



9 X 3x3D: três camadas de análise sobrepostas do método 9D e a montagem espacial volumétrica de 3x3D¹

9 X 3x3D:
three overlapping analysis layers of the 9D method and the 3x3D volumetric spatial montage

9 X 3x3D:
tres capas de análisis superpuestas del método 9D y el montaje espacial volumétrico 3x3D

Fabiano Pereira de Souza - Universidade Anhembi Morumbi | São Paulo | SP | Brasil. Contato: fabian59@gmail.com | Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-7576-6631>.

Resumo: Co-produção franco-portuguesa de 2013, o filme 3x3D é composto por três segmentos: *Just in time*, dirigido pelo inglês Peter Greenaway, *Cinesapiens*, do português Edgar Pêra e *Les trois désastres*, do franco-suíço Jean-Luc Godard. As três partes contam com experimentações de montagem espacial à luz de Manovich em imagens tridimensionais por sobreposições perceptíveis de elementos visuais, registrados em diferentes espaços e tempos. Prática muito rara, esta permite, porém, abordar a cultura da pós-história em que a evolução artística é entendida como remake e reflexões, não aprimoramentos. Partindo-se da premissa de que diferentes filmes, com diferentes propostas e referências estéticas, pedem métodos de análise próprios, a particularidade da obra conduz a uma tática específica, o método 9D, que considera: 1) Imagem 3D: enquadramento, movimento, profundidade; 2) Som 3D: volume, reverberação, distribuição; 3) Temporalidade 3D: duração, fluxo, pluralidade.

Palavras-chave: cinema 3D; análise fílmica; metodologia de análise; método 9D; 3x3D.

Abstract: A French-Portuguese co-production in 2013, the 3x3D film is composed of three segments: *Just in time*, directed by the Englishman Peter Greenaway, *Cinesapiens*, by the Portuguese Edgar Pêra and *Les trois désastres*, by the French-Swiss Jean-Luc Godard. The three parts feature experiments in spatial montage (MANOVICH, 2001) in three-dimensional images by perceptible overlays of visual elements, recorded in different spaces and times. A very rare practice, this allows, however, to approach the culture of post-history (BELTING, 2003), in which artistic evolution is understood as remake and reflections, not improvements. Starting from the premise that different films, with different proposals and aesthetic references, require their own methods of analysis, the particularity of the work leads to a specific tactic, the 9D method, which considers: 1) 3D image: framing, movement, depth; 2) 3D sound: volume, reverb, distribution; 3) 3D temporality: duration, flow, plurality.

Keywords: 3D cinema; film analysis; analysis methodology; 9D method; 3x3D.

¹ Texto apresentado na XV Jornadas Cinema em Português - mesa Montagem como reflexão e embate criativo.





Resumen: Coproducción franco-portuguesa de 2013, la película 3x3D se compone de tres segmentos: Just in time, dirigida por el inglés Peter Greenaway, Cinesapiens, del portugués Edgar Pêra y Les trois désastres, del franco-suizo Jean-Luc Godard. Las tres partes presentan experimentos de montaje espacial (MANOVICH, 2001) en imágenes tridimensionales mediante superposiciones perceptibles de elementos visuales, registrados en diferentes espacios y tiempos. Práctica muy rara, esto permite, sin embargo, acercarse a la cultura de la poshistoria (BELTING, 2003), en la que la evolución artística se entiende como remake y reflejo, no como mejora. Partiendo de la premisa de que diferentes películas, con diferentes propuestas y referencias estéticas, requieren sus propios métodos de análisis, la particularidad del trabajo conduce a una táctica específica, el método 9D, que considera: 1) imagen 3D: encuadre, movimiento, profundidad; 2) Sonido 3D: volumen, reverberación, distribución; 3) Temporalidad 3D: duración, flujo, pluralidad.

Palabras clave: cine 3D; análisis cinematográfico; metodología de análisis; método 9D; 3x3D.

Recebido em: 23/08/2022

Aprovado em: 10/11/2022

Revisado em: 29/12/2022



1 Introdução

Para melhor compreender as qualidades e potencialidades do cinema 3D a partir dos seus efeitos, para além de parâmetros descritivos, uma pesquisa precisa expandir sua análise desse nicho da produção cinematográfica enquanto impacto sensorial e cultural. Historicamente, vale lembrar, há um certo caráter plebeu do 3D que encontrou acolhimento nas vanguardas antiburguesas e antiarte, especialmente o Dadaísmo e o Surrealismo (ELSAESSER, 2015). O 3D no cinema digital deve ser compreendido como "parte e sintoma de uma mudança mais ampla nos nossos valores-padrão sensoriais e de percepção também inclui uma consciência diferente da orientação corporal e localização física" (p. 88-89). Conforme o cinema e o audiovisual em geral incorporam espaços estratificados, navegação por múltiplas temporalidades, e fatura de dados, simulados e híbridos, reforça-se a necessidade de uma redefinição do que se entende por "ver", "imagens" e "representações visuais".

Juntas, as três fantasias — de reprodução, mimese e aniquilação — do suporte da tela enquanto limite pictórico — que circulam nas discussões do cinema 3D sugerem paradoxalmente, ao mesmo tempo, o desaparecimento do cinema e sua conclusão ontológica (HESSELBERTH, 2012). "O cinema 3D se esforça para restaurar a objetificação das imagens e expandir a percepção visual para os registros da consciência sensual" (LIPPIT, 1999, p. 214, tradução nossa²). O cinema acrescenta que o cinema 3D "representa o desejo de externalizar o inconsciente do cinema". Elsaesser avalia como o 3D pode ser pensado como parte de um cinema de atrações, não como algum tipo de arremesso de corpos pelo espaço de exibição, mas como vanguarda de uma nova forma de integração narrativa fílmica. Com maleabilidade, escalabilidade, fluidez, "curvatura" de imagens, distância constantemente variável, e ainda sem depender de horizontes nem pontos de fuga, há possibilidades estéticas bem mais livres do que a maior parte da produção do cinema estereoscópico dos últimos anos, de apelo infanto-juvenil respaldado por enredos de super-heróis, bonecos animistas ou ficção científica (ELSAESSER, 2015). Ao refletir a proliferação de telas do universo midiático atual, mais que

² "3D cinema strives to restore the objecthood of images and expand visual perception to the registers of sensual consciousness."



projetar um certo tipo de imagem, o cinema pode produzir um novo tipo de espectador. *3x3D* (2013), de Peter Greenaway, Edgar Pêra e Jean-Luc Godard, explora cada uma dessas potencialidades.

A resistência ao cinema 3D, afirma Lippit (1999), reflete um desejo de manter a santidade dessa forma de arte e a tela como o *locus* da técnica do filme. Porém, sendo a imagem estereoscópica planar, no sentido de uma série de planos sobre e justapostos em graus diferentes de distanciamento em relação à tela, o que ela destrói não é o plano projetado nela, mas sua singularidade. Ainda sobre telas, Miriam Ross considera que para se compreender por completo as qualidades ópticas e hápticas da estereoscopia, o cinema 3D pode ser identificado como uma de três categorias formais com base na relação que se estabelece em torno da superfície de projeção: a tela plana tradicional, a tela de cinema háptica e a tela de campo 3D hiper-háptica (ROSS, 2015). Esta última, que compreende a estereoscopia, permite novas relações corporificadas que são emancipatórias para o espectador, utilizando a profundidade de campo e a gama de espaços de paralaxe negativa (simulação de projeção de corpos para fora da tela) e positiva (simulação de aprofundamento de corpos na tela).

Horizontal e sem profundidade, a tela de cinema háptica se distingue da tradicional por criar engajamento a partir de uma elaboração visual fragmentada, sem deixar claras as relações espaciais entre objetos em sua superfície, privilegiando a qualidade texturizada e tátil das imagens. Ainda que em um caráter superficial, a tela desacomoda percepções e compreensões habituais e convida à participação crítica do espectador (MARKS, 2000). Outros sentidos despertam memórias sensoriais a partir daquela qualidade do conteúdo. Mesmo fixada em um objeto, a visualidade háptica não pode forjar o conhecimento desse objeto. "Em vez disso, a visualidade tátil inspira uma consciência aguda de que a coisa vista escapa à visão e deve ser abordada por outros sentidos - que não estão literalmente disponíveis no cinema" (MARKS, 2000, p. 191, tradução nossa³).

Filmes que valorizem a qualidade tátil podem exibir sequências com corpos muito bem definidos. Quando o efeito estereoscópico está presente, há sequências

³ "Instead, haptic visuality inspires an acute awareness that the thing seen evades vision and must be approached through other senses —which are not literally available in cinema."



de qualidade bem bidimensional para facilitar uma leitura coerente dos elementos em cena, o que pode ser notado com a remoção temporária dos óculos. "Quanto mais borrada a imagem, maior a diferença entre as duas imagens que foram aproximadas e maior o senso de profundidade estereoscópica" (ROSS, 2015, p. 25, tradução nossa⁴). Uma sensação hiper-háptica pode se manter, pois o espectador observador se sente condicionado pela profundidade e pode imaginar voluntariamente haver ali uma tangibilidade elevada. As qualidades dos tipos de tela podem influenciá-las em diferentes medidas, mesmo quando são de um dos outros tipos. Além disso, no cinema digital de Hollywood, as imagens são cada vez mais saturadas e libertas de qualquer constrangimento de registro documental ou fotográfico, fruto da programação informática e da adição de camadas sobre camadas de imagens (VIVEIROS, 2007). São diferentes telas que costumam ser camufladas numa imagem única, mas que abrem margem para serem evidenciadas enquanto espaços e tempos distintos e simultâneos.

2 A contribuição da montagem

Montagem é mais que junção de partes: é elaboração de sentidos. O intervalo entre fragmentos é visual, não intelectual, conforme aponta Aumont (2007) e, portanto, enquanto síntese temporal fílmica, não precisa ser preenchido, pode fazer parte do processo da composição, a exemplo de trabalhos do cineasta soviético Dziga Vertov e de Godard. Isso pode se dar em construções que exploram o espaço do quadro fílmico de maneira explicitamente fragmentária, multiplicando-se a quantidade de telas, de forma a subdividir o quadro ou expondo-se corpos de modo a percebê-los de fontes distintas sobrepostas. Entretanto, embora não sejam exatamente poucos os exemplos, eles ainda configuram exceções, sendo frequentes apenas as transições de cena brevemente sobrepostas de modo a atenuar o corte por meio de uma elipse temporal-espacial. O que sofisticou o tipo de construção imagética aqui abordada e detalhada pelo método 9D é a montagem espacial.

⁴ "[...] the blurrier the image, the greater the difference between the two images that have been brought together and the greater the sense of stereoscopic depth."



Lev Manovich distingue a montagem temporal da espacial. A primeira, amplamente estabelecida desde o início do século XX, implicou em complexas técnicas em que imagens distintas eram organizadas uma após a outra ao longo do tempo de duração da obra. Já a montagem espacial é a que organiza imagens para apresentá-las simultaneamente e tem uma recorrência não tão sistemática quanto a outra (MANOVICH, 2001).

Para ele, aquela opera em uma lógica de substituição, enquanto esta atua em um sentido de adição e coexistência Manovich (2001) cita Greenaway por seu esforço de reconciliação entre mídias criadas a partir de bancos de dados, como a tecnologia computacional, que dispõe de diversas informações ao mesmo tempo (MANOVICH, 2001).

Considerados tais efeitos, resta avaliar como eles refletem o momento histórico pelo potencial expressivo associado ao efeito 3D enquanto aspecto de uma prática cultural. Considere-se, para tanto, a perspectiva de Mark Cousins, de que a linguagem cinematográfica evolui e se multiplica como genes, mesmo que não necessariamente em uma perspectiva de avanço constante e complexidade crescente, mas sim de ciclos com alguma recorrência ao longo do tempo, em que a técnica desperta grande interesse (COUSINS, 2011). Assim como a premissa de Ernst Gombrich (1999), Cousins prefere pensar em artistas, mais que em arte, e tal especificidade, bem como esse espaçamento ao longo da chamada história do cinema, ainda que preenchido de outras referências ao longo desta tese, sustentam pela particularidade e a força das características o vínculo das obras aqui comparadas.

Há de se considerar ainda a tecnologia de cada período e sua capacidade de propiciar expansão de métodos e estilos de criação, entre outras variações de cunho social e cultural. Enquanto se cogita a "morte" do cinema, sua reconfiguração como meio expressivo, também se revisa a noção de uma história da arte autônoma, com sua lógica interna evolutiva, segmentada e sequencial, dissolvida na cultura e na sociedade (BELTING, 2003). É a chamada cultura da pós-história (BELTING, 2003). Entre outras histórias consideradas possíveis, a evolução é entendida como *remake*, reflexões – não aprimoramentos – sobre a antiga narrativa histórica única. É pela



perspectiva de Cousins e Belting, em sua relação de reiteração e contribuição na cultura, em especial na arte, que as análises aqui reunidas se pautam.

Gelson Santana (2009, p. 11) explica que “o contemporâneo pode também ser definido enquanto produção de temporalidades extraviadas do tempo natural. O tempo natural ao ser reduzido a uma das temporalidades do presente, marca o fim da certeza de ‘uma realidade única’”. Para ele, as marcas do contemporâneo apontam fragmentos de realidade que tornam simultâneas tanto as representações sincrônicas quanto as diacrônicas no mesmo espaço midiático. O acontecido se torna acontecido-acontecendo, é ao mesmo tempo passado e presente.

Ainda em uma perspectiva de como se estruturam as práticas culturais, Michel Maffesoli (2012) vê um processo cíclico e complexo que se repete de maneira inevitável por meio de eternas leis da imitação, mecanismo de contaminação, como riachos que vão constituir uma corrente cultural. Sua visão se alinha à de Hans Ulrich Gumbrecht, para quem uma cultura de sentido se mantém em contínuas e progressivas tentativas de transformar o mundo. Estas estão ausentes nas culturas de presença, como a contemporânea, em que se busca apenas inscrever comportamentos nas estruturas e regras de uma determinada cosmologia, sem expectativas constantes dessa mudança. Como o tempo em culturas de presença não serve como instrumento de mudança, a presentificação de um passado em sua materialidade gera menos resistência, receio e ceticismo (GUMBRECHT, 2009). Reproduzem-se certas formas e práticas, mas desprovidas dos contextos em que foram criadas, quando não de seus propósitos originais.

Conceito complementar à presentificação é o dissenso de Jacques Rancière. Ainda que trate de questões de ordem ideológica, ele pode servir à compreensão das temporalidades distintas e simultâneas na cultura atual. Rancière define dissenso como a ação que constrói dois mundos litigiosos e paradoxais onde dois recortes do mundo sensível se revelam (RANCIÈRE, 1996). Sincronia em convívio com diacronia. Como em multicamadas de elementos afins, entre outros distintos. As imagens em 3x3D recorrem frequentemente, em sua *mise-en-scène* ou sua *mise-en-cadre*⁵, à presentificação de figuras históricas mortas e a imagens sobrepostas

⁵ Para Sergei Eisenstein, assim como a *mise-en-scène* não se limita ao plano horizontal da justaposição de tomadas em sequência, a "metáfora" que ele representa também pode ser lida



em transparência. Essa visualidade se assemelha à fantasmagoria do gênero horror cinematográfico.

A simultaneidade de imagens díspares na tela principal rompe com a lógica fabril da sequencialidade, ao mesmo tempo em que explicita seu caráter fabricado. Sai da relação de constante causa e efeito do paradigma histórico, que o cinema clássico herdou, para expandir micronarrativas individuais, mas também macro-relações não necessariamente narrativas, esta sim uma composição de potencialidades intelectuais, formais, narrativas ou não. Cousins e Belting têm, além de Gumbrecht, Rancière e Santana, também em Foucault um aliado na percepção de que o tempo hoje se vive de modo não linear, mas como rede que liga pontos e entrecruza seu emaranhado referencial. Uma rede que se delineia em camadas. Embora tenha cabido aos quadrinhos popularizar narrativas em multitelas, por contarem com imagens estáticas, elas mantêm a lógica sequencial. Mesmo o cinema que as adota quase sempre o faz em sequencialidade alternada, a exemplo da voz em conversas telefônicas, uma outra forma de sequenciar a atenção do espectador. Michel Foucault comparou, já em 1967, a relação atual com a memória à exercida no século XIX, bem como relações de tempo e de espaço, aspectos estruturais que Greenaway explora em 3x3D.

Estamos na época da simultaneidade, estamos na época da justaposição, na época do próximo e do distante, do lado a lado, do disperso. Estamos em um momento em que o mundo é experimentado, creio, menos como uma grande vida que se desenvolveria através do tempo, do que como uma rede que liga pontos e entrecruza seu emaranhado. [...] O estruturalismo, ou ao menos aquilo que é agrupado sob esse nome ligeiramente genérico, é o esforço para estabelecer, entre elementos que podem ter sido distribuídos através do tempo, um conjunto de relações que os faz aparecer como justapostos, opostos, implicados um pelo outro; em resumo, que os faz aparecer como uma espécie de configuração. E, na verdade, não se trata, desse modo, de negar o tempo, mas uma determinada maneira de tratar aquilo que é chamado de tempo e também de história (FOUCAULT, 2013, p. 1).

verticalmente (EISENSTEIN, 1991, p. 21). Essa composição vertical, legível mesmo no quadro de uma tomada absolutamente estática, ele chama de *mise-en-cadre*, descendente da *mise-en-scène* e parente do enquadramento.



Ou seja, a referência de Foucault reforça a perspectiva histórica de Cousins e Belting, assim como a qualidade da presentificação, de sincronia e diacronia simultâneas e do acontecido-acontecendo. Nesse sentido, um dos recursos com que Greenaway, Pêra e Godard exploram essas relações é a estética multitelas, que é essencial para a proposta multitarefa das interfaces computacionais atuais, redes complexas em operações simultâneas. As tensões geradas pela montagem espacial em justaposição são relacionadas (BIZZOCCHI, 2009) às direções gráficas, planos, volumes, escalas e massas, abertura e fechamento de planos, profundidade, luz e escuridão entre cada tela ali reunida e como o conjunto delas também. Mesmo a disposição retangular da tela de cinema, preceito fundamental dessa forma de representação visual, é dispensável nesse tipo de composição para as telas internas ao quadro. A amarração de lógica sequencial nesses casos costuma se dar pelo som que alinhava o direcionamento do olhar para uma tela interna após a outra. Tal solução prioriza mais uma vez o caráter narrativo da composição, em detrimento dos aspectos formais e gráficos.

3 Metodologia 9D

Analisar detalhadamente um filme em 3D com proposta conceitual e expressiva de exceção, pautada com destaque pela sobreposição de imagens, demanda cuidados que não são desnecessários para a mesma tarefa com relação à maioria dos filmes. Para se chegar a uma metodologia que dê conta de seus elementos e relações potenciais, é preciso antes tratar de termos da produção audiovisual que, mesmo que em uma perspectiva comercial, têm expandido a noção do que é e do que pode ser o cinema 3D. Nesse sentido, Christian Metz ajuda a entender tal motivação antes, a partir da ideia do sistema do filme como deslocamento.

Metz observa que, se há um aspecto singular em cada filme, essa qualidade se apresenta pelo que ele tem de cinematográfico e pelo que tem de não-cinematográfico, frisando que código não-cinematográfico não se torna cinematográfico só por fazer parte de um filme (METZ, 1980). Considerando-se um filme como um texto de conjunto, composto por estruturas parciais, analisar é voltar à estrutura global levando em conta todos esses sistemas parciais, ou ainda chegar



até eles a partir da estrutura global, em seus traços mais amplos e gerais. É um conjunto de sistemas (METZ, 1980). A analogia que Metz faz com a linguística ajuda a entender a relação dos códigos envolvidos em um mesmo filme, que não formam um sistema apenas por formarem um conjunto.

Ao contrário, na estrutura de conjunto de um dado texto, nenhum código — nem mesmo aqueles que o texto "mobiliza" — desempenha um papel central. O que "faz" propriamente o sistema de um filme é a passagem de um código a outro; cada filme se constrói com diversos códigos, e é nesse "com" que está o importante. Com diversos códigos, mas também contra eles. Neste sentido, cada filme se constrói sobre a destruição de seus códigos (METZ, 1980, p. 121-122).

O autor pondera que cada código é não-essencial, que o primordial é sua combinação ao conjunto da obra. Para ele, em cada sistema fílmico, cada obra vista enquanto um sistema, os códigos cinematográficos ou não, estão simultaneamente presentes e ausentes. Tal combinação implica em jogar uns códigos contra os outros, gerando deslocamentos, deformações e substituições com essa reunião de códigos. "Se o filme é 'Invenção' ou 'criação', é unicamente na medida em que é operação, na medida em que acrescenta algo aos códigos preexistentes, na medida em que traz consigo configurações estruturais que nenhum deles previa" (METZ, 1980, p. 124).

Elaborar análises que apontam rupturas com as convenções implica em se atentar ao que era produzido na mesma época, mesmo país de origem e mesmo gênero cinematográfico que o da obra, de modo a não descrever como Salt (2009) sobre o que já existia ser tratado como novidade. Há de se considerar ainda a filmografia de cada diretor, especialmente os primeiros filmes, e as condições em que a produção foi realizada para se chegar mais perto de uma medida do que foram as soluções expressivas adotadas na obra e quanto elas inovaram. A análise deve desconstruir o filme em um conjunto de elementos distintos, para então quem o analisa se distanciar da obra. A seguir, ela deve estabelecer elos entre esses elementos, como eles estão associados para gerar um todo significativo. Esse processo é uma "criação" do analista, mas que deve se voltar ao filme, sem fugir dos seus limites, fazendo dele seu ponto de partida e de chegada (GOLIOT-LÉTÉ, VANOYE, 2005).



Dessa forma, este artigo propõe como metodologia triádica de análise audiovisual para filmes realizados em 3D experimental, que contem com imagens evidentemente criadas a partir da sobreposição de outras, estratégia que aqui será chamada de 9D. Há diferentes grupos de códigos a analisar, mas os três que ela destaca evidenciam melhor a especificidade de seus recursos. A primeira clareza necessária em torno desse método é que não se trata de nove dimensões visuais, mas nove dimensões de ocupação espacial de uma experiência cinematográfica imersiva – portanto hiper-háptica – a partir de imagens, de sons e de tempos nas relações dentro dela e entre elas, a partir da noção de crono-topos defendida por Arlindo Machado (2011). Se duas ou mais imagens são combinadas em um mesmo quadro de modo perceptível como tal, além da composição visual e sonora, é possível se questionar se são elas de um mesmo momento ou de tempos de registro diferentes, se o que conta é uma fusão temporal das imagens ou o estímulo a um passeio linear do olhar do espectador por cada um dos diferentes tempos de registro ali reunidos. Respondidas essas perguntas relativas ao tempo ou tempos diegéticos, pode-se analisar melhor suas sobreposições. Assim sendo, cada qual se divide em três aspectos.

1) Imagem 3D:

- enquadramento;
- movimento;
- profundidade.

Não há mistério em relação aos três aspectos básicos da construção de imagens em 3D. O primeiro, referência bidimensional, é o que pauta a moldura representada pelo enquadramento da câmera fotográfica, cinematográfica ou videográfica, como já pautava a da pintura em tela. O movimento pode até ser visto como algum tipo de borrão na fotografia estática, mas só se enxerga enquanto trajetória ao longo do tempo no cinema e vídeo. A profundidade é um aspecto já explorado por meio da perspectiva renascentista. Tal efeito foi herdado pelo cinema 2D, chamado de profundidade de campo. O que o efeito 3D faz é deslocar visualmente os corpos registrados uns dos outros, criando a ilusão de um



distanciamento que remeta, no ambiente de exibição, a sua distribuição pelo espaço em que estavam distribuídos no momento do registro. Pode-se ressaltar essa distribuição em termos de profundidade, mas a marca mais recorrente do 3D é a sensação de que a imagem dos corpos salta para fora da tela, ocupando o espaço de exibição – normalmente, a sala de cinema.

2) Som 3D:

- volume;
- reverberação;
- distribuição.

Pela perspectiva da volumetria, pensar no som pela capacidade de expansão pelo ambiente por meio do volume torna-se mais fácil, pois quanto mais alto ele for, maior será a quantidade de espaço físico em que suas ondas poderão ser escutadas. A reverberação é outro aspecto de leitura sonora que pode forjar uma sensação mais ou menos contida do espaço em que um som foi gravado ou é reverberado, ou seja, é uma espacialização sonora por meio de prolongamento de sons. Ela permite ler esses espaços como menores ou mais amplos através da escuta desses reflexos sonoros, mesmo que não se veja a imagem. Isso se regula com equalização de mesa de sons. Já a distribuição é um aspecto técnico de fato físico – e um mapa não disponível ao público, até porque varia conforme a sala de exibição. Ela implica em quantidade de saídas de som, quantos e quais sons serão executados por cada uma delas, permitindo uma variedade que será ouvida a partir de um único ponto até vários, que envolvem o espectador como se ele estivesse dentro do ambiente que é projetado na tela. Uma boa audição pode, no entanto, localizar alguns dos sons mais importantes ao menos em termos de direção de origem.

3) Temporalidade 3D:

- duração;
- fluxo;
- pluralidade.



A análise da temporalidade se torna mais complexa em um filme com montagem espacial explícita. A duração é um recurso já tradicional no cinema 2D. Trata-se do tempo natural da ação mostrada ou as câmeras lenta e acelerada⁶. O fluxo tem a ver com o direcionamento temporal na trama, o que ainda é uma questão de narrativa também inerente ao cinema 2D. Mesmo que haja analepses ou prolepses, a narrativa fílmica sempre se desenrola num presente constante, a não ser que a montagem espacial evidencie simultaneamente diferentes temporalidades – que o 3D apenas espalha pelo ambiente. Como o efeito tridimensional em si não influi na questão temporal, pode-se pensar nas diferentes relações sincrônicas e diacrônicas entre presente, passado e futuro que, graças à montagem, um mesmo espaço pode comportar ao mesmo tempo. As três diacronias possíveis são o presente mesclado ao passado, presente mesclado ao futuro e o presente mesclado a ambos. Cabem ainda imagens exibidas em reverso. Assim sendo, se há um *flashback*, *flashforward* ou um raro *flashsideways* (desenvolvimentos alternativos de pontos de conflito já mostrados), isso afeta a questão da pluralidade, ligada especificamente à montagem espacial (MANOVICH, 2001), quando, por exemplo, a imagem exhibe simultaneamente um mesmo espaço em diferentes momentos.

4 Teste de aplicação

Para testar o método 9D de análise, a obra escolhida – e, na verdade, inspiração para esse modo de análise fílmica – é a co-produção franco-portuguesa 3x3D, que a Fundação Cidade de Guimarães lançou em 2013. O filme representou parte dos eventos ocorridos no ano anterior, em razão da escolha da cidade de Guimarães, Portugal, como Capital Cultural da Europa. Ele é composto por três segmentos: *Just in time*, dirigido pelo inglês Peter Greenaway, Cinesapiens, do

⁶ No cinema analógico, uma velocidade maior no obturador da câmera expunha mais fotografias da película, conseqüentemente com menor variação entre o movimento registrado a cada quadro, ao passo que a velocidade de projeção se mantinha no padrão de 24 fotografias por segundo. Isso gerava um efeito de movimento percebido como se fosse mais demorado, a chamada câmera lenta. No entanto, se a velocidade do obturador no registro fosse menor que 24 fps, a projeção nesta velocidade padrão faria a velocidade do movimento parecer mais acelerado, efeito chamado de câmera rápida. Isso mudou a relação da experiência de tempo no cinema e esses efeitos são hoje reproduzidos digitalmente.



português Edgar Pêra e *Les trois désastres*, do franco-suíço Jean-Luc Godard. As três partes contam com experimentações do recurso das imagens tridimensionais em sobreposição. A obra se destaca em termos de cinematografia ao retomar a prática habitual de sobreposição de elementos visuais distintos para criar na montagem imagens organizadas em camadas simultâneas, porém perceptíveis para o espectador, esta uma qualidade muito rara. Algumas de suas sobreposições atuam inclusive em estrutura de multitelas.

Pêra adota a sobreposição de imagens na maior parte do tempo do segmento Cinesapiens. Ele cria as imagens dentro de uma moldura próxima ao tamanho de tela, chega a incluir outra menor dentro desta, quase sempre com planos abertos ou gerais, alguns primeiros planos, sempre sem movimento de câmera. Pêra duplica imagens, mas estabelece uma relação em que a tela de cinema no filme espelha a plateia diante dela, como se fundisse campo e contracampo. Há sobreposições assumidas, até registros simultâneos em ângulos diferentes, mas quase não se multiplica a variedade de enquadramentos – um plano aberto sobre outro médio – nem de movimentos pelo ambiente a partir do registro inicial de cada cena. A exceção é o corredor central da sala de cinema em plano aberto, por onde atores se deslocam. As profundidades de cada imagem captada dependem do contraste entre esses dois tipos de enquadramento. Os atores, em plano médio, quase não se movem de seus enquadramentos iniciais, portanto são câmeras com nenhuma e corpos com pouca movimentação. Transparência das imagens por conta da sobreposição não implica necessariamente em materialidade fluida; são corpos que dividem o mesmo espaço na imagem. Impressiona o uso de imagens em efeito de negativo fotográfico.

Há muita reverberação na trilha sonora, espacializando auditivamente a sala de cinema em que se passa a maior parte do segmento. A distribuição parece uniformizada ou não prevê inserções extra-campo marcantes. Pêra não demonstra intuito de elaborar uma sonoridade verossímil, mas sim acentuada por uma opção de estilo que ecoa o tom delirante de suas imagens. Seus efeitos sonoros, quando tomam o lugar das vozes – às vezes distorcidas –, são particularmente exagerados, ocupando todo o campo sonoro de certos trechos. De qualquer modo, o volume parece padronizado, assim como os monólogos bem declamados. A reverberação



das vozes no ambiente da sala de exibição em que Cinesapiens se passa lembra mais a de um ginásio fechado com paredes em alvenaria do que a de uma sala com isolamento acústico. As temporalidades sobrepostas são sempre as mesmas, dois ângulos opostos e simultâneos da mesma ação em uma única imagem.

Tiago Monteiro resgata a trajetória do menos conhecido dos três cineastas de 3x3D, que começa ainda nos anos 1980 “com videocliques, instalações, performances e curtas-metragens [...] profundamente influenciados pela estética fragmentária de colagem punk” (MONTEIRO, 2016, p. 1). Para o autor, Pêra se apropria em seu filme *O Barão* (2011) de alguns códigos do cinema de horror B, porém pendendo para uma desconstrução crítica que, em vez de despertar medo ou aversão na plateia, cause um desconforto cognitivo, acentuado pela profusão de fusões, *jump cuts* e oscilações de ritmo. Essa leitura é condizente com a visão de Metz sobre os deslocamentos dos códigos fílmicos estabelecidos. São técnicas que Pêra repete em *Caminhos Magnétykos* (2018), mas que só em 3x3D ele explorou com volumetria. Se um simples painel de vidro é capaz de refletir a imagem plana do observador sobreposta à do que há por trás do painel, é com o 3D que a fusão mais lúdica de corpos pode brotar dessa sobreposição transparente, como formas que não existem fora do mundo ficcional. É onde reside o interesse de Cinesapiens, já que a duração flui em velocidade normal e o fluxo é sequencial e constante nas situações filmadas. A pluralidade se restringe à dinâmica campo versus contracampo simultâneos, estável do começo ao fim do segmento.

Godard reprisa a colagem sequencial de material de arquivo que já tinha adotado na minissérie de TV *História(s) do cinema* (*Histoire(s) du cinéma*, França, 1988-1998), mas em versão bem mais discreta em termos de simultaneidade de imagens. Há só cenas pontuais e fugazes com sobreposição de imagens em diferentes enquadramentos e movimentos (quando há), combinando fotos a trechos de filmes antigos, e poucos textos. Isso destoa dos outros segmentos, além da ausência de relação direta com a história de Guimarães e Portugal. Há cenas pontuais em que a tridimensionalidade se nota pela profundidade hiper-háptica mais destacada, seja pelo deslocamento da câmera ou a disposição dos corpos em cena, como no fugaz *travelling* sobre um monumento em meio a fileiras de guardas, diante de uma ampla edificação antiga. Godard parece não querer enfatizar as



potencialidades do efeito, prefere micronarrativas em macro-relações de incentivo à reflexão sobre o cinema, a cultura e questões sociais diversas.

O som não recebeu efeitos perceptíveis, só os choques que os cortes ríspidos entre cenas passadas em ambientes díspares, internos e externos, vozes de atores em cena e a do próprio Godard, com sua narração em *voice over* sussurrada em certo tom de mistério, além de cenas com e outras sem trilha musical, permitem. Além dessa dinâmica, com sua previsível variedade de volumes, a reverberação não tem relevância no som de *Les trois désastres*, que não explora a espacialização pela distribuição das saídas de áudio de maneira perceptível. Comedido nos recursos tridimensionais, o filme parece indicar que Godard guardou a inovação em 3D para seu longa-metragem seguinte.

Em *Adeus à linguagem (Adieu au langage, 2014)*, Godard seguiria na sua típica experimentação estética, com cenas em que duas imagens simultâneas eram vistas cada uma com um olho do espectador, quando este fechasse o outro. É uma exceção, como 3x3D, ao menos no circuito comercial de salas de exibição. Predominam filmes de animação ou ação em que o 3D é mais um recurso de espetacularização de efeitos visuais. O investimento dos estúdios e circuito exibidor é alto e requer bilheteria expressivas, que o cinema experimental não tem uma tradição de atrair – afinal, não é essa sua prioridade.

Apesar de quase não sobrepor imagens em 3x3D, Godard reprisa a dinâmica de seu documentário televisivo, reunindo imagens de arquivo suas e alheias sequencialmente, portanto registradas em temporalidades diversas, à parte de qualquer linha narrativa tradicional do que habitualmente se espera de um filme estruturado pelos preceitos sequenciais e causais do cinema clássico. São questões conceituais, de sentido e aspectos plásticos gerados pelo embate de sua sobreposição ou justaposição. A duração é entrecortada por algumas telas negras e imagens estáticas. Nas poucas vezes em que sobrepõe, ele o faz com as duas imagens ocupando a tela inteira, a exemplo de como Pêra também monta. Sem condução narrativa clara, o fluxo e a pluralidade do segmento se perdem enquanto potenciais rupturas. Godard reúne uma coletânea de fragmentos.

Embora Godard não pareça particularmente motivado a explorar as potencialidades do 3D em seu segmento, é História(s) do Cinema que oferece



chaves de compreensão sobre esse tipo de construção imagética, ainda que sem a estereoscopia. A série televisiva documental faz expressivo uso de colagens em sobreposições. Henri Gervaiseau se apoia em Alain Bergala ao defender que, na série, Godard buscava produzir uma imagem de nova natureza, que ressurgue no presente, e se comunicar com um instante passado, repetidamente ao longo da obra, em novas configurações temporais, “a um novo modo de inter-relacionamento do presente, do passado e do futuro” (GERVAISEAU, 2006, p. 46-47). Há poucas cenas de *Les trois désastres* que resgatam essa qualidade. Georges Didi-Huberman é referência estrutural no entendimento sobre o tipo de montagem de Godard na série, o que ele mantém em boa medida em 3x3D.

A montagem – pelo menos no sentido que nos interessa aqui – não é a criação artificial de uma continuidade temporal a partir de “planos” descontínuos, dispostos em sequência. Ao contrário, é um modo de expor visualmente as discontinuidades do tempo que atuam em todas as sequências da história. [...] Aqui, portanto, “montar imagens” nunca decorre de um artifício narrativo para unificar fenômenos dispersos, mas, ao contrário, de um utensílio dialético no qual se cinde a aparente unidade das tradições figurativas no Ocidente” (DIDI-HUBERMAN, 2013, p. 399-400).

Em 3x3D, essa mesma qualidade se evidencia e expande no segmento de Greenaway. Um jogo possível de se desprender de *Just in time* é o de embate entre a tridimensionalidade e a superfície explicitamente fragmentária da obra. O filme leva além a experiência estereoscópica tradicional no cinema ao somar diferentes telas simultâneas em enquadramentos diversos na tela principal do filme, que se estruturado em um plano-sequência – facilmente associável a *Arca russa* (Russkiy kovcheg, Rússia / Alemanha / Japão / Canadá / Finlândia / Dinamarca, 2002), de Aleksandr Sokurov – em movimento quase constante sobre o qual os demais elementos visuais se sobrepõem em variados ângulos e formatos. A profundidade de campo é, portanto, de longo alcance. Diferentes tempos e espaços em diferentes quadros simultâneos, não estáticos nem necessariamente retangulares. Greenaway rompe com a experiência típica de artifício pretensamente verossímil da estereoscópica tradicional com profusão de textos sobrepostos, em diferentes angulações e movimentos, acentuada qualidade hiper-háptica, mas de difícil leitura, mesmo que em paralaxe negativa. Esta passou a ser reprimida no início do século



XX pela própria popularização do cinema, pelo paradigma pictórico da ilusão de um espaço 3D em superfície 2D, ajustando suas coordenadas espaciais ao teatro burguês e seus códigos de composição aos da pintura (ELSAESSER, 2015).

Mesmo sem saber qual sistema de som, quantidade de canais de som e de saídas previstas para a distribuição de sons nas salas de exibição, a tridimensionalidade sonora é fator determinante do *sound design* de *Just in time*. Greenaway remete às atrações de parques de diversões, em que diferentes salas ou alas são visitadas de passagem por algum tipo de carrinho sobre trilhos, e aos passeios por museus com guias por fone de ouvido. Vozes de personagens, vozes de narração (sem fonte identificada) e efeitos sonoros são ouvidos de passagem, às vezes de forma parcialmente sobreposta, em movimentos constantes análogos ao da câmera, e geram reverberações de aproximação e distanciamento que reforçam a sensação de movimentação pelo espaço. Quase sempre, a música empregada é extra-diegética, tem predominância em termos de volume e muda conforme a época de cada figura histórica representada. Ela se mantém de fundo enquanto vozes e efeitos sonoros em cena, bem como as narrações, se sobrepõem de modo fugaz.

Além dos excessos de imagens, sons, textos e movimentos de câmera, há também excessos de informações e temporalidades simultâneas. Imagens e textos surgem repentinamente sobrepostos em cena, da mesma forma que depois saem. São também micronarrativas individuais, aqui em macro-relações formais. Há dúvida quanto à origem tanto das vozes quanto dos efeitos sonoros, que quase sempre soam artificiais, como que oriundos de fora da diegese. Não se pode falar meramente de duração e fluxo temporal das imagens no singular diante da pluralidade com que várias delas são compostas em *Just in time*, ainda que sua narrativa história de Guimarães se estruture num vai e vem de épocas. Há diferentes espaços em diferentes tempos na cena dos percussionistas com o Largo da Oliveira numa faixa central do quadro e na deles entre cenas de uma missa.

Quanto à simultaneidade diacrônica de diferentes tempos presentificados de um mesmo espaço em cena, o largo depois é visto durante o dia por uma passagem onde há uma cortina estampada por um texto – as letras mostram o mesmo local à noite até a câmera se aproximar ao ponto de criar a elipse entre os dois tempos –, bem como a desconstrução em uma sequência de *stills* de uma luta entre dois



homens que logo a seguir tomará o centro do quadro, conforme a câmera se aproxima e cada imagem desaparece. Diferentes espaços em um mesmo tempo estão na cena das estátuas entre as quais vultos parecem dançar e caminhar. Com o segmento de Greenaway, a montagem espacial passa a ser exercida nitidamente enquanto montagem espaço-temporal.

5 Considerações finais

Peter Greenaway, Jean-Luc Godard e Edgar Pêra são três dos poucos cineastas que deixam clara a composição simultânea de diferentes imagens e mídias no campo visual de suas obras. Just in time de 3x3D é o único trabalho em 3D de Greenaway. Godard ainda realizaria Adeus à linguagem em 2014 e Pêra dirigiu mais dois curtas-metragens estereoscópicos. Entretanto, a filmografia dos três tem elaborações antecedentes e subseqüentes no que tange a sobreposição de imagens. Como não há registro histórico difundido de filmes de circulação comercial mundial expressiva com uma proposta de estereoscopia experimental associada à sobreposição de imagens, para efeito de comparação, 3x3D oferece qualidades e variedades que o tornam exemplar para o tipo de análise aqui proposta. Justifica-se, portanto, investigar sua contribuição para as relações da montagem espacial e a percepção das potencialidades da imagem digital estereoscópica, esteticamente e culturalmente em eventuais obras futuras com os mesmos recursos expressivos.

As articulações do tempo ao longo do espaço que o 3D simula apontam o critério Temporalidade 3D como o definidor, entre os três gerais do método 9D, da inovação entre os códigos do sistema fílmico clássico até hoje praticados pela maioria dos filmes exibidos pelo circuito comercial e plataformas digitais. Qualquer filme em 3D traz as três características da Imagem 3D e diversos filmes, bi ou tridimensionais exploram os efeitos do Som 3D. A especificidade de um trabalho como 3x3D reside no descolamento em camadas da sua montagem espacial, fragmentando espaços e tempos que convivem e geram tensões simultâneas em um mesmo quadro referencial de onde brotam. Nas sobreposições de imagens, o que vemos são formas híbridas que ganham qualidade volumétrica desvinculada do propósito verossimilhante habitualmente associado ao cinema 3D. São



metamorfoses geométricas ou orgânicas, bem como temporais, que surgem das sobreposições e pulam em suas mesclas transitórias geradas pelos movimentos das imagens, espacializando-se em áreas de abstração visual a partir de partes figurativas. Nesse sentido, os três segmentos de 3x3D podem contribuir enquanto exemplos de formas híbridas tridimensionalizadas. Porém, só os crono-topos de Godard e Greenaway mesclam temporalidades distintas.

No que tange a montagem na sua justaposição de segmentos, o plano-sequência quase contínuo de *Just in time* valoriza os desvios, bifurcações e as rupturas de suas micro-continuidades, em meio a diversas camadas diacrônicas que ilustram noções de temporalidades extraviadas, como a presentificação e o dissenso. Essa abordagem reflete o entendimento de que qualquer expectativa cronológica histórica já é um mal-entendido, pelos princípios de dispersão e aproximação inerentes ao trabalho do historiador. Trata-se, portanto, de uma montagem, a exemplo de Godard em *História(s) do cinema* (1988-1998), que instiga a reflexão metalinguística sobre ela mesma enquanto processo. É como um trabalho de VJs (*videojockeys*), ainda que sem a qualidade síncrona à exibição.

Na verdade, o material com que os três diretores de 3x3D trabalham é a relação mediatizada, diversa, explicitamente fragmentária e, ao mesmo tempo, limitada pela sua superficialidade. Não somente com a história da cidade de Guimarães, mas também de toda e qualquer história social e cultural, todo e qualquer tempo histórico. Uma representação histórica rasa na ligeireza da alternância constante de fragmentos e remendos de sentido. Essa é a relação que a grande maioria das pessoas mantém com a história de seus próprios países, mais ainda com a dos outros povos no contexto da pós-história, em sua evolução por meio de *remakes* e reflexões sem narrativas únicas. O que o método 9D permite perceber claramente é como *Greenaway*, especificamente, aproveita a formatação do novo espectador imerso em uma relação com a imagem pautada pela multiplicidade de telas para elevar a qualidade hiper-háptica do cinema 3D a um nível, ainda sem precedentes na produção comercial ocidental, de complexidade e sofisticação em relação à elaboração de imagens cinematográficas e relações audiovisuais por meio da montagem.



Referências

3x3D. Direção de Edgar Pêra; Jean-Luc Godard; Peter Greenaway. França; Portugal, Fundação Cidade de Guimarães, 2013, site da distribuidora Urban Distribution Intl..

ADEUS à linguagem (Adieu au langage). Direção de Jean-Luc Godard. Suíça; França, 2014, Mubi.

ARCA russa (Russkiy kovcheg). Direção de Aleksandr Sokurov. Rússia; Alemanha; Japão; Canadá; Finlândia; Dinamarca, 2002, Mubi.

AUMONT, Jacques. **O olho interminável [cinema e pintura]**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

BELTING, Hans. **O fim da história da arte**. São Paulo: Cosac Naify, 2003.

BIZZOCCHI, Jim. **The fragmented frame: the poetics of the split-screen**. 2009. Disponível em: <http://web.mit.edu/comm-forum/mit6/papers/Bizzocchi.pdf>. Acesso em: 16 set. 2020.

CAMINHOS magnétykos. Direção de Edgar Pêra. Portugal, 2018, Mubi.

COUSINS, Mark. **The story of film: a concise history of film and an odyssey of international cinema**. Londres: Pavilion Books, 2011.

DIDI-HUBERMAN, Georges. **A imagem sobrevivente: história da arte e tempo dos fantasmas segundo Aby Warburg**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2013.

EISENSTEIN, Sergei. **Montage 1937. Montage 1938. Towards a theory of montage**. Londres: BFI, 1991.

ELSAESSER, Thomas. O "retorno" do 3D: sobre algumas das lógicas e genealogias da imagem no século XXI. **Cadernos de história da ciência, Imagem e Ciência**, São Paulo, v. 11, n. 2, jul./dez. 2015.

FOUCAULT, Michel. De espaços outros. **Estudos Avançados**, São Paulo, v. 27, n. 79, 2013. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S0103-40142013000300008>. Acesso em: 16 set. 2020.

GERVAISEAU, Henri. Limiares: histoire(s) du cinéma de Jean-Luc Godard. Significação: **Revista de Cultura Audiovisual**, São Paulo, v. 33 n. 26, p. 43-86, 2006.

GOLIOT-LÉTÉ, Anne; VANOYE, Francis. **Ensaio sobre a análise fílmica**. Campinas: Papyrus, 2005.

GOMBRICH, E. H. **La historia del arte**. Colonia del Valle: Editorial Diana e Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, 1999.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. A presença realizada na linguagem: com atenção especial para a presença do passado. **História da Historiografia: International Journal of Theory and History of Historiography**, Ouro Preto, v. 2, n. 3, p. 10-22, 2009.

HESSELBERTH, Pepita. **Cinematic chronotopes: affective encounters in space-time**. Tese (Doutorado em Cultural Analysis) - Amsterdam School for Cultural Analysis (ASCA),



Faculteit der Geesteswetenschappen, Universiteit van Amsterdam, Amsterdã, 2012.
Disponível em: <https://hdl.handle.net/11245/1.378132>. Acesso em: 12 jul. 2020.

HISTÓRIA(S) do cinema (Histoire(s) du cinéma). Direção de Jean-Luc Godard. França, 1988-1998, Mubi.

LIPPIT, Akira Mizuta. Three phantasies of cinema: reproduction, mimesis, annihilation. **Paragraph**, Edimburgo, v. 22, n. 3, p. 213-227, nov. 1999. Disponível em: <https://www.jstor.org/stable/43263569>. Acesso em: 12 jul. 2020.

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas & pós-cinemas**. Campinas: Papyrus, 2011.

MAFFESOLI, Michel. **O tempo retorna**. Rio de Janeiro: Forense, 2012.

MANOVICH, Lev. **The language of new media**. Cambridge: MIT Press, 2001.

MARKS, Laura U. **The skin of the film**. Durham: Duke University Press, 2000.

METZ, Christian. **Linguagem e cinema**. São Paulo: Perspectiva, 1980.

MONTEIRO, Tiago J. L. **Terror de autor**: cinema de gênero e metalinguagem no longa “O Barão”. *In*: SOCINE, 20., 2016, Curitiba. **Anais [...]**. Curitiba: SOCINE, 2016. Disponível em: <https://www.socine.org/encontros/aprovados-2016/?id=16036>. Acesso em: 24 jul. 2022.

O BARÃO. Direção de Edgar Pêra. Portugal, 2011, arquivo pessoal do diretor.

RANCIÈRE, Jacques. O dissenso. *In*: NOVAES, Adauto (org.). **A crise da razão**. São Paulo: Companhia das Letras, 2006. p. 367-382

ROSS, Miriam. **3D cinema**: optical illusions and tactile experiences. Nova York: Palgrave Macmillan, 2015.

SALT, Barry. **Film style and technology**: history and analysis. Londres: Starword, 2009.

SANTANA, Gelson. **Nota introdutória ao conceito de contemporâneo**. Cinema, comunicação e audiovisual. São Paulo: Alameda, 2009.

VIVEIROS, Paulo. **Espaços densos**: configurações do cinema digital. *In*: MARTINS, Índia Mara; PENAFRIA, Manuela (org.). **Estéticas do digital**: cinema e tecnologia. Covilhã: Livros LabCom, 2007. p. 33-48.