

**UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ**

**VICTOR BUSSOLINI MARCONI LUZ**

**“OXÍ MORÔ”: UM CURTA-METRAGEM EXPERIMENTAL DE *FOUND FOOTAGE***

**CURITIBA**

**2022**

**VICTOR BUSSOLINI MARCONI LUZ**

**"OXÍ MORÔ": UM CURTA-METRAGEM EXPERIMENTAL DE  
FOUND FOOTAGE**

**"Oxí Morô": An Experimental Found Footage Short Film**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial à obtenção do título de Tecnólogo do Curso de Tecnologia em Design Gráfico da Universidade Tecnológica Federal do Paraná, como requisito parcial à obtenção do título de Tecnólogo em Design Gráfico.

Orientadora: Prof.<sup>a</sup> Dra. Ana Claudia Camila Veiga de França

**CURITIBA**

**2022**



4.0 Internacional

Este trabalho está licenciado sob [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/). Esta licença permite que outros remixem, adaptem e criem a partir do trabalho para fins não comerciais, desde que atribuam o devido crédito e que licenciem as novas criações sob termos idênticos.

Conteúdos elaborados por terceiros, citados e referenciados nesta obra não são cobertos pela licença.

**VICTOR BUSSOLINI MARCONI LUZ**

**"OXÍ MORÔ": UM CURTA-METRAGEM EXPERIMENTAL DE  
FOUND FOOTAGE**

Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação  
apresentado como requisito para obtenção do título de  
Tecnólogo em Design Gráfico da Universidade  
Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR).

Data de aprovação: 23 de junho de 2022

---

Ana Claudia Camila Veiga De França  
Doutora  
Universidade Tecnológica Federal do Paraná

---

Marcelo Abilio Publio  
Doutor  
Universidade Tecnológica Federal do Paraná

---

Elisangela Lobo Schirigatti  
Doutora  
Universidade Tecnológica Federal do Paraná

**“A Folha de Aprovação assinada encontra-se na Coordenação do Curso”.**

**CURITIBA**

**2022**

## **AGRADECIMENTOS**

Aos que de uma forma ou de outra contribuíram para a realização deste trabalho:  
Fabiana, Maria Eduarda, Bruna, Cleusa, Ana e Maya.

*"I only own the splices."*  
(Bruce Conner, 1988).

## RESUMO

Este trabalho relata o desenvolvimento do curta-metragem "Oxí Morô" a partir de técnicas e ferramentas levantadas por meio da pesquisa. Como referencial teórico foram utilizadas teorias da montagem e do cinema dos gêneros Cinema Experimental e *Found Footage*. Além disso, foi escolhida uma ideia para o curta, estruturada a partir do procedimento narrativo de dispositivo de Eduardo Coutinho. Os arquivos *Mazwai*, *Pixabay* e *Mixkit*, foram selecionados como fonte de material porque além de serem públicos e gratuitos, possuem em seu conteúdo vídeos de diversos tipos.

**Palavras-chave:** Cinema Experimental; *Found Footage*; Montagem; Filme de Arquivo; Filme de Apropriação.

## **ABSTRACT**

This work reports the development of the short film “Oxí Morô”, created from techniques and tools raised during the research. As a theoretical background, theories of montage and cinema from the genres Experimental and Found were raised. In addition, an idea was chosen for the short, structured from the device narrative procedure by Eduardo Coutinho. The Mazwai, Pixabay and Mixkit files were selected as a source of material because in addition to being public and free, they contain videos of different types in their content.

**Keywords:** Experimental Cinema; Found Footage; Montage; Film Archive; Appropriation Film.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Fotogramas do filme “Ballet Mécanique” .....	17
Figura 2 - Fotogramas do filme “Koyaanisqasti” .....	18
Figura 3 – Fotogramas do filme “Fuji” .....	19
Figura 4 – Fotogramas de justaposição do filme “Fuji” .....	19
Figura 5 - Fotogramas do filme “Rose Hobart” .....	22
Figura 6 - Fotogramas do filme “Obsession” .....	23
Figura 7 - Fotogramas do filme “Pièce Touchée” .....	24
Figura 8 - Fotogramas do filme “Videograms of a Revolution” .....	25
Figura 9 - Fotogramas do filme “Light is Calling” .....	26
Figura 10 - Fotogramas do filme “It Felt Like a Kiss” .....	27
Figura 11 - Fotogramas do filme “City Girls” .....	28
Figura 12 – Fotogramas do filme “Efeito Kulechov” .....	34
Figura 13 - Fotogramas dos créditos do filme “Maldição Tropical” .....	39
Figura 14 – Fotogramas dos créditos do filme “Telephones” .....	40
Figura 15 – Fotogramas do filme “A Movie” .....	43
Figura 16 – Fotogramas do filme “Psicose” .....	44
Figura 17 – Fotogramas do filme “Kill Bill” .....	45
Figura 18 – Fotogramas do filme “2001: Uma Odisseia no Espaço” .....	46
Figura 19 - Fotogramas do filme “Réquiem para um Sonho” .....	47
Figura 20 – Fotogramas do filme “ <i>Timecode</i> ” .....	48
Figura 21 – Busca e seleção .....	50
Figura 22 – Agrupamentos .....	51
Figura 23 - “Oxí, Morô” parte 1.1 .....	52
Figura 24 - “Oxí, Morô” parte 1.2 .....	53
Figura 25 - “Oxí, Morô” parte 2 .....	54
Figura 26 - “Oxí, Morô” parte 3 .....	55

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO</b> .....	<b>10</b>
1.1 PROBLEMA .....	10
1.2 OBJETIVO GERAL .....	10
1.3 OBJETIVOS ESPECÍFICOS .....	11
1.4 JUSTIFICATIVA .....	11
1.5 METODOLOGIA .....	12
<b>2 REFERENCIAL TEÓRICO</b> .....	<b>15</b>
2.1 CURTA METRAGEM .....	15
2.2 CINEMA EXPERIMENTAL .....	16
2.3 EXPERIMENTAÇÕES COM ANIMAÇÃO .....	19
2.4 <i>FOUND FOOTAGE</i> .....	20
2.4.1 Circulação .....	29
2.5 MONTAGEM CINEMATOGRAFICA .....	30
2.5.1 Categorias da Montagem .....	32
2.5.2 A Classificação de Serguei Eisenstein .....	32
2.5.3 Lev Kulechov .....	34
2.6 DO ROTEIRO .....	35
<b>3 DESENVOLVIMENTO</b> .....	<b>37</b>
3.1 DOS BANCOS DE ARQUIVOS .....	37
3.2 DISPOSITIVO .....	38
3.3 CRÉDITOS .....	39
3.4 SOM .....	40
3.5 PRINCIPAIS TÉCNICAS DE MONTAGEM UTILIZADAS .....	42
<b>4 PRODUÇÃO</b> .....	<b>49</b>
4.1 “OXÍ, MORÔ” (2021) .....	49
4.2 SEGUNDA VERSÃO .....	56
4.3 PROJEÇÃO-TESTE .....	58
4.3.1 Resultados da Projeção-teste .....	58
4.3.2 Breve Sinopse .....	60
<b>5 CONCLUSÃO</b> .....	<b>61</b>
REFERÊNCIAS .....	63
FILMOGRAFIA .....	65
GLOSSÁRIO .....	68
<b>APÊNDICE A - Questionário Projeção-Teste</b> .....	<b>70</b>
<b>APÊNDICE B - Ficha Técnica</b> .....	<b>71</b>

## 1 INTRODUÇÃO

O gênero filmico *Found Footage* permite trabalhar com materiais pré-existentes, os quais podem ser originários de qualquer meio audiovisual como, por exemplo: filmes comerciais, programas de tv, vídeos caseiros, vídeos da internet, dentre outros. A apropriação tem um grande potencial criativo e crítico, pois repensa as origens do material, as suas funções e sua posição na cultura e no imaginário popular, tendo inúmeras possibilidades quanto às suas intervenções. O *Found Footage* é feito desde a década de 1960, a exemplo de filmes como “*Cosmic Ray*” (1962) do diretor Bruce Conner, o qual usa imagens de explosões de bombas, cartoons do *Mickey Mouse* e nudez feminina. Pode ser visto também na produção contemporânea, em produções como “*Maldição Tropical*” (2016) de Luísa Marques e Darks Miranda, um filme que se apropria de imagens de arquivo da cantora Carmen Miranda, além de imagens de telescópios e de monumentos da cidade do Rio de Janeiro. Numa produção em *Found Footage* trabalhar com fragmentos de outras obras faz da montagem a ferramenta principal para o autor executar sua ideia. A montagem é considerada por teóricos como Sergei Eisenstein (1969) e Marcel Martin (1990), aquilo que concretiza o cinema uma arte à parte das outras, além de fornecer um grande poder de sugestão e compartilhamento de ideias e visões, portanto, a principal ferramenta para a realização cinematográfica.

Neste primeiro capítulo serão tratados os problemas, o objetivo geral e os objetivos específicos.

### 1.1 PROBLEMA

Como produzir um curta-metragem experimental de *Found Footage* a partir de bancos de imagem?

### 1.2 OBJETIVO GERAL

Desenvolver um curta-metragem experimental do gênero *Found Footage*, utilizando imagens de bancos de arquivos gratuitos e públicos.

### 1.3 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- 1 Fazer pesquisa bibliográfica sobre conceitos de: cinema experimental e *Found Footage*.
- 2 Fazer pesquisa bibliográfica sobre montagem cinematográfica a fim de identificar possibilidades expressivas.
- 3 Especificar como o gênero *Found Footage* pode ser utilizado para criar um curta-metragem.
- 4 Análise de filmes que utilizem os mesmos métodos e conceitos levantados na pesquisa.
- 5 Seleção de bancos de arquivos, levando em conta o material disponível para a criação do curta-metragem.
- 6 Produção do curta-metragem.
- 7 Análise dos impactos do curta-metragem conforme retorno do público a partir de Projeção Teste e Questionário.

### 1.4 JUSTIFICATIVA

O gênero *Found Footage* é feito desde a década de 1930. Em “Rose Hobart” (1936), por exemplo, o Diretor Joseph Cornell se apropria de fragmentos de diversos filmes com a atriz Rose Hobart, principalmente “East of Borneo” (1931), e por meio de uma colagem, que não carrega nenhuma narrativa ou sentido dos filmes originais, transforma a atriz em um objeto de desejo. 80 anos depois, em “Maldição Tropical” (2016), por meio do mesmo gênero que Cornell, Luisa Marques e Darks Miranda se apropriaram de imagens de arquivo da cantora Carmen Miranda, imagens do céu e de monumentos da cidade do Rio de Janeiro, para criar um curta-metragem que discorre sobre a simbologia da cantora e sobre o que significa ser brasileiro.

Anos depois da realização dos primeiros trabalhos considerados *Found Footage*, inicialmente com películas, depois passando pelo vídeo e tantos outros formatos que acompanharam as transformações tecnológicas e sociais, o *Found Footage* se prova ainda relevante quando observamos trabalhos contemporâneos em

diversos lugares do mundo, como a já citada Luisa Marques no Brasil, seu compatriota Joel Pizzini, o americano Jon Rafman e o documentarista Adam Curtis, realizadores/as que terão suas obras analisadas no corpo desta pesquisa.

No cinema, a apropriação reserva para a montagem o poder de sugestão e compartilhamentos de ideias, porque é pela montagem que o autor organizará o material apropriado e é essa organização que transmite as ideias do autor. Há nesse processo diversas possibilidades criativas e narrativas, como será apontado pelas teorias de Sergei Eisenstein, Lev Kulechov e de Marcel Martin.

Na Europa, o *Found Footage* tem seu próprio festival internacional, o *Peter Tscherkassy's Found Footage Festival In Vienna*, desde 1991. No Brasil, existe o festival Arquivo em Cartaz, sediado na cidade do Rio de Janeiro, com enfoque na valorização do cinema de arquivo, um festival que acontece desde 2015 e já contou com a participação de grandes cineastas como Petra Costa, Jorge Furtado e Carol Benjamin. Também podem ser citados os festivais brasileiros Fronteira e o Dobra, ambos focados em filmes experimentais que desafiam a linguagem convencional do cinema.

O prestígio que tanto o Cinema Experimental quanto o *Found Footage* recebem nos festivais nacionais e internacionais, revelam que suas relevâncias se estendem durante anos.

## 1.5 METODOLOGIA

Primeiramente foi feita uma pesquisa bibliográfica aprofundada dos assuntos tratados no projeto. Os gêneros Cinema Experimental e *Found Footage* serão pesquisados visando investigar como eles são usados para expressar ideias e visões dos seus realizadores. Em paralelo será feito um estudo de similares dentro do cinema, averiguando as filosofias, ideias e procedimentos de apropriação usados.

Em seguida, foi feita uma investigação das possíveis fontes de arquivos, como bancos de arquivos gratuitos, para que se avalie o que poderá ser usado como material fílmico, tendo em vista disponibilidade de uso, direitos autorais e a estética do trabalho. A partir disso, foi feita a seleção dos arquivos levando em conta as diretrizes estabelecidas no desenvolvimento do trabalho.

As ideais foram multiplicadas, exploradas, aprofundadas e principalmente experimentadas na montagem digital, aplicando técnicas e possibilidades vistas nos estudos de similares, resultando no material final, um curta-metragem. Para isso, o trabalho seguiu as definições de montagem cinematográficas propostas por Eisenstein (1990), as quais classificam os tipos de montagem a partir das ideias que desejam transmitir, principalmente no que o autor chama de montagem intelectual.

A montagem intelectual de Eisenstein consiste na associação de planos para se transmitir uma ideia, muitas vezes essa ideia se faz na mente do espectador, por essa força intrusiva, o autor considera esse tipo como o método absoluto de montagem.

O projeto segue o dispositivo sugerido por Eduardo Coutinho (CONSUELO, 2004), o qual implica na não feitura de um roteiro convencional, mas estrutura o trabalho em torno de um dispositivo e de algumas restrições, que contornam os limites e as possibilidades da ideia do realizador.

Nesse método, Coutinho faz um recorte temporal e espacial do seu tema. Por exemplo, em “Santo Forte” (1999), documentário onde o diretor faz uma abordagem sobre as formas de apropriação das religiões praticadas no Brasil, Coutinho definiu como recorte, no caso, uma locação única, a favela Vila Parque da Cidade — na Gávea, zona sul do Rio de Janeiro. Esse recorte se mostrou possível porque em sua pesquisa sobre identidade brasileira, realizada para uma outra série que não teve continuidade, Coutinho identificou nas respostas um padrão de comportamento religioso que independia das diferenças regionais (CONSUELO, 2004).

No mesmo documentário, Coutinho percebe que essas entrevistas não funcionariam se filmadas em película, pelo fato das fitas terem duração máxima de 11 minutos. Isso implica que alguns raciocínios dos entrevistados seriam interrompidos, pois precisam de mais tempo para se desenvolverem. Essa descoberta é crucial para seu procedimento de filmagem, que no caso do “Santo Forte” (1999) resultou no uso do vídeo, o que o próprio Coutinho chamava de dispositivo (CONSUELO, 2004).

Por fim, o trabalho passou por uma fase mais reflexiva que consistiu em uma projeção-teste, seguida da análise do questionário respondido pelo público e, então, as conclusões de todo o processo.

Em seu livro “Num Piscar de Olhos”, Walter Murch (2004) relata algumas experiências com a prática da projeção teste, que consiste na exibição do filme para

um número reduzido de pessoas, com o intuito de, pela opinião do público, apontar possíveis melhorias e falhas do trabalho. Essa prática é interessante para o aprimoramento da obra, pois evita vícios que passam despercebidos pelo realizador.

## 2 REFERENCIAL TEÓRICO

Neste capítulo serão explorados os principais pilares teóricos referentes ao desenvolvimento do curta-metragem demarcados no capítulo anterior. Dessa forma será possível entender as diretrizes de cada segmento do cinema em que o curta-metragem final se encaixa, assim como possibilidades de criação, expressão e experimentação serão levantadas.

### 2.1 CURTA METRAGEM

Primeiramente se escolheu o curta-metragem como linguagem e como meio para este trabalho por lidar com um tamanho menor de filme, assim atende-se ao tempo disponível para sua elaboração e realização, como também à experiência do realizador.

Segundo o autor Alex Moletta (2009), o curta-metragem é uma forma breve e intensa de se expressar, onde o público quer saber o que vai acontecer no segundo seguinte, e é onde o realizador encontra uma grande liberdade expressiva.

Esse formato de cinema tem como principais características a precisão, a coerência, a densidade e a unidade de ação ou impressão parcial de uma experiência humana. Por essas características, os realizadores que optam por curta-metragem devem selecionar as melhores e mais essenciais imagens para compor os cinco, dez ou quinze minutos de filme (MOLETTA, 2009).

Alex Moletta (2009) defende que é de extrema importância que o realizador faça a escolha das imagens com precisão, para que o público perceba a proposta apresentada pelo projeto. O autor sugere que essas imagens tenham densidade e unidade de ação, o que significa imagens que revelem conflito, deem sua dimensão e tenham ligação direta com o tema.

A teoria de Alex Moletta foca em curtas-metragens narrativos, que envolvam personagens, histórias e conflitos, o que destoa do objetivo deste trabalho em matéria, mas ainda mantém proximidade relevante sobre como define e o que diz acerca do formato de um curta-metragem.

## 2.2 CINEMA EXPERIMENTAL

O Cinema Experimental é um tipo de produção cinematográfica que se opõe ao cinema convencional ou dominante. Ele desafia as noções ortodoxas do que um filme pode mostrar e de como ele pode mostrar. Os cineastas do cinema experimental trabalham de forma independente do sistema de estúdios e quase sempre trabalham sozinhos (BORDWELL e THOMPSON, 2013).

A importância do Cinema Experimental se dá por ser um cinema de vanguarda, que “[...] propõe a abolição dos ciclos regionais como forma de limpar o terreno, preparando-o para o inominado, o não identificado, a semente astral”, como definido por Jairo Ferreira (1986, p. 28). Dessa forma, o experimental no cinema é um “projeto estético avançado onde se elimina o *que não é* para se vislumbrar o *que será*”.

Interessado em “novas formas para novas ideias, novos processos narrativos para novas percepções que conduzam ao inesperado, explorando novas áreas da consciência, revelando novos horizontes”, o cinema experimental explora todo e qualquer recurso disponível, transfigurando seja qual for a forma, o formato, a técnica, gênero ou método (FERREIRA, p. 27, 1986).

Bordwell e Thompson (2013, p. 559) dividem o cinema experimental em duas formas: abstrata e associativa. Definem a primeira como aquela que “pede para notar e apreciar as qualidades pictóricas das linhas, as formas, as tonalidades e o movimento lentamente alterados”.

Os filmes experimentais abstratos geralmente introduzem os tipos de relações que serão utilizados como seu material básico, em seguida os próximos segmentos apresentam as alterações que essas relações estabelecidas sofreram. Portanto uma característica fundamental nessa forma de cinema experimental é o princípio de tema e variações (BORDWELL e THOMPSON, 2013).

Um exemplo da forma abstrata do cinema experimental é o filme “*Ballet Mécanique*” (1924), dos diretores Dudley Murphy e Fernand Léger, Figura 1. Um dos primeiros filmes abstratos e também um dos mais influentes. O filme se utiliza de técnicas de estrutura como a caracterizada anteriormente, a parte inicial introduz as relações e em seguida essas relações são exploradas com alterações, revertendo nossas expectativas ao transformar ações humanas em movimentos mecânicos (BORDWELL e THOMPSON, 2013, p. 562).

**Figura 1 – Fotogramas do filme “Ballet Mécanique”**



**Fonte: Murphy e Léger (1924)**

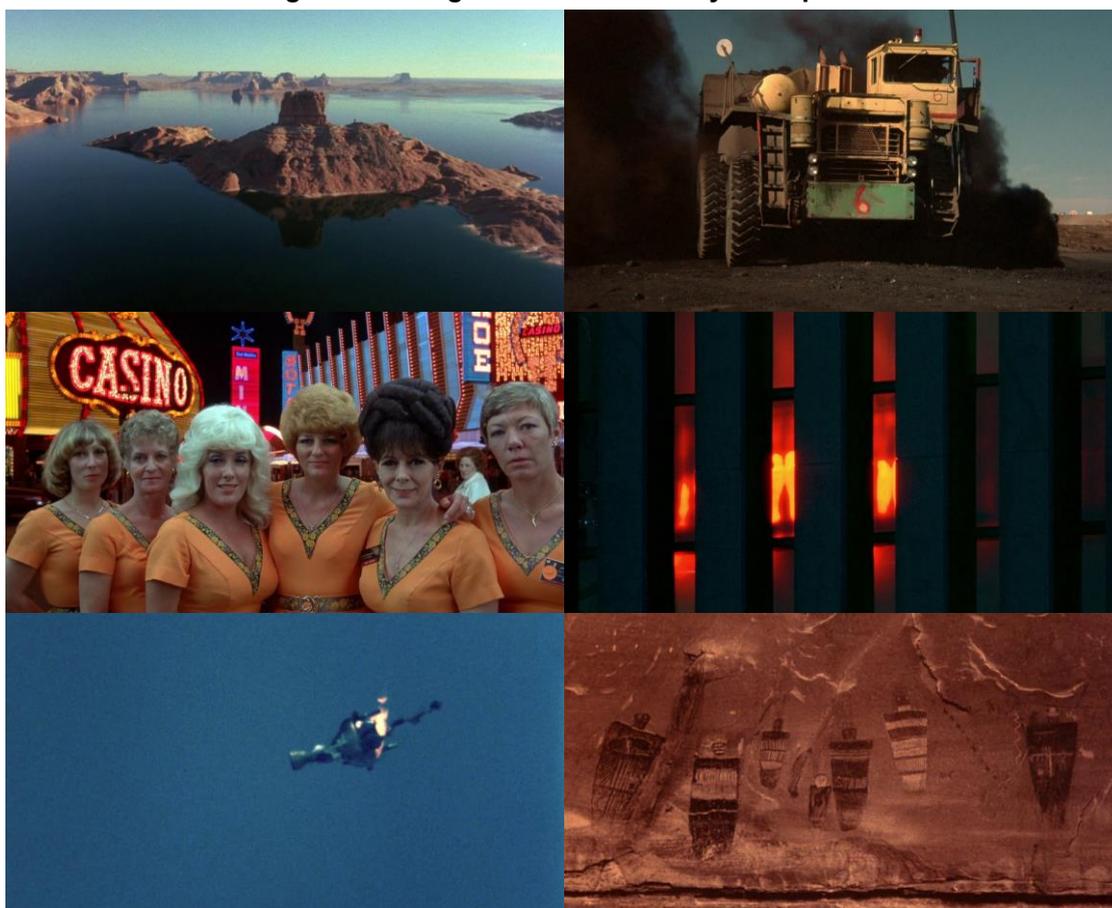
A outra forma do cinema experimental definida pelos autores, é a associativa, que se caracteriza por sugerir ideias e qualidades expressivas ao agrupar imagens que podem não ter nenhuma conexão lógica percebida de forma imediata. Porém, a justaposição das imagens e sons estimula o espectador a procurar algo que os ligue, as associações. Essa forma pode ser comparada às técnicas de metáfora, presentes na poesia lírica (BORDWELL e THOMPSON, 2013 p. 570).

A capacidade de sugestão de ideias e qualidades expressivas que a forma associativa do cinema experimental oferece, faz com que este gênero seja o que apresenta melhores possibilidades criativas para esse trabalho. Pois, como se baseia, em geral, na justaposição de imagens, o cinema experimental pode ser realizado com a apropriação de material pré-existente, coincidindo com a proposta de uso de arquivos e bancos de arquivos.

Segundo Bordwell e Thompson (2013), na forma associativa do cinema experimental o cineasta geralmente agrupa as imagens em conjuntos maiores, assim se cria partes unificadas e distintas do filme. Então, esses grupos de imagens contrastam uns com os outros, e como a temática se repete, acontece um reforço nas conexões associativas.

Um exemplo da forma associativa do cinema experimental é o filme “*Koyaanisqatsi*” (1982), do realizador Godfrey Reggio. O filme consiste de planos que tratam de assuntos bem distintos, se concentrando em imagens de uma natureza majestosa e de uma tecnologia destrutiva, em ideias abertas e soltas, conforme Figura 2.

**Figura 2 - Fotogramas do filme “Koyaanisqatsi”**



**Fonte: Reggio (1982)**

Não há qualquer conexão narrativa entre as imagens e elas se diferem do já citado “*Ballet Mécanique*” (1924), por não enfatizar as qualidades pictóricas da imagem. Mesmo que as imagens não tenham qualquer conexão narrativa, a justaposição nos estimula a procurar alguma, buscamos uma associação (BORDWELL e THOMPSON, 2013 p. 569).

O realizador também tem a liberdade de não fornecer qualquer pista óbvia quanto aos conceitos ou qualidades expressivas da obra e de sua ideia. Ele cria suas próprias combinações, buscando emoções ou conceitos, e por ser muito interpretativa, a forma associativa dá espaço ao espectador para determiná-los.

## 2.3 EXPERIMENTAÇÕES COM ANIMAÇÃO

Enquanto os filmes são feitos de filmagens contínuas de uma ação em andamento em tempo real, na animação os animadores criam uma série de imagens filmando um quadro de cada vez. Quando essas imagens são projetadas, criam um movimento ilusório comparável ao dos filmes com tomadas (BORDWELL e THOMPSON, 2013, p. 580).

Segundo David Bordwell e Kristin Thompson (2013), é através do seu potencial para distorção e desenho puro que a animação também serve como articulação possível do cinema experimental, podendo utilizar tanto a forma abstrata como a forma associativa.

Um exemplo de animação experimental é *“Fuji”* (1974), do realizador Robert Breer, onde não há uma narrativa, mas, em vez disso, como em *“Balett Mécanique”* (1924), o filme se desenvolve com princípios da forma abstrata, conforme Figura 3.

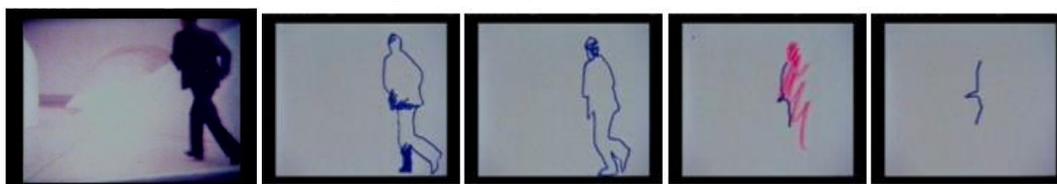
**Figura 3 – Fotogramas do filme “Fuji”**



Fonte: Breer (1974)

Através desse jorro de imagens, o realizador estimula a curiosidade sobre a que tipo de filmes o público está assistindo. Breer vai além disso, experimenta também com a justaposição de sequências de ação que foram filmadas em tempo real. Neste caso são imagens de um homem caminhando, conforme Figura 4.

**Figura 4 – Fotogramas de justaposição do filme “Fuji”**



Fonte: Breer (1974)

As sequências de ação vão se transformando nas sequências de animação, de forma que a imagem inserida vá se liquidando lentamente até se transformar em uma linha, o elemento primário do desenho puro. A inserção de imagens de outra

natureza pode ser vista como um uso do *Found Footage*, aqui ocorrendo em um filme de animação experimental.

## 2.4 FOUND FOOTAGE

Primeiramente é necessário diferenciar o gênero experimental *Found Footage*, que consiste na apropriação de material pré-existente com o intuito de criar novos filmes, do bem popular subgênero de terror, também conhecido como *Found Footage*. Esse segundo consiste, em linhas gerais, de histórias onde são encontradas filmagens envolvendo eventos sobrenaturais, tal qual seu filme originador “A Bruxa de Blair” (1999).

Como subgênero do terror, o *Found Footage* não tem qualquer relação com a apropriação, assemelham-se apenas por sua relação com um material pré-existente, o que no caso do subgênero é um material encenado e, portanto, falso, criado dentro da ficção do filme com o intuito de causar as diversas sensações exploradas no gênero terror.

O *Found Footage* pode ser definido como um gênero fílmico que consiste na apropriação, reciclagem reedição e ressignificação de imagens alheias. Este gênero não visa apenas um objeto, fragmento de filme ou vídeo, mas também um conjunto de práticas que se designa para além de escolhas estéticas de cada obra (ADRIANO, 2016. BEAUVAIS, 2015).

O uso de fragmentos encontrados de filme é múltiplo, se inscreve em uma série de atos que “vão do deslocamento à apropriação pura e simples, passando pelo desvio, a citação e a transformação parcial ou total dos objetos encontrados” (BEAUVAIS, 2015, p. 1).

Historicamente, o *Found Footage* remete em primeiro lugar ao cinema, mas foi só durante os anos 1970 que ele se impôs como um dos campos mais fecundos da produção de imagens em movimento e isso se dá pelo surgimento do vídeo e dos videocassetes domésticos, pois assim se expandiu e se tornou fácil o uso de trechos de outros filmes (BEAUVAIS, 2015).

Esse gênero se distingue das demais formas de produção cinematográfica por conferir autonomia às imagens, privilegiar a intervenção material sobre o material e se aderir a novas formas de montagem (BRENEZ e CHODOROV, 2000).

Em seu artigo “Cartografia do *Found Footage*” (2000), Brenez e Chodorov propõem três usos do gênero, sendo eles: elegíaco, crítico e analítico.

O uso elegíaco trata-se da fragmentação de um filme original, seguido então da sua remontagem como forma a conservar apenas alguns momentos privilegiados, “é a primazia do motivo, que subordina a montagem à sua aparição engendrando formas selvagens de articulação” (BRENEZ E CHODOROV, 2000).

Como exemplo do uso elegíaco, temos o já citado “Rose Hobart” (1936), do diretor Joseph Cornell, onde ele se apropria de fragmentos de diversos filmes com a atriz Rose Hobart, principalmente “*East of Borneo*” (1931), e por meio de uma colagem, que não carrega nenhuma narrativa ou sentido dos filmes originais, transforma a atriz em um objeto de desejo, um retrato feminino onírico, conforme Figura 5.

Figura 5 - Fotogramas do filme “Rose Hobart”



Fonte: Cornell (1936)

O motivo citado pelos autores aqui é a própria atriz Rose Hobart, que guia a escolha das imagens e a montagem do curta-metragem de Cornell. A coloração azulada das imagens ajuda com a criação de uma unidade estética ao filme.

Segundo Nicole Brenez e Pip Chodorov (2000), o uso mais difundido do *Found Footage* é o uso crítico, o segundo das três possibilidades levantadas. Ele consiste em se apropriar de imagens da indústria ou de imagens privadas de família para deformá-las. Dentro desse uso existem algumas alternativas, são elas: a Anamnese, a Variação e o *Ready-Made*.

Na alternativa da Anamnese, são reunidas imagens de uma mesma natureza a fim de “fazê-las significar não algo diferente do que elas dizem, mas precisamente aquilo que elas mostram e que nos recusamos a ver” (BRENEZ E CHODOROV, 2000).

Em “*Obsession*” (1993), Maciej Toporowicz critica e aponta contradições no subconsciente da propaganda através de um conjunto de imagens da TV, como propagandas da Calvin Klein, chocando-as com imagens de filmes e fotos de arquitetura nazistas. Dessa forma ele traça um paralelo sobre a fascinação com a perfeição do corpo humano, exemplificando muito bem como o *Found Footage* utiliza o material para contestar a cultura através da mudança de contexto, conforme figura 6.

Figura 6 - Fotogramas do filme “Obsession”



Fonte: Toporowicz (1993)

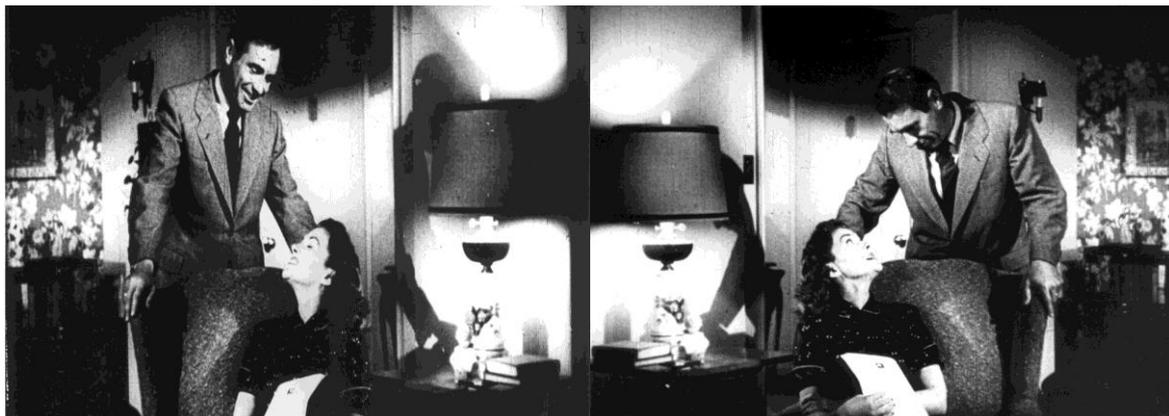
“*Obsession*” (1993) tem um aspecto grotesco, derivado não só do fato de algumas imagens remeterem a um período nefasto, mas também pela estética aplicada aos comerciais de roupa, sendo ela o preto e branco e o efeito de videocassete. Aproximar as imagens esteticamente ajuda a evidenciar a Anamnese.

A Variação é uma alternativa do uso crítico do *Found Footage* que se concentra em um único objeto fílmico, mas trata de criar inúmeras variações sobre ele,

esgotando suas potencialidades por meio de parâmetros plásticos (BRENEZ E CHODOROV, 2000).

Como exemplo da alternativa *Variação*, temos o curta-metragem “*Pièce Touchée*” (1989) do diretor Martin Arnold, que se utiliza de um filme noir do século 50, transformando-o em uma obra de 16 minutos, através de experimentações com ritmo e mosaicos visuais, conforma Figura 7.

**Figura 7 - Fotogramas do filme “Pièce Touchée”**



**Fonte: Arnold (1989)**

Martin Arnold repete incansavelmente alguns poucos segundos do filme original, alterando apenas seu ritmo e sua orientação, desconfigurando qualquer sentido, gerando por fim um mosaico de tempo a ser contemplado.

Ao contrário da técnica anterior, a alternativa *Ready-Made* desloca completamente o sentido sem tocar no objeto. O realizador transforma um resíduo industrial, por exemplo cópias danificadas de um filme, em obras de arte, como em “*Perfect Film*” (1985), gerado a partir de um rolo de outro filme não finalizado encontrado por acaso por Ken Jacobs.

O material original consistia de imagens televisivas e entrevistas acerca do assassinato do ativista americano Malcolm X. Ken Jacobs então cria seu filme a partir desse encontro, sem fazer qualquer alteração no material, apenas dando um nome.

Por fim, o uso analítico do *Found Footage*, consiste de uma investigação científica acerca de um fato ou objeto fílmico eleito pelo realizador que a seguir o estudam em profundidade. Pode-se simplesmente narrar ou comentar as imagens, usar a montagem cruzada para se comparar com outros filmes ou as duas formas juntas (BRENEZ E CHODOROV, 2000).

Há uma grande gama de filmes de *Found Footage* que tendem ao lado documental do cinema. Por exemplo, “*Videograms of a Revolution*” (1992), dos diretores Harun Farocki e Andrei Ujica, que usa material da televisão romena e vídeos amadores para analisar e repensar a revolução de dezembro de 1989 da Romênia. É uma obra documental, baseada em imagens e materiais pré-existentes, conforme Figura 8.

**Figura 8 - Fotogramas do filme “Videograms of a Revolution”**



**Fonte: Farocki e Ujica (1992)**

O uso de *Found Footage* documental dá a possibilidade ao artista de evidenciar discursos internos ao filme e até trazer outras perspectivas sobre acontecimentos, como faz o diretor Joel Pizzini em seu filme “Olho Nu” (2012). Nessa obra Pizzini conta a história do cantor Ney Matogrosso, e por meio de imagens de arquivo da vida do ator é possível reviver eventos conhecidos, dessa vez, partindo de um ponto mais íntimo do artista. Esse exemplo evidencia o poder da técnica em criar discursos por meio da troca de contexto das imagens.

Outros artistas como Bill Morrison exploram e estudam a materialidade dos arquivos de filmes. Em obras como “*Light is Calling*” (2004) e “*Decasia*” (2002), o diretor utiliza películas em estado de deterioramento, explorando esse efeito imagético da produção. Esse tipo de material, geralmente visto como um filme de qualidade condenada, pode criar um artefato encantador e enigmático, conforme figura 9.

Figura 9 - Fotogramas do filme “Light is Calling”



Fonte: Morrison (2004)

Dessa forma, o realizador contesta a forma como a cultura vê esses filmes, mostrando que algo “deteriorado” ainda pode ter beleza. A obra de Morrison é considerada rara: moderna, vanguarda e de apelo popular (HOBERTMAN, J. 2014).

A potência de crítica e reflexões que o gênero em questão pode trazer são bem exemplificadas no filme “*It Felt Like a Kiss*” (2009) do diretor Adam Curtis, conforme figura 10.

Figura 10 - Fotogramas do filme “It Felt Like a Kiss”



Fonte: Curtis (2009)

Nessa obra o diretor usa imagens de arquivos, mais precisamente propagandas televisivas e do cinema americano, para evidenciar o imaginário popular, ao mesmo tempo que faz uma espécie de denúncia sobre o governo. Curtis cria esse imagético do “sonho americano”, através de músicas pop e imagens usadas para vender a ideia de “país perfeito”, mas por meio de letreiros e cards conta o que realmente o país fazia, como provocar guerras em outros países, matar líderes de revoluções e as consequências desses atos em outras nações.

Recentemente diretores como Jon Rafman, levaram o gênero mais adiante, buscando material em vídeos da internet, jogos digitais e até da realidade virtual. Em trabalhos como “*City Girls*” (2004), Rafman mistura pedaços de filmes, de vídeos da

internet, de jogos e até de imagens que ele mesmo captura da rua, para criar um curta que discute sua própria masculinidade.

**Figura 11 - Fotogramas do filme “City Girls”**



**Fonte: Rafman (2004)**

Neste curta-metragem, como também em seus outros trabalhos, Jon Rafman explora linguagens contemporâneas como o videogame e a realidade virtual, evidenciando que o *Found Footage* caminha lado a lado com a tecnologia e as novas formas de se produzir imagem.

A título de curiosidade e coincidência vale a pena citar que os autores Brenez e Chodorov (2000), alegam como um primeiro esboço de um tratado do *Found Footage*, uma nota do realizador Fernand Léger no, já citado anteriormente, “*Ballét Mécanique*” (1924): “empregar os takes descartados de um filme qualquer — sem escolher — ao acaso” (1923).

### 2.4.1 Circulação

O *Found Footage* tem encontrado o reconhecimento que merece, isso se dá através de festivais em diversas partes do mundo. A experimentação ganha maior prestígio dentro de festivais de cinema, que são ambientes onde além de ser contemplada ela também é estimulada.

No Brasil, existe o festival Arquivo em Cartaz, sediado na cidade do Rio de Janeiro, com enfoque na valorização do cinema de arquivo, um festival que acontece desde 2015 e já contou com a participação de grandes cineastas como Petra Costa, Jorge Furtado e Carol Benjamin.

Também no Brasil, o Fronteira Festival, um festival internacional do filme documentário e experimental, exhibe filmes que resistem a formas predominantes do cinema, oferecendo novas formas de ver, pensar e perceber a realidade. A programação do festival conta com mostras competitivas internacionais de curta e de longa metragens, entre outras.

Na cidade do Rio de Janeiro é sediado o festival DOBRA que, assim como o Fronteira, abre espaço para a invenção e a resistência, aprofundando a reflexão crítica do mundo contemporâneo e a potência de criação audiovisual.

Em Florianópolis acontece, desde 2014, o festival Strangoscope, que é o primeiro festival internacional de cinema da cidade voltado totalmente ao experimental. Cria-se oportunidades de se ver uma grande variedade artística contemporânea, pois o festival tem um leque grande de filmes, contemplando película, vídeo, áudio e também performance.

Há também alguns festivais que prestigiam a experimentação no formato de realizar cinema, não só o manejo das imagens como também a forma com que são feitas. Pode-se citar o Festival Internacional de Cinema 1666 e o festival Curta 8, o Festival Internacional de Cinema Super 8 de Curitiba.

Enquanto o 1666 promove filmes realizados em 16mm, o Curta 8 é focado em filmes realizados em 8mm. Ambas as distinções são a partir do tamanho da película usada para se capturar as imagens. Por voltar sua atenção ao formato, estes festivais estimulam o uso de uma ferramenta paralela ao digital, com isso, amplia-se a criação cinematográfica e concomitante a experimentação.

A experimentação com animação também encontra sua contemplação em festivais como o ExperimentAnima de Curitiba, Paraná. Neste festival visa-se explorar o âmbito científico e o técnico da animação, envolvendo pesquisas no meio acadêmico e questões voltadas à cadeia produtiva da animação.

Na edição de 2022, o ExperimentAnima tem como tema “Desafios e diversidades da animação experimental”, abrindo ainda mais espaço para experimentações e estimulando sua prática.

Em 2022 também acontecerá o primeiro Pan-Cinema Experimental, um festival internacional de cinema experimental que será sediado em Curitiba, Brasil. Além de contar com filmes de todo o mundo, o festival ainda abre uma categoria para o cinema universitário, sem limite de tempo ou formato, abrangendo uma vasta quantidade de filmes.

No âmbito internacional a experimentação também é prestigiada, na Europa por exemplo, ocorreu o *Peter Tscherkassky's Found Footage Festival* em Vienna, em 1991. O festival internacional do cinema VIPER em Lucerne, também trouxe importante reconhecimento ao *Found Footage* ao exibir diversos filmes do gênero (WESS, 1993).

Em São Francisco, Califórnia, a San Francisco Cinematheque promove anualmente o festival *CROSSROADS*, que desde 2010 prestigia o cinema de artista, tanto contemporâneo quanto de outros períodos, descobrindo e redescobrando. Um festival que abre espaço e se torna essencial para o cinema experimental.

Os festivais citados a cima acontecem em tempos, formatos e lugares diferentes, mas convergem em prestigiar a experimentação no cinema. O *Found Footage* encontra seu lugar neste meio, tanto como ferramenta como também em gênero. Esta circulação é importante porque é o que promove o filme e ajuda ele a encontrar seu público, além de estimular o avanço do cinema como linguagem.

## 2.5 MONTAGEM CINEMATOGRAFICA

A montagem cinematográfica, segundo Martin (1990), é a organização dos planos de um filme em certas condições de ordem e de duração. O autor vai além disso, afirmando a montagem como elemento mais específico, mais essencial, da

estética cinematográfica, sendo ela a condição necessária e suficiente para a instauração da estética do cinema.

É a capacidade de juntar a realidade objetiva do fenômeno com a ideia, atitude subjetiva do criador da obra, que configura a montagem como elemento essencial. Isso acontece através das relações ocultas entre as coisas, os seres e os acontecimentos (EISENSTEIN, 1969). Portanto, a montagem é a concretização da visão do cineasta sobre o mundo, se fortificando em seu alinhamento com as ideias e trabalhos dos outros profissionais envolvidos no filme, em particular do editor ou montador, responsável direto pela montagem.

Eisenstein (1990) ainda explica que o fundamento da montagem é que a justaposição de planos isolados não resulta na simples soma de um plano mais o outro, mas sim um terceiro plano, que ele de “o produto”. Sendo esse resultado qualitativamente diferente dos outros elementos originais considerados isoladamente, é um novo conceito. Esse fundamento tem um enorme poder de sugestão. Considerando o conteúdo dos fragmentos, ou seja, o tema já em desenvolvimento no corpo do filme, a justaposição tem como resultado a corporificação de forma mais clara desse tema.

A força da montagem também está no seu potencial de influenciar o espectador a passar pela mesma lógica que o autor, experimentando seu caminho criativo, com uma tangibilidade quase física das ideias. Ou seja, a ordem dos planos constrói uma lógica, essa lógica é a ideia que o autor quer transmitir, quando o espectador assiste o filme montado existe a possibilidade de ele construir essa mesma lógica em sua mente, isso se dá pelo poder sugestivo da montagem.

Porém, a individualidade de quem assiste, sua interpretação das imagens e das ideias transmitidas, também entram na equação, fazendo o espectador ser parte ativa do ato criativo (EISENSTEIN, 1990).

Neste trabalho, a montagem será a principal ferramenta técnica utilizada, justamente por ser o elemento mais específico da estética cinematográfica, pela capacidade de expressão que ela possibilita ao autor e pelo envolvimento ativo do espectador.

### 2.5.1 Categorias da Montagem

Segundo Marcel Martin (1990), a montagem pode ser dividida, inicialmente, em duas categorias distintas: a narrativa e a expressiva. A primeira consiste em organizar o material com o objetivo de contar uma história, ou seja, uma montagem focada na progressão dos eventos seguindo uma relação de causalidade, para que a ação progrida e o drama seja compreendido pelo espectador.

Essa primeira categoria de montagem é a mais usada no cinema, por ser direta e estar concretizada como padrão no imaginário popular.

A segunda categoria de montagem definida pelo autor é a montagem expressiva, sendo essa a utilizada no curta-metragem final deste trabalho. Esse tipo de montagem se baseia na justaposição de duas imagens com o objetivo de criar um efeito direto pelo choque entre elas. Assim, a montagem não é mais um meio e sim um fim, pois ela busca exprimir ideias e sentimentos em si mesma.

A motivação que leva a escolha da montagem expressiva como técnica para a construção desse trabalho é a ruptura no pensamento do espectador, um dos efeitos produzidos pela montagem expressiva, que o deixa mais suscetível à ideia expressa do realizador no confronto dos planos (MARTIN, 1990).

Esse tipo de montagem teve seu apogeu com os montadores soviéticos, sendo os mais notórios Vsevolod Pudovkin, Lev Kulechov e Eisenstein, os quais enumeraram, teorizaram e deram nomenclaturas aos diversos tipos de montagem.

Dos estudos de Serguei Eisenstein, um dos mais importantes cineastas soviéticos, filmólogo e participante ativo da consolidação do cinema como meio de expressão artística, será utilizada sua classificação dos tipos de montagem, por se tratar da melhor delas, por ser ela a que leva em conta todos os tipos de montagem, das mais simples às mais complexas (MARTIN, 1990, p.164).

### 2.5.2A Classificação de Serguei Eisenstein

Eisenstein (2002) classifica os tipos de montagem em 5 categorias: montagem métrica, montagem rítmica, montagem tonal, montagem harmônica e montagem intelectual.

A montagem métrica é análoga à métrica musical e se baseia na duração dos planos que configura uma certa cadência.

A montagem rítmica, ou de “emotiva-primária”, se baseia na duração dos planos, assim como a métrica, porém também leva em conta o movimento da cena. Portanto, o conteúdo dos planos nela inseridos influenciam o ritmo da montagem.

A montagem tonal, ou “emotiva-melódica”, é baseada na ressonância emocional do plano. Há uma busca por sentimento, um certo tom que irá conectar dois planos.

A montagem atonal, ou montagem harmônica, ou “afetiva-polifônica”, se baseia em um tom mais predominante, tendo em vista o filme todo. Ela abarca mais de um tom e geralmente há contraste entre eles.

A montagem intelectual, ou “afetiva-intelectual”, é um conflito-justaposição de sensações intelectuais associativas, ou seja, a justaposição de planos que expressam ideias. Considerado pelo autor como o método absoluto de montagem, portanto um dos métodos principais na montagem do curta-metragem final deste trabalho.

Os estudos de Eisenstein se mantêm presentes durante toda a história do cinema através do cinema experimental e das vanguardas, além também do cinema comercial, evidenciando sua importância. Cineastas como Jean-Luc Godard e Glauber Rocha, conhecidos por suas inovações e experimentações com a linguagem cinematográfica, respectivamente nos movimentos *Nouvelle Vague* e Cinema Novo, são alguns fortes exemplos de realizadores que retomaram as propostas de Eisenstein (MOURÃO, 2016).

Godard defendia que o espectador deve construir sua própria lógica em função do que foi sugerido pelo autor e dos fluxos de seu pensamento, sendo a montagem a responsável por agenciar as ideias, ou seja, a montagem intelectual, proposta por Eisenstein. Glauber organiza o sistema de contradições em “Deus e o Diabo na Terra do Sol” (1964), por meio da teoria de Eisenstein: contradições entre direções, entre planos fixos e sem movimento, entre os planos próximos e gerais (MOURÃO, 2016, p. 21).

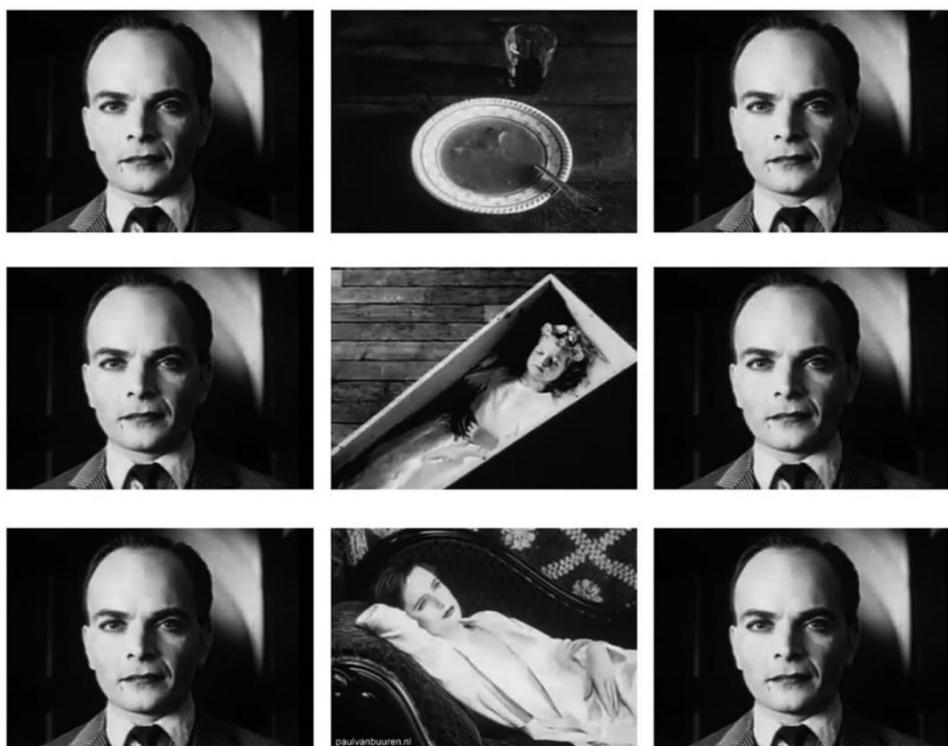
Portanto, a teoria de Eisenstein que diz que o cinema é a montagem, mas como conceito que se expande, sendo passível de redefinições, dialoga com a proposta criativa do Cinema Experimental, no que se diz respeito à transmissão das ideias e visões do realizador.

### 2.5.3 Lev Kulechov

Como já citado anteriormente, contemporâneo de Sergei Eisenstein, Lev Kulechov conduziu experimentos formais montando planos com elementos dramáticos separados, a partir disso constatou a possibilidade de a montagem conjurar ilusões cinematográficas robustas (BORDWELL e THOMPSON, 2013 p. 361).

Desses experimentos, o mais famoso, portanto o que iremos utilizar neste trabalho, é aquele onde Kulechov envolveu planos neutros do rosto de um ator com outros planos, variando entre uma sopa, uma mulher e um bebê falecido, conforme Figura 12.

**Figura 12 – Fotogramas do filme “Efeito Kulechov”**



**Fonte: Kulechov (1919)**

O resultado desse experimento foi que o público imediatamente supôs que a expressão mudava e que o ator estava reagindo a coisas no espaço físico que ele, mesmo que seus planos de reação fossem os mesmos para as três montagens diferentes. Kulechov constatou então o imenso poder sugestivo da montagem

(BORDWELL e THOMPSON, 2013 p. 361), fazendo com que uma mesma expressão signifique fome, lamento e atração, apenas pela forma com que foi montada.

Interessante notar a natureza do filme que David Bordwell e Kristen Thompson (2013), autores do livro referenciado acima, citam para exemplificar o efeito Kulechov:

Apesar de o espectador normalmente não perceber o efeito Kulechov, alguns filmes chamam a atenção para ele. *Cliente Morto não paga* (*Dead men don't wear plaid*), de Carl Reiner, mistura material filmado no presente com trechos de filmes hollywoodianos dos anos 1940. Graças ao efeito Kulechov, *Cliente Morto não paga* cria cenas unificadas [...] (BORDWELL e THOMPSON, 2013, p. 361).

Nesse exemplo dos autores temos um filme que usa o *Found Footage* como técnica e montagem como ferramenta para se criar os efeitos desejados no público, servindo também como exemplo dos métodos a serem explorados neste trabalho.

## 2.6 DO ROTEIRO

O trabalho proposto dialoga com a concepção de cinema de Eduardo Coutinho, definida por Consuelo Lins (2004, p. 8) como a possibilidade de “experimentar com pouco dinheiro, a partir de um desejo comum de realizar um filme e fazendo uso de tecnologias leves e de baixo custo”.

Além disso, no que se diz respeito ao roteiro, também utilizaremos um conceito de Eduardo Coutinho, o qual julga o roteiro como uma prática que desvirtua esforços e corrói a possibilidade de criação de algo imprevisto na realização de uma obra audiovisual. Ao invés de roteiro, Coutinho criava seus filmes a partir de “dispositivos” — procedimentos de filmagem que eram elaborados ao se aproximar de um universo (CONSUELO, 2004).

Os dispositivos de Coutinho podem ser exemplificados como “filmar dez anos, filmar só gente de costas” nas palavras do mesmo. Para o cineasta, o dispositivo poderia até ser ruim, mas era o que mais importava em seu trabalho (CONSUELO, 2004, p. 112).

Coutinho dizia que a metodologia diz mais sobre um filme do que sua sinopse, a qual sem o modo de expressão do diretor, não quer dizer nada. Assim, seus filmes “povoam-se temas”, mas são, prioritariamente, “produtos de certos dispositivos que não são a ‘forma’ de um filme, tampouco sua estética, mas impõem determinadas linhas à captação do material” (CONSUELO, 2004, p. 9).

No filme “Santo Forte” (1999), por exemplo, o dispositivo de Coutinho é de centrar-se nas pessoas pesquisadas e filmar em planos fixo, além de utilizar o vídeo ao invés da película e de ter feito o recorte temporal na favela Vila Parque da Cidade do Rio de Janeiro. Esse dispositivo implica em um “mergulho” na religiosidade dos entrevistados a partir de seus depoimentos (CONSUELO, 2004).

Vale a título de curiosidade e coincidência citar aqui o filme “Um Dia na Vida” (2010) de Eduardo Coutinho, pois pode-se classificá-lo como um *Found Footage*. No caso desse trabalho, o dispositivo escolhido pelo realizador foi capturar as imagens da TV aberta brasileira durante 24 horas, gravando programas de diversas naturezas e de diversas emissoras, até intervalos comerciais.

O material finalizado foi reduzido a 94 minutos, criando um verdadeiro “concentrado de horror, uma experiência quase insuportável, que dificilmente alguém gostaria de repetir” pelo de fato de “não estarmos com um controle remoto ao alcance das mãos” (CABALA, 2019).

O filme transita entre religião, violência e da sexualização da mulher, o que era relativamente comum na TV aberta da época, porém, mesmo conhecendo esse tipo de programação, a montagem condensada de Coutinho “tende a potencializar o impacto” (CABALA, 2019).

A coincidência de um realizador trazido a este trabalho para metodologia também ter experimentado o gênero *Found Footage* ressalta não só sua relevância, mas também como a montagem é ferramenta competente para guiar o desenvolvimento. O dispositivo para esse trabalho será criado no capítulo a seguir.

### 3 DESENVOLVIMENTO

Levantados os pilares teóricos o trabalho segue para a aplicação destas diretrizes, materializando-se as primeiras ideias, definindo os parâmetros da busca pelo material e conseqüentemente os bancos de arquivos que serão utilizados.

#### 3.1 DOS BANCOS DE ARQUIVOS

Para coleta das fontes que constituem a matéria-prima do trabalho, ou seja, os vídeos e filmes que utilizarei, foram definidos dois parâmetros para elegê-las: deveriam ser gratuitas e oferecer conteúdo de domínio público.

O primeiro parâmetro se deve exatamente para explorar a possibilidade de realizar cinema com custos baixos. O segundo foi estabelecido para que seja possível enviar o curta-metragem para festivais que contemplem o Cinema Experimental e o *Found Footage*.

O primeiro arquivo selecionado foi o *Mazwai*, um pequeno banco de arquivos, mas com grande qualidade em suas imagens. Criado com o objetivo de “dar aos criadores de todo o mundo, acesso gratuito a belas imagens” (MAZWAI, 2022). O site afirma fazer contato direto com os artistas dos vídeos, garantido o licenciamento do uso, evitando problemas futuros.

*Pixabay* é uma comunidade de criadores de conteúdo, que disponibilizam seus trabalhos de forma gratuita e em alta qualidade. Com um extenso número de vídeos, aproximadamente trinta mil, este banco engloba desde vídeos institucionais até abstratos, permitindo que a criatividade flua durante a busca pelo material.

O terceiro banco de arquivos selecionado foi o *Mixkit*, que assim como os outros, também conta com vídeos em alta qualidade de imagem. O site ainda é dividido em categorias, classificando e agregando os vídeos por tema, dessa forma a busca é facilitada.

A maior dificuldade evidente é a busca por arquivos, pois é uma atividade maçante e demorada. O dispositivo — com restrições e limitantes de busca, serve

como grande facilitador, pois já direciona o olhar e economiza o tempo de assistir diversos vídeos que estão fora dos parâmetros estabelecidos.

### 3.2 DISPOSITIVO

Como já levantado na seção 2.4, no que se diz respeito ao roteiro, utilizaremos um conceito de Eduardo Coutinho, o qual julga o roteiro como uma prática que desvirtua esforços e corrói a possibilidade de criação de algo imprevisto na realização de uma obra audiovisual. Ao invés de roteiro, Coutinho criava seus filmes a partir de “dispositivos” — procedimentos de filmagem que eram elaborados ao se aproximar de um universo (CONSUELO, 2004). Coutinho dizia que a metodologia diz mais sobre um filme do que sua sinopse, a qual sem o modo de expressão do diretor, não quer dizer nada.

Para o curta-metragem final, o dispositivo elaborado consistiu em não criar uma narrativa e não estabelecer personagens, mas utilizar a associação livre de diferentes imagens para criar significados e o ritmo da montagem para dar a ideia de progressão.

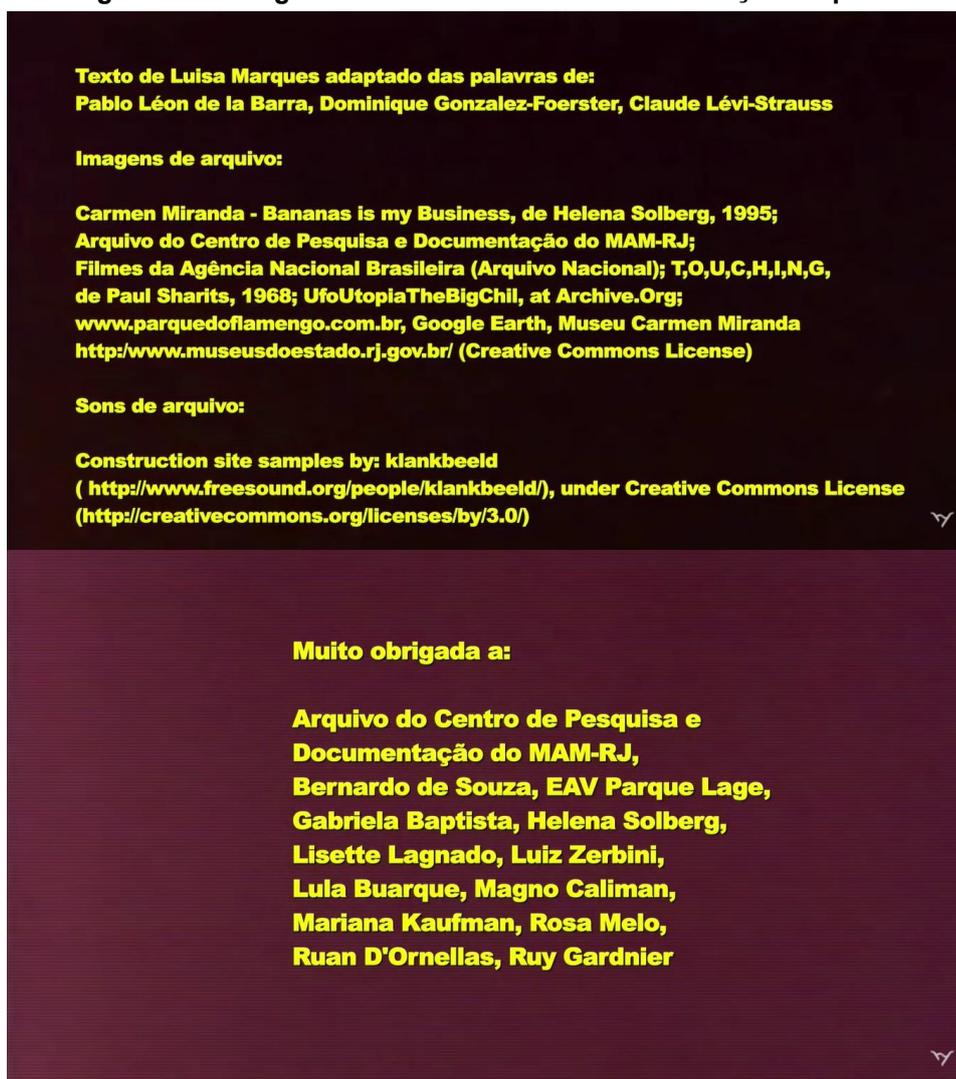
Foram selecionados materiais de qualquer natureza, sejam eles profissionais, como outros filmes e vídeos institucionais, ou caseiros, como vídeos de cinegrafistas amadores. Os aspectos estéticos do material, como suas cores originais, seu ritmo de montagem, velocidade e enquadramento, foram alterados se necessário, para criar uma unidade estética para cada sequência.

A busca por material foi limitada aos próprios bancos de arquivos selecionados, o que implica que o curta-metragem será realizado apenas com as imagens contidas nesses bancos. Nessa exploração, a busca foi feita em torno de imagens que simplesmente chamassem a atenção e despertassem interesse, sem outras restrições. Esteticamente os parâmetros do dispositivo foram a não utilização de imagens contendo pessoas ou de imagens gráficas geradas de formas artificiais.

### 3.3 CRÉDITOS

Durante a pesquisa do capítulo 2, diversos filmes de *Found Footage* foram analisados. Uma constatação interessante é um padrão entre diversos realizadores do gênero que fazem questão de, geralmente ao final de seus trabalhos, creditar as fontes de seus materiais, como no filme “Maldição Tropical” (2016), conforme figura 13.

**Figura 13 - Fotogramas dos créditos do filme “Maldição Tropical”**



**Luisa Marques e Darks Miranda (2016)**

No exemplo, os diretores Luisa Marques e Darks Miranda, apresentaram os créditos tanto para as fontes dos arquivos que utilizaram no filme, como também para cada obra apropriada.

“*Telephones*” (1995), por mais que seja considerado um videoarte, realizado pelo artista visual Christian Marclay, também se apropria de diversas imagens de filmes de gêneros diferentes, criando uma colagem a partir de cenas em que os personagens conversam ao telefone. O processo de criação do filme se assemelha ao do *Found Footage*, além da forma como o realizador cita as fontes dos arquivos, conforme figura 14.

**Figura 14 – Fotogramas dos créditos do filme “Telephones”**



**Fonte: Christian Marclay (1995)**

A partir da constatação de que os realizadores de *Found Footage*, na maioria relevante dos filmes, dão os créditos às origens do material, conclui-se que é necessário mencionar os bancos de arquivos usados no curta-metragem, como também os bancos de som.

### 3.4 SOM

Robert Bresson, em seu livro “Notas sobre o Cinematógrafo” (2000), defende a importância do som:

“O olho requisitado sozinho torna o ouvido impaciente, o ouvido requisitado sozinho torna o olho impaciente. Utilizar essas impaciências. Força do cinematógrafo que se dirige a dois sentidos de maneira regulável” (BRESSION, 2000, p. 53)

E ainda: “um som não deve jamais socorrer uma imagem, nem uma imagem socorrer um som” (BRESSION, 2000, p. 52). Sendo assim, o som é tão importante quanto a imagem, não deve ser apenas uma música para embalá-la e sim algo que faça parte do contexto e do tema.

Portanto, os sons utilizados no curta-metragem são os sons dos próprios materiais, podendo intervir nestes em prol da ideia que se deseja transmitir pela montagem. Ou seja, pode-se utilizar sons que não correspondem diretamente à imagem na tela, mas reforçam a ideia das associações das imagens.

Existem bancos de sons gratuitos na internet, como o *Freesound*, um site colaborativo onde os usuários podem tanto baixar quanto enviar arquivos de áudio. Por conta dessa retroalimentação o *Freesound* conta com mais de quinhentas mil amostras de áudio disponíveis, assim este banco pode servir de fonte.

Como a trilha do curta-metragem foi construída visando reforçar a ideia expressa pela montagem, ela pode destoar das imagens, com o objetivo de criar uma experiência audiovisual completa. Mas o oposto também foi explorado, o que significa utilizar sons que correspondem exatamente aos objetos ou movimentos internos da imagem, para ativar o intelecto do espectador.

Como exemplo para o som destoando das imagens, dentro do próprio “Oxí Morô”, vemos uma estátua de um cavalo, mas ouvimos o som do animal, portanto não vemos o cavalo, mas a ideia é dada pelo som. E para quando o som reforça as imagens, podemos citar os sons de abelhas quando as vemos voando.

O som foi explorado também por meio de transições sonoras, que são técnicas de edição que combinam sons a fim de gerar uma conclusão inesperada, pois um som declina e o outro ascende, os aproximando em significado (VAN STJLL, 2017, p. 144).

Outra técnica aplicada ao som do curta-metragem foi a ponte sonora, que consiste em um som declinante de uma cena continuar presente na nova imagem, fazendo com que as imagens sejam ligadas a partir de uma única fonte sonora. Com essa técnica pode-se sugerir condensação do tempo e evidenciação de ações não vistas nas imagens, pede-se então participação do público (VAN STJLL, 2017, p. 148).

### 3.5 PRINCIPAIS TÉCNICAS DE MONTAGEM UTILIZADAS

Da pesquisa e análise dos filmes se destacam alguns exemplos pelas técnicas de montagem, que por interesse, serão as primeiras técnicas a serem exploradas na produção do curta-metragem.

A primeira é uma sequência em especial no filme “*A Movie*” (1958), um curta-metragem experimental de *Found Footage* do diretor Bruce Conner. Nessa sequência vemos a imagem de uma mulher, posicionada entre os fotogramas de uma sequência que ocorre dentro de um submarino, conforme Figura 15.

Figura 15 – Fotogramas do filme “A Movie”



Fonte: Bruce Conner (1958)

Mesmo sendo de origens diferentes, as imagens se somam, pela montagem e pelo uso do preto e branco. O significado criado é de cunho sexual, tendo em vista que os tripulantes do submarino são todos homens e a sua reação ao ver a figura feminina é lançar um torpedo, o qual tem formato fálico, terminando em uma explosão nuclear.

A montagem que o autor realizou neste filme é um claro uso do Efeito Kulechov, podendo ser visto até como uma piada com o efeito. Por meio deste efeito

é sugerido que o homem que olha pelo periscópio e a mulher olhando para câmera estão no mesmo lugar, pois a montagem orienta o espectador a inferir assim (BORDWELL e THOMPSON, 2013, p. 362).

Bruce Conner utiliza imagens de ações militares e com apenas uma intervenção, a de cruzar com outra sequência, cria um significado totalmente diferente. Essa montagem pode ser categorizada na teoria de Eisenstein como uma montagem intelectual, ou “afetiva-intelectual”, que é um conflito-justaposição de sensações intelectuais associativas, ou seja, a justaposição de planos que expressam ideias (EISENSTEIN, 2002).

Uma segunda técnica de montagem que será utilizada é a fusão. Essa técnica consiste em fazer a primeira imagem de uma sequência desaparecer lentamente enquanto a segunda vai surgindo aos poucos. A fusão suaviza o corte (VAN SIJLL, 2017, p. 86).

Um exemplo de fusão em filme é a cena final de “Psicose” (1960), do diretor Alfred Hitchcock, que tem como a primeira imagem o protagonista e como segunda o cadáver de sua mãe. A fusão une as duas ideias mesclando uma imagem dentro da outra, criando uma terceira imagem que exprime o verdadeiro caráter assustador do personagem, conforme Figura 16.

**Figura 16 – Fotogramas do filme “Psicose”**



**Fonte: Hitchcock (1960)**

Outra técnica a ser explorada é a tela dividida, onde são exibidos dois planos lado a lado dentro de um único quadro, transmitindo a ideia de ação simultânea (VAN SIJLL, 2017, p. 22).

Essa técnica também sugere proximidade física, como no filme *“Kill Bill”* (2003) do diretor/roteirista Quentin Tarantino, nessa cena vemos duas personagens, uma vítima inconsciente e uma assassina disfarçada que se aproxima. A tela dividida explora a elasticidade do tempo e do espaço, aumentando o suspense do iminente assassinato, conforme Figura 17.

**Figura 17 – Fotogramas do filme “Kill Bill”**



**Fonte: Tarantino (1993)**

O corte por associação funciona em diversos parâmetros e está normalmente associado à imagem, são usados para avançar a história criando uma nova ideia baseada na justaposição. Por exemplo, duas imagens podem receber um corte por associação com base na semelhança de conteúdo, de forma, de movimento, de ação, de semelhança gráfica, de proporção ou de cor (VAN STJLL, 2017, p. 144).

Um exemplo de corte de associação por ação está no filme *“2001: Uma Odisseia no Espaço”* (1968) do diretor Stanley Kubrick. Nesta cena os elementos visuais se combinam com os da próxima cena por meio de uma ação análoga. Dessa forma o realizar condensa uma enorme passagem do tempo e aproxima um osso de um ser humano primal a uma nave espacial, descrevendo as etapas da evolução humana, conforme Figura 18.

**Figura 18 – Fotogramas do filme “2001: Uma Odisseia no Espaço”**



**Fonte: Kubrick (1968)**

Assim como a fusão, o corte por associação entre duas imagens também sugere uma terceira imagem, portanto uma terceira ideia nascida da dedução do público (VAN STLJJ, 2017, p. 158).

Como no filme “Réquiem para um Sonho” (2000) do diretor Darren Aronofsky, onde dois personagens mostrados em contextos bem diferentes são unidos pelo corte, dessa forma deduzimos que estão unidos, de certa forma, por seus vícios em substâncias, conforme Figura 19.

Figura 19 - Fotogramas do filme “Réquiem para um Sonho”



Fonte: Aronofsky (2000)

Existem filmes que exploram a janela do cinema para além de uma imagem ou duas, como é o caso de “*Timecode*” (2000), roteirizado e dirigido pelo realizador britânico Mike Figgis. O longa conta a história de quatro personagens diferentes que têm encontros e desencontros entre si. Como as histórias ocorrem simultaneamente, Figgis optou por experimentar dividir a janela em uma parte para cada personagem e mostrar os acontecimentos ao mesmo tempo, conforme Figura 20.

Figura 20 – Fotogramas do filme “*Timecode*”



Fonte: Figgis (2000)

Essa divisão da janela cinematográfica experimenta com a montagem, pois faz com que o público monte o filme da forma que preferir, levando em conta a dificuldade de assistir as quatro personagens ao mesmo tempo, ele decide para quais imagens irá olhar e por quanto tempo.

## 4 PRODUÇÃO

Armado das diretrizes da teoria e dos parâmetros do desenvolvimento, o trabalho segue para a produção propriamente dita do curta-metragem.

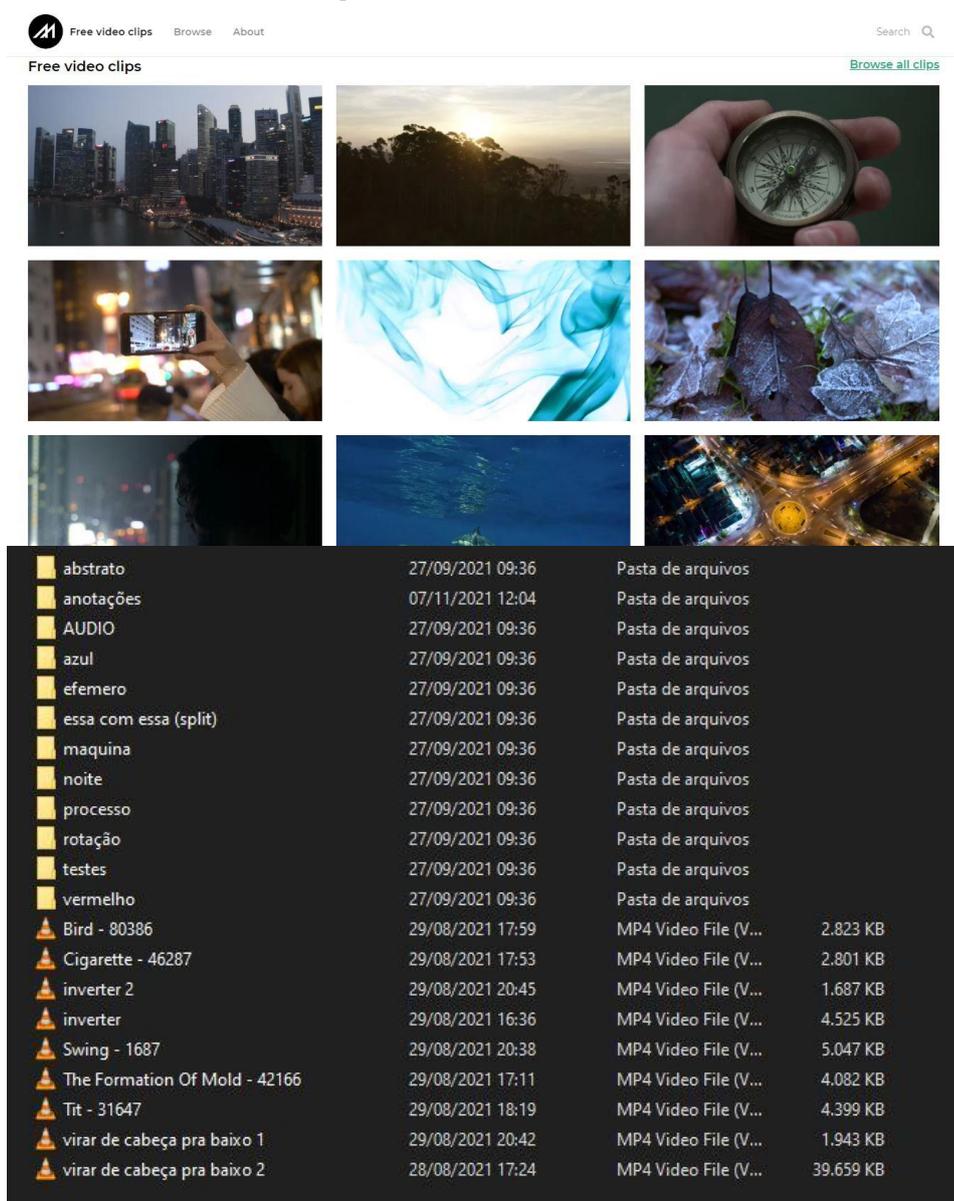
### 4.1 “OXÍ, MORÔ” (2021)

Durante o semestre 2021.2, para o projeto final da matéria de audiovisual, optou-se por realizar uma primeira versão do curta-metragem deste trabalho de conclusão de curso. A experiência serviu como primeiro contato com a prática do *Found Footage* e suas nuances.

Todo o processo do projeto foi realizado utilizando o método desse trabalho, isso significou utilizar as diretrizes estabelecidas nos capítulos anteriores, sendo elas o dispositivo, a busca de arquivos nos bancos pré-selecionados, experimentar com imagens e sons através da montagem e de edições, creditar estes bancos ao final do curta-metragem e por fim a exibição do curta para um público, neste caso em aula para a professora da disciplina e colegas de turma, assim como alguns familiares.

Dos bancos de arquivo 122 vídeos foram selecionados por meio do dispositivo e então agrupados por proximidade de um possível tema, cor ou movimento interno da imagem, visando criar possibilidades de diálogo entre esses vídeos, conforme Figura 21.

Figura 21 – Busca e seleção



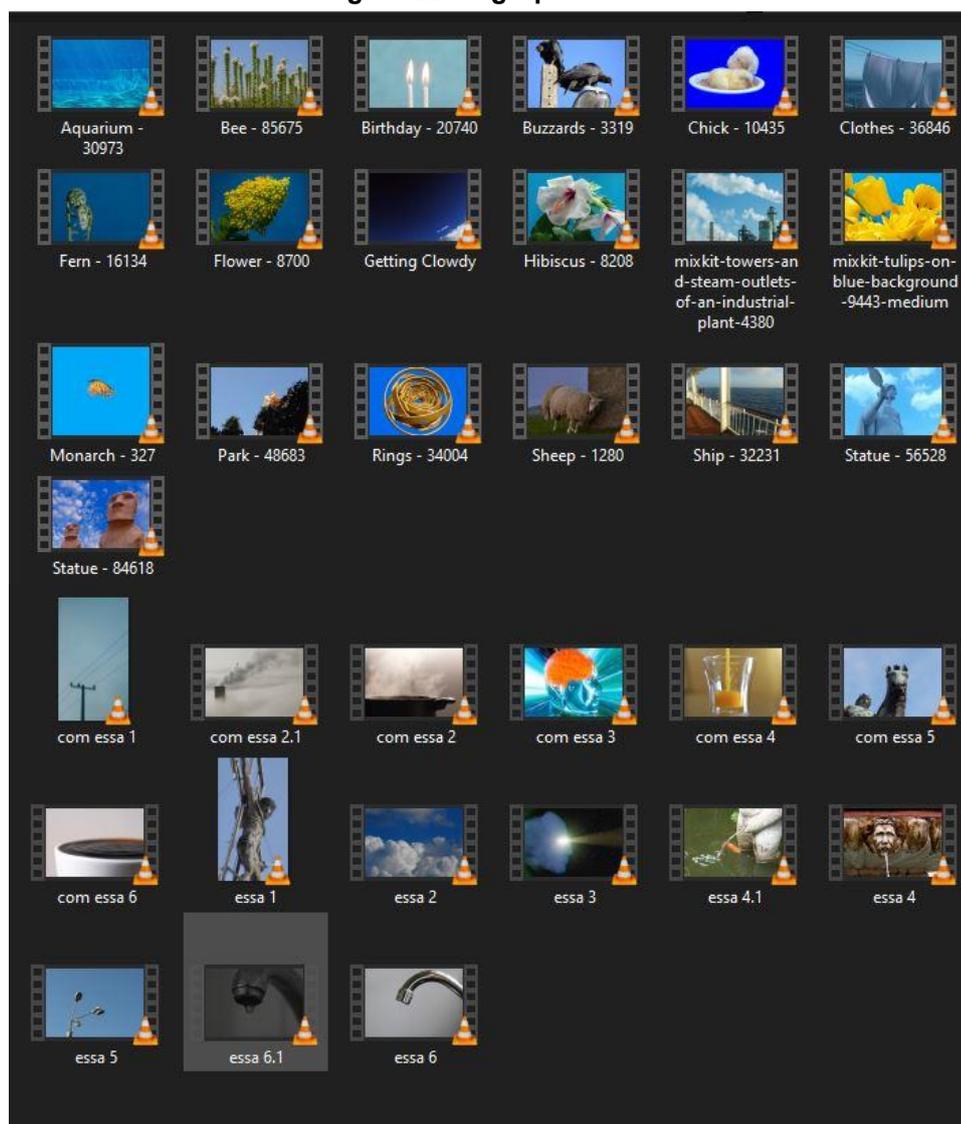
The screenshot shows a website interface for 'Free video clips'. At the top, there is a navigation bar with 'Free video clips', 'Browse', and 'About' links, and a search bar. Below the navigation bar, there is a grid of nine video thumbnails. Below the grid, there is a search results list with the following items:

abstrato	27/09/2021 09:36	Pasta de arquivos	
anotações	07/11/2021 12:04	Pasta de arquivos	
AUDIO	27/09/2021 09:36	Pasta de arquivos	
azul	27/09/2021 09:36	Pasta de arquivos	
efemero	27/09/2021 09:36	Pasta de arquivos	
essa com essa (split)	27/09/2021 09:36	Pasta de arquivos	
maquina	27/09/2021 09:36	Pasta de arquivos	
noite	27/09/2021 09:36	Pasta de arquivos	
processo	27/09/2021 09:36	Pasta de arquivos	
rotação	27/09/2021 09:36	Pasta de arquivos	
testes	27/09/2021 09:36	Pasta de arquivos	
vermelho	27/09/2021 09:36	Pasta de arquivos	
Bird - 80386	29/08/2021 17:59	MP4 Video File (V...	2.823 KB
Cigarette - 46287	29/08/2021 17:53	MP4 Video File (V...	2.801 KB
invertir 2	29/08/2021 20:45	MP4 Video File (V...	1.687 KB
invertir	29/08/2021 16:36	MP4 Video File (V...	4.525 KB
Swing - 1687	29/08/2021 20:38	MP4 Video File (V...	5.047 KB
The Formation Of Mold - 42166	29/08/2021 17:11	MP4 Video File (V...	4.082 KB
Tit - 31647	29/08/2021 18:19	MP4 Video File (V...	4.399 KB
virar de cabeça pra baixo 1	29/08/2021 20:42	MP4 Video File (V...	1.943 KB
virar de cabeça pra baixo 2	28/08/2021 17:24	MP4 Video File (V...	39.659 KB

Fonte: Autor (2021)

Os agrupamentos variam desde de cor predominante da imagem, como azul ou vermelho, movimento interno da imagem, como objetos em rotação ou balanços, em tema, como imagens de natureza ou de abstrações e por fim imagens que tinham alguma semelhança gráfica, como fumaça ou água, conforme Figura 22.

Figura 22 – Agrupamentos



Fonte: Autor (2021)

Selecionada as imagens, o próximo passo foi começar a experimentar a montagem e a edição. Diversas experimentações foram realizadas, levando em conta os agrupamentos feitos, só assim uma estrutura para unir tudo surgiu.

O resultado final dividiu o curta em 3 partes, todas elas pensando no movimento interno das imagens para que se criasse um diálogo visualmente interessante entre elas.

As imagens da primeira parte dialogam pelo formato vertical e pelo conteúdo envolver imagens urbanas, como estátuas, postes e fábricas. Nelas se aplicou a técnica de tela dividida, conforme Figura 23.

**Figura 23 - “Oxi, Morô” parte 1.1**



**Fonte: Autor (2021)**

Em seguida explorou-se imagens que tivessem algum tipo de elemento em comum na horizontal, conforme Figura 24.

**Figura 24 - “Oxí, Morô” parte 1.2**

**Fonte: Autor (2021)**

Na segunda parte do curta-metragem explorou-se o conteúdo interno das imagens dividindo a tela em quatro partes. As imagens se aproximam por tratarem do mesmo tema, como a natureza, por terem algum em comum, como por exemplo luzes noturnas, ou o movimento interno das imagens, como por exemplo rotação de objetos, conforme Figura 25.

Figura 25 - "Oxí, Morô" parte 2



Fonte: Autor (2021)

Por fim, na terceira parte do curta-metragem, a técnica da tela dividida é agora explorada a fim de evidenciar a terceira imagem que surge pela dedução a partir da associação das duas imagens na tela, conforme Figura 26.

**Figura 26 - “Oxí, Morô” parte 3**



**Fonte: Autor (2021)**

Para concluir um primeiro corte do curta-metragem outras edições também experimentadas foram: dissolução, alterações em velocidade e inversão dos vídeos. Com o primeiro corte definido, iniciou-se o trabalho com o som, que foi explorado nas três partes a partir do mesmo processo das imagens: busca, seleção e edição.

Na primeira e segunda parte os sons evidenciam as imagens, como o barulho do cavalo quando vemos a estátua ou o som da gota quando vemos a torneira pingando. Já na terceira parte o enfoque foi na terceira ideia, portanto o som evidencia a relação que as imagens tem, não cada imagem em si.

## 4.2 SEGUNDA VERSÃO

Após alguns meses sem contato com o material ou com o trabalho, decidiu-se trabalhar no aprimoramento da obra. Essa retomada consistiu em refazer todo o curta-metragem.

A principal proposta dessa nova versão era se limitar as mesmas imagens selecionadas para a primeira versão, mesmo as que não tinham sido usadas. Dessa forma a parte mais exaustiva do processo que foi a busca por material não precisaria ser repetida e também seria necessária uma maior análise e aproximação com as imagens já selecionadas, o que gerou novas experimentações.

Ao reexperimentar, o enfoque maior foi dado as imagens que despertaram maior interesse, como o mofo no morango, a estátua de cavalo e a xícara de café. Essas imagens permaneceram recorrentes na memória durante o hiato do trabalho, o que serviu como parâmetro para execução da nova versão.

Os últimos minutos dessa nova versão do curta-metragem consistem em experimentações com a teoria da montagem de Eisenstein (1990), a tentativa foi de criar uma progressão a partir da terceira imagem, derivada do choque das duas primeiras.

Essas experimentações com a teoria da montagem consistem em duas principais imagens: a estátua de cavalo e os urubus. As imagens e sons que preveem o cavalo têm o objetivo de anunciar sua chegada como uma espécie de entidade, portanto ouvimos passos de gigante se aproximando, vemos alterações no tempo, como ventos mais fortes e animais assustados. Dessa forma a ideia de que o cavalo é algo imponente se formaria na terceira imagem, através da percepção de quem assiste.

As experimentações seguintes cruzam as imagens de urubus com as de cachorros e balanços, para testarmos as ideias de que montando as imagens em seguintes se constrói uma proximidade espacial, como se estivessem no mesmo espaço.

Durante a análise de semelhantes notou-se que alguns filmes iniciavam com o contator clássico, herdado dos filmes de película. Na busca para um vídeo que serviria de início para “Oxí Morô” foi possível perceber que além dos números, os

contadores também contam com duas linhas, uma vertical e uma horizontal, que cortavam a tela em quatro partes menores. A coincidência com as quatro partes já usadas na primeira versão do curta-metragem levou a decisão de usar o contador como fio condutor de todo o filme.

Neste mesmo vídeo do contador foi possível notar que existe um movimento circular atrás dos números, isso também foi aproximado do curta-metragem e encaixado de forma a evidenciar a parte em que o movimento circular é o fator comum entre as quatro imagens que dividem a tela, como visto na primeira versão.

Outra mudança na estrutura do curta-metragem foi a retirada das divisões entre as partes por meio de letreiros entre as imagens, agora o filme flui do começo ao fim sem interrupções que não sejam o contador do início retornando, dessa forma ele funciona como tema. Este é um dos princípios do cinema experimental abstrato, visto na teoria de Bordwell e Thompson (2013).

Para o som optou-se por utilizar sons de ambiência ao invés de pontuais, como exemplo disso podemos citar a imagem do café, na segunda versão não ouvimos só o ping, ouvimos também sons de uma cozinha, uma possível localidade para a imagem. Usando essa ideia para todo o curta, criou-se um som mais imersivo, na tentativa de amplificar as possíveis sensações que as imagens podiam despertar.

O contador também contribui para a trilha do curta-metragem, pois foi seu característico som deu ritmo para os cortes.

Algumas modificações menores também foram feitas, como a retirada da vírgula do título, por motivo de natureza puramente estética. Optou-se também por fazer com que as imagens utilizadas na tela dividida trocassem um lado por vez, dessa forma ampliou-se o número de composições, pois as imagens se contrapunham em mais combinações.

Ao final da fase de reexperimentar a nova versão do filme chegou a cinco minutos, um resultado mais satisfatório e mais completo, com mais experimentações tanto de técnicas clássicas, como a montagem, como também técnicas mais modernas, como a tela dividida.

Esta nova versão aprimorada foi enviada para o público da projeção-teste.

### 4.3 PROJEÇÃO-TESTE

A projeção-teste consiste na exibição do filme para um público restrito antes da finalização da montagem. Muito comum no cinema, o objetivo dessa prática é investigar a partir da opinião desse público se o filme atende aos objetivos propostos, ou seja, se as ideias intencionadas pelo realizador foram expressas de modo eficaz (MURCH, 2014).

Walter Murch (2014) descreve essa prática como importante para que se evitem certos “vícios” que tenham passado despercebidos pelo editor, que não raro já possui um excesso de familiaridade com o material pelo tempo em contato com ele.

A projeção-teste foi feita no âmbito digital por conta da dificuldade de reunir todas as pessoas no mesmo horário e local. O filme e o questionário foram enviados para cerca de 30 pessoas, de idade, gênero e ocupação profissional variada, em sessões diversas, com participantes dos mais diversos níveis de conhecimento acerca do cinema, incluindo espectadores, profissionais e estudantes da área.

O questionário enviado para o público foi respondido de forma anônima, dessa forma uma possível influência da proximidade com o autor pôde ser amenizada. Além disso, o público respondeu ao questionário sem a presença do autor, para que não se criasse pressão alguma.

Elaboraram-se oito perguntas abertas, criando assim uma maior flexibilidade das respostas, para que as verdadeiras emoções e sentimentos aparecessem. Essas perguntas eram relativas às possíveis sensações causadas pelo filme e possibilidades de melhoria. Essa segunda gama de perguntas se dividia entre questões sobre as partes que o público mais gostou e achou interessante e as que menos gostou e removeria.

#### 4.3.1 Resultados da Projeção-teste

As respostas mais interessantes do questionário foram na questão sobre as sensações que o filme “Oxí Morô” causou. Todas elas mencionavam ter sentido algum tipo de sensação, a grande maioria citou “angústia” como principal e “aflição”, “ansiedade”, “apreensão” e até “medo” como secundárias. Outras respostas relatam mistos de sensações como “presença”, “singularidade”, “profundidade” e “*Déja Vu*”.

Mesmo citando primeiramente sensações consideradas “ruins”, a maioria das respostas também cita as sensações de “calma”, “tranquilidade” e até “satisfação” para as últimas partes do curta-metragem.

Foi possível notar que a maioria do público busca um significado nas imagens, tentando formar uma história linear e até questionam qual eram as intenções do curta-metragem nesse quesito. Isso prova a teoria de Eisenstein (1990), quando colocamos duas imagens em contato, o público tenta enxergar a terceira imagem, nascida da relação entre as duas primeiras.

A título de curiosidade, cita-se o mais complexo e composto dos possíveis significados do curta-metragem criado pelo próprio público:

“[...] acredito que a relação natural das frutas com a natureza, angústia principalmente por dar a sensação de ‘batalha pela vida’, sem contar que o som do ‘bip’ se assemelha muito a um som de coração de uma pessoa em um leito de hospital. A angústia que me passava era como se eu tivesse vendo o ‘filme da minha vida’ quando uma pessoa está em seu leito de morte, ao mesmo tempo em que está batalhando pela sua vida e diversas questões são apresentadas nas dualidades da natureza, contrapondo a visão do ser humano.” (Anônimo, resposta ao questionário da Projeção-Teste, 2022).

No geral os resultados foram positivos, o objetivo de causar sensações a partir das imagens e dos sons foi atingido. Um possível ponto negativo é o fato dessas sensações, em sua maioria, serem desconfortáveis, porém é entendível que filmes, assim como toda as outras formas de arte e expressão, também podem causar sensações desse tipo. A maioria dos *Found Footage* analisados na pesquisa teórica tinha como objetivo a provocação e o questionamento através do incomodo provocado pelas imagens, portanto, mesmo que esse não tenha sido o objetivo de “Oxí Morô”, as sensações são válidas.

Sobre as alterações, quando questionado acerca de partes que removeria ou aprimoraria do filme, a maioria responde não ser necessário qualquer alteração. As poucas alterações pontuais indicadas são em partes do curta-metragem limitadas às imagens originais. Um exemplo disso é a imagem do ventilador, no vídeo original o ventilador não para, no curta-metragem ele para e é visível que essa parada é fruto de edição, pois seu movimento fica embaçado. Não foi possível encontrar soluções para esta imagem.

Pode-se notar que algumas respostas comentam sobre o título do filme, dizem não entender ou acharem pouco atrativo. Mesmo assim o título se mantém, pois a parcela do público que era familiar com a figura de linguagem “oximoro” compreende o nome dado ao curta-metragem e sua relação com a proposta do filme.

As partes citadas como as mais interessantes são as que envolvem o morango, provando que a decisão de explorar mais essa imagem foram assertivas. As partes citadas como as mais desinteressantes são as que envolvem o contador, ele destoa das outras imagens, porém isso é positivo, o objetivo era o desejo de que ele não aparecesse, como se o contador lutasse contra as imagens para chegar ao fim da contagem.

Quando questionado sobre uma possível descrição para o curta-metragem o público responde da mesma forma que na questão acerca das sensações, ou seja, descrevem “Oxí Morô” como um *mix* de diversas sensações angustiantes.

#### 4.3.2 Breve Sinopse

Das descrições coletadas das respostas do público da Projeção-Teste acerca da última questão, se desenvolveu a seguinte sinopse: “Experimenta-se o morango mofado, o café e o cavalo.”

## 5 CONCLUSÃO

A investigação teórica se provou muito útil para se entender melhor o próprio desejo de criação. Ao ler as diversas distinções que os autores Bordwell e Thompson (2013) fizeram acerca do cinema experimental, foi possível entender qual o tipo de filme se desejava criar e, portanto, quais eram as características principais a se desenvolver. Um exemplo disso foi o entendimento do conceito de tema e variações, que se transformou em parte crucial do curta-metragem.

Compreender as possibilidades que o *Found Footage* dá ao realizador expandiu a percepção do que pode ser considerado material para um filme. Entende-se agora que realmente qualquer fragmento de imagem ou som, de qualquer espécie ou natureza, pode ser material para a criação de uma nova obra. As possibilidades de criação se limitam apenas a criatividade e ao tempo que o realizador desprende à criação da obra.

Combinar o cinema experimental e o *Found Footage* no formato curta-metragem, que em primeiro momento parece ser realmente curto, é uma tremenda forma de expressão. As construções dos poucos minutos requerem grande reflexão, deve-se calcular as possíveis interpretações que o filme terá e então salientar as que se deseja transmitir. Provando por experiência o que foi trazido do autor Alex Moletta (2009) para o trabalho.

Buscar imagens em bancos de arquivos visando um objetivo e um certo conteúdo é bastante demorado e trabalhoso, devido a vasta quantidade de material existente. O dispositivo de Eduardo Coutinho (CONSUELO, 2004) se provou uma ferramenta muito útil, pois limita a busca a menos imagens, servindo como um verdadeiro norte na navegação dentro dos bancos.

Das análises de semelhantes, foi possível notar que uma maioria notável dos filmes de *Found Footage* surgiu do encontro do realizador com o material e não da busca por esse material. Somando esse aspecto à experiência da cansativa busca pelo material, conclui-se que quando o encontro com o material é prévio às ideias de apropriação, a execução se torna mais artística do que mecânica, traz mais satisfação ao realizador.

Nesta investigação de semelhantes notou-se que um grande número de obras consideráveis e importantes aos gêneros estudados não estão disponíveis. O que

pede uma reflexão acerca da conservação e disponibilidade. Acredita-se que se o público tiver contato maior com essas obras, seja por festivais ou de forma individual, a apreciação dos gêneros e a criação de novos filmes serão estimulados.

Retrabalhar o curta-metragem para sua segunda versão se provou muito prolífico, disso surgiram as melhores experimentações. Esse “passo para trás” ocasionou melhores escolhas acerca da montagem e das edições do curta-metragem, tanto nas imagens como nos sons.

A escolha de não utilizar imagens de seres humanos se provou útil na busca das imagens nos bancos de dados, pois eliminava uma grande quantidade de material, mas foi possível notar que a maioria dos filmes analisados durante a pesquisa usam esse tipo de imagem. Existe algo em assistir nossos semelhantes que chama bastante a atenção, nos coloca em uma posição de testemunha, enquanto imagens que não têm qualquer ser humano aparentam ser um ponto de vista em primeira pessoa, uma experiência primária, própria.

O filme só se conclui no público, isso tanto através das teorias da montagem de Eisenstein (1990) como também na experiência da projeção-teste de Walter Murch (2004). Com a primeira teoria vemos que o filme é a interpretação do público e através da segunda formamos uma relação retroalimentar, investigando e aprimorando a obra.

De pouco adianta a realização da obra, se expressar através de um meio, e então não compartilhar com outras pessoas. Por mais que “Oxí Morô” tenha sido realizado por uma pessoa, com o indispensável auxílio da professora orientadora, o filme só se completa ao ser assistido por outras pessoas. O cinema não se faz sozinho.

Conceber limitações a criatividade, seja pelo dispositivo ou por escolher trabalhar com as mesmas imagens para a segunda versão, também provou-se ser uma escolha assertiva. Assim tornou-se necessário repensar os caminhos, observar as imagens e os sons com mais atenção, questionar as escolhas inconscientes para que sejam ampliadas. As limitações estimulam a criatividade, um verdadeiro oxímoro.

## REFERÊNCIAS

ADRIANO, C. **Reapropriação de arquivo e imantação de afeto**. Visualidades, Goiânia, v. 13, n. 2, 206. DOI: 10.5216/vis.v13i2.40736. Disponível em <<https://www.revistas.ufg.br/VISUAL/article/view/40736> >. Acesso em: 12 abr. 2022.

BEAUVAIS, Yann. **FOUND FOOTAGE / OBJETOS PERDIDOS**. Recife: Revista Laika, 2015. Disponível em < <https://doi.org/10.11606/issn.2316-4077.v4i7p89-101> >. Acesso em: 11 abr. 2022.

BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. **A Arte do Cinema - Uma Introdução**. Campinas: Editora UNICAMP, 2013.

BRESSON, Robert. **Notas sobre o cinematógrafo**. São Paulo: Editora Iluminuras, 2000.

BRENEZ, Nicole; Chodorov, Pip. Cartography of Found Footage. Ken Jacobs – Tom Tom The Piper's Son. Paris: Re:Voir; 2000.

CABALA, Frederico. **CINEMASCOPE - Um Dia na Vida**. Disponível em <<https://cinemascope.com.br/especiais/eduardo-coutinho/um-dia-na-vida/>>. Acesso em: 07 de abr. de 2022.

CONSUELO, Lins. **O Documentário de Eduardo Coutinho: televisão, cinema e vídeo**. Rio de Janeiro: Editora Zahar, 2004.

EISENSTEIN, Serguei. **A forma do Filme**. Rio de Janeiro: Editora Zahar, 2002.

EISENSTEIN, Serguei. **O Sentido do Filme**. Rio de Janeiro: Editora Zahar 1ª edição, 1990.

EISENSTEIN, Serguei. **Reflexões de um Cineasta**. São Paulo: Editora Zahar, 1969.

FERREIRA, Jairo. **Cinema de Invenção**. São Paulo: Editora Max Limonad, 1986.

HOBBERMAN, J. 2014. Disponível em: <<https://www.indiewire.com/2014/08/the-radical-world-of-avant-garde-master-bill-morrison-heads-to-dvd-vod-and-moma-clips-239644/>> Acesso em: 20 de abr. de 2021.

MARTIN, Marcel. **A Linguagem Cinematográfica**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1990.

MAZWAI. About. Disponível em: <<https://mazwai.com/about>>. Acesso em: 04 de abr. de 2022.

MOLETTA, Alex. **Criação de Curta-metragem em vídeo digital – Uma proposta para produções de baixo custo**. São Paulo: Editora Ed. Summus, 2009. Disponível em: < <https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=A5S4DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT5&dq=moletta&ots=FKOqzWd2AH&sig=N59YsQmIGknOiVzWq0Af2s4KF2Y#v=onepage&q=moletta&f=false> >. Acesso em: 04 de abr. de 2022.

MOURÃO, M. D. G. **A montagem cinematográfica como ato criativo**. Significação: Revista de Cultura Audiovisual, [S. l.], v. 33, n. 25, p. 229-250, 2006. DOI: 10.11606/issn.2316-7114.sig.2006.65628. Disponível em: <<https://www.revistas.usp.br/significacao/article/view/65628>>. Acesso em: 1 maio de 2021.

VAN STJLL, Jennifer. **Narrativa Cinematográfica: contando histórias com imagens em movimento**. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2017.

WALTER, Murch. **Num Piscar De Olhos: A edição de filmes sob a ótica de um mestre**. São Paulo: Editora Zahar, 2004.

WESS, William C. **RECYCLED IMAGES: The Art and Politics of Found Footage Filmes**. Nova York: Anthology Film Archives, 1993.

## FILMOGRAFIA

Por ordem cronológica.

EFEITO Kuleshov. Direção: Lev Kulechov. Mundial, 1919. Disponível em < <https://youtu.be/DwHzKS5NCRc> >. Acesso em 07 de abr. de 2022.

BALLET Mécanique. Direção: Fernand Léger e Dudley Murphy. França: Synchron-Ciné, 1924.

EAST of Borneo. Direção: George Melford. Estados Unidos da América: Universal Studios, 1931. 1 DVD (77 min.).

ROSE Hobart. Direção: Joseph Cornell. Estados Unidos da América, 1936. Disponível em < <https://youtu.be/pQxtZIQITDA> >. Acesso em 07 de abr. de 2022.

A MOVIE. Direção: Bruce Conner. Estados Unidos da América, 1958. Disponível em < <https://archive.org/details/a-movie-dir.-bruce-conner-1958> >. Acesso em 07 de abr. de 2022.

PSICOSE. Direção: Alfred Hitchcock. Estados Unidos da América: Shamley Pictures, 1960. 1 DVD (109 min.).

COSMIC Ray. Direção: Bruce Conner. Dinamarca, 1962. 1 vídeo (4 min.).

DEUS e o Diabo na terra do sol. Direção: Glauber Rocha. Brasil: Banco Nacional de Minas Gerais, Copacabana Filmes, Luiz Augusto Mendes Produções Cinematográficas, 1964. 1 DVD (120 min.).

2001: Uma Odisseia no Espaço. Direção: Stanley Kubrick. Estados Unidos da América: Metro-Goldwyn-Mayer, 1968. 1 DVD (149 min.).

FUJI. Direção: Robert Breer. Estados Unidos da América, 1974. 1 vídeo (8 min.).

KOYAANISQATSI: Uma Vida Fora de Equilíbrio. Direção: Godfrey Reggio. Estados Unidos da América: American Zoetrope; IRE Productions; Santa Fe Institute for Regional Education, 1983.

PERFECT Film. Direção: Ken Jacobs. Estados Unidos da América, 1985. 1 vídeo (22 min.).

PIÈCE Touchée. Direção: Martin Arnold. Áustria, 1989. Disponível em <<https://youtu.be/AnDagpv4kUk>>. Acesso em 07 de abr. de 2022.

VIDEOGRAMS of a Revolution. Direção: Andrei Ujica e Harun Farocki. Romênia, 1992. Disponível em <<https://youtu.be/TId3AlvfXL4>>. Acesso em 07 de abr. de 2022.

OBSESSION. Direção: Maciej Toporowicz. 1993. Disponível em <<https://vimeo.com/131471214>>. Acesso em 07 de abr. de 2022.

TELEPHONES. Direção: Christian Marclay. 1995. Disponível em <<https://youtu.be/hjnoEI3Mtl4>>. Acesso em 07 de abr. de 2022

A BRUXA de Blair. Direção: Daniel Myrick e Eduardo Sánchez. Estados Unidos da América: Haxan Films, 1999. 1 DVD (81 min.).

RÉQUIEM para um Sonho. Direção: Darren Aronofsky. Estados Unidos da América: Artisan Entertainment, 2000. 1 DVD (102 min.).

TIMECODE. Direção: Mike Figgis. Estados Unidos da América: Screen Gems, Red Mullet Productions, 2000. 1 DVD (97 min.).

DECASIA. Direção: Bill Morrison. Amsterdã, 2002. 1 vídeo (70 min.).

KILL Bill: Volume 1. Direção Quentin Tarantino. Estados Unidos da América: Miramax, 2003. 1 DVD (111 min.).

CITY Girls. Direção: Jon Rafman. 2004. Disponível em <<https://vimeo.com/1311566>>. Acesso em 07 de abr. de 2022

LIGHT is Calling. Direção: Bill Morrison. 2004. Disponível em <<https://youtu.be/yx0HzBiaVn4>>. Acesso em 07 de abr. de 2022

IT Felt Like a Kiss. Direção: Adam Curtis. Mundial, 2009. Disponível em <<https://youtu.be/pn0N5CsLEbc>>. Acesso em 07 de abr. de 2022

UM Dia na Vida. Direção: Eduardo Coutinho. Mundial, 2010. Disponível em <<https://youtu.be/j9vYJ74JGzg>>. Acesso em 07 de Abril de 2022.

OLHO Nu. Direção: Joel Pizzini. Rio de Janeiro: Pólofilme, 2011. 1 DVD (101 min.).

MALDIÇÃO Tropical. Direção: Luisa Marques e Darks Miranda. Rio de Janeiro, 2016. Disponível em < <https://youtu.be/98qgGPoRqO0> >. Acesso em 07 de Abril de 2022.

## GLOSSÁRIO

**Animação:** Qualquer processo no qual movimento artificial é criado fotografando uma série de desenhos, objetos, ou imagens digitais uma a uma. Pequenas mudanças na posição registradas quadro a quadro criam a ilusão de movimento (BORDWELL e THOMPSON, 2013).

**Audiovisual:** Diz-se dos sistemas, meios ou veículos de comunicação que atingem o indivíduo-receptor através dos canais auditivo e visual. (FERREIRA, 2004).

**Autor:** Autor real ou presumido de um filme, normalmente identificado como o diretor. Por vezes também usado num sentido valorativo para distinguir os bons cineastas (autorais) dos maus (BORDWELL e THOMPSON, 2013).

**Cena:** Segmento da narrativa do filmica que transcorre num tempo e espaço determinado ou que usa montagem paralela para mostrar duas ou mais ações simultâneas (BORDWELL e THOMPSON, 2013).

**Corte:** Na realização cinematográfica, junção de duas tiras de filme através de uma emenda. No filme acabado, mudança instantânea de um enquadramento para outro (BORDWELL e THOMPSON, 2013).

**Duração:** No filme narrativo, aspecto de manipulação temporal que envolve um intervalo de tempo apresentado no enredo e que se presume operar também na história (BORDWELL e THOMPSON, 2013).

**Edição:** Seleção e combinação de materiais gravados ou filmados, para feitura de um filme, programa, videoclipe, etc.; montagem. (FERREIRA, 2004).

**Enquadramento:** Uso das bordas do quadro do filme para seleccionar e compor o que será visível no campo da imagem (BORDWELL e THOMPSON, 2013).

**Exibição:** Um dos três ramos da indústria cinematográfica; processo de mostrar o filme acabado para o público (BORDWELL e THOMPSON, 2013).

**Filme Noir:** Subgênero de filme policial, derivado do romance de suspense influenciada pelo expressionismo alemão.

**Forma:** Sistema geral de relações entre as partes de um filme (BORDWELL e THOMPSON, 2013).

**Fotograma:** Cada uma das imagens impressas quimicamente no filme cinematográfico. Fotografados por uma câmara a uma cadência constante e depois projetados no mesmo ritmo.

**Fusão:** Transição entre dois planos durante a qual a primeira imagem gradualmente desaparece enquanto a segunda imagem gradualmente aparece. Por um instante, as duas imagens se misturam numa superposição (BORDWELL e THOMPSON, 2013).

**História:** Em filmes narrativos, todos os eventos que vemos e ouvimos, mais todos os que inferimos terem ocorrido, organizados de acordo com suas relações causais, ordem cronológica, duração, frequência e localização espacial presumidas. O oposto de enredo, que é a apresentação que o filme de fato faz dos eventos da história (BORDWELL e THOMPSON, 2013).

**Montagem:** Na fase de realização cinematográfica, tarefa de selecionar e ligar as tomadas gravadas umas às outras. No filme finalizado, o conjunto de técnicas que rege a relação entre os planos (BORDWELL e THOMPSON, 2013).

**Poesia Lírica:** Forma de poesia que surgiu na Grécia Antiga, e originalmente, era feita para ser cantada ou acompanhada de flauta e lira.

**Plano:** Trecho filmado ou focalizado numa única tomada, e em que a posição da câmara determina a aproximação ou o afastamento da imagem. (FERREIRA, 2004).

**Produção:** Um dos três ramos da indústria cinematográfica, designa o processo de criação do filme (BORDWELL e THOMPSON, 2013).

**Quadro:** Imagem singular numa tira de filme. Quando uma série de quadros é projetada numa tela numa sucessão rápida, a ilusão de movimento é criada (BORDWELL e THOMPSON, 2013).

**Superposição:** Exposição de mais de uma imagem na mesma tira de filme ou no mesmo plano (BORDWELL e THOMPSON, 2013).

**Roteiro:** Documento que contém o texto de filme cinematográfico, vídeo, programa de rádio, etc., estruturado em sequências e com indicações técnicas destinadas a orientar a direção e a produção da obra. (FERREIRA, 2004).

## APÊNDICE A - Questionário Projeção-Teste

Olá! "Oxí Morô" é um curta-metragem experimental de Victor Bussolini, seu trabalho de conclusão de curso em Design Gráfico na UTFPR.

O curta-metragem pertence ao gênero Found Footage, que consiste na utilização de imagens pré-existentes para compor um novo filme, podendo ser de qualquer meio, desde de comerciais de televisão até outros filmes. Em vista disso, o curta foi realizado inteiramente a partir de imagens e sons gratuitos de bancos de arquivos da internet.

A Projeção-Teste consiste em exibir o filme, ainda em fase de finalização, para um público selecionado, a fim de explorar as primeiras impressões e investigar possibilidades de aprimoramento da obra. Em seguida são feitas algumas questões abertas para se investigar os efeitos do curta-metragem.

O curta pode ser visto na íntegra nesse link: <https://youtu.be/V6WzVUZicJg>

Recomenda-se a utilização de fones de ouvido para uma melhor experiência. O formulário é anônimo e nenhuma pergunta é obrigatória, fique a vontade. Muito obrigado!

O curta foi capaz de provocar alguma sensação em você? Se sim, qual?

Como você acha que o curta pode ser aprimorado?

Há alguma parte, imagem ou som que possa ser melhor explorada?

Há alguma parte, imagem ou som que você removeria?

Qual parte te chamou mais a atenção?

Qual parte foi a menos interessante?

Como descreveria o curta-metragem para alguém que ainda não assistiu?

Outras sugestões/comentários.

**APÊNDICE B - Ficha Técnica****Oxí Morô, 2022 – Victor Bussolini**

<b>Referência:</b>	OXÍ MORÔ. Direção: Victor Bussolini. Brasil, 2022
<b>Título:</b>	Oxí Morô
<b>Categorias:</b>	Curta-metragem / Experimental / Found Footage
<b>Material original:</b>	Digital, colorido, som
<b>Data e local de produção:</b>	2022, Curitiba.
<b>Sinopse:</b>	Experimenta-se o morango mofado, o café e o cavalo.
<b>Gênero:</b>	Experimental / Found Footage
<b>Equipe:</b>	Victor Bussolini.
<b>Exibições:</b>	-
<b>Prêmios e festivais:</b>	-
<b>Observações:</b>	O curta-metragem foi resultado do Trabalho de Conclusão de Curso de Design Gráfico, na UTFPR, Curitiba.
<b>Fontes consultadas:</b>	-
<b>Acervos consultados:</b>	-