vision and modernity in the 19th century*. Cambridge: MIT Press.

Didi-Huberman, G. (2013). *A imagem sobrevivente: história da arte e tempo dos fantasmas segundo Aby Warburg*. Rio de Janeiro: Contraponto.

Dirks, T.. *Timeline of Greatest Film Milestones and Turning Points in Film History The Year 1922*. Disponível em www.filmsite.org/1922-filmhistory.html. Acesso em 13 fev. 2018.

Eisenstein, S. (1991). *Montage 1937. Montage 1938. Towards a Theory of Montage*. Eds. Michael Glenny and Richard Taylor. Londres: BFI.

Felinto, Erick. *A imagem espectral: comunicação, cinema e fantasmagoria tecnológica*. Cotia: Ateliê Editorial, 2008.

Gervaiseau, H. (2006). *Limiares: Histoire(s) du cinéma de Jean-Luc Godard*. In: Significação – Revista de Cultura Audiovisual, São Paulo, v. 33 n. 26 (pp. 43-86). Disponível em: <http://www.revistas.usp.br/significacao/article/view/65633>. Acesso em: 01 dez. 2019.

Gosciola, V. (2018). *Volumetria Audiovisual: um novo campo de investigação para a Ecologia Meios*.

Greenaway, P. (2014). Entrevista. In: Sobrinho, Gilberto Alexandre. *O autor multiplicado: em busca dos artificios de Peter Greenaway*. 194 p. Tese (Doutorado em Multimeios) - Instituto de Artes, UNICAMP, Campinas.

Machado, A. (2011). *Pré-cinemas & pós-cinemas*. Campinas: Papyrus Editora.

Machado, A. (2002). *A emergência do observador*. In: Galáxia nº3 (pp. 227-234). Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/galaxia/article/view/1273>. Acesso em: 01 dez. 2019.

Manovich, L. (2001). *The language of new media*. Cambridge: MIT Press.

Monteiro, T. J. L. (2016). *Terror de autor: cinema de gênero e metalinguagem no longa "O Barão"*. Resumo expandido. Anais digitais do encontro 2016 da SOCINE. Disponível em: www.socine.org/encontros/aprovados-2016/?id=16036. Acesso em: 8 mar. 2019.

Mourão, M. D. G. (2006). *A montagem cinematográfica como ato criativo*. In: Significação – Revista de Cultura Audiovisual. São Paulo, v. 33, n. 25 (pp. 229-250), junho. Disponível em: <http://www.revistas.usp.br/significacao/article/view/65628>. Acesso em: 01 dez. 2019.

Rancière, J. (1996). *O dissenso*. In: NOVAES, Aauto (org.). *A crise da razão*. São Paulo/Brasília: Companhia das Letras/Funarte.

Sutton, G. (2015). *The experience machine – Stan VanDerBeek's Movie-Drome and Expanded Cinema*. Cambridge: MIT Press.

Theatrical Market Statistics 2014 (2014). Disponível em: www.mpa.org/wp-content/uploads/2015/03/MPAA-Theatrical-Market-Statistics-2014.pdf. Acesso em: 01 nov. 2016.

Weibel, P. (2003). *Preface*. In: Shaw, Jeffrey; Weibel, Peter. *Future cinema – the cinematic imaginary after film*. MIT Press, Cambridge.