



COMO E POR QUÊ?  
ALGUNS COMENTÁRIOS SOBRE AS TÉCNICAS DE PRODUÇÃO  
EMPREGADAS NA REALIZAÇÃO DA TRILOGIA CINEMASCOPE<sup>1</sup>

Peter Tscherkassky

**Resumo:** Filmes de *found footage* têm uma longa tradição nas vanguardas, a começar pelos trabalhos de Joseph Cornell e Len Lye na década de 1930. O material filmado empregado na trilogia CinemaScope ganha vida e se torna uma criação autônoma através da transformação pela qual ele passa durante a produção na câmara escura. De fato, *L'Arrivée*, *Outer Space* e *Dream Work* foram todos feitos por meio de um arcaico processo de copiagem.

**Palavras-chave:** trilogia CinemaScope, *found footage*, cinema analógico

**Abstract:** Found-footage films have a long tradition in the avant-garde, beginning with the works of Joseph Cornell and Len Lye in the 1930s. The filmed material used in the CinemaScope trilogy comes to life and becomes an autonomous creation through the transformation set in place during the production in the darkroom. Indeed, *L'Arrivée*, *Outer Space* and *Dream Work* were all made by means of an archaic process of copying.

**Keywords:** CinemaScope trilogy, found-footage, analogic film

---

<sup>1</sup> Publicado originalmente em *Trafic*, n. 44, inverno de 2002, p. 83-87.



## COMO

Minha trilogia CinemaScope compreende os filmes *L'Arrivée* (1997/98), *Outer Space* (1999) e *Dream Work* (2001). Cada um destes trabalhos faz uso de *found footage* (i.e. material originalmente filmado por outros realizadores ou amadores). *L'Arrivée* contém alguns planos de *Mayerling* (Terence Young, 1969, Reino Unido). Os outros dois são baseados no filme de terror *The Entity* (Sidney J. Fury, 1983, Estados Unidos).

Filmes de *found footage* têm uma longa tradição nas vanguardas, a começar pelos trabalhos de Joseph Cornell e Len Lye na década de 1930. O material filmado empregado na trilogia CinemaScope ganha vida e se torna uma criação autônoma através da transformação pela qual ele passa durante a produção na câmara escura. De fato, *L'Arrivée*, *Outer Space* e *Dream Work* foram todos feitos por meio de um arcaico processo de copiagem. O método concreto que empreguei será explicado a seguir:

Uma tira de película virgem, de aproximadamente 15 centímetros de largura e 1 metro de comprimento, é presa a uma prancha. A tira de filme contém 48 fotogramas, o que equivale a dois segundos de filme projetado.

O negativo virgem é ortocromático, insensível à luz vermelha e passível de ser manuseado com uma fraca luz vermelha durante o trabalho de exposição. Eu coloco um pedaço do *found footage* (o "material filmado encontrado") em cima da película virgem e o copio manualmente. As camadas do filme são mantidas em seu devido lugar por pinos que se projetam a cada quatro perfurações, de ambos os lados da película. Isto mantém o material no lugar e torna as linhas do fotograma facilmente reconhecíveis. Para a trilogia eu usei duas fontes de luz – a primeira veio de um ampliador convencional. O brilho foi ajustado na lente e um temporizador foi usado para assegurar exposições precisas. Cerca de 18 fotogramas podem ser expostos ao mesmo tempo no cone do ampliador de luz.

Mas a maior parte da trilogia foi exposta usando um ponteiro laser para copiar partes de fotogramas individuais, um fotograma de cada vez. Os tempos de exposição foram decididos espontaneamente conforme informados pela experiência. O ato de expor a película é uma reminiscência da pintura, já que eu guio o ponteiro laser manualmente, como um pincel. Depois de expor 48 fotogramas de película virgem, eu repito o processo, expondo a mesma tira de película ortocromática para outros pedaços do *found footage*. Desta forma, posso misturar sequências díspares e fazer colagens óticas. Partes de *Outer Space* têm até cinco camadas de exposição copiadas a partir de uma grande variedade de



fontes, tanto empilhadas quanto colocadas lado a lado. Há fotogramas com sete camadas de exposição em *Dream Work*. (*L'Arrivée* foi inteiramente produzido usando um ampliador. O efeito de colagem foi criado impressando várias camadas de *found footage* em cima do filme virgem e expondo-as todas de uma só vez.)

Normalmente, para expor um metro de película com múltiplas camadas desta forma, um fotograma de cada vez, leva entre 45 e 70 minutos. Quando essa etapa é concluída, o filme é revelado a mão e em seguida eu olho as imagens<sup>2</sup> em uma mesa de luz para verificar os resultados.

Um processo semelhante foi empregado para a trilha sonora. Como se sabe, o som de um filme é codificado sob a forma de "som ótico", uma trilha visual oscilatória e graficamente denteada próxima à borda do filme. A trilha sonora de um filme pode ser copiada e colada<sup>3</sup> da mesma forma que as suas imagens, e esta técnica foi utilizada ao máximo em *Outer Space*: sequências de áudio foram selecionadas e copiadas de cada seção do filme original para coincidir com certas sequências de fotogramas, às vezes emulando o emparelhamento original.

Em *L'Arrivée*, a trilha sonora original foi copiada para além da borda do trecho virgem do filme, de modo que o leitor de som ótico do projetor reconhecesse partes da imagem como se fosse banda sonora, tornando a imagem "audível". (O resultado é vagamente reminescente dos *intonarumori*, os chamados "instrumentos de ruído" dos futuristas italianos).

Nota: O trabalho de câmara escura foi precedido por uma fase de planejamento que não era menos complexa e laboriosa. Estudei atentamente o material encontrado em fita de vídeo a ponto de virtualmente sabê-lo de cor. Os elementos dos fotogramas individuais, todas as tomadas e cada sequência de imagens provocaram um tipo de vocabulário para o novo filme. Eu desenvolvi uma estrutura dramática geral que eu configurei para o papel num caderno de notas.

Eu trabalhei um plano de ação que se assemelha a uma partitura musical para o trabalho da câmara escura em um segundo caderno de notas. Então eu determinei uma microestrutura precisa para cada tira de película antes de ser exposta, e anotei todas as alterações subsequentes às quais foram submetidas. O resultado se parece com uma notação gráfica para cada tira do filme. Se erros ocorreram nesta fase, era possível recomençar o trabalho de exposição desde o início com base em minhas anotações.

---

<sup>2</sup> No original, "footage" (N.T.).

<sup>3</sup> No original, "collage" (N.T.).



## POR QUÊ

No campo da cinematografia, a (re)produção digital das imagens está – para o bem ou para o mal – gradualmente substituindo a película convencional. Este processo está acontecendo num ritmo relativamente lento, possivelmente mais lento do que os seus proponentes haviam previsto. Ao mesmo tempo, não parece haver dúvidas de que todo o processo de produção e projeção será digital em algum momento no futuro. A cabine do projetor em uma sala de cinema, com seu aparato desajeitado, deverá então se assemelhar a uma espécie de Jurassic Park; e os numerosos rolos pesados de filme, que precisam ser transportados do distribuidor até as salas de cinema, assemelhar-se-ão a alguma espécie ameaçada de extinção.

Na maioria das formas de comunicação audiovisual, não importa se as imagens originam-se de uma tira de película ou se provêm de um meio de armazenamento digital. No entanto, para aqueles que consideram o filme uma forma de arte, a diferença entre as duas questões é nada menos do que crucial.

Isso é relevante para a etiologia da arte moderna em geral. Historicamente falando, as formas superficiais do que chamamos de arte moderna foram determinadas por um processo de racionalização que afeta a sociedade como um todo. As raízes filosóficas deste processo podem ser encontradas no Iluminismo, e a sua origem social na Revolução Francesa, quando a razão se tornou o determinante final da legitimidade do poder político. De um ponto de vista econômico, a Idade Moderna pode ser considerada o resultado de um processo de racionalização que reivindicou o mundo na sua forma técnica, ou seja, a industrialização. No mundo da arte, esta propagação de racionalização foi expressa pelo trabalho que começou a refletir a sua própria estrutura interna, os seus meios criativos e possibilidades, e, juntos a isso tudo, o seu material. Na história do cinema, filmes clássicos e contemporâneos de vanguarda refletem qualidades características do cinema como um meio material e exploram as possibilidades artísticas específicas que oferece.

Considerada a partir dessa perspectiva, uma coisa fica clara: filmes analógicos e meios digitais não são de forma alguma intercambiáveis quando se trata de articulação artística avançada conforme expresso através de imagens em movimento. Os materiais também diferem muito. É apenas o *efeito* criado, a ilusão de movimento, que é



compartilhado. Também se poderia exagerar um pouco e afirmar que eles não têm *nada* em comum, exceto que ambos são usados para produzir imagens em movimento.

Isso não deve ser entendido como uma crítica ao meio digital e seu potencial para a expressão artística reflexiva. Minha intenção é somente apontar para o fato de que o artista individual tem alternativas *radicalmente diferentes* com estes dois meios: em um caso, há dados binários armazenados em um suporte eletrônico que não pode ser manipulado diretamente, embora possa ser manipulado à vontade para o trabalho criativo como um conjunto de dados; no outro caso, existe um suporte com um revestimento complexamente estruturado no qual uma imagem analógica é criada através da interação da luz com os processos químicos.

Se, no futuro, a produção de material fílmico analógico for interrompida (já que está submetida às leis da oferta e demanda), isso seria a primeira vez na história. Embora nenhum meio visual jamais tenha sido totalmente substituído por uma inovação tecnológica, é concebível que a indústria pela primeira vez possa abandonar um meio totalmente desenvolvido e avançado como é o caso do filme.

Eu vejo o meta-significado específico do artesanato e a habilidade manual empregada na produção dos meus filmes mais recentes neste contexto. Eles foram criados como obras de arte que inequivocamente exigem o uso da película convencional: produzi-los em formato digital seria literalmente impossível.

A atração específica destes filmes parece para mim resultar da combinação da composição extremamente precisa (no que diz respeito ao material escolhido para usar como uma base e o seu novo arranjo) e o aspecto obviamente aleatório do método de produção manual. Trabalhando com um ponteiro laser não é permitido nem tempos de exposição precisos (e, portanto, a densidade da imagem), nem o dimensionamento preciso da forma da imagem copiada. O resultado é uma constante flutuação da imagem durante a projeção, um lembrete sempre presente da natureza manual do processo de produção. Estas flutuações nas imagens são unidas pela presença inevitável de sujeira, pelos, arranhões etc., que se tornam parte do aspecto geral do filme. Por conseguinte, as interfaces permanecem visíveis, da mesma maneira que a alternância entre as novas colagens, utilizando elementos da trilha sonora original e os inevitáveis produtos sujos das alterações manuais para o suporte material, se torna audível.

Em poucas palavras: o próprio processo de produção tornou-se essencial para os sons e as imagens que constituem estes filmes, e este processo, a forma específica que só é

possível através do trabalho manual com e sobre o material visual analógico, não pode manifestamente, de forma alguma, fazer uso de outra fonte.

É completamente possível que um nicho seja estabelecido para que a forma clássica da película filmica analógica continue a existir, e uma indústria de tamanho bastante reduzido continue a fabricá-la, mesmo se majoritariamente para fins de conservação. Ao mesmo tempo, seria de considerável importância para a dinâmica do presente assinalar o potencial *artístico específico* que apenas uma tira de película pode oferecer. O fato de que o cinema é capaz de entreter um público tão vasto com este motivo, como tem sido o caso da trilogia CinemaScope, poderia ser considerado uma expressão de uma ainda generalizada e bastante intacta sensibilidade para a beleza única da cinematografia clássica.

Traduzido do original em francês por Pedro Faissol

**Peter Tscherkassky** nasceu em 1958 em Viena. Estudou filosofia. Organizou vários festivais e mostras circulantes de filmes de vanguarda. Desde 1984 assinou numerosas publicações e palestras sobre cinema de vanguarda. Organizador dos livros *Peter Kubelka* (1995; com G. Jutz) e *Film Unframed: A History of Austrian Avant-Garde Cinema* (2012). Faz filmes desde 1979: *Outer Space* (1999), *Instructions for a Light and Sound Machine* (2005), *The Exquisite Corpus* (2015), entre outros. Recebeu mais de 50 prêmios, como o Prêmio Principal em Oberhausen e o de Melhor Curta em Veneza.

[www.tscherkassky.at](http://www.tscherkassky.at)