UNIVERSIDADE FEDERAL DO RECÔNCAVO DA BAHIA
CURSO DE CINEMA E AUDIOVISUAL

JEFFERSON PARREIRA DE LIMA

SOB O RISCO DO VIRTUAL: ANÁLISE DO DOCUMENTÁRIO "AS AVENTURAS DE PAULO BRUSCKY"

CACHOEIRA – BAHIA
2014

JEFFERSON PARREIRA DE LIMA

SOB O RISCO DO VIRTUAL: ANÁLISE DO DOCUMENTÁRIO “AS AVENTURAS DE PAULO BRUSCKY”

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Colegiado de Cinema e Audiovisual, da Universidade Federal do Recôncavo da Bahia, como requisito parcial para obtenção do grau de bacharel.

Orientadora: Prof.ª Dr.ª Rita Lima.

CACHOEIRA – BAHIA
2014

SOB O RISCO DO VIRTUAL: ANÁLISE DO DOCUMENTÁRIO "AS AVENTURAS DE PAULO BRUSCKY"

RESUMO: As pessoas concebem, implementam e usam sistemas de computadores em rede; ao mesmo tempo os computadores afetam indivíduos, organizações e a sociedade. Com base nesse cenário, esse trabalho propõe analisar a utilização do ambiente virtual como construção fílmica no documentário "*As Aventuras de Paulo Bruscky*" (2010), de Gabriel Mascaro, realizado dentro da plataforma de relacionamento virtual em rede *Second Life* sob a técnica de produção audiovisual chamada machinima. Também temos por objetivo pensar como o mundo virtual e novas formas de produção de vídeo são apropriadas pelo cinema documentário brasileiro contemporâneo.

PALAVRAS-CHAVE: Documentário. Machinima. Virtual

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....

SOB O RISCO DO VIRTUAL .....

O virtual.....

Os avatares e o ambiente virtual .....

MACHINIMA .....

Máquina e Cinema.....

Forma Cinema.....

DOCUMENTÁRIO .....

As fronteiras .....

A auto-reflevixidade.....

CONCLUSÃO.....

REFERÊNCIAS.....

ANEXOS.....

INTRODUÇÃO

Eu sou Jefferson Parreira de Lima, discente do curso de Cinema e Audiovisual da Universidade Federal do Recôncavo da Bahia e bolsista do PET Cinema – Programa de Educação Tutorial. Eu sou DJeff, DJ e natural de Brasília – DF. Eu sou @jeffersonparreira, 25 anos, 1,75 metro de altura e peso 75 quilos. Eu posso ser o Jefferson Parreira de Lima.

A internet vem potencializar um novo paradigma para as identidades na sociedade contemporânea: a possibilidade de múltiplas identidades. Na contemporaneidade, de acordo com cada situação vivida, o sujeito se depara com múltiplas identidades possíveis, dentro dele mesmo, com as quais, segundo Stuart Hall (2005:3), o individuo se identifica, mesmo que, apenas, temporariamente.

Avatares, nicknames, redes sociais… Podemos criar e nos criar de maneiras diversas não importando a veracidade das informações. Posso ser loiro, moreno, alto, baixo. Podemos fabular sobre nós, sobre como vivemos e sobre os outros. O virtual, assim como o contexto da contemporaneidade, nos oferece essas possibilidades. A intenção neste trabalho não é valorar ou discutir se essas questões são positivas ou negativas, mas identificar essas características como material utilizado para a produção fílmica, e como essas questões dialogam com o cinema ficcional e documentário.

As tecnologias de comunicação e informação exercem um papel estruturante na nova ordem mundial em que pensar em rede não é apenas pensar na rede, mas pensar a comunicação como lugar da inovação e do acontecimento (PARENTE, 2004:92). A representação opera uma relação de contiguidade, de similitude ou de pura convencionalidade entre o signo e o referente[1], em que se trabalha com a síntese entre um representante e um representado, portanto, o virtual não trabalha somente como representante da comunicação (como forma de troca de informações), mas em rede como práticas múltiplas das possíveis identidades dos seus usuários e novas formas de se relacionar.

A partir dessas questões, esse trabalho propõe analisar a utilização do ambiente virtual como construção fílmica no documentário "*As Aventuras de Paulo Bruscky*" (2010), de

[1] Santaella e Nöth, 1999:16.

Gabriel Mascaro, realizado dentro da plataforma virtual online *Second Life*[2] sob a técnica de produção audiovisual chamada de machinima[3].

Vale ressaltar que os desenvolvedores do *Second Life* o denominam como um mundo virtual online tridimensional "no qual todas as pessoas que você vê são reais e todos os lugares que você visita são construídos por gente como você" (definição no site oficial[4]) possibilitando a exploração e descoberta através de viagens para milhares de lugares, criados por essa comunidade. Permite também conversas gratuitas usando voz ou texto com gente de todo o mundo que compartilham dos mesmos interesses, havendo milhares de novas experiências e eventos que também podem suscitar inspirações artísticas produzidas a partir de fotografias, de vídeos machinima ou criar algo do zero dentro do *Second Life*. Esse ambiente virtual tem como slogan: "Seu mundo. Sua imaginação".

O documentário

"*As Aventuras de Paulo Bruscky*"[5], 2010. **Direção:** Gabriel Mascaro. **Produção:** Gabriel Mascaro. **Roteiro:** Gabriel Mascaro. **Fotografia:** Gabriel Mascaro e Bruno Oliveira. **Coordenação de Machinima:** Bruno Oliveira. **Consultoria de *Second Life*:** Janine Seus. **Edição:** Tatiana Almeida. **Projeto Gráfico:** Eduardo Padrão. **Elenco:** Paulo Bruscky e Gabriel Mascaro. **Duração:** 20 minutos.

O documentário em questão parte para a exploração e aventura (assim como sugere seu título) dessa plataforma virtual (*Second Life*) a partir da vida e obra de Paulo Bruscky, um artista visual brasileiro que trabalha as novas mídias[6] como material para sua produção

[2] Plataforma de relacionamento virtual tridimensional onde seus usuários se relacionam através de seus avatares (representação gráfica de um utilizador em realidade virtual).

[3] Técnica que se utiliza da linguagem e do ambiente de jogos eletrônicos, principalmente os jogos em rede, para criação de narrativas também através da captação direta da tela do computador.

[4] Disponível em: <http://secondlife.com/whatis/?lang=pt-BR>. Acesso em: 12 de março de 2014.

[5] Sinopse: O artista Paulo Bruscky entra na plataforma de relacionamento virtual *Second Life*, conhece um ex-diretor de cinema, Gabriel Mascaro. Paulo encomenda a Gabriel um registro machinima em formato de documentário de suas aventuras no *Second Life*.

[6] Novas tecnologias, meios e processos de comunicação e conteúdos de informação ou convergência de inúmeras mídias. (MANOVICH, 2005:23)

artística, sugerindo, assim, o ambiente virtual como forma de abordar o documentário produzido por Gabriel Mascaro. Portanto, o processo fílmico enquanto forma de abordagem do filme, é justificado tanto pelo seu objeto (Paulo Bruscky) quanto pelo documentarista (Gabriel Mascaro), pois, assim como dialoga com o documentado, a forma se aproxima do documentarista quando aponta para produção artística contemporânea e para certa tendência da produção documental contemporânea brasileira.

Gabriel Mascaro nasceu no ano de 1983 em Recife, Pernambuco; diretor, roteirista e artista visual, tem como pesquisa a negociação do poder em suas mais diversas manifestações (como consta na biografia em seu site pessoal), contextualizada em seus trabalhos, tratada a partir das relações sociais de seus objetos-sujeitos. Formou-se em Comunicação pela Universidade Federal de Pernambuco e realizou seu primeiro documentário como diretor em 2008, co-dirigido por Marcelo Pedroso, chamado "*KFZ-1348*", que aborda a história de oito ex-proprietários de um mesmo Fusca.

Atualmente integra o coletivo Símio Filmes, responsável também pela realização dos documentários "*Um Lugar Ao Sol*" (2009), "*Avenida Brasília Formosa*" (2010), "*As Aventuras de Paulo Bruscky*" (2010), "*A Onda Traz, O Vento Leva*" (2012), "*Doméstica*" (2012) e outros que tem movimentado o cenário audiovisual pernambucano/ brasileiro/ mundial.

Paulo Bruscky é considerado um dos mais importantes artistas conceituais contemporâneos brasileiros e um dos pioneiros em trabalhos artísticos produzidos com o uso de técnicas de gravação eletrônica, projeção, fax, filme super-8, vídeo, xerox e off-set. Atuando nas áreas de desenho, de performance, happenings, arte postal, intervenções urbanas, fotografias, filmes, poesia visual, experimentações sonoras e intervenções em jornais.

Como videoartista, no período de três anos (1979 a 1982) ele produziu mais de 30 videoartes. Ele criou a xeroxfilmes em 1980 feitos com máquinas copiadoras, trabalhando assim, de outra maneira, a questão da animação e cinema experimental. É também conhecido por trabalhos de produção que usam máquinas de impressão simples, como o mimeógrafo, e pela sua "Mail Art" como parte do movimento Fluxus[7]. Possui um importante acervo de arte das vanguardas pós-guerra e também de trabalhos originais desse grupo internacional.

[7] O grupo Fluxus se originou em Nova York no inicio dos anos 60 formando uma rede internacional de artistas, compositores, e designers conhecidos pela mistura de diferentes meios e disciplinas artísticas desenvolvendo

O trabalho

Portanto, não somente as inquietações sobre o campo da cibercultura e das interações pela rede da internet, mas principalmente discussões sobre a construção fílmica a partir de apropriações do mundo virtual e novas formas de produção de vídeo, a proposta desse trabalho se estabelece pela necessidade de dialogar o campo específico do cinema e do audiovisual com questões presentes nas áreas de Comunicação e Tecnologia gerando um processo de trocas e experiências temáticas, não partindo de um primeiro entendimento referente à utilização da tecnologia atual no cinema para efeitos especiais e visuais, mas como construção e discurso fílmico.

O processo metodológico será desenvolvido a partir da análise fílmica, contando com o auxilio da decupagem combinado ao arcabouço teórico e histórico que não somente investigam suas escolhas estéticas, mas compreendem estas referências como escolhas, métodos e procedimentos da produção do filme e levantam discussões sobre a construção fílmica a partir de apropriações do mundo virtual e novas formas de produção de vídeo relacionadas, assim, através de uma abordagem multidisciplinar.

Partindo da proposta em analisar o processo como o documentário brasileiro contemporâneo apropria-se das estruturas, ferramentas, espaços, ambientes, personagens e discursos do ambiente virtual, o primeiro capítulo, “SOB O RISCO DO VIRTUAL”, tem como primeiro tópico, denominado "Virtual", o desenvolvimento de como a questão do virtual é abordado no filme a partir das práticas, interações e performances dos personagens de Paulo Bruscky e Gabriel Mascaro dentro do *Second Life*; e no segundo tópico "Os avatares e o ambiente virtual", desenvolve como esses personagens e ambientes virtuais são constituídos para o filme.

O segundo capítulo, “MACHINIMA”, compreende em seu primeiro tópico, "Máquina e Cinema", como o machinima, enquanto processo de captação, se dá no filme e como o procedimento nesse filme se diferencia de outros formatos; e o tópico "Forma Cinema" desenvolve-se a partir da forma machinima adotada por Gabriel Mascaro, como escolha para

---

uma “anti-arte”, a estética anti-comercial, que consistia na desvalorização da arte convencional orientada para o mercado em favor de uma prática criativa centrada no artista. George Maciunas, Yoko Ono, Wolf Vostel, Nam June Paik e demais artistas participaram desse movimento. Arte com atitude, como acontecimento. (site Tate Online)

Disponível em: <http://www.tate.org.uk/whats-on/exhibition/nam-june-paik/nam-june-paik-room-guide/nam-june-paik-section-2>. Acesso: 08 de março de 2014

ruptura do cinema narrativo clássico, na medida em que aponta para outra forma de produção e captação fílmica divergindo dos dispositivos estabelecidos.

O terceiro capítulo, “DOCUMENTÁRIO”, compreende o filme a partir de uma estética documentária, e desenvolve em seu primeiro tópico, "As fronteiras", a discussão a cerca das ambiguidades presentes no filme enquanto gênero, tanto sobre as formas em que ele próprio se reconstrói enquanto discurso (voz off, sujeito-objeto, entrevistas, etc) quanto as aproximações com a ficção e outras narrativas; e o tópico "A auto-reflexividade" retoma a questão do dispositivo, no qual Gabriel Mascaro se utiliza do ambiente virtual para a produção fílmica, em que a forma adotada remete tanto ao ambiente virtual quanto à metalinguagem (“o fazer cinema” como uma questão temática dentro do filme).

Por conta dessas questões, apontar para as múltiplas identidades dos sujeitos e ao virtual é de certa forma uma atualização que o cinema documentário contemporâneo brasileiro faz com as relações sociais, com o dispositivo e com o próprio cinema. Segundo Comolli, “o documentário não tem outra escolha a não ser se realizar sob o risco do real” (2008:169). Dessa forma, “o risco do real” compreendido pelas possibilidades de não roteirização do mundo e o corpo a corpo com o objeto de documentação são aspectos que se configuram sob o risco de se submeter à imprecisão e a imprevisibilidade do real. Agora, não mais somente sob o risco do real, mas também do virtual, na medida em que este não causa uma completa ruptura com o modelo tradicional, mas o torna ambíguo.

SOB O RISCO DO VIRTUAL

Um trabalho que se propõe analisar o processo como o documentário brasileiro contemporâneo se apropria das estruturas, ferramentas, espaços, ambientes, personagens e discursos do ambiente virtual, quer colocar em discussão não apenas o que entendemos sobre virtual, mas o processo criativo do próprio documentário ao lidar com o "real".

O célebre texto de Jean-Louis Comolli "*Sob o risco do real*" (2008), publicado primeiramente em um catálogo do 5º Festival do Filme Documentário e Etnográfico de Belo Horizonte em 2001 e republicado em seu livro "*Ver e Poder*" em 2008, já aponta para a realização do documentário "sob a imprevisibilidade do real", real este presente no mundo material e a "produção de dispositivos para que haja filme". Propor uma mobilidade entre os termos "real" e "virtual" submete ambos a uma suspensão a fim de propor uma análise em que as relações entre eles não se apresentem tão dicotômicas, mas que permite identificarmos suas especificidades que possam auxiliar a análise do ambiente virtual como matéria, temática, espaço e discurso. O virtual, como veremos mais a frente, aponta para uma diferente relação com a imagem na contemporaneidade dialogando com o real (mundo material). Assim, seria possível dizer que as questões ligadas ao cinema documentário são sustentadas quando não são mais submetidas ao real, mas agora, sob o virtual?

Afinal… O que é o virtual? Aliás, o que estamos tentando chamar de virtual? Definir o virtual é uma estratégia que aparenta ser de extrema importância, tendo em vista os diversos conceitos existentes, permitindo definições até mesmo contraditórias. Mas que, desde já, podemos partir de um pensamento em que o virtual não remete a um para além do real, mas a uma vontade (ou não) de constituição do real enquanto novo (PARENTE, 1999:14).

O Virtual

O filme de Gabriel Mascaro, *As Aventuras de Paulo Bruscky,* mostra-se como uma experiência questionadora atravessando gêneros, disciplinas, técnicas e discursos. Problematiza a questão do sujeito, espaços, ambientes, estruturas, ferramentas e discursos também e para além do cinema, atravessando a vida e a arte (as artes).

Portanto, para a realização da análise fílmica, partiremos de uma metodologia que compreende a decupagem fílmica, investigando suas escolhas estéticas, compreendendo estas

referências como escolhas, métodos e procedimentos da produção do filme e como eles levantam discussões sobre a construção fílmica.

A partir de apropriações do mundo virtual e novas formas de produção de vídeo, o trabalho irá relacionar, assim, o campo da cibercultura, da comunicação, das ciências sociais e do cinema vinculadas diretamente com as questões do cinema documentário brasileiro contemporâneo.

Assim, esse trabalho parte do momento em que o documentário se apresenta com a tela inicial do ambiente virtual *Second Life*. Vemos na tela o acesso sendo feito por um usuário que tem como primeiro nome "PauloBruscky" e último nome "Flux", e para o acesso se completar esse usuário, então, insere a senha, marca a opção "Remember password" e faz o Log In. Visivelmente é como sempre as telas iniciais de ambientes virtuais de acesso restrito se dispõem, com as opções para inserção do nome de usuário e a senha de acesso. Poderíamos antecipar que veremos um filme que tem o *Second Life* como temática sendo realizado por um usuário de nome PauloBruscky? Ainda não sabemos.

Após o programa ser carregado, ou seja, a programação da plataforma reconhecer o usuário e disponibilizar seu conteúdo, a construção do avatar PauloBruscky aparece na tela. Aparentemente o avatar já teve uma construção e programação prévia, e vemos os ajustes feitos, como no nariz, no queixo, na barriga, nos olhos… Curioso destacar a construção de um avatar fora dos padrões de beleza, padrões que em geral são constituídos tanto dentro como fora do ambiente virtual. Um personagem, portanto, que remete a uma pessoa idosa, fora de forma, calva e com a barba grande e grisalha.

Posteriormente ao acesso inicial do programa e os ajustes na aparência do avatar, o jogo começa. Começa com a figura de Paulo Bruscky de costas para o ponto de vista do espectador e debaixo d'água, no fundo do mar. Ele anda até a praia, visualiza outro personagem deitado na areia da praia e se apresenta como Paulo Bruscky; é o momento em que passamos a ouvi-lo.

Assim, o objetivo inicial de Paulo Bruscky é "conhecer algumas pessoas e alguns lugares interessantes". O *Second Life*, como essa plataforma de relacionamentos virtual enquanto programa em rede ao conectar seus usuários pela internet aponta para a quebra do paradigma conceitual de que a internet seria tão somente uma rede de computadores interligados, como sugere suas definições em dicionários, mas aqui vai além, pois, não

somente conecta computadores, mas conecta Paulo Bruscky, Gabriel Mascaro e os demais usuários entre si, que manipulam esses computadores, e inserem-se na cultura contemporânea marcada pelas tecnologias digitais, a cibercultura.

> A cibercultura é a cultura contemporânea marcada pelas tecnologias digitais. Vivemos já a cibercultura. Ela não é o futuro que vai chegar, mas o nosso presente (home banking, cartões inteligentes, celulares, palms, pages, voto eletrônico, imposto de renda via rede, entre outros). Trata-se assim de escapar, seja de um determinismo técnico, seja de um determinismo social. A cibercultura representa a cultura contemporânea sendo consequência direta da evolução da cultura técnica moderna. (LEMOS, Andre. 2003:11-12)

O momento atual da cultura, cibercultura, é contextualizado por Lev Manovich (2005) como a ênfase nos fenômenos sociais do contato do homem com a internet e outras novas formas de comunicação em rede, sendo a rede sua especificidade.

A internet não conecta o computador de Paulo Bruscky ao computador de Gabriel Mascaro, mas liga esses próprios usuários, fazendo com que possam ter novas formas de experiências, interação e, neste caso, criação de um produto artístico. A construção do filme, a partir da plataforma de relacionamento virtual, caracteriza uma relação em que não se dá apenas a partir da comunicação de Paulo Bruscky e Gabriel Mascaro. Outras plataformas que tem como base a transferência de arquivos e mensagens textuais, como os e-mails, messengers, torrent, etc., lidam com o usuário a partir de uma diferença de grau[8] entre as plataformas de relacionamentos virtuais, pois a questão da visualidade, da imagem, potencializa essa relação entre os usuários e a imagem, o usuário entre si e os usuários e a máquina.

Em sua obra "*Cibercultura"* (1999:47-45), Pierre Levy admite três sentidos de concepções de virtualidade: Um sentido técnico, um sentido de uso corrente e senso comum e um sentido filosófico.

O sentido técnico está ligado à informática, ou seja, amparada pela base tecnológica. O sentido de uso corrente e senso comum coloca o virtual e o real em extremos opostos, assim o virtual está sempre em oposição ao real, referindo-se à irrealidade. A concepção filosófica se aproxima da concepção que estamos tentando trazer para esse trabalho a fim de pensarmos a utilização dos ambientes virtuais para produção imagética: o virtual é o que existe em

[8] A utilização do termo "grau" nesse trabalho destaca a diferença existente entre uma base e outra, mas que todas essas pertencem a uma mesma "natureza", possibilitando assim a co-existencia e diálogo entre elas.

potência e não em ato, reunindo em si, a tecnologia (informática), o intangível (irrealidade) e o potencial.

Em várias situações do filme somos transportados para casos em que o virtual surge não como continuidade do real, mas como reinvenção do real, como os momentos que Paulo Bruscky pula do alto de um prédio e posteriormente do alto de uma escada espiral, em que ambas as ocasiões, depois dessas ações o resultado lógico seria cair no chão, no entanto o personagem levanta e começa a andar sem qualquer dano. Ou mesmo no ato de voar de ambos os personagens, a aventura e os corpos/imagens dos avatares não estão sujeitos às leis físicas ou biológicas do mundo dito real, não trabalhando, portanto, o espaço virtual como continuidade do mundo material. A fabulação do real está presente na historia do cinema e também nas demais artes, Gabriel Mascaro se utiliza da fabulação para a produção do filme.

A ilusão de continuidade do mundo material no espaço fílmico é uma estratégia discursiva para produzir um efeito determinado na recepção. Em vários momentos o cinema denunciou esse artifício para assinalar a diferença entre espaço fílmico e realidade representada (como o aparecimento na tela de objetos de gravação ou a equipe técnica).

A não continuidade entre espaço virtual dentro do filme e mundo material está relacionada a essas estratégias de modo que o virtual passa a remeter a ele mesmo, em que essas ações dos personagens só são possíveis na imagem virtual, tornando-se, portanto, reinvenção do real.

Parente (1999:21) identifica a reinvenção de convenções e pactos de lugares, tempo e ações como características pertencentes a uma terceira tendência[9] de se pensar o virtual. É importante analisar a construção do filme sob esse determinado aspecto, pois, a escolha de Gabriel Mascaro em se apropriar de situações que não remetem somente a uma continuidade do mundo cotidiano, nos leva a uma leitura do documentário em que o lugar dos sujeitos,

[9] Em linhas gerais, a primeira tendência tem como origem a perspectiva centro-linear renascentista que desde então, com o desenvolvimento da pintura, fotografia, cinema e vídeo, opera uma aproximação cada vez maior do real e da imagem com o seu duplo, assim o virtual (ou imagem síntese) não é mais compreendido como representação do visível, pois não haveria mais real preexistente a ser representado, mas como simulação. A imagem síntese não mais representa o real, ela o simula, pois o que preexiste à imagem não é mais o real, mas o programa, os números (algoritmos). A segunda tendência tem como dado que as imagens contemporâneas para além do cinema, televisão, vídeo, etc são virtuais e auto-referentes pois pensa-se o virtual como um significante sem referente social, onde há a desaparição do real, e que toma o virtual (tecnológico) como um sintoma e não como causa das mudanças culturais. (PARENTE, 1999:15-23)

objetos e imagens ultrapassam a finalidade do cinema narrativo documental ou mesmo ficcional.

O documentário se dá, a nível do filme[10], sob a forma de um documentário narrativo tradicional, em que estão presentes elementos constitutivos do documentário tradicional, como o objeto documentado, o papel do documentarista, a entrevista etc mesmo trabalhando com um nível mais ambíguo desses elementos, desenvolvidos posteriormente neste trabalho.

Portanto, essa tendência, que sugere os processos de temporalização[11] da imagem entre simulacros despotencializados e potencializados, será a principal fonte para podermos desenvolver a questão do virtual. Os simulacros despontencializados se referem ao virtual como ilusão do desaparecimento do real, e os simulacros potencializados referem-se ao virtual como ilusão que afirma o real enquanto novo.

O novo, ou a produção do novo, para Parente (1999:23) nasce da crise da representação com a modernidade, onde o novo denota a emergência da imaginação no mundo da razão, pois enquanto produção de imagem, o virtual deixa de ser a copia do real, assim como, por exemplo, temos na história da arte o trabalho sob um novo paradigma, havendo possibilidade da existência de um homem amarelo (Anita Malfati), cavalos azuis (Franz Marc) ou o voo de Paulo Bruscky no caso do filme que esta sendo analisado. O novo, enquanto tempo, está sempre em processo, nunca como dado do presente, ainda estar por vir. O virtual, portanto, não se opõe ao real, mas ao atual (ao presente), pois ele está sempre num eterno devir como potência de fabulação.

> Ora, ou bem o simulacro se dá em função de uma potência de fabulação mítica, ou bem ele se dá como regra em função de modelos socialmente dominantes. A ilusão está em todo lugar: seja como ideal de verdade (das velhas ou das novas tecnologias, quando elas se afirmam como técnicas-onto-teleológicas), seja como fim da ilusão (simulacros despotencializados), seja como potência de fabulação (vontade de potência). Só nos resta escolher como nos colocarmos. (PARENTE, 1999:25-26)

[10] Laurent Jullier e Michel Marie, no livro "Lendo as imagens do cinema" (2009) propõem a metodologia de análise fílmica a partir de três níveis: a nível do plano; a nível da sequência; e a nível do filme.

[11] Há, portanto, uma tentativa de distinguir os processos de temporalização da imagem entre o que podemos entender do simulacro, ou seja, Parente (1999:23) defende o simulacro como produção do novo, em que, numa *timeline*, o novo não está no passado nem no presente (atual), mas no devir, como aponta uma terceira tendência. O real não é dado e o virtual não é a extensão do real, mas este sendo uma criação fabuladora, só pode acontecer dentro dele mesmo. No filme, Paulo Bruscky só pode experimentar a morte sem qualquer dano através do ambiente virtual.

Assim, a segunda vida proposta pelo *Second Life* se refere mais a outra organização social e espacial no mundo virtual do que a um ambiente como continuidade do mundo material (real). No filme, Paulo Bruscky só pode experimentar a viagem espacial através do ambiente virtual.

Através dessa relação dialógica entre o real e o virtual, como podemos pensar a estrutura da produção fílmica desenvolvida a partir da aventura de Paulo Bruscky numa plataforma virtual, explorando e interagindo com os demais usuários? Partindo do posicionamento em que o ambiente virtual trabalha não como continuidade do real, mas como reorganização social, espacial e temporal, como o documentário opera sob o risco do virtual?

A construção de um filme que visa retratar as aventuras de Paulo Bruscky nesse ambiente, opera sob suas escolhas estéticas do documentário e o processo de desenvolvimento do machinima. A produção do documentário, como propõe Comolli (2008:169), deve ser realizada sob o risco do real, ou seja, sob a imprevisibilidade do real e através da relação (fricção) dos corpos no espaço, o embate entre a misé-em-scene de quem filma com a misé-em-scene de quem é filmado, assim, o documentário é cena, e não roteiro, a construção do documentário se dá ao longo do seu percurso. Mas para além dessas questões, é a partir do ponto em que a problemática do documentário deixa de trabalhar com a ideia de "como fazer o filme" para "como fazer para que haja filme", que o filme de Gabriel Mascaro trabalha com sua potencialidade ao se apropriar dos elementos do ambiente virtual.

> Diante dessa crescente roteirização das relações sociais e intersubjetivas, tal como é veiculada (e finalmente garantida) pelo modelo "realista" da telenovela, o documentário não tem outra escolha a não ser se realizar sob o risco do real. O imperativo do "como filmar", central no trabalho do cineasta, coloca-se como a mais violenta necessidade: não mais como fazer o filme, mas como fazer para que haja filme. (COMOLLI, 2008:169)

Para que haja o filme "As Aventuras de Paulo Bruscky", é necessário ativar dispositivos, produzindo acontecimentos e realizando o filme a partir da relação entre Paulo Bruscky e Gabriel Mascaro, assim como entre Paulo Bruscky, o ambiente virtual e os demais avatares. O dispositivo (ambiente virtual) é utilizado como dispositivo[12] (cinematográfico) para a produção de um filme-dispositivo. Os diversos níveis do dispositivo vêm para reiterar e reconfigurar a proposta de Comolli. É necessário o ambiente virtual para que haja filme, tanto

[12] O conceito do dispositivo do cinema insurge nos anos 1970 entre os teóricos franceses, Jean-Louis Baudry, Christian Metz e Thierry Kutzel, buscando definir o cinema narrativo clássico enquanto uma máquina de simulações e compreendida como artefato através da arquitetura da sala, a tecnologia de captação/projeção e a forma narrativa (estética ou discurso da transparência).

no nível da narrativa, explicitando suas estratégias e mecanismos de construção, como para a produção em si, a captação, o machinima.

O dispositivo acionado por Gabriel Mascaro (para que aconteça o filme) se dá a partir do momento em que se inserem (ele e Paulo Bruscky) no *Second Life*. Com a construção dos avatares e a exploração do ambiente virtual o filme se realiza, mas, se constitui a partir de quais elementos constitutivos?

Enquanto o avatar e o ambiente do *Second Life* servem de material para construção do filme, este se dá pela exploração do ambiente, pela performance de Paulo Bruscky, pelas entrevistas e se torna filme a medida em que as falas, ruídos, músicas e imagens são organizadas pela técnica machinima, ou seja, através da utilização desses elementos para produção de determinada narrativa.

Os avatares e o ambiente virtual

Após fazer o primeiro acesso no *Second Life* através do nome do usuário e a senha, Paulo Bruscky parte para a criação do seu avatar, ou seja, uma representação gráfica do seu usuário. Essa representação gráfica tridimensional é produzida a partir de caixas de diálogos disponibilizadas pela plataforma com as opções de construção da aparência. Assim, vemos o avatar de Paulo Bruscky sofrendo ajustes em seu queixo, torso, sobrancelha, etc. O resultado final é uma figura que aparenta ter uma idade mais avançada, um senhor, fora de forma, calvo e com a barba grande e grisalha, ou seja, a criação de um avatar fora do padrão, dos padrões de beleza, tanto dentro do *Second Life* quanto no mundo material (real).

Com um figurino básico, constando apenas uma calça jeans, uma camisa e um par de tênis, esse avatar se relaciona com os demais avatares que possuem características diferentes, apresentados com corpos modelados, e figurinos ora épicos ora góticos presentes em grande número no *Second Life*.

O avatar de Gabriel Mascaro também parte de uma modelagem semelhante à de Paulo Bruscky, só que dessa vez aparentando ser uma figura mais jovem, caracterizado, portanto, pela barba por fazer, um penteado simples e utilizando um figurino básico, composto também por uma calça jeans, uma camisa e um par de tênis.

Esses avatares se relacionam num ambiente virtual, que ora remete às localizações referentes no mundo real, principalmente pontos turísticos mundiais, como a Estátua da Liberdade americana, as pirâmides mexicanas, a Torre Eiffel francesa, os palácios indianos, ora remete à uma para além da terra, como a viagem espacial, em que os avatares praticam Tai Chi sobre meteoros.

Além das questões espaciais, o filme se apropria da possibilidade em manipular com a temporalidade do jogo, fazendo o dia se tornar noite, num clique. O Second Life disponibiliza essa função para os usuários, assim, com o machinima, a questão temporal é reconfigurada, não trabalhando com a temporalidade do mundo material nem com a temporalidade do jogo, mas uma temporalidade própria da machinima, propriamente cinematográfica.

Como dito anteriormente, as leis físicas do mundo real não se fazem presentes no ambiente do *Second Life*, não em sua totalidade. A plataforma em si trabalha com o referente real na medida em que se propõe uma aproximação, no sentido de tornar a experiência e a visualidade realista. O que não impede de exercer ações dentro da plataforma que fuja dessas referências. Vários games trabalham com um gráfico visual tentando reproduzir o máximo de realismo, ou seja, causar uma impressão de real. Mesmo games que possuam elementos não existentes no mundo, como dragões, por exemplo, há a tentativa de se chagar à uma visualidade realista.

Assim como em games, experimentar a morte diversas vezes se faz presente no filme, no qual presenciamos duas tentativas por Paulo Bruscky. Assim como a morte, a força da gravidade é experimentada e suspensa em determinados momentos, tornando os personagens capazes de voar, fazendo com que a aventura por esse ambiente virtual se torne mais emocionante, podendo se locomover com maior facilidade e rapidez.

O espaço diegético do filme se dá pela apropriação do ambiente virtual do programa *Second Life*, os usuários interagem a partir dos comandos disponibilizados pelo programa, mais especificamente a interação de Paulo Bruscky e Gabriel Mascaro. As pessoas e lugares que Bruscky diz querer conhecer já está pré-programado pelo programa.

Isso exemplifica bem o sistema de comunicação eletrônica que se estabelece com base na interação entre humano e máquina. Pois assim, de um lado as pessoas concebem, programam e usam sistemas de computador em rede; ao mesmo tempo em que os computadores afetam indivíduos, organizações e a sociedade.

Acreditar que as tecnologias do virtual exprimem o regime de visibilidade em que vivemos não trata mais de pensar como a imagem representa a realidade, mas enquanto constituição do novo, de novas formas de visualização, pois a realidade virtual enquanto um conjunto de tecnologias faz interagirem os nossos modelos cognitivos e os modelos computacionais. Cérebro e Computador. Homem e tecnologia.

MACHINIMA

Após o primeiro acesso através da tela inicial do *Second Life* e produção do seu avatar, Paulo Bruscky inicia sua aventura pelo ambiente virtual dessa plataforma de relacionamento. Ao conhecer Gabriel Mascaro, e expor a intenção inicial em "conhecer algumas pessoas e alguns lugares interessantes", Mascaro se apresenta como um ex-diretor de cinema que atualmente trabalha produzindo filmes machinima no do *Second Life*, e fala que esses modelo de fazer filmes são produções dentro da plataforma virtual a partir do registro da experiência dos usuários nesse ambiente. A partir desse momento, Paulo Bruscky contrata Gabriel Mascaro para produzir um documentário sobre ele.

Diálogo (00:02:01 - 00:02:37):

Paulo Bruscky: – Você trabalha com o que?

Gabriel Mascaro: – Eu era diretor de cinema. Cheguei a fazer alguns documentários, mas hoje eu faço filmagem caseira, por encomenda. Se chama "machinima". São filmes feitos aqui dentro do *Second Life*. Eu filmo casamento no *Second Life*, festa de aniversário, videobook. Na verdade eu faço muito vídeo sobre as pessoas que querem muito ter um registro nessa vida daqui.

Paulo Bruscky: – Incrível! Deve ser fascinante fazer isso aqui!

Gabriel Mascaro: – Só é divertido quando eu tenho a sorte de pegar pessoas legais, mas quando não, é chato pra caralho.

Paulo Bruscky: – Que ótimo rapaz! Eu vou te contratar para fazer um documentário sobre mim.

O filme em que vemos já iniciou há alguns minutos, mas a partir desse momento somos expostos à feitura do filme, em que a relação entre Bruscky e Mascaro se estabelece, onde cada um adota uma posição, enquanto lugar no filme – o documentado e o documentarista. Mas antes de adentrar as questões relativas ao documentário e como essas relações são desenvolvidas, é importante fixarmos o modelo de produção fílmica, o machinima.

Máquina e Cinema

O processo de narrativizar as experiências de Paulo Bruscky na plataforma de relacionamento digital aponta uma nova maneira de lidar com a tecnologia na contemporaneidade. Uma dessas maneiras é o machinima, exposto por Gabriel Mascaro como sua forma de trabalhar dentro do *Second Life*. O Machinima é, portanto, um conjunto de técnicas de filmagem do mundo real aplicadas a um espaço virtual interativo, no qual personagens e eventos podem ser controlados ou por humanos, ou via scripts ou, ainda, via inteligência virtual[13]. Essa é a definição, segundo o site Academy of Machinima Art & Sciences, proposta por Hugh Hancock (fundador do grupo Strange Company) e Anthony Bailey (fundador do grupo Quake done Quick).

Assim, o termo Machinima é o resultado da junção das palavras *machine* (máquina) e *cinema* sugerindo também a palavra *animation* (animação) entre elas. **Machi**nima. Machi**anima**. Ma**chinima**. Trata-se, portanto, de uma produção cinematográfica usando ambientes virtuais em 3D em tempo real (Kelland, 2005 apud Nitsche, 2011:77).

"*As Aventuras de Paulo Bruscky*" (2010) não é o primeiro documentário em machinima feito dentro do *Second Life*. "*Life 2.0*" (2010), de Jason Spingarr-Koff, "*Johnny Menemonic*" (2007), de Douglas Gayeton e "*Mulheres da Vida*" (2009), de Adriano Cerqueira já constam como produção em que se trabalha o machinima sob a técnica de captura de tela, portanto, sob um segundo modelo de produção do machinima. Segundo modelo? Sim, iremos abordar essa questão logo mais a frente.

Antes mesmo do *Second Life*, games já eram apropriados para criação de narrativas audiovisuais, que partiram de como os jogadores aprenderam a fazer uso da tecnologia e desenvolver práticas de performance comunicativa e produção. A importância do próprio uso enquanto estímulo à apropriação da tecnologia impulsionada pela criação de novas formas de narrativizar o ambiente virtual pelos jogadores-produtores oferece uma maneira de abordar o machinima sem a pretensão de historicizar nem levantar uma teoria do machinima neste trabalho, mas apontar como essa apropriação dos games estão fornecendo novas oportunidades de performance e expressão mediadas por computadores e redes.

[13] "Machinima is real-world filmmaking techniques applied within an interactive virtual space where characters and events can be either controlled by humans, scripts or artificial intelligence."
Disponível em: <http://machinima.org/machinima-faq.html>. Acesso em 10 de março de 2014.

As questões sobre a propriedade intelectual não entrarão em discussão nesse trabalho, visando melhor compreender os procedimentos desse modelo de produção e apontar para a inventividade, ou melhor, a criatividade enquanto ato de criar formas de apropriação e ressignificação pelo filme.

Gabriel Mascaro realiza o filme a partir da utilização do próprio jogo sob a captura direta da tela do computador, que pela decupagem, podemos perceber que parte tanto da tela de Paulo Bruscky como da sua própria tela, gerando um arquivo digital de vídeo manipulado e organizado em programas de edição e exportado para um arquivo digital de vídeo, bem diferente do inicio da utilização do machinima.

Assim, podemos pensar o machinima de duas maneiras: sob os termos "Inside-Out" e "Outside-In"[14]. Pra isso, precisaremos fazer um pequeno resgate histórico para compreender o contexto e a forma de realização de cada um desses termos. Lembrando que essa dualidade não é tão rígida, podendo haver produções híbridas.

Como coloca Henry Lowood, "games são interativos; animações pré-renderizadas têm aplicabilidade limitada em softwares que devem responder imediatamente e redesenhar a tela em resposta às ações do jogador." (2011: 27), ou seja, utilizam softwares e códigos pré-estruturados para controlar as ações, objetos e o que mais pertencer à visibilidade e jogabilidade do jogo, chamados de engines.

A forma machinima "Inside-Out" pertence justamente a esse momento inicial em que se pensa o desvio[15] do objetivo geral dos games e refere-se a jogadores que usam o machinima como expressão e gravação de seus games ainda utilizando, crackeando[16] e resignificando o game engine.

> Quake done quick, nome dado aos primeiros Machinimas, é um game engine ou motor do jogo, composto de um conjunto de softwares necessários para o jogo eletrônico rodar. O game engine é composto por diversos engines responsáveis pela visualidade e som do ambiente. O engine gráfico, por exemplo, define aspectos visuais como a textura. O engine de áudio controla os sons presentes no jogo. O engine físico define parâmetros como a gravidade, o movimento, o deslocamento, aplicando-os a objetos como um avião, um carro ou uma planta. O engine de

[14] Nitsche, 2007:1

[15] "Nascido da violação de uma máquina de jogar, o machinima é fruto do desvio de um uso de game previsto pela indústria." (MORAN, 2011:64)

[16] Trata-se do ato de burlar as prevenções de cópias de programas licenciados, alterando o original e criando um falsificado, fazendo com que este mantenha a mesma funcionalidade.

> inteligência artificial é totalmente automatizado e comanda ações e eventos não controláveis pelos usuários, como por exemplo, os saltos de um personagem, a ação de se pentear os cabelos, uma porta que se abre ou os tiros de inimigos. (MORAN, 2011:64)

Então, a partir da manipulação e quebra dos códigos responsáveis pela estruturação e de licenças dos jogos, através do desmonte e reconstrução do game e também facilitar a distribuição gratuitamente, esses usuários começaram a adquirir reputação de mestres entre os jogadores. A reputação, a competição e a performance, enquanto habilidade em desenvolver determinado jogo, passaram a ser as principais motivações para a produção do machinima.

Além do desempenho do jogador ser a grande questão para a produção "inside-out", esses vídeos, reproduzidos dentro do próprio game como demo (demonstração) ou pelo replay, ainda estavam distantes de uma narrativa, o jogo era ainda o tema dos vídeos, ou melhor, o jogo particular de cada jogador e sua expressão era o tema dos vídeos. Como características ainda:

> "os movimentos dos personagens em nada se parecem ao caminhar de um ser humano, os deslocamentos acontecem em pequenos saltos, como nos jogos. Seus corpos têm aparência rude, usam capacetes e portam armas. Um dos contrastes passíveis de se provocar estranhamento advém da oposição entre os corpos presos a armaduras, os movimentos dos personagens e as questões por eles colocadas." (MORAN, 2011:72-73)

Competir em tempo real e demonstração de habilidade assim como a exibição, o compartilhamento e a competição tornaram-se base e objetivos dessa produção de filme, referindo-se a jogadores que usam o machinima como expressão e gravação de seus jogos. Um novo paradigma começa a surgir com uma outra maneira de produzir, exibir e distribuir os vídeos feitos dentro dos games: "Outside-in", no qual se insere essa produção de Gabriel Mascaro.

Essa nova maneira se filia mais ao vídeo e ao cinema do que propriamente ao jogo, no qual se pensa o game como uma plataforma para a realização fílmica, agora, com bases na tradição cinematográfica. Trabalhando, portanto, com a decupagem clássica, a narrativa linear e a busca de realismo no enredo e na imagem presentes em longas-metragens, o que se apropria do jogo são os personagens, cenários e a animação, presentes no filme "*As Aventuras de Paulo Bruscky*", assim como nos demais documentários feitos a partir do *Second Life* expostos anteriormente.

O modo de produção, portanto, se diferencia do modelo inicial, principalmente pela maneira de captura desse ambiente que antes se dava pela manipulação do engine

(programação) do jogo e a exibição a partir da utilização do próprio jogo, mas ocorrendo, agora, a produção sob a captura direta da tela do computador gerando um arquivo digital de vídeo, manipulado e organizado em programas de edição, assim como sua exibição e distribuição serem a partir de sites de compartilhamentos de vídeos, como o Youtube e Vimeo.

> Significativamente, os filmes de machinima que se tornaram os mais populares com a audiência dependiam de um modo de produção bastante diferente dos filmes demo de Quake. Ao invés de captura no game, edição com ferramentas especiais, recompilação no formato demo e reprodução dentro do game, esses filmes seguiram o caminho desbravado pelo Quad God da Tritin, capturando a tela em vídeo, editando o vídeo (com editores de vídeos não lineares como Adobe Premiere) e então distribuindo e visualizando esses filmes em formatos comuns de mídia. Ao invés de games de FPS, fames de console e de múltiplos jogadores online tornaram-se as formas dominantes de produção de machinima baseado em screen captura. (Lowood, 2011:41)

Entendendo isso, os termos e as principais características nos parecem mais esclarecedores, pois assim como “Inside-Out” refere-se a jogadores-produtores que tem em sua produção e exibição o próprio jogo como espaço de realização, produzindo um movimento “de dentro pra fora”. E o termo “Outside-In” como a apropriação de pessoas mais interessadas e vinculadas às outras áreas, o vídeo e o cinema, por exemplo, que fazem o uso do machinima como uma plataforma para sua produção audiovisual, produzindo um movimento de “fora pra dentro”.

Enquanto evolução e apropriação das tecnologias utilizadas para a criação de machinimas, Lowood (2008 apud Hanns; Nakamura; Abe, 2011:53) propõe um estudo sob três aspectos: a) arquivos de "replay"; b) captura de vídeo e c) ferramentas incorporadas aos jogos.

Esses aspectos dialogam com os termos propostos por Nitsche e anteriormente expostos em que os arquivos de “replay”, incorporados em jogos 3D consistia em gravação de partidas visando principalmente as habilidades dos jogadores no jogo, referem-se ao modelo “Inside-Out”. A captura de vídeo surge no momento em que não era mais possível a edição de arquivos de replay nos jogos levando os jogadores a capturar as imagens através de ferramentas e programas fora do jogo e posteriormente editadas, remetendo-se, portanto, ao modelo “Outside-In”. As ferramentas de captura de vídeo e edição passaram a ser incorporadas pelos desenvolvedores dos jogos devido a popularização do machinima, facilitando a gravação de vídeos, tornando-se funções dentro do próprio game.

O processo desenvolvido por Mascaro e Bruscky se utiliza de novas práticas de expressão, através da performance de Paulo Bruscky, sua relação com os demais avatares indo além da auto-referencia das práticas dos jogadores e gerando um sentimento de co-propriedade e liberdade para produzir, recriar e ressignificar. Machinima, assim, parte da materialização da conexão de sistemas de arte, de comunicação e de entretenimento que nos auxilia a pensar as imagens da contemporaneidade.

Forma Cinema

O movimento em imagens, imagens em movimento, sempre foi um desejo do homem. Pinturas rupestres já apontavam para isso, em que, com a utilização de determinada iluminação, a impressão de movimento se dava nas figuras pintadas nas paredes internas de cavernas, sugerindo, de certo modo, uma narrativa.

Com o desenvolvimento e avanços tecnológicos, tornou-se possível a fixação de imagem em uma superfície, a fotografia, criando uma nova relação entre o homem e a imagem e todo um sistema de representação. O cinema, enquanto herdeiro da fotografia, surgiu a partir de experimentos no qual a captação de imagens passou a se dar sob determinada persistência da visão, persistência retiniana[17], através do registro de instantâneos fixos (fotogramas). Assim sendo, "a história do cinema faz parte de uma história mais ampla, que engloba não apenas a história das práticas de projeção de imagens, mas também a dos divertimentos populares, dos instrumentos óticos e das pesquisas com imagens fotográficas." (COSTA, 2006:18)

A partir dessas experiências que apontam para a constituição de um modelo de cinema de representação clássico e hegemônico, o machinima pode ser pensado como um modelo de produção cinematográfico que quebra com essa forma cinema? O que é "Forma Cinema"? Porque essa discussão é pertinente para analisarmos o filme de Gabriel Mascaro?

Não se pretende, aqui, fazer um levantamento histórico de todo o cinema mundial, mas partir de experiências norte-americanas e europeias (principalmente, francesa) no desenvolvimento do pré-cinema e do primeiro cinema; e a reconstrução do cinema a partir do cinema narrativo clássico para novas formas de fazer e pensar cinema. Localizando no

[17] Ilusão de percepção entre duas ou mais imagens visualizadas como uma única imagem em movimento.

machinima um modelo de construção fílmica que problematiza o cinema narrativo clássico, na medida em que aponta para outra forma de produção e captação fílmica divergindo dos dispositivos estabelecidos.

A forma cinema clássica se estrutura a partir de seus dispositivos cinematográficos determinados por questões históricas, sociais e econômicas: a arquitetura da sala, a tecnologia de captação/projeção e a forma narrativa (estética ou discurso da transparência). Parente (2007:4) chama de "Forma Cinema" a convergência das três dimensões de seus dispositivos: a dimensão técnica, a dimensão arquitetônica e a dimensão discursivo-formal.

Novas formas de se pensar cinema parte da quebra de uma dessas dimensões dos dispositivos cinematográficos para uma produção diferenciada do modelo de representação clássico. Movimento realizado por Gabriel Mascaro a partir do momento em que se torna ambíguo a produção cinematográfica a partir do modelo machinima, problematizando, portanto, a dimensão técnica e discursivo-formal quando propõe uma nova forma de captação das imagens e a exposição do fazer fílmico.

O pré-cinema pode ser pensado através dos instrumentos óticos e pesquisas com imagens fotográficas que partiram de experimentações sobre o movimento, em que ainda não existia uma narrativa ou domínio completo do dispositivo de como fazer, projetar e recepcionar imagens. Enquanto mecanismos, esses experimentos não marcam o nascimento do cinema como o conhecemos tradicionalmente. Estabelecer o nascimento do cinema por essas experimentações se torna complicado devido a diversos desenvolvimentos tecnológicos, desde a produção de perspectiva com a câmera escura, estudos de síntese do movimento até equipamentos como o de fotografia (por Nicéphone Niépce e Louis Daguerre), o diorama (por Daguerre), o panorama (por Robert Barker), o fenacitoscópio e experimentos com a persistência retiniana (por Joseph Plateau), a decomposição do movimento (por Etienne-Jules Marey e Edward Muybridge) assim como o quinetoscópio e o cinematógrafo (por Thomas A. Edison e Louis e Auguste Lumière, respectivamente).

> Os filmes são uma continuação na tradição das projeções de lanterna mágica, nas quais, já desde o século XVII, um apresentador mostrava ao público imagens coloridas projetadas numa tela, através do foco de luz gerado pela chama de querosene, com acompanhamento de vozes, música e efeitos sonoros. Muitas placas de lanterna mágica possuíam pequenas engrenagens que permitiam movimento nas imagens projetadas. O uso de mais de um foco de luz nas apresentações mais sofisticada permitia ainda que, com a manipulação dos obturadores, se produzisse o apagar e o surgir de imagens ou sua fusão. O cinema tem sua origem também em práticas de representação visual pictórica, tais como os panoramas e os dioramas,

> bem como nos "brinquedos ópticos" do século XIX, como o taumatrópio (1825), o fenaquistiscópio (1832) e o zootrópio (1833). (COSTA, 2006:18)

Entre 1893 e 1895 aconteceram as primeiras exibições de filmes. Thomas A. Edson patenteou o quinetoscópio nos Estados Unidos da América no ano de 1893 (não havendo uma data precisa de sua primeira exibição) e os irmãos Lumière, com seu cinematógrafo, realizaram em 28 de dezembro de 1895 a primeira exibição pública e paga em Paris. Por conta do design mais prático e maior facilidade para capturar e exibir os filmes, o cinematógrafo tornou-se mais popular, passando a ser um modelo a ser reproduzido.

O primeiro cinema compreende esse período inicial até 1915, no qual pode ser divido em duas fases: cinema de atrações e período de transição. Com o aumento de pequenos filmes inicialmente documental e de atualidades exibidos em vaudeviles, music halls, shows itinerantes e travelogues (conferências de viagem ilustradas), o cinema de atrações começou a demandar e produzir filmes ficcionalizados, fazendo sucesso os filmes de perseguição, marcando a expansão dos nickelodeons[18].

Passando a se estruturar como uma indústria, o período de transição como segunda fase do primeiro cinema caminha para o estilo clássico, em que os filmes começam a se estruturar através de enredos, narrativas e convenções de linguagem. Por conta da crescente demanda, o processo fílmico passa por uma racionalização, no sentido de especialização de funções, como diretores, roteiristas, cenógrafos, maquiadores etc.

Pensado como indústria, nesse período há a tentativa de atrair a classe média americana transformando o cinema em entretenimento de "todas as classes sociais", para assim, sustentar suas atividades e passa a ter o melodrama como "gênero" dominante, sob a propaganda de uma produção em defesa da ordem moral e social.

Esse período do primeiro cinema vai até 1915, pois foi nesse ano que Griffith lançou o filme "*O Nascimento de Uma Nação*" (The Birth Of A Nation), primeiro longa-metragem americano, e estabeleceu a linguagem e o padrão para o cinema narrativo clássico, com o desenvolvimento da narrativização, da montagem e movimento de câmera. Experimentações com a narrativa, montagem e o movimento da câmera já estavam sendo realizadas no período

[18] Grandes ambientes adaptados para exibir filmes para o maior número possível de pessoas, em geral trabalhadores de poucos recursos, custando cinco centavos de dólar – ou um níquel, daí seu nome. (COSTA 2006:27)

do primeiro cinema, mas foi com esse filme que todas essas experiências foram reunidas e estabelecidas.

> A transição para os longas metragens codificou as técnicas que os cineastas tinham experimentado no período de transição. A montagem analítica, o corte para o close-ups, a alternância, a continuidade de olhar e direção, o contracampo, tudo isso se tornou parte de um padrão (Pearson, 1996:41-42)

A superação do quadro confuso e da câmera enquanto quadro do teatro, o cinema passou a contar com uma montagem que se deu através de encadeamento de ações dentro de uma lógica de linearidade da narrativa, criando, portanto, um novo tempo e um novo espaço, não mais do real, mas propriamente cinematográficos. O cinema passa então a convergir suas três dimensões em seus dispositivos: a arquitetura da sala, a tecnologia de captação/projeção e a forma narrativa (estética ou discurso da transparência).

Como uma proposta de crítica ao cinema de representação clássico hegemônico e a busca por uma definição dos efeitos produzidos pelo cinema sob o espectador, o conceito do dispositivo do cinema insurge nos anos 1970 entre os teóricos franceses, Jean-Louis Baudry, Christian Metz e Thierry Kutzel, buscando definir a posição e condição particular do espectador em que este entra num estado de alucinação e sonho, fazendo-o confundir as representações com a própria realidade.

Baudry apresenta duas dimensões na definição do cinema como dispositivo: dimensão técnica e dimensão arquitetônica. Enquanto a dimensão técnica dá ao filme a condição de representar uma determinada impressão de realidade baseada na produção, edição, distribuição e projeção das imagens; a segunda dimensão, arquitetônica, tem relação direta a uma sala planejada para captar a atenção do espectador criando condições de projeção da imagem. Esses dispositivos experimentados no período do primeiro cinema torna-se a principal base do cinema narrativo clássico, em que se oculta os processos de representação que o cinema apresenta e o condiciona a uma configuração de sala-projeção.

Dessa forma, para Baudry, o cinema enquanto uma máquina de simulações é compreendida como artefato e o filme, enquanto trabalho final, é apresentado como a própria realidade, apontando a produção de impressão de realidade como efeito básico do dispositivo cinematográfico possibilitando que o cinema crie uma cegueira ideológica que partiria de uma vontade de dominação pelo espectador.

> Tal dispositivo tem como objetivo pôr o espectador nesse lugar central onde a produção de sentido se dá naturalmente. O movimento análogo à realidade, a narrativa que liga as imagens numa organização e a concentração criada pela sala de

> exibição implicarão o idealismo no qual o sentido é pleno e o ser homogêneo. (VEIGA, 2008: 68)

O que para Baudry parecia ser um efeito específico de base, pela câmera/projeção, para Jean-Louis Comolli envolve a organização discursiva, portanto, o dispositivo cinematográfico é compreendido por uma nova dimensão: discursivo-formal. Assim, Comolli associa o dispositivo a um artifício que o cineasta propõe para a realização da sua obra (estética ou discurso da transparência).

Essas três dimensões – a dimensão técnica, a dimensão arquitetônica e a dimensão discursivo-formal – é compreendida por Parente (2007:4) por "Forma Cinema", ou seja, enquanto concepção ideológica sob um modelo ilusionista, e também devido a questões históricas, sociais e econômicas, as três dimensões convergem para o modelo de cinema de representação clássico hegemônico.

A proposta de Gabriel Mascaro para a produção do filme "*As Aventuras de Paulo Bruscky*" parte da ruptura com esse modelo clássico de representação, trabalhando mais com a problematização da dimensão técnica e a dimensão discursivo-formal e menos a dimensão arquitetônica, quando ao trabalhar com o machinima, os aparatos técnicos cinematográficos tradicionais desaparecem, principalmente o dispositivo central para a produção da imagem no cinema: a câmera.

Diferente da animação cinematográfica tridimensional tradicional, Gabriel Mascaro não trabalha com a criação da imagem digital através de softwares de modelagem e renderização[19] sob recursos da computação gráfica, no qual o ponto de vista é produzido através da simulação de uma câmera. No filme "*As Aventuras de Paulo Bruscky*" a imagem é criada a partir da captação de tela do computador, tanto de Gabriel Mascaro quanto de Paulo Bruscky.

Existe uma câmera, aliás, uma simulação de câmera filmadora que o avatar de Gabriel Mascaro possui como acessório. Em um determinado momento do filme, o ponto de vista se dá por essa simulação da câmera, sabendo que, para isso, a criação da imagem ainda acontece da mesma maneira que o restante do filme, a captação de tela e sob a manipulação da programação da plataforma.

[19] É o processo de geração de uma imagem a partir de um modelo (ou modelos em que coletivamente poderiam ser chamados de cena), por meio de programas de computador.

Portanto, a "Forma Cinema" descrita por Parente nos auxilia a pensarmos sobre o dispositivo cinematográfico, em que toda a estrutura que suporta o cinema clássico narrativo é perturbado, no sentido de que a produção do filme "*As Aventuras de Paulo Bruscky*" não supera essas determinadas estruturas, mas também não trabalha somente em seu modo tradicional.

Enquanto dimensão arquitetônica (exibição e distribuição), o filme trabalha com o formato transmidiático[20], não operando somente no modelo tradicional (sala de cinema), mas ganhando outros espaços com o auxilio da internet, como sites de compartilhamentos de vídeos, como o Youtube e Vimeo.

A quebra do discurso da transparência, ao expor a feitura do documentário, tanto presente na narrativa e nas falas dos personagens quanto na própria criação da imagens, se torna evidente no momento em que os avatares são manipulados, sendo mostrado inclusive o cursor do mouse e a utilização das ações dos personagens por Gabriel Mascaro e Paulo Bruscky, como nas ações de performances musicais, e durante a entrevista inicial.

Assim, o filme "*As Aventuras de Paulo Bruscky*" reconfigura o dispositivo cinematográfico, proporcionando um filme que discute o modelo tradicional de cinema ficcional e também documentário e tornando ambígua essa relação, em que gêneros, técnicas e discursos são questionados. Paulo Bruscky contrata Gabriel Mascaro para a produção de um documentário, mas afinal, o que é o documentário?

[20] Processo onde os elementos integrais da ficção são sistematicamente dispersos através de múltiplos canais de distribuição para criar uma experiência unificada e coordenada de entretenimento. (Jenkins, 2006 apud ARNAUT, 2011:268)

DOCUMENTARIO

As fronteiras

A Auto-reflexividade

REFERÊNCIAS

ARNAUT, Rodrigo Dias. Era Transmídia. Revista Geminis (online). Ano 02. Número 02, 2011. Disponível em: <http://www.revistageminis.ufscar.br/index.php/geminis/article/view/93>. Acesso em 19 de março de 2014.

BAUDRILLARD, JEAN. Televisão / Revolução: o Caso Romênia. IN: PARENTE, André (org.). Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual. Rio de Janeiro, RJ: Editora 34, 1993.

COMOLLI, Jean-Louis. Sob o risco do real. Ver e poder: a inocência perdida: cinema, televisão, ficção, documentário. Belo Horizonte, MG: Editora UFMG, 2008.

COSTA, Flávia Cesarino. Primeiro Cinema. IN: MASCARELLO, Fernando (org.). História do cinema mundial. Campinas, SP: Papirus, 2006.

DA-RIN, Silvio. Espelho Partido: tradição e transformação do documentário. Rio de Janeiro, RJ: Azougue, 2006.

FARGIER, Jean-Paul. Poeira nos olhos. IN: PARENTE, André (org.). Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual. Rio de Janeiro, RJ: Editora 34, 1993.

HALL, Stuart. A Identidade Cultural Na Pós-Modernidade. Rio de Janeiro, RJ: DP&A, 2005.

HANNS, Daniela Kutschat; NAKAMURA, Ricardo; ABE, Luciana. Um estudo sobre tecnologias, técnicas e temáticas. IN: MORAN, Patrícia. Machinima. São Paulo, SP: Pró-Reitoria de Cultura e Extensão Universitária da USP, 2011.

JULLIER, Laurent; MARIE, Michel. Lendo As Imagens Do Cinema. São Paulo, SP: Editora Senac São Paulo, 2009.

LEMOS, André; CUNHA, Paulo (org.). Olhares sobre a Cibercultura. Porto Alegre, RS: Sulina, 2003.

Levy, Pierre; Cibercultura. São Paulo, SP: Editora 34, 1999.

LOWOOD, Henry. A Tecnologia Encontrada: Jogadores como inovadores na produção de machinima. IN: MORAN, Patrícia. Machinima. São Paulo, SP: Pró-Reitoria de Cultura e Extensão Universitária da USP, 2011.

MANOVICH, Lev. Novas mídias como tecnologia e ideia: dez definições. In: LEÃO, Lucia (org.). O chip e o caleidoscópio – Reflexões sobre as novas mídias. São Paulo, SP: Editora Senac São Paulo, 2005.

NICHOLS, Bill. Introdução ao documentário. Campinas, SP: Papirus, 2005.

NITSCHE, Michael. Reivindicando seu espaço: Machinima. IN: MORAN, Patrícia. Machinima. São Paulo, SP: Pró-Reitoria de Cultura e Extensão Universitária da USP, 2011.

MORAN, Patrícia. Ataques e contra-ataques de políticas e poéticas. Machinima. São Paulo, SP: Pró-Reitoria de Cultura e Extensão Universitária da USP, 2011.

MORAN, Patrícia. Deslocamentos de Paulo Bruscky por Gabriel Mascaro: um documentário no Second Life. Revista Z Cultural (online). Ano VIII, 2012. Disponível em: <http://revistazcultural.pacc.ufrj.br/deslocamentos-de-paulo-bruscky-por-gabriel-mascaro-um-documentario-no-second-life-por-patricia-moran/>. Acesso em 27 de fevereiro de 2014.

PARENTE, André. Cinema em Trânsito: do dispositivo do cinema ao cinema do dispositivo. In: PENAFRIA, Manuela; MARTINS, India Mara (org.). Estéticas do Digital: Cinema e Tecnologia. São Paulo: Livros LabCom, 2007.

PARENTE, André. Enredando o pensamento: redes de transformação e subjetividade. IN: PARENTE, André (org.). Tramas da Rede. Porto Alegre, RS: Sulina, 2004.

PARENTE, André. O Virtual e O Hipertextual. Rio de Janeiro, RJ: Pazulin, 1999.

PEARSON, Roberta. "Early cinema" e "Transitional cinema". In: SMITH, Geoffrey Nowell (org.). The Oxford history of world cinema. Oxford: Oxford University Press, 1996.

RAMOS, Fernão Pessoa. Mas afinal... O que é mesmo documentário?. São Paulo, SP: Editora Senac São Paulo, 2008.

SANTAELLA, Lúcia e NÖTH, Winfried. Imagem – cognição, semiótica, mídia. São Paulo: Iluminuras, 1999.

VIRILIO, Paul. A Imagem Virtual Mental e Instrumental. IN: PARENTE, André (org.). Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual. Rio de Janeiro, RJ: Editora 34, 1993.

VEIGA, Roberta. A Estética do Confinamento: o dispositivo no cinema contemporâneo. 2008. Disponível em <http://www.bibliotecadigital.ufmg.br/dspace/bitstream/1843/FAFI7TPQ69/1/tese_roberta.veiga.pdf>. Acesso em 17 de março de 2014.