



CARTAS para HOLLYWOOD:

O imaginário cinematográfico e a poética da
remediação na arte dos novos meios



Marluana R. Fernandes

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL INSTITUTO DE ARTES

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS

CARTAS para
HOLLYWOOD.

O imaginário cinematográfico e a poética da
remediação na arte dos novos meios

Marluana Rospa Fernandes

Porto Alegre, Outubro de 2022

Marluana Rospa Fernandes

CARTAS para
HOLLYWOOD:

O imaginário cinematográfico e a poética da
remediação na arte dos novos meios

Dissertação apresentada ao Curso de
Mestrado do Programa de Pós-Graduação
em Artes Visuais, Linha de Pesquisa
Poéticas de processos híbridos, da
Universidade Federal do Rio Grande do Sul
(UFRGS), como requisito para a obtenção de
grau de Mestre em Artes Visuais.

CIP - Catalogação na Publicação

Rospa Fernandes, Marluana
Cartas para Hollywood: o imaginário cinematográfico
e a poética da remediação na arte dos novos meios /
Marluana Rospa Fernandes. -- 2022.
93 f.
Orientador: Alberto Marinho Ribas Semeler.

Dissertação (Mestrado) -- Universidade Federal do
Rio Grande do Sul, Instituto de Artes, Programa de
Pós-Graduação em Artes Visuais, Porto Alegre, BR-RS,
2022.

1. Cinema. 2. Imagem-movimento. 3. Remediação. 4.
Arte digital. 5. Iconografia cinematográfica. I.
Marinho Ribas Semeler, Alberto, orient. II. Título.

Orientador: Prof. Dr. Alberto Marinho Ribas Semeler (PPGAV/UFRGS)

Banca Examinadora:

Prof. Dr. Leônidas Roberto Taschetto (PPGEDU/UNILASALLE)

Prof^ª. Dr^ª. Daniela Pinheiro Machado Kern (PPGAV/UFRGS)

Prof^ª. Dr^ª. Teresinha Barachini (PPGAV/UFRGS)

Para meu pai, Adonai Ieve Fagundes Fernandes, um herói de John Ford que existiu fora das telas.

AGRADECIMENTOS

Agradeço ao meu orientador, o professor doutor Alberto Marinho Ribas Semeler pelo encorajamento, suporte e apoio no decorrer do processo de desenvolvimento de minha pesquisa acadêmica e por suas contribuições valiosas que me conduziram a conclusão desta dissertação.

Ao professor doutor Leônidas Roberto Taschetto e às professoras doutoras Daniela Pinheiro Machado Kern e Teresinha Barachini, por participarem da banca de defesa e por suas contribuições e apontamentos para o enriquecimento de um futuro seguimento a este estudo.

À CAPES, pelo apoio financeiro através da bolsa recebida no decorrer desta pesquisa.

À Universidade Federal do Rio Grande do Sul e ao Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da UFRGS, por me possibilitar um sistema de ensino público de excelência.

Agradeço à minha mãe, Ângela, por todo o apoio e incentivo que me proporcionou e segue proporcionando ao longo de minha vida e carreira acadêmica.

Ao meu pai, pelo carinho, cuidado, proteção e a ter me apresentado ao mundo cinematográfico.

A minha irmã Ailana e aos meus amigos que me cercaram de afeto ao longo desta jornada, a todos vocês eu digo, obrigado.

RESUMO

Cartas para Hollywood: O imaginário cinematográfico e a poética da remediação na arte dos novos meios, aborda o processo da minha produção em arte a partir das influências de filmes Hollywoodianos, mais especificamente filmes de atores já falecidos, que me trazem memórias afetivas diversas. Partindo de meu objeto de pesquisa e das investigações feitas a partir dele, apresento seus desdobramentos sobre a criação de imagens-movimento produzidas por mim neste período, tal como os diálogos sobre imersão, iconografia, remediação e cinema.

PALAVRAS CHAVE:

Cinema. Imagem-movimento. Arte digital. Remediação. Iconografia cinematográfica.

ABSTRACT

"Letters to Hollywood: The cinematographic imaginary and the poetics of remediation in the art of new media", approaches the process of my production in art from the influences of Hollywood films, more specifically films by deceased actors, which bring me affective memories. Starting from my research object and the investigations made from it, I present its developments on the creation of movement-images produced by me in this period, such as the dialogues on immersion, iconography, remediation and cinema.

KEY WORDS:

Cinema. Movement-Images. Digital art . Remediation. Iconography.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Frame do vídeo, Isabelle Huppert de Robert Wilson, 2010. /p. 28

Figura 2: Fotografia de Edward Steichen, 1928. /p. 29

Figura 3: Frame da imagem-movimento, For River, 2020. / p. 40

Figura 4: Frame da cena do filme My Own Private Idaho do diretor Gus Van Sant ,
1991 / p. 42

Figura 5: Escultura em mármore, Pietá de Michelangelo, 1499. /p. 43

Figura 6: Frame do vídeo Emergence de Bill Viola, 2002. /p. 43

Figura 7: Frame da imagem-movimento, For Paul, 2020. / p. 60

Figura 8: Afresco A Última Ceia, de Leonardo da Vinci, 1495-96. / p. 63

Figura 9:Frame da imagem-movimento, For Elvis, 2020-2022. / p. 67

Figura 10:Frame da imagem-movimento, For Elvis, 2020-2022. / p. 67

Figura 11: Pintura, In the Car de Roy Lichtenstein, 1963. /p. 69

Figura 12:Frame da imagem-movimento, For Gene, 2021. / p. 72

Figura 13: Frame da cena do filme An American in Paris do diretor Vincent
Minnelli , 1951 / p. 74

Figura 14: Desenho, Chocolat dansant dans un bar de Toulouse Lautrec,1896 /p. 74

Figura 15: Pintura, Hesperus, the Evening Star, Sacred to Lovers de Sir Joseph Noel
Paton, 1855 /p. 76

Figura 16:Frame da imagem-movimento, For Christopher, 2021. / p. 78

Figura 17: Pintura, Christina 's World de Andrew Wyeth, 1948 /p. 80

Figura 18:Frame da imagem-movimento, Goodbye John Wayne, 2022. / p. 83



SUMÁRIO

Introdução /p. 16

1. Cartas para Hollywood: Entendendo a janela imersiva /p. 24
2. *Moving Letters for Video Idols* e a estética sentimental por trás das referências Hollywoodiana /p. 39
3. *Moving Letters for Video Idols*: os conceitos iconográficos de For River /p. 54
 - 3.1 For Paul /p. 59
 - 3.2 For Elvis /p. 65
 - 3.3 For Gene /p. 71
 - 3.4 For Christopher /p. 77
 - 3.5 Goodbye John Wayne /p. 82

Considerações finais / p. 87

Referencias / p. 91

INTRODUÇÃO

Quando penso na experiência e sensação do cinema, logo me sinto imersa em uma tela de narrativa visual movida por afetos dela emanados. Este sentimento de participar das imagens apresentadas no recorte de uma tela me acompanha desde que o vivenciei pela primeira vez, na infância. Independentemente do modo com o qual consumo filmes hollywoodianos, são através destas janelas-telas para mundos imaginários cinematográficos que absorvo minhas referências criativas. Desde então, tem me parecido natural, me expressar enquanto artista digital, através de recortes retangulares e imagens cinematográficas. Seja através de modos tradicionais, como o desenho ou a pintura, seja por imagens-movimento, as quais vejo enquanto edito e trato digitalmente na tela do computador. A maneira como absorvo ou expesso minhas percepções sempre acaba se resumindo a um quadro-tela, reiterando o cinema enquanto motor criativo.

Convém salientar que a origem destas imagens é a apropriação de cenas de cinema contidas em bases de dados on-line, como Youtube, entre outros. Assim, minha fonte já é o formato digital - imagens geradas originariamente em cinema de película com transcodificação para o formato digital. Aqui, assumo a posição proposta pela crítica de Christiane Paul em *Arte Digital* (2015) que irá propor uma leitura específica da arte com uso de novas tecnologias. Para ela, o termo “arte digital” serve como um guarda-chuva para adequar todas as manifestações deste tipo de arte, que progride e cria novas correntes a partir dos avanços naturais das tecnologias digitais. Uso a remediação como estratégia poética: em relação as antigas mídias reposicionadas no meio digital. As imagens que uso, sejam *still*, ou em movimento são todas obtidas digitalmente e não diretamente dos meios fotoquímicos ou eletrônicos.

Segundo (AUMONT, 2004, p39) "um quadro é, antes de tudo, o limite de um campo, no sentido pleno que o cinema nascente não tardaria em conferir à palavra. O quadro cen-

-traliza a representação, focaliza-a sobre um bloco de espaço-tempo onde se concentra o imaginário, ele é a reserva desse imaginário. Acessoriamente, ele é o reino da ficção e, aqui, da ficcionalização do real”.

Partindo desta premissa, Aumont relaciona o cinema e a pintura através de um formato bastante comum em ambas as linguagens. Porém, como bem sabemos, o que as difere é a questão do estar em movimento. Vinda da prática da pintura, sempre busquei em minhas produções a óleo algo que adorava no cinema, o movimento sequencial das imagens na tela. Ou melhor dizendo, a ilusão de movimento que o cinema oferecia e que as Novas Mídias potencializam. Entende-se que o contexto técnico de uma imagem em movimento (fotoquímica cinematográfica) parte de uma ilusão de ótica onde se utiliza de uma sequência de fotogramas, precisamente vinte e quatro imagens por segundo, para que esta ilusão de movimento pudesse estar, suscetível à nossa percepção de realidade. Sendo assim, a imagem cinematográfica existe através de nossa percepção de como essas imagens são apresentadas em se-

-sequência. Seja pelas antigas mídias cinematográficas ou pela linha de varredura na imagem-movimento eletrônica (vídeo e televisão).

Além do meu fascínio pelo movimento, minha bússola estética, me direcionava com frequência as imagens realistas retiradas de filmes hollywoodianos, usadas como referência visual para as práticas destas linguagens. Tendo em mente a ideia de causar a mesma falsa sensação de realidade a qual o cinema me proporciona. Em termos filosóficos, Deleuze (1983) desenvolveu o pensamento de que a falsa sensação de realidade proporcionada pelo cinema a partir da ideia de imagem-movimento através dos conceitos de plano, enquadramento e até mesmo a montagem, a partir das teorias de Bergson sobre o movimento da imagem cinematográfica. É compreensível que parte desta sensação de realismo proporcionada pelo cinema, se dá pela veracidade da imagem captada pela câmera. Mas, conjuntamente, esta sensação de imersividade causada por esse meio, é manipulada através de sua apresentação visual por meio de enquadramentos e recortes da narrativa a ser

apresentada. Ou como diria Eisenstein (2002, p. 28) sobre as minúcias do processo de montagem cinematográfica: "A montagem tem um significado realista quando os fragmentos isolados produzem, em justaposição, o quadro geral, a síntese do tema. Isto é, a imagem que incorpora o tema".

A partir desta reanálise de meu processo criativo e cartas que escrevi para atores de cinema hollywoodiano já falecidos, percebi que minha relação sentimental com o cinema ansiava por um novo método de construção de trabalho poético visual. Através de minhas pesquisas teóricas e seguindo a influência estética das séries de trabalhos - *Electronic Renaissance* (2017) de Bill Viola, *Video Portraits* (2010) de Robert Wilson, *Untitled Films Stills* (1977 - 1980) de Cindy Sherman e os trabalhos *Judy's Bedroom* (1992) e *Scottie's Bedroom* (1994) do intitulado *Vertigo Project* de David Reed, tenho conduzido o desenvolvimento de uma série de imagens-movimento as quais me insiro em cenas de filmes hollywoodianos que me despertam memórias afetivas.

Na construção destas imagens, partindo da ideia de Lev Manovich em *Animated Painting* (2007) de que o vídeo, o cinema, ou qualquer tipo de imagem movimento é uma retomada da pintura e do desenho através de processos de pós-produção, edição e retoque de imagens via software, me insiro enquanto imagem-movimento com recursos do *chromakey* em um *still* da cena do filme escolhido. Alterando em seguida sua estética visual através de ajustes feitos por intermédio de softwares de edição e filtros de cor, brilho, saturação e etc.

Nestas “pinturas animadas” que venho produzindo ao longo de minha pesquisa, busco trabalhar, através dos recursos da edição de vídeo e imagem, diálogos afetivos sobre a imersividade que o cinema hollywoodiano proporciona e como esta influência recorrente age na construção de minhas personagens cinematográficas retratadas nos trabalhos produzidos ao decorrer desta pesquisa. Tal como a partir destes diálogos, por meio das escolhas específicas das cenas de filmes usadas como referência para estes trabalhos, surgem também reflexões sobre questões icono-

gráficas síncronas que tendem a ocorrer entre obras de arte clássica e o cinema hollywoodiano, bem como isto acabou fazendo parte do processo de seleção e entendimento das cenas cinematográficas escolhidas. Ao discorrer desta síntese, partindo destas conjecturas, apresento a série de trabalhos que surgiram destes desdobramentos intitulada *Moving Letters for Video Idols* (2020 - 2022). Com os quais, seguindo estes pressupostos, investigo como as influências do cinema continuam ativas mesmo nas novas mídias e como este imaginário pictórico imersivo dos velhos meios remidiados continua se adaptando a novos formatos, atualizando e revendo paradigmas dos velhos meios incrustados na arte dos novos meios. Deixo aqui a colocação de que o cinema enquanto forma original, imagem fotoquímica em movimento não existe mais e foi substituído pelas tecnologias digitais. Contudo, a imersão, a suspensão do tempo, e as imagens icônicas geradas por esta manifestação cultural do século XX, continuam a mobilizar meu processo criativo e é a este conceito que me refiro ao longo deste processo. Também o

uso do termo iconografia e iconologia usados nesta pesquisa não buscam investigar questões relativas à iconografia em si. O uso é uma derivação da apropriação (remediação) do cinema que se apropria de modos de produção da pintura, iluminação, construção de cenas nas primeiras manifestações do cinema de película do século XX.

1. Cartas para Hollywood: Entendendo a janela imersiva

Os filmes Hollywoodianos sempre estiveram presentes em minha vida desde muito cedo, devido a locadora de filmes que meu pai teve durante os anos iniciais da minha infância. E mesmo com o seu término, devido a conversão de VHS para DVD, o hábito de consumir filmes continuou ativo e permanece até atualmente em nossas rotinas. Entretanto, os vestígios da influência desta presença recorrente só foram se mostrando marcantes com o passar do tempo. Em 2018, a necessidade de maior proximidade com o cinema surgiu em um momento um tanto melancólico pelo qual passava em minha vida pessoal. Neste período, os sentimentos de deslocamento e introspecção trouxeram o despertar para novas percepções sobre as influências do cinema hollywoodiano e suas iconografias. Desencadeando, primeiramente, uma série de cartas para atores americanos já falecidos.

Nestas cartas, relacionei momentos importantes da minha vida a filmes e personagens vividos por estes atores em questão, comentando, também, sobre a influência deles em minha construção social. Nestes escritos, os quais utilizei como roteiro base para a criação das imagens-movimento produzidas ao longo desta pesquisa, percebi como os filmes referenciados tiveram participação ativa na formação da minha identidade como artista visual através do uso recorrente que fazia de imagens retiradas de cenas específicas destes filmes em particular. Sendo assim, para começar a pensar sobre esta relação afetiva com o cinema hollywoodiano e seus desdobramentos, parti em busca do entendimento da imagem cinematográfica, dissecando-a enquanto presença na concepção de minhas imagens-movimento.

O plano base de meus trabalhos, aborda um *still*¹ de uma cena específica de filme. Tendo em mente a ideia de que o cinema descende da fotografia, já que o mesmo possui sua

¹ O termo *still* é uma forma de definir um quadro na imagem digital. É uma foto de cena parada, estática.

ideia de movimento baseado em uma sequência de imagens estáticas de caráter “realístico”. Parto inicialmente do conceito de Imagem fotográfica de Maya Deren em *Cinema: o uso criativo da realidade* (1960) diz que o termo “*imagem*” (originalmente baseado em “imitação”) significa, em seu primeiro sentido, a similitude visual de um objeto ou pessoa real, e no ato mesmo de especificar a semelhança ele distingue e estabelece toda a categoria de experiência visual que não é um objeto ou pessoa real”. Logo, o realismo na imagem fotográfica, herdado pelo processo cinematográfico, trata-se na verdade de uma representação do real, uma imitação. Esta falsa sensação de real, em sua forma estática, é usada aqui como plano de fundo no processo de produção técnica na concepção de minhas imagens-movimento. A *still* escolhida, condiz ao tema ou conteúdo emocional que remete, geralmente, à cena do filme com a qual mais me conecto emocionalmente.

O fato da escolha de ser uma *still* e não um *gif* ou vídeo da cena, se dá a sensação de ter um filme como uma cápsula

do tempo, um momento congelado nesta falsa sensação de realidade que proporciona o sentimento de imersão. O *still* a ser trabalhado passa a ser a representação de um ou mais sentimentos afetivos que são despertados a partir desta determinada cena do filme. Esta imagem se torna o cenário a ser incluído no lugar de um fundo verde, o ator com quem contracenarei, em suma, ela se torna o ambiente o qual será desenvolvido o *remix* de uma nova narrativa a partir da inserção da minha imagem em movimento.

A questão do movimento sempre foi meu maior objeto de cobiça quando se tratava de produzir imagens. Mesmo durante a produção de pinturas ou desenhos, o que mais sentia falta no resultado final era o movimento da imagem. A série de trabalhos *Video Portraits* (2010) de Robert Wilson, mais especificamente a obra *Isabelle Huppert*, na qual a atriz referencia a icônica foto de Greta Garbo feita pelo então fotógrafo, curiosamente também pintor, Edward Steichen para a *Vanity Fair* em 1928, me evidenciou a possibilidade de ressignificar uma imagem estática a partir de sua remixagem conjunta a ideia de movimento.



Figura 1 Robert Wilson, Frame de *Isabelle Huppert*, 2010, Disponível em: <<https://vimeo.com/356686543>> Acessado em: 28/09/2021



Figura 2 Edward Steichen, fotografia de Greta Garbo para a revista *Vanity Fair*, 34.2 × 27.2 cm, Hollywood, California, United States, 1928.

No caso do cinema, há uma representação do real em movimento, o que torna esta falsa impressão realista da fotografia ainda mais verossímil aos nossos olhos. Tratando-se de movimento, Ismail Xavier em *O discurso cinematográfico* (2005, p. 12), partindo do argumento de Maya Deren sobre conceito de realismo da imagem fotográfica, vai nos confirmar que, "se já é um fato tradicional a celebração do "realismo" da imagem fotográfica, tal celebração é muito mais intensa no caso do cinema , dado o desenvolvimento temporal de sua imagem, capaz de reproduzir, não só mais uma propriedade do mundo visível, mas justamente uma propriedade essencial à sua natureza - o movimento". Esta ideia de falsa sensação de realidade, conjunta à ilusão de movimento que o meio cinematográfico proporciona, tem o poder de nos transportar para estas simulações através da maneira como percebemos e observamos este tipo de conteúdo, muitas vezes consumido em seu formato mais popular, o retangular. Em relação ao seu famoso formato, o que Aumont (2004) virá a relacionar ao termo "quadro", em sua

relação entre cinema e pintura, Xavier (2005) irá chamar de “janela”, quando trata do sentimento de imersão proporcionado pelo cinema:

“(...) o retângulo da imagem é visto como uma espécie de janela que abre para um universo que existe em si e por si, embora separado do nosso mundo pela superfície da tela. Esta noção de janela (ou às vezes espelho), aplicada ao retângulo cinematográfico, vai marcar a incidência de princípios tradicionais à cultura ocidental, que definem a relação entre o mundo da representação artística e o mundo dito real.”

(XAVIER, 2005, p.22)

Esta ideia de universo que, mesmo contido em uma forma quadrada ou retangular, se desdobra para diversos ângulos tendo a possibilidade de se estender enquanto imagem que, através do movimento, nos dá a impressão de que há um mundo do outro lado da tela, sugerindo que há um espaço contínuo de imagem a ser percebida. Como uma janela para um momento no tempo que se encontra congelado,

mas que pode ser assistido, pausado, retrocedido e avançado incontáveis vezes. Esta maleabilidade fílmica, segundo Lev Manovich em *The Language of New Media* (2001), só é possível devido aos avanços tecnológicos de dispositivos e softwares de criação, edição e apresentação midiáticos, tal como estes contribuíram para o processo de remediação das velhas mídias, conjuntamente, com a ideia de que o formato de enquadramento cinematográfico e da pintura persiste como influência, também, na Interface Gráfica do Usuário (GUI) destes dispositivos. Manovich (2001, p. 80-81) dirá que " o próprio cinema herdou esse enquadramento da pintura ocidental. Desde o Renascimento, o quadro atuou como uma janela para um espaço maior que se supunha estender além do quadro. Este espaço foi cortado pelo retângulo do quadro em duas partes: "espaço na tela", a parte que está dentro da moldura e a parte que está fora. Na famosa formulação de Leon-Battista Alberti, a moldura agia como uma janela para o mundo. Assim como uma moldura retangular de pintura e

fotografia apresenta uma parte de um espaço maior fora dele, uma janela no HCI (interface humano-computador)² apresenta uma vista parcial de um documento maior".

Entretanto, tendo em mente a ideia de que a tela age como uma separação entre realidade e simulação, o fato da minha imagem ser a única em movimento em meus trabalhos remete-se não só a esta questão limitadora, mas também ao fato da passagem de tempo que, embora se encontre pausada nestas simulações, continua correndo em minha realidade. A união destas duas realidades, e quando digo isso tenho em mente os dois arquivos que utilizo na montagem técnica, sendo eles: o *still* feito a partir do arquivo digital do filme e do arquivo de vídeo gravado e atuado por mim em um fundo verde, se transforma na forma visual do meu sentimento de imersão e relação com os filmes.

² O termo interface humano-computador (HCI) descreve as maneiras pelas quais o usuário interage com um computador. O HCI inclui dispositivos físicos de entrada e saída como monitor, teclado e mouse. Também consiste em metáforas usadas para conceituar a organização dos dados do computador. Termo explicado por Lev Manovich em *The Language of new media* (2001:69)

Unir dois fragmentos distintos para criar um terceiro ressignificado, baseia-se também, em conceitos de continuidade e sugestividade visual apresentados pelo cinema através dos recursos de edição e recorte visual, para auxiliar que o espectador se adapte a um determinado ritmo narrativo. Serguei Eisenstein em *O sentido do filme* (2002), vai salientar a importância da edição mesmo quando se trata de fragmentos que não se relacionam. Explicando que, na junção de dois fragmentos de montagem de um filme, não importando a relação entre si, quando justapostos de acordo com a vontade do montador engendraram “uma terceira coisa”, os tornando correlatos:

“(...) cada fragmento de montagem já não existe mais como algo não-relacionado, mas como uma dada representação particular do tema geral, que penetra igualmente todos os fotogramas. A justaposição desses detalhes parciais em uma dada estrutura de montagem cria e faz surgir aquela qualidade geral em que cada detalhe teve participação e que reúne todos os detalhes num todo,

isto é, naquela imagem generalizada, mediante a qual o autor, seguido pelo espectador, apreende o tema.”

(EISENSTEIN, 2002, p. 18)

Conjuntamente à ideia de edição e montagem, neste processo de pós-produção, são adicionados ajustes a esta mixagem entre imagens. A partir dos recursos, também são trabalhadas as nuances do resultado desta unificação entre *still* e captura de imagem com recursos do *chromakey*. São ajustadas paletas de cores, tal como; brilho, saturação e nitidez via softwares de edição de imagem e vídeo. As texturas visuais destas imagens são tratadas por meio de filtros e sobreposições de aspectos como ruídos, estáticas, poeira e granulações, e quando necessário, são inseridas legendas síncronas ao áudio aplicado. Estes detalhes são adicionados para adaptar os dois fragmentos em sua coexistência, facilitando a fluidez entre si e a compreensão da mensagem a ser transmitida. Este conjunto de configurações pode ser facilmente resumido

com a palavra *Remix*, embora esta palavra seja com frequência associada a práticas musicais. Lev manovich em *Animated Painting* (2007, p. 38) salienta, "remixar originalmente tinha um significado preciso e estreito específico para a música. Embora precedentes de remixagem possam ser encontrados anteriormente, foi a introdução de misturadores multipista na década de 1970 que tornaram a remixagem uma prática padrão. Com cada elemento de uma música - vocais, bateria, etc. - disponível para manipulação separada, ele tornou possível remixar a música, alterar o volume de algumas faixas ou substituir novas faixas pelas antigas. Gradualmente, o termo remix tornou-se mais e mais amplo, hoje referindo-se a qualquer reelaboração de trabalho(s), sejam projetos visuais, softwares ou textos literários. Tornou-se possível entender a nova linguagem híbrida da imagem movimento como um tipo de remixagem. Seja com combinações típicas de remix, com conteúdo da mesma mídia, de mídias diferentes como gráficos em movimento produzidos profissionalmente (mídia cinematográfica tradicional) ou

outros projetos de imagens movimento que misturem conteúdo na mesma mídia e/ou de diferentes meios de comunicação". Todo este processo de mixagem, reprodução e acesso a mídias e informações cinematográficas acontecem por meio de interfaces digitais em dispositivos tecnológicos que, independente de seu tamanho como objeto físico ou resolução de tela, se resumem a uma janela retangular. A adaptação das mídias cinematográficas nos novos meios tem se tornado cada vez mais comum e até mesmo uma evolução natural, embora não seja algo novo. Lev Manovich em *The Language of New Media* (2001, p. 86) confirma que: "o cinema, a principal forma cultural do século XX, encontrou uma nova vida como a caixa de ferramentas de um usuário de computador. Meios cinematográficos de percepção, de conectar espaço e tempo, de representar a memória humana, pensar e emocionar se tornam um modo de trabalho e um modo de vida para milhões na era do computador. As estratégias estéticas do cinema tornaram-se princípios organizacionais básicos de software de com-

-putador. A janela no mundo fictício de uma narrativa cinematográfica torna-se uma janela em um cenário de dados". Através deste formato persistente, conjunto a algoritmos que processam e simulam a falsa sensação de realidade proporcionada pela veracidade da imagem em movimento apresentada na tela, cujo a qual tem o poder de transportar a mente para um imaginário fictício que é criado pertinente a nossa capacidade de percepção visual da narrativa a ser apresentada, mesmo que a experiência cinematográfica transcenda os verbos ver ou assistir, tendo em vista que o cinema também pode ser imagem sonora. Somada a capacidade de manipulação, edição e remixagem dessas mídias tão tradicionais e antigas como a pintura e o cinema, são a partir desta série de conjecturas e entendimentos sobre conceitos de enquadramento e "janelas" que um imaginário cinematográfico começa a tomar forma.

2. Moving Letters for Video Idols e a estética sentimental por trás das referências Hollywoodianas

As cartas que escrevi para atores falecidos de filmes hollywoodianos, os quais tenho o religioso costume de assistir, me evidenciaram de que maneira percebia e absorvia as iconografias cinematográficas que me eram apresentadas nestas narrativas, tal como as projetava posteriormente em meus trabalhos. Meu primeiro experimento para a série *Moving Letters for Video Idols* (2020 - 2022) foi a imagem-movimento a qual intitulei “*For River*”.



Figura 3 Frame de *For River*, 2020.

Link: <https://drive.google.com/file/d/1txliDgyN7cx28o2oJl9TU8sF9PeIrAAY/view?usp=sharing>

O still usado como base para este trabalho foi retirado do filme *My Own Private Idaho* (1991) do diretor Gus Vans Sant. Na cena original, Scott (personagem de Keanu Reeves) carrega em seus braços Mike (River Phoenix), um garoto de programa marginalizado que jaz adormecido devido a um distúrbio narcoléptico e que, em seus sonhos, recorda de sua mãe perdida. A similaridade visual entre esta cena específica e a famosa escultura em mármore de Michelangelo, a *Pietà*, era evidente aos olhos devido ao seu caráter poético enquanto referência visual. Entretanto, foi a resignificação desta imagem canônica, conjunto à sua narrativa cinematográfica, que me trouxe o valor afetivo.



Figura 4 Frame da cena do filme *My Own Private Idaho*, 1991.



Figura 5 *Pietà*, escultura em mármore de Michelangelo datada de 1499.



Figura 6 Bill Viola, Frame de *Emergence*, 2002.

Tendo como referência a obra de Bill Viola, *Emergence*, reconstruí a imagem cinematográfica a partir dos conceitos canônicos da referência original, a *Pietà* de Michelangelo. Porém, Inicialmente, a escolha de trabalhar esta imagem fílmica em questão se deu a partir de uma súbita atração estética que desenvolvi pela mesma, após ver o filme do qual pertence. Neste período de teste, descobri que, ao longo da vida, colecionei na memória cenas como esta, vindas de filmes que assistia com frequência ou mais de uma vez, quando me apegava a eles. A conexão entre algumas imagens, embora distintas, se mostrou coincidente através dos atores que as habitavam. Mesmo que em seus personagens, eram esses rostos familiares que carregavam consigo o fator sentimental que despertava minha atração por essas imagens. Decidi investigar de que maneira tinha acesso a esses filmes, como os encontrava e por que razão havia me apegado tanto a alguns deles. Descobri então que meu método de consumir filmes tendia a seguir um certo padrão.

Geralmente, buscava por esses filmes em grandes *database*³ sobre o assunto, usando seus mecanismos de filtragem por gênero ou ano de lançamento. Embora quase sempre demonstrasse certa preferência por romances, dramas, comédias românticas e musicais norte americanos, a questão de gênero não se mostrou um critério decisivo em minhas escolhas. Acabava me guiando por sinopses e a semelhança entre enredos de filmes que já havia visto anteriormente. Nas *databases*, sempre acabava de alguma forma em páginas de filmografias de atores pelos quais me sentia atraída devido interpretação de personagens que absorvia através dos filmes que assistia. Seguindo estas filmografias, selecionava os filmes que me interessavam por suas sinopses, posters e trailers.

Neste processo de auto avaliação percebi, também, que gostava mais de filmes antigos, isso pode ser em parte in-

³ Um *database* (banco de dados) é uma coleção organizada de informações - ou dados - estruturadas, normalmente armazenadas eletronicamente em um sistema de computador.

-fluência do gosto cinematográfico de meu primeiro *database*, meu pai. Em sua humilde locadora de vídeos durante a minha infância, ele havia implantado o hábito de consumir filmes. Neste período tive meu primeiro contato e manuseio com uma mídia cinematográfica. Com meu pai, aprendi a fazer pequenas manutenções neste tipo de mídia, coisas simples como corte e emenda para quando o filme fosse danificado. Grande parte dos filmes em nossa locadora eram acervos em VHS, ou seja, filmes antigos, devido ao baixo custo para adquiri-los por estarem ultrapassados. Depois do término da intitulada "Divisa Vídeo" em decorrência a convergência de mídia, do VHS para o DVD, meu pai e eu criamos uma nova rotina de consumo de filmes semanais em outras locadoras. Entretanto, ainda sim, continuamos consumindo acervos devido ao seu prazo de entrega prolongado e seu baixo custo de aluguel. Nesses filmes, geralmente os personagens apresentavam um padrão de aparência diferente do meu ou das pessoas que me cercavam na época de consumo do filme.

Fatores aparentes nas tramas como; nacionalidade, temporalidade, padrão social, idioma, etnia, e muitas vezes, condição sócio econômica divergiam da minha realidade sempre. Porém, embora divergentes, estes fatores acabavam tornando estas simulações muito mais atraentes do que a minha modesta realidade.

Neste momento da análise, percebi em meu processo certa similaridade com o pensamento de Edgar Morin sobre a causa e efeito da cultura cinematográfica na sociedade em dois momentos. Primeiramente, com sua ideia enquanto efeito, em *O Cinema ou o Homem Imaginário* (2014), Morin trata sobre como processamos e absorvemos uma exibição cinematográfica e como, a partir disso, desenvolve-se um imaginário que mistura o filme na tela e a mente do espectador. Criando uma simbiose entre eles, mixando filme e imaginário. (MORIN 2014, p. 202-203) diz que " o filme representa e ao mesmo tempo significa. Ele remixa o real, o irreal, o presente, a vida real, a memória e o sonho no mesmo nível mental compartilhado.

Assim como a mente humana, ele também é tão mentiroso quanto verdadeiro, tão mitomaniaco quanto lúcido.(...)

O cinema vai para a própria mente humana, seu poder ao mesmo tempo de conservação, animação e criação de imagens animadas. O cinema nos faz compreender não só teatro, poesia e música, mas também o teatro interno da mente: sonhos, imaginações, representações: esse pequeno cinema que temos na cabeça".

Logo, tendo em mente que desde muito cedo obtive como rota de fuga da minha realidade o caminho fantasioso do cinema, isso explica, de certa forma, como somos conduzidos a imersividade e apego sentimental por tramas ficcionais através de meios de projeções, independentes de suas evoluções e convergências midiáticas, à cultura cinematográfica. Entretanto, Lev Manovich irá ressaltar que a cultura cinematográfica mantém sua força devido aos dispositivos de apresentação causarem o mesmo efeito (ou até mesmo mais aprofundado), por motivo de poder de manipulação da mídia cinematográfica proporcionado por dispositivos tecnológicos e softwares a seus usuários.

Em (MANOVICH 2001, p. 51) ele ressalta que, " uma vez que um filme é digitalizado e carregado na memória do computador, qualquer quadro pode ser acessado com a mesma facilidade. Portanto, se o cinema tiver apresentado tempo, mas ainda preservou sua ordem linear (momentos subsequentes que se tornam quadros subsequentes), a nova mídia abandona essa representação "centrada no ser humano" completamente - a fim de colocar o tempo representado totalmente sob controle humano. Tempo é mapeado no espaço bidimensional, onde pode ser gerenciado, analisado e manipulado mais facilmente".

A partir desta dualidade sobre manipulação, é possível pensar em como, através da edição, é possível manipular o que nos manipula, adaptando-o ao nosso imaginário, recriando em imagem-movimento o que se cria na mente.

Contudo, ainda restava entender, a questão que me impulsionava a encontrar esses filmes, ou seja, a causa. Meu pai havia indicado meus primeiros filmes e sua preferência tinha mais a ver com atores do que diretores. Penso que herdei dele este método de seleção.

Os rostos que se repetiam nestes acervos, se tornaram a chave para desvendar meu método de escolha e de que maneira me apegava a eles sentimentalmente. A partir da escolha dos atores, analisava em suas filmografias papéis semelhantes que houvessem sido filmados em um curto período de tempo, geralmente dando enfoque a filmes que tivessem sido feitos em períodos específicos de juventude dos selecionados. Em *As estrelas: mito e sedução no cinema* (1989) Edgar Morin aborda o *star system*⁴ como ferramenta para que o espectador seja conduzido ao interesse da imersividade e contemplação de uma obra cinematográfica ficcional. Segundo ele, são as estrelas de cinema que nos levam a consumir as tramas produzidas pela indústria cinematográfica hollywoodiana, baseando-se também no imaginário, desejo e projeção.

⁴ Segundo Edgar Morin em *As estrelas: mito e sedução no cinema* (1989) o star system constitui-se no método de fabricação de uma figura cinematográfica (ator ou atriz) em uma grande estrela de cinema comparável a uma divindade, mas que é totalmente moldável pela indústria que a manufatura.

(MORIM 1989, p. 96) vai dizer: " a estrela de cinema é uma estrela de cinema precisamente à medida que o papel que representa ultrapassa as fronteiras do estético. Como revelam pesquisas de H. Blumer e J. P. Mayer, a estrela se instala no espírito de seus admiradores continuando a viver na tela, sonhos do sono ou da vigília. A estrela conserva e modela ilusões, ou seja, identificações imaginárias. Nas palavras de uma jovem inglesa: "Eu sonho com Rita Hayworth e represento os seus papéis em meus sonhos. A estrela de cinema se torna assim alimento dos sonhos".

Partindo desta ideia de manipulação de interesse, baseado em rostos específicos, também foi possível notar que alguns atores tendiam a seguir um padrão na construção de seus personagens. Embora ambos os atores utilizados como referência para esta pesquisa protagonizassem heróis em geral, observei que alguns deles transitavam em categorias simbólicas, como; mártir romântico, anjo vingador, sedutor irresistível, nobre patriota, cômico charmoso, amante teatral, aventureiro irônico e cowboy obstinado.

Muitas vezes, era possível notar a presença de mais de uma categoria no mesmo personagem em determinado filme. Morin virá a associar esta pluralidade a uma questão antropológica no meio cinematográfico:

“Os grandes gêneros cinematográficos - fantástico, amor, aventura, policial, comédia etc. - certamente já tinham começado a se enriquecer através de transfusões recíprocas. Certos temas, como o amor, se difundiram em todas as categorias de filme; além disso, cada gênero tendia mais ou menos a integrar como tema menor o que poderia ser a pedra angular de um outro. Em outras palavras, uma evolução natural e progressiva tendia a reunir no interior de cada filme elementos inicialmente espalhados pelos gêneros especializados. Esta evolução está ligada, como veremos, à evolução e ao aumento do público cinematográfico. Ela é estimulada pela busca do lucro máximo. A multiplicação dos ternas (amor, aventuras, comédias) dentro de um mesmo filme traduz um esforço de responder ao maior número de exigências específicas possível, ou seja, de se dirigir a um público potencialmente total.”

(MORIN, 1989.p 9-10.)

Em tese, a teoria da pluralidade de gêneros em um único filme para alavancar a indústria cinematográfica, se encaixa nos chamados “acervos”, categoria das locadoras de vídeo que foi bastante explorada por mim ao longo de minha vida como cinéfila. Tal como é natural pensar que esta ideia se entrelaça a de se encontrar rostos conhecidos de estrelas do cinema hollywoodiano nestes filmes que tem como intenção atingir vários públicos alvo. Sendo assim, a partir destes entendimentos cinematográficos sobre consumo, influência, manipulação e sua atuação na composição estética na série de trabalhos que desenvolvi ao longo desta pesquisa, seguindo estas conjecturas, foi possível compreender de onde se originava o desejo de fazer parte das tramas cinematográficas consumidas ao longo do tempo. Conjuntamente, a criação de vínculo sentimental que estabelecido com os filmes referenciados, o desejo de projeção e aproximação aos atores que serviram como guia para essas elucidações.

3. Moving Letters for Video Idols: Os conceitos iconográficos de For River

Em “*For River*” (Figura 3), primeira imagem-movimento desenvolvida para a série *Moving Letters for Video Idols*, criei um remix entre um frame de *My Own Private Idaho* (1991), a Pietá de Michelangelo e meu imaginário, tomando o lugar de Keanu Reeves na referência visual utilizada. Para me inserir naquele lugar, me inspirei nos conceitos da iconografia clássica das obras renascentistas para compor os elementos visuais aplicados à minha imagem-movimento, expressando, assim minha relação afetiva cinematográfica com o filme e atores usados como referência. Usando a carta que escrevi **para River Phoenix** como roteiro durante a performance, atuei pensando sobre os elementos descritos na mesma. Elementos como o luto, a morte precoce, a marginalização de uma representação para enobrecê-la, a associação a padrões iconográficos semelhantes e a exploração da ima-

-gem de um ator reconhecido no *star system* mesmo após a sua morte, foram alguns conceitos associados à criação desta obra devido ao padrão iconográfico dos papéis os quais River Phoenix interpretava. O jovem ator, famoso entre as décadas de 80 e 90, teve um fim precoce aos 23 anos, minha idade na época que o descobri. Sua morte prematura, deu ênfase a uma figura icônica criada pela indústria cinematográfica através das imagens em movimento encenadas por Phoenix. Entretanto, para compreender o significado visual dos frames usados como referência de maneira mais aprofundada, foi necessário decifrar, associar e relacionar estas representações cinematográficas enquanto imagens iconográficas das artes clássicas (tal como pintura, escultura e etc.). Através do conceito de *Pathosformel*⁵ (ou “fórmula de

⁵ O conceito de *Pathosformel* (ou “fórmula de emoção”) foi concebido por Aby Warburg quando o estudioso alemão identificou em um desenho de Albrecht Dürer (1471-1528) exatamente o mesmo gesto e uma composição muito semelhante à de uma gravura atribuída a Andrea Mantegna (1431-1506) ou seus discípulos. O renascentista alemão baseou-se no trabalho do também renascentista italiano, que por sua vez havia se inspirado em uma antiga imagem grega já, então, desaparecida.

<https://periodicos.unifesp.br/index.php/prometeica/article/view/1687>

emoção”) desenvolvido pelo historiador alemão Aby Warburg, foi possível dissecar os gestos encontrados nos frames utilizados como base para estas série de trabalhos e, assim, criar conexões entre elas. Porém, ainda restava relacionar estes conceitos aplicados em figuras estáticas às imagens em movimento cinematográficas.

Em *Aby Warburg e a imagem em movimento* (2007) Philippe-Alain Michaud analisa as questões iconográficas de Warburg, relacionado-as a imagens em movimento de caráter cinematográfico. Michaud associa as representações e montagens de cenas dos quadros renascentistas às lógicas narrativas apresentadas através dos recursos de montagem e edição no meio cinematográfico. Embora o conceito de movimento de Warburg seja focado mais na composição de uma cena estática nos desperta a sensação de movimento através dos gestos em sua composição, Michaud nos evidencia que como o desejo pelo movimento nos persegue quando se trata de representarmos visualmente uma cena.

“ A questão do movimento, porém, não desapareceu. Ela se internalizou, designando não o deslocamento de um corpo no espaço, mas sua transferência para o universo da representação, onde adquiriu uma visibilidade duradoura. Doravante, para Warburg, a questão do movimento passou a ser associada à entrada do sujeito na imagem, aos ritos de passagem e às dramatizações que afetam sua aparência.”

(MICHAUD, 2007, p32)

Michaud ainda justifica que, através da atuação dos atores e a emancipação de seus corpos, é possível desenhar, através do movimento, as representações dos seres vivos buscadas pelos artistas renascentistas. Seguindo esta linha de pensamento, tentei atribuir às minhas imagens em movimento os mesmos elementos iconográficos das artes clássicas através dos conceitos do *Pathosformel*.

Partindo desses entendimentos, me insiro na imagem fílmica de *My Own Private Idaho* vestindo o manto escuro, simbolizando o sentimento de luto que nos cobre por completo quando recaído sobre nossas cabeças, carregando em meu colo a atuação que demonstrava com sinceridade a

fragilidade de um ser humano fictício que era usado, subjugado e marginalizado pela sociedade ao seu redor, mas que, ainda assim, não conseguia se manter distante de estar imerso em seus sonhos e desejos mais profundos. Como trilha sonora, utilizei uma mixagem que produzi a partir de diálogos do filme, a música Ave Maria cantada por Maria Callas e sons de pássaros. Recriando assim, através dos conceitos apresentados, a atmosfera perfeita para representar a proximidade que sentia ter com os personagens de River Phoenix, em especial Mike Waters (personagem de Phoenix no filme de Gus Van Sant). Não só apenas neste caso, estes elementos iconográficos e conceitos do *Pathosformel*, foram de toda forma inseridos nas demais imagens, as quais serão dissecadas a seguir.

3. 1 For Paul

Embora “*For River*” tenha sido a primeira representação visual criada para este estudo, foi a partir da carta que escrevi **para Paul Newman** que surgiram as primeiras questões relacionadas à influência cinematográfica em meu processo criativo. O frame usado como base para a imagem-movimento “*For Paul*”, foi retirado do filme *The Sting* (1973) do diretor norte americano George Roy Hill. Na trama, os atores Paul Newman (no papel do golpista Henry Gondorff) e Robert Redford (como o vigarista Johnny Hooker), atuam como cúmplices em um golpe que busca uma certa justiça poética com uma pitada de vingança maquiada de redenção.



Figura 7 Frame de *For Paul*, 2020.

Link: <https://drive.google.com/file/d/181yLhNzayxLZCCBS3APJXHRNWGgUxcYq/view?usp=sharing>

Associei a cena utilizada para este trabalho à uma imagem de tema sacro bastante famosa no cânone da história da arte, a *Última Ceia*, de Leonardo da Vinci. Embora sua visualidade não seja muito sugestiva a esta referência, conectei ambas as imagens através de seus significados simbólicos. Iniciei refletindo sobre a figura de Paul Newman, um dos atores mais influentes da indústria cinematográfica dos anos 60, não só devido a sua produção de filmes, mas também ao seu envolvimento em causas políticas de caráter liberais nos Estados Unidos, filantropia e automobilismo. Chegou a ser considerado um ícone de idealização do estilo masculino, devido a sua tamanha influência na época. Entretanto, em comparação com seus personagens mais icônicos, estes sempre beiravam o ideal da simplicidade e da marginalidade. Segundo Morin em *As estrelas: mito e sedução no cinema* (1989), seguindo os conceitos do *star system*, uma estrela de cinema se assemelha a uma figura de semi divindade como resultado de um espetáculo cinematográfico conjunto à sua construção iconográfica fora das telas, enfatizando a formulação de um mito moderno.

“(…) as estrelas são seres ao mesmo tempo humanos e divinos, análogos em alguns aspectos aos heróis mitológicos ou aos deuses do Olimpo, suscitando um culto, e mesmo uma espécie de religião.”

(MORIN, 1989, p.x)

Esta associação reflete o impacto causado pela estrela de cinema dentro e fora das telas, ou seja, também em sua vida pública. Seguindo esta linha de pensamento sobre o impacto destas figuras como estrelas cinematográficas atuantes na sociedade, em meu imaginário, surgiu a associação da figura de Newman a uma figura sacra como o filho de Deus. Uma semi divindade parte humana, tal como River Phoenix em *For River*.

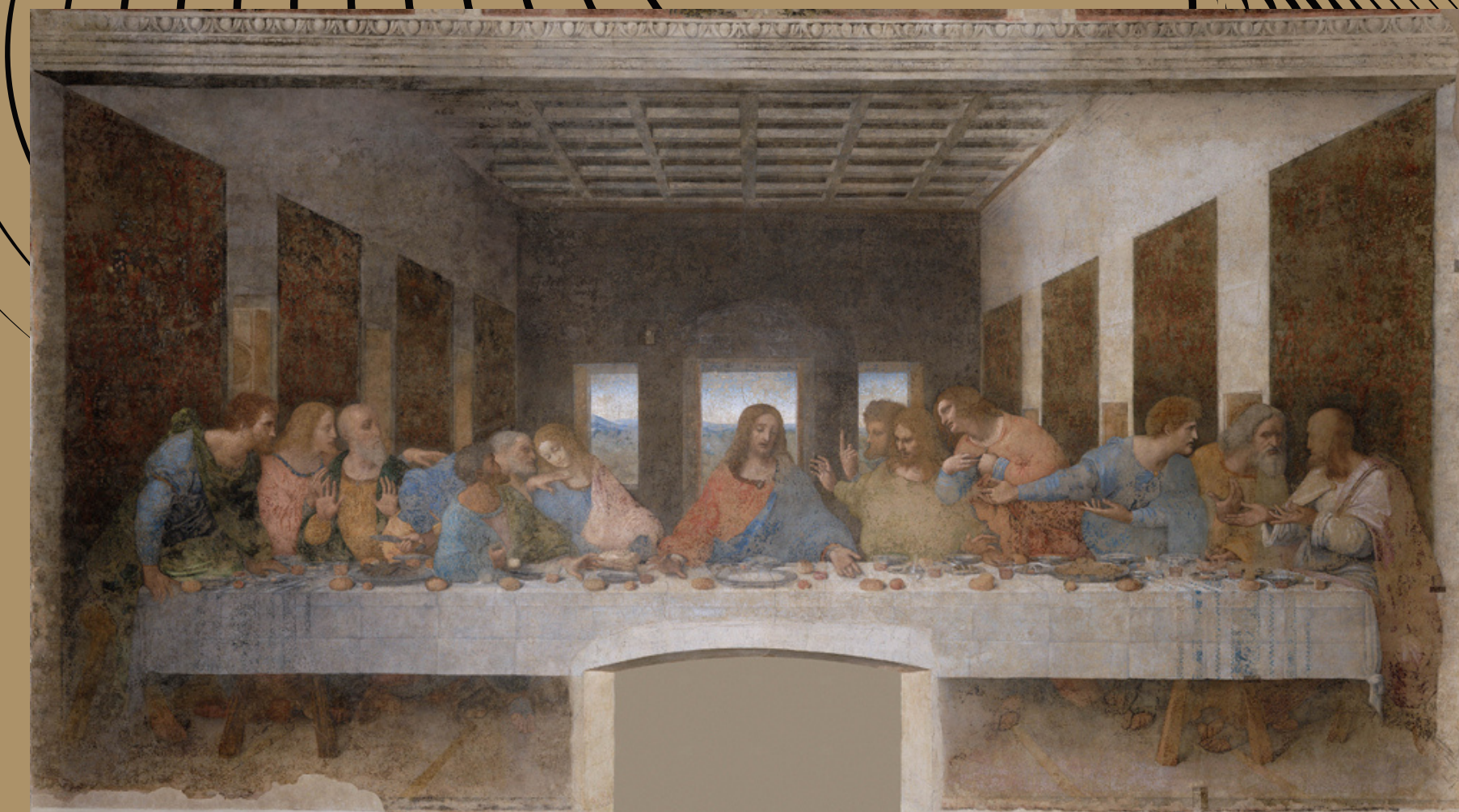


Figura 8 *A Última Ceia*, afresco de Leonardo da Vinci datado por volta de 1495-96.

No enquadramento da cena é possível perceber que Newman está centralizado como a figura do Cristo. Cercado por seus parceiros fiéis de crime, que abandonaram suas vidas para segui-lo em sua empreitada, tal como na parábola da última ceia, enquanto tramam o plano central, se deparam com um suposto traidor entre eles. Assim como chama a atenção a quantidade de gestos manuais em cena, conjuntamente ao afresco de da Vinci. Para esta representação, me coloco no lugar de J.J. Singleton, personagem de Ray Walston, comparsa fiel do personagem de Newman na trama. Me vesti conforme inspiração nas vestimentas masculinas informais da época retratada no filme, mantendo a dualidade da feminilidade através de flores brancas em meus cabelos. Enceno aqui o gesto de mão do apóstolo Tomé com o dedo em riste, referenciar um dos gestos icônicos da obra de da Vinci. Coloquei o contador de tempo, tal como elementos do VHS como ruídos, através da aplicação de filtros para criar uma estética de cena antiga com a intenção de referenciando os danos causados pelo tempo ao afresco de Leonardo.

3. 2 For Elvis

Recriar aspectos de envelhecimento em uma imagem digital que foi restaurada e trabalhada para que pudesse ser assistida em HD em um computador ou tela de boa resolução, parece de fato surgir de um anacronismo absurdo. Entretanto, quando usado como elemento para compor a criação estético visual destas imagens-movimento, me parece indispensável a adição dessas layers na composição dos remixes desenvolvidos para esta pesquisa. Escrever a carta para Elvis Presley despertou os questionamentos sobre o acesso, busca e consumo cinematográfico pós locadoras de vídeo. Como dito anteriormente, minhas pesquisas por títulos começaram a ser feitas através de databases, mas o consumo tomou nova forma a partir do advento das plataformas de *streaming*. Assim como nas locadoras de vídeo, as plataformas de *streaming* apresentam, em seus catálogos, quantidades absurdas de filmes antigos com a intenção de criar um volume de material a ser oferecido ao espectador.

A criação de cine lists, trouxe à tona indicações cinematográficas conjunto ao serviço de filmes self-service a partir de temas, atores ou diretores específicos. Com isso, foi possível ter acesso a filmografias completas com filmes antigos em excelentes resoluções e remasterizações. Os prints feitos para compor o plano de fundo das imagens-movimento desenvolvidas para esta pesquisa só foram possíveis devido a facilidade de acesso a este conteúdo. Em “*For Elvis*“, mixei desta vez mais de um filme do ator escolhido. Foram utilizados como referências para esta composição os filmes *Girl happy* (1965) e *Blue Hawaii* (1961). Ambos os filmes possuem basicamente os mesmos elementos centrais para o funcionamento de suas narrativas, sendo elas o gênero comédia romântica musical, Elvis Presley como protagonista, músicas com refrão chiclete e uma trama centrada em um ambiente paradisíaco com ênfase em férias.



Figuras 9 e 10 Frames de *For Elvis*, 2020 - 2022.

Link: <https://drive.google.com/file/d/1baQnuhXQSp7pmAJ6jdyezvbmbJaiy4Dj/view?usp=sharing>

Desta vez, a referência canônica associada a estes dois frames utilizados como base é um tanto mais moderna, trata-se da pintura de Roy Lichtenstein denominada *In the Car* de 1963. A pintura que faz parte de uma série produzida por Lichtenstein no início dos anos 60 envolve o tema do romance a partir de ilustrações de histórias em quadrinhos que representam a América contemporânea da época, retratando "tipos" reconhecíveis, como a bela mulher loira e o belo homem de queixo quadrado vistos nesta pintura. Embora ambas as obras pertençam a um mesmo período, filmes e pintura, é interessante observar a insistência da busca em representar uma época independente da mídia utilizada.



Figura 11 *In the Car*, pintura a óleo e magna sobre tela produzida por Roy Lichtenstein em 1963.

É possível observar, também, a semelhança entre enquadramentos, disposição e expressão facial dos personagens e a paleta de cores como por exemplo, a cor do automóvel representado em ambas as referências. Logo, para esta imagem-movimento, utilizei dois enquadramentos com o mesmo conceito, em diferentes ângulos, mas que representam imageticamente a mesma coisa. Foi considerado, a questão de Elvis estar incluído no star system e ser uma figura de influência, tal como os demais atores citados nesta pesquisa. Mas o foco neste caso foi a composição iconográfica quase idêntica encontrada em ambas as referências mixadas. Nos Frames utilizados, tentei criar uma dualidade ao assumir o lugar de personagens de gêneros diferentes. Tomando respectivamente os lugares de Jimmy Hawkins como o melhor amigo Doc em *Girl Happy* e Joan Blackman, a namorada Maile, em *Blue Hawaii*. Conjuntamente, como trilha sonora, adicionei uma mixagem entre músicas de ambos os filmes. Ambas as canções são sobre questões de caráter feminino, para auxiliar na reflexão sobre a diferença entre papéis de gêneros diferentes e como eles são tratados de maneira divergente embora apresentados sob o mesmo contexto.

3. 3 For Gene

Não é atoa que os filmes despertam diversas sensações e parte disso se dá, como visto anteriormente, devido a nossa projeção ou espelhamento em um personagem visto em tela. Durante meu caminho cinematográfico, em meio às rotas de fuga da realidade, experienciei, através dos filmes, idealizações de sentimentos vividos por estes personagens em questão. Na carta que escrevi **para Gene Kelly** tratei sobre um destes sentimentos específicos, o do amor romântico. Ideal abordado com recorrência em diversos filmes do ator, especialmente em *An American in Paris* (1951) do diretor Vincent Minnelli. No musical estrelado Kelly, do qual foi retirado o frame para o desenvolvimento da imagem-movimento intitulada “*For Gene*”, apresenta como enredo principal o pintor americano e veterano de guerra, Jerry Mulligan (personagem de Gene Kelly) tentando sobreviver de sua arte em Paris, até que se apaixona inesperadamente pela noiva de um velho amigo.

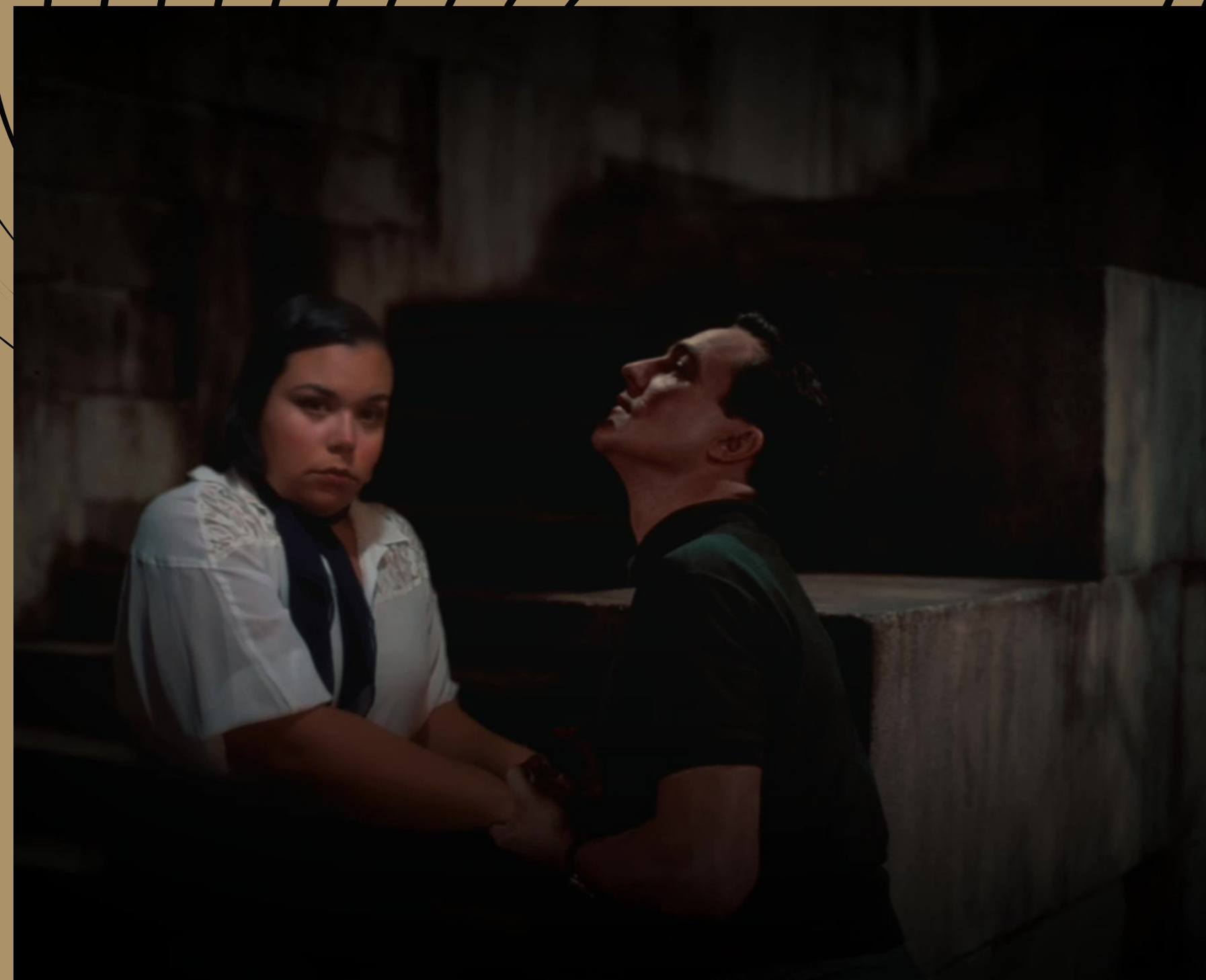


Figura 12 Frame de For Gene, 2021.

Link: https://drive.google.com/file/d/1P8Cr3XaKKOkwTbePDz4ctFEwWt_pgBQ9/view?usp=sharing

Gene Kelly é uma estrela de cinema reconhecida pelo cânone da indústria cinematográfica não só como ator, mas também como cantor, dançarino, coreógrafo e diretor de cinema. Em suas produções, centrava-se em explorar maneiras de apresentar movimentos de dança em cena com inspiração no gênero teatral *Vaudeville*. A busca do ator pelo inusitado o conduziu ao caminho da inserção de sua figura em cenários animados por meio da *rotoscopia* duas vezes ao longo de sua carreira, primeiramente em *Anchors Aweigh* (1945) quando consolidou sua cena icônica dançando com o rato Jerry e anos depois em *Invitation to the Dance* (1956) em um segmento de 20 minutos chamado *Sinbad in 'Sinbad the Sailor'*, ambos animados pelos cartunistas William Hanna e Joseph Barbera. Tais misturas entre técnicas estiveram presentes nos filmes de Kelly com inevitável frequência. Seja através de cenários pintados à mão ou coreografias gestuais com influências iconográficas das artes clássicas, Kelly abordava o movimento em meio a estes elementos pouco usuais. Trazendo, em seu resultado final,

A inspiração necessária para a construção das imagens-movimento geradas para esta pesquisa. Em *An American in Paris*, é possível observar no número de ballet bem elaborado, tais referências à gestualidade das artes clássicas como composição de cena. Seguimento no qual o personagem de Kelly é absorvido por seu desenho rascunhado em uma folha de papel amassada e, a partir disso, em meio a coreografias, é possível perceber uma série de referências a pintores impressionistas e pós impressionistas.



Figuras 13 e 14 Cena de *An American in Paris* (1951) comparado ao desenho de Toulouse Lautrec, *Chocolat dansant dans un bar* de 1896.

Entretanto, minha associação ao frame utilizado como base para “*For Gene*”, vai buscar no espírito romântico dos pré-rafaelitas uma referência pouco conhecida. A pintura a óleo de Sir Joseph Noel Paton datada de 1855, *Hesperus, the Evening Star, Sacred to Lovers*.

Para esta remixagem, utilizei o conceito de amor romântico perceptível tanto na cena escolhida como base para “*For Gene*”, quanto na pintura de Sir Joseph Noel Paton. Tomando o lugar da atriz Leslie Caron no papel Lise Bouvier, a amante de Kelly na trama, adiciono *layers* de filtros para tornar mais realista a inserção da minha imagem ao frame. Como trilha sonora, utilizo a música “*love is here to stay*” do compositor norte americano George Gershwin em instrumental, tema da cena em questão, conjuntamente a diálogos românticos do filme *An American in Paris (1951)* e um específico de *Anchors Aweigh (1945)* entre Kelly e o rato Jerry, na icônica cena de dança com ambos.

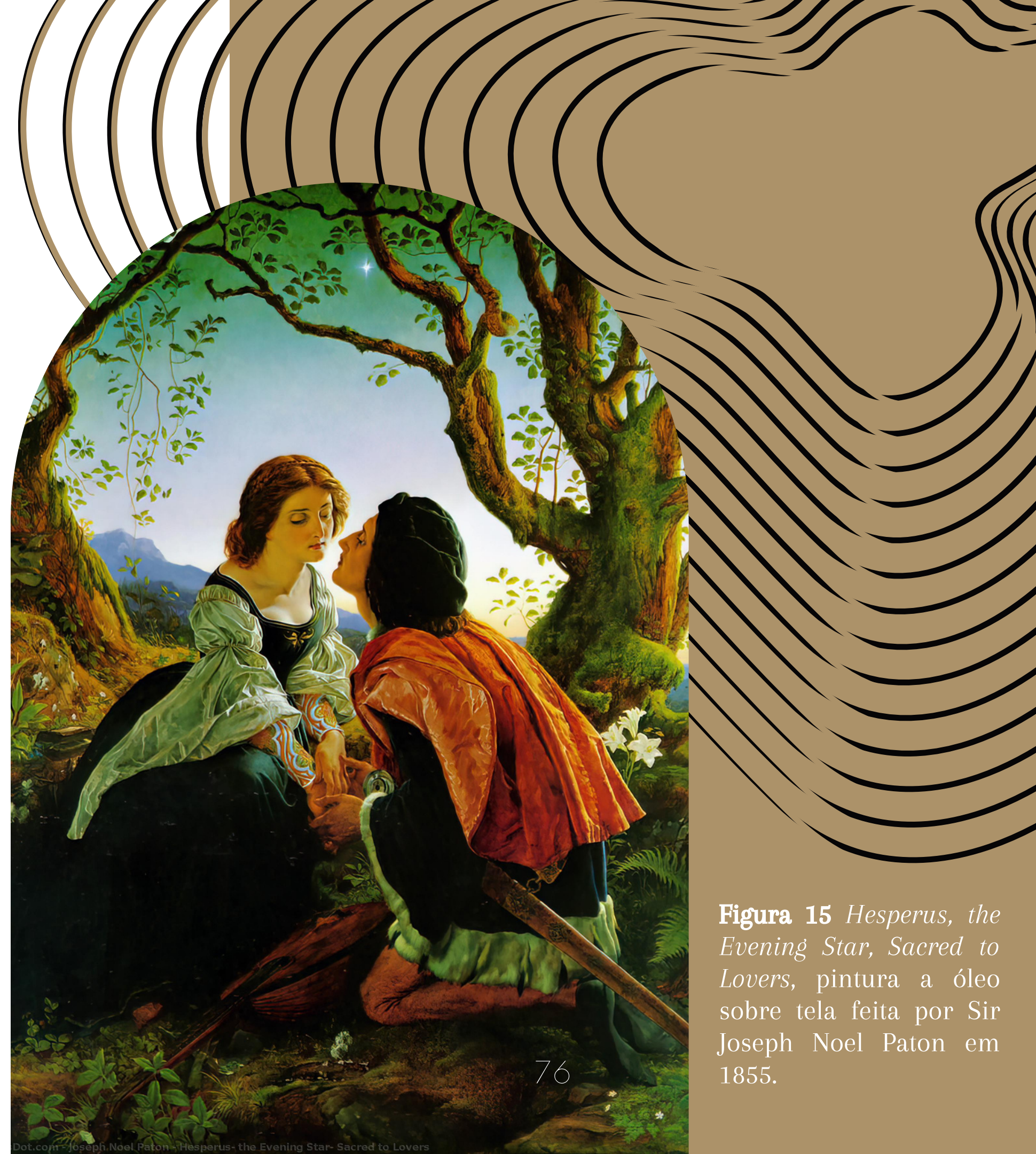


Figura 15 *Hesperus, the Evening Star, Sacred to Lovers*, pintura a óleo sobre tela feita por Sir Joseph Noel Paton em 1855.

3. 4 For Christopher

Destacar as afinidades com os atores, personagens e tramas dos filmes utilizados como referência nesta pesquisa, salientou o vínculo cinematográfico que criei ao longo dos anos. Enquanto escrevia a carta **para Christopher Reeve**, refleti sobre o tempo e a afetividade que desenvolvemos com elementos imateriais como memória ou a projeção de uma imagem. Em “*For Christopher*”, o frame base para esta imagem-movimento parte de um melodrama com um enredo que trata em, tese, sobre estes sentimentos. Em *Somewhere in Time* (1980) o dramaturgo Richard Collier (personagem de Reeve) fica obcecado com a fotografia em preto e branco de uma jovem atriz ao se hospedar em um Grand Hotel, através de pesquisas científicas, ele busca uma maneira de voltar no tempo, para o ano de 1912, na esperança de conhecê-la.



Figura 16 Frame de *For Christopher*, 2021.
Link: <https://drive.google.com/file/d/1k3PGQHonL-9buh9OhBB3V76O5sHF2NEI/view?usp=sharing>

O simbolismo por trás da trama reflete em meu imaginário como o desejo da proximidade que busco com as ilusões cinematográficas que consumo, que se encontram tão longe, embora pareçam tão perto quando separadas apenas pelo limite da tela. Neste trabalho, não tomei o lugar de nenhum ator em tela, me colocando aqui neste contexto como alguém que está filosoficamente dentro da trama, mas que nunca alcançará o seu destino palpável. Como metalinguagem para simbolizar o distanciamento e a proximidade, associei ao conceito de minha imagem-movimento a pintura de Andrew Wyeth, *Christina 's World* de 1948. Além disso, faço também uma conexão coincidente entre as figuras centrais tanto do filme quanto da pintura. Christina Olson, a jovem retratada na pintura de Wyeth, sofria de uma doença muscular degenerativa que paralisou parte de seu corpo, condição similar a do ator Christopher Reeve após um acidente que sofreu em 1995.



Figura 17 *Christina 's World*, pintura têmpera em painel de Andrew Wyeth, 1948 .

Trabalhando em cima dos conceitos mencionados, uso uma camisa e laço de cor similar ao do vestido de Christina na pintura de Wyeth, me colocando inicialmente de costas para o espectador tal como ela. Ao mesmo tempo que observo os dois personagens principais de *Somewhere in Time* (1980), o dramaturgo Richard Collier (Christopher Reeve) e a atriz Elise McKenna (Jane Seymour). Segurando um espelho de mão, enquanto de costas, me vejo refletida olhando de volta ao meu lugar de origem, fora da tela. Como trilha sonora, usei o áudio da cena do primeiro encontro dos personagens no passado.

3. 5 Goodbye John Wayne

Em minha última imagem-movimento para a série de trabalhos *Moving Letters for Video Idols*, trouxe na carta para John Wayne uma despedida deste estudo que me fez compreender muito sobre o meu processo de trabalho artístico e minha relação afetiva com o cinema. A concepção da imagem-movimento “Goodbye John Wayne” traz uma configuração um pouco diferente das demais apresentadas neste estudo.

Neste trabalho final, não há referência iconográfica a ser comparada ou associada, tão pouco divido a imagem com o ator do filme a qual pertence o frame. Entretanto, seu caráter simbólico se ajusta aos demais devido a sua resignificação quando associada ao contexto da cena escolhida.



Figura 18 Frame de *Goodbye John Wayne*, 2022.

Link: <https://drive.google.com/file/d/1pOTQgOEzyOMrhr36-I4vTDII8X2v1JMH/view?usp=sharing>

O frame utilizado foi retirado do filme *The Searchers* (1956) do diretor John Ford. Na trama, Ethan Edwards (personagem de John Wayne) é um veterano da Guerra Civil de meia idade que passa anos procurando sua sobrinha Debbie Edwards (Natalie Wood), sequestrada ainda na infância. O filme em questão é considerado um dos clássicos de gênero Western devido a direção de John Ford, diretor que contribuiu para a construção do cânone no gênero cinematográfico e por possuir a presença de John Wayne como protagonista da trama, estrela reconhecida no star system pela atuação em filmes do gênero. O filme traz o clássico enredo entre mocinho e bandido em enquadramentos abertos de longas cavalgadas pelo deserto. O Western é um dos gêneros mais antigos da história do cinema e, desde a infância, gênero preferido de meu pai, que conheceu seus primeiros títulos através das matinês. Sua proximidade com o gênero possibilitou que ele desenvolvesse preferências, logo, seus filmes favoritos tinham, com frequência, o rosto estampado de John Wayne como protagonista. Ao longo do tempo, meu pai tentou legar-me sua preferência pelos heróis de John Wayne, mas eles eram mais parecidos com ele do que comigo.

Sua última tentativa foi com *The Searchers* (1956) no começo de minha pesquisa de mestrado, alguns meses antes dele começar a adoecer misteriosamente. Embora o tio Ethan de *The Searchers* (1956) não fosse tão diferente dos outros personagens de John Wayne, meu pai havia conseguido me fazer gostar de pelo menos um filme do ator que trazia admiração desde a infância. Assim como Ethan (personagem de John Wayne), meu pai se mostrou um homem obstinado pelas pessoas que amava e, embora não soubesse, havia me legado mais do que apenas seu gosto por filmes. Através do contato cinematográfico que ele me proporcionou durante toda a vida, o gostar de assistir filmes se tornou uma pesquisa científica para entender a influência dessa mídia, não só na minha construção social, mas também na dele. Pesquisa essa, entretanto, a qual ele não conseguiu ver a conclusão devido ao seu falecimento em 15 de junho de 2022 em decorrência do câncer. Partindo deste contexto, além dos demais explicados nos capítulos iniciais, ligados à influência de meu pai na introdução do mundo cinematográfico ao meu cotidiano, construí a imagem-movimento “*Goodbye John Wayne*” a partir da cena

final de *The Searchers* (1956), na qual o personagem de Wayne caminha porta a fora rumo ao pôr do sol após a conclusão de sua missão narrativa. A trilha sonora, embala parte da canção “*Ride Away*” música de abertura do filme, cantada por Stan Jones conjunta à icônica frase final de John Wayne no filme. Mantive as nuvens em movimento para simbolizar o tempo, que embora tenha se esgotado para nós como pai e filha, segue correndo para mim. Substitui a figura de John Wayne partindo por uma foto de meu pai comigo em seu colo com poucos meses de vida, no quintal de nossa casa, a qual alguns anos depois se tornaria a sede única e principal da “Divisa Vídeos” Locadora que meu pai teve durante a minha infância. Tal como os filmes de John Wayne, meus momentos com meu pai agora seguem em um passado congelado em minha memória, mixado a lembranças cinematográficas que ele plantou.

Considerações finais

Com minha série de trabalhos, concluo minha pesquisa refletindo sobre como cada imagem-movimento gerada neste processo contribuiu em partes para a construção desta dissertação e seu entendimento como um todo. A leitura enquanto obras individuais se mostraram a chave para a compreensão não só de suas significâncias enquanto objetos ressignificados a partir de projeções e sentimentos despertados por narrativas cinematográficas com pitadas de associações iconográficas, mas também como suas construções contribuíram de maneira significativa para a elucidação das questões que surgiram neste processo. A inserção da minha imagem em movimento em um frame cinematográfico, aqui se torna mais do que um conceito técnico de mixagem entre arquivos de mídias digitais em um software de edição, ela se transforma na projeção de meu imaginário remixado não só as referências cinematográficas aqui abordadas, mas também aos conceitos teóricos absorvidos durante este trajeto.

A criação de laços afetivos com narrativas cinematográficas ao longo destes anos, guiou meus caminhos à minha produção em arte, independente da linguagem técnica utilizada, a conversão do imaginário que se construiu em minha memória tomou forma seguindo os passos da remediação. Se consolidando visualmente através dos recursos da edição e manipulação audiovisual. Vivemos em uma era na qual os dispositivos tecnológicos desenvolvidos ao longo do tempo, conseguem nos fornecer uma maior sensação de proximidade com as ilusões fornecidas pelos meios cinematográficos, seja através do consumo com plataformas de streaming ou com o poder de manipulação enquanto arquivos digitais em um software de edição. Isto se torna algo um tanto ordinário quando pensado em processo técnico, entretanto, se pensarmos que cada experiência cinematográfica nos afeta de maneiras diferentes, surge aqui a ideia de que somos microcosmos na criação de imaginários cinematográficos. A partir de nossas experiências, o conjunto de vivências que contribuem para o amadurecimento e crescimento individual, se torna o fator de relevância para os entendimentos de uma narrativa audiovisual de maneiras completamente diversas.

Porém, tal como construir uma análise formal, é preciso ler nas entrelinhas do que nos é apresentado, considerando as motivações das combinações do que compõe uma representação. Diria que o decorrer desta pesquisa seguiu bem por estes dois segmentos, como dois caminhos que resultaram na conclusão deste estudo.

Embora tenham surgido, ao longo deste caminho, questionamentos ramificados que darão prosseguimento a esta pesquisa num futuro com um novo olhar ainda mais amadurecido, partindo destas conjecturas, percebo que a minha série de trabalho não pertence a um único dispositivo específico ou fixo de apresentação, visando que ele parte de um conceito de remix entre uma projeção mental que não tem formato configurado, mas se utiliza do tradicional retângulo para se apresentar como representação audiovisual deste imaginário cinematográfico. Como pode ser visto no site <https://cartasparahollywood.my.canva.site/>, onde apresento minha série de imagem-movimento e as cartas para os atores referenciados, para facilitar o acesso e entendimento da proposta geral da pesquisa através das obras geradas em seu decorrer.

Concluo estas considerações exaltando a importância do incentivo e alimentação de um imaginário através da arte, seja ela canônica ou a sétima. Tal como o encorajamento na busca do entendimento de um processo artístico a partir de sua projeção, independente do meio escolhido para sua execução e a leitura interpretativa de algo que por algum motivo lhe atrai. Percebi ao decorrer deste estudo esta importância através da reflexão de que o imaginário nos aconchega contra a brutalidade que possa haver na realidade dia a dia. Pois é através do imaginário que nos construímos, desconstruímos e reconstruímos enquanto seres humanos, assim como as mídias nos também nos remidiamos através destes processos.

Referências

ARNHEIM, Rudolf Arnheim. *Film as Art*. Califórnia: University of Califórnia Press, 2006.

AUMONT, Jacques. *O olho interminável*. São Paulo: Cosac naify, 2007

AUMONT, Jacques. *A estética do filme*. São Paulo: Papirus, 2008.

BALAZS, Bela. *Theory of the film*. London: Dennis Dobson, 1952.

BAZIN, André. *O que é o cinema*. São Paulo: Ubu, 2018.

BELLOR, Raymound. *Entre Imagens*. São Paulo: Papirus, 1997

DELEUZE, Gilles. *A imagem - movimento*. São Paulo: Brasiliense, 1985.

DEREN, Maya. *Cinema: o uso criativo da realidade*. Revista Devires, Belo Horizonte, volume 9, número 01, p. 128-149, jan/jun 2012.

EISENSTEIN, Sergei. *A forma do filme*. Rio de Janeiro: Zahar, 2017.

EISENSTEIN, Sergei. *O sentido do filme*. Rio de Janeiro: Zahar, 2017.

EVANS, David. *Appropriation*. London: MIT Press, 2009.

GIESEN, Rolf; KHAN, Anna. *Acting and Character Animation: The Art of Animated Films, Acting, and Visualizing*. New York: CRC Press, 2018.

HERTZ, Betti-Sue. *Animated Painting*. San Diego Museum of Art, 2007.

MACHADO, Arlindo. *Máquina e Imaginário*. São Paulo: Edusp, 2001

MACHADO, Arlindo. *Pré - Cinema e Pós - Cinema*. São Paulo: Papirus, 2013.

MANOVICH, Lev. *The language of new media*. Massachusetts Institute of Technology, 2001.

MICHAUD, Philippe Alain. *Aby Warburg and the Image in Motion*. New York: Zone Books, 2007.

MORIN, Edgar. *O Cinema ou o Homem Imaginário*. São Paulo: É realizações, 2014.

MORIN, Edgar. *As estrelas: mito e sedução no cinema*. Rio de Janeiro: José Olympica, 1989.

NAGEL, Alexander; WOODS, Christopher S. *Anachronic Renaissance*. New York: Zone Books, 2010.

NAVAS, Eduardo. *Remix Theory*, New York: Springer Wien, 2012.

PANOFSKY, Erwin. *Significado nas Artes Visuais*. São Paulo: Perspectiva, 2012.

PAUL, Christiane. Digital Art (Third edition) (World of Art) 3rd Edition, Kindle Edition, 2015.

POPPER, Frank. Art of the electronic age. London: Thames and Hudson, 1993.

POPPER, Frank. From technological to virtual art. Massachusetts Institute of Technology, 2007.

SHERMAN, Cindy. The Complete Untitled Film Stills, The Museum of Modern Art, New York, 2003.

XAVIER, Ismail. O discurso cinematográfico: opacidade e a transparência . São Paulo: Paz e Terra, 2008.