

UCRÔNICA: UMA TECNOLOGIA CONTEMPORÂNEA PARA O ENSINO DAS ARTES AUDIOVISUAIS

Leonardo Silva Souza

Escola de Belas Artes - Universidade Federal de Minas Gerais
quilombo@gmail.com ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8002-1498>

RESUMO

Há diversos entrelaçamentos possíveis entre tecnologias contemporâneas¹ e o ensino de arte, porém é importante que o projeto pedagógico das escolas que se lançam a essa experimentação busque incentivar constantemente a apropriação/produção de tecnologias nas atividades de ensino de arte por parte de sua equipe. Buscando contribuir com essa perspectiva pedagógica, desenvolvemos um software de código aberto e distribuição gratuita para a montagem audiovisual, que permite repensar a prática e as formas de ensino da edição de vídeo. Este artigo apresenta os conceitos gerais que permeiam a tecnologia contemporânea da Montagem Ucrônica e algumas de suas aplicações no ensino das artes audiovisuais.

Palavras-chave: *Montagem Audiovisual, Tempo Ucrônico, Tecnologias Contemporâneas.*

ABSTRACT

There are several possible interlacings between contemporary technologies and art education, but it is important that the pedagogical project of the schools that launch this experiment seeks to constantly

encourage the appropriation of technologies for purposes of artistic experimentation by their team. In order to contribute to this pedagogical perspective, we developed a open source software with free distribution for video editing, which enables us to reconsider the practice and teaching methods for audiovisual editing. This article presents the general concepts that permeate the contemporary technology here called Uchronic Moutage and some possibilities in the audiovisual arts education.

Keywords: *Audiovisual editing, Uchronic time, Contemporary Technologies.*

INTRODUÇÃO

A edição de vídeo envolve a organização de trechos de imagens e sons em uma certa duração de tempo, de forma a criar um sentido. Antes da edição no computador, a edição era realizada em equipamentos eletrônicos específicos chamados de *Vídeo Tape* e, antes disso, na moviola, usada para colagem de trechos de película. As imagens eram ordenadas na sequência exata em que deveriam ser exibidas. Walter Murch, em seu livro *Num Piscar de Olhos* (2004), indica que uma das grandes diferenças entre a montagem em computadores e aquela realizada na moviola é que, no processo digital, encontrar uma cena está ao alcance de apenas um *click*, ao passo que na moviola, ao se buscar uma cena, é preciso atravessar o tempo, visitando a diversidade de todo o material disponível. Segundo ele, nesse processo de atravessamento temporal da moviola, na busca pelo que é desejado, acaba-se por encontrar o que é necessário para a montagem. Assim, na perspectiva desse autor, o ato de revisar um material em busca de uma imagem específica possibilita o encontro de outras opções que podem ser ainda melhores e mais potentes do que aquelas pensadas originalmente.

Com o surgimento das ilhas de edição de vídeo digital, a montagem de sequências de cenas assumiu a não-linearidade, ampliando não só a possibilidade de articular imagem e som, mas também as formas de pensar o tempo. A edição digital possibilitou que a sobreposição e sequenciamento de imagens e sons fosse desenvolvida em múltiplas camadas temporais simultâneas, antes de

chegar a uma montagem final, além de tornar possível que, em um processo de edição, um vídeo pudesse ser percorrido e editado através de saltos temporais. Ou seja, com a edição digital, deixou de ser necessário percorrer todo o material montado para acessar um trecho específico de material filmado.

A diferença nos processos de edição, o linear e o não-linear, estimulou montagens audiovisuais que explorassem estruturas temporais diversas. A narrativa em *flashback*, do final para o começo, a narrativa cíclica, em *loop*, e os *jump cuts*, saltos temporais dentro de uma mesma cena, são exemplos das noções de tempo que surgiram com os processos de edição não-lineares. Embora estas estruturas temporais já estivessem presentes na literatura há anos, no audiovisual elas ganharam força somente após a segunda metade do século XX, com a enorme profusão de movimentos artísticos contemporâneos que dialogaram com o cinema tais como a performance e a vídeoarte.

A MONTAGEM UCRÔNICA

Criamos uma tecnologia de edição audiovisual que tem como objetivo possibilitar experimentações de montagem que ampliam a concepção de tempo. Nosso objetivo é de que esta tecnologia possibilite não só as montagens lineares, não-lineares, mas também a remontagem em tempo de exibição de um mesmo conjunto de cenas a partir de um roteiro prévio.

Entre 2012 e 2014, testamos essa tecnologia em duas turmas do Curso Técnico de Artes Audiovisuais da escola de Arte e Tecnologia de Belo Horizonte - a Oi Kabum!. As turmas eram compostas por 20 alunos, entre 18 e 22 anos, estudantes de egressos de escolas públicas de nível médio na cidade de Belo Horizonte. Com duração de 18 meses, o curso foi elaborado com base em um projeto político pedagógico de uma escola democrática, fundada na perspectiva da educação por projetos, e com forte incentivo à inovação pedagógica.

Com a tecnologia em teste, buscou-se despertar nos educandos o encontro de potencialidades dos processos mecânicos de montagem que o montador Walter Murch evoca, mas em ambiente digital. Buscamos não só resgatar o pensamento



Figura 1: Sequência linear de cenas. Os momentos antes, agora e depois indicam quando as cenas ocorrem uma em relação à outra.

de montagem anterior aos computadores digitais, mas também suscitar novas reflexões sobre a montagem audiovisual, articuladas às necessidades expressivas. Em teste no ambiente de aprendizagem e experimentação artística da Kabum!, os educandos foram incentivados a realizarem uma viagem no tempo entre as primeiras formas de montagem e formas contemporâneas de se pensar

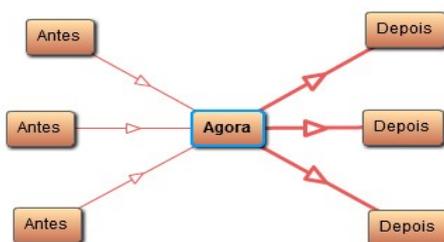


Figura 2: Sequência não-linear de cenas. Há várias cenas anteriores e várias cenas após à cena atual, configurando múltiplas narrativas possíveis.

a edição. No lugar de uma única linha do tempo em camadas, como acontece nas primeiras edições audiovisuais, a montagem por meio do software que criamos propõe várias linhas temporais simultâneas e assíncronas, fazendo com que se amplie a noção de linha de tempo.

Na montagem linear tradicional e conhecida por boa parte dos profissionais da montagem, uma cena sucede outra indefinidamente até a cena final, sendo o fluxo de tempo sempre do passado para um futuro. Mas desde a Nouvelle Vague, produções como *Meshes of Afternoon* de Maya Deren (1943), buscam extrapolar uma linha única temporal, investindo em um tempo cíclico, por exemplo.

Na montagem não-linear, processo comum em softwares de montagem digital, a linha temporal, embora ainda seja uma sequência de cenas, pode ser facilmente acessada de várias outras formas como, por exemplo, através de saltos temporais. Mas a remontagem ucrônica vem possibilitar que as diversas formas de acesso às cenas do processo de montagem não-linear estejam presentes também na montagem final, em tempo de exibição.

Essas formas temporais, podem ser entendidas com o conceito de tempo ucrônico que encontramos na perspectiva de Couchot (2003). Para ele, “o tempo ucrônico não substitui nem ‘o que foi’, se referindo ao passado, nem ‘o que é’ reenviando a um presente perpetuo, mas a um ‘isso pode ser’, aberto a inúmeras eventualidades” (CHOUCHOT, 2003, p.169). Na nossa leitura deste autor, o tempo ucrônico é o tempo fora do tempo, o tempo da hipótese da imaginação, o famoso ‘e se’ de Stanislavski. Na perspectiva de Couchot, o tempo ucrônico é potencializado com a chegada dos computadores na experimentação artística, possibilitando trabalhar a perspectiva temporal de forma que o tempo presente “não se repita jamais” (CHOUCHOT, 2003, p.169). A grande diferença dessa tecnologia voltada para o ensino do audiovisual, chamada de Montagem Ucrônica, é que ela permite uma linha do tempo em forma rizomórfica, que lembra o formato de uma rede, ou uma árvore, com múltiplas passagens e infinitas trajetórias de montagem.

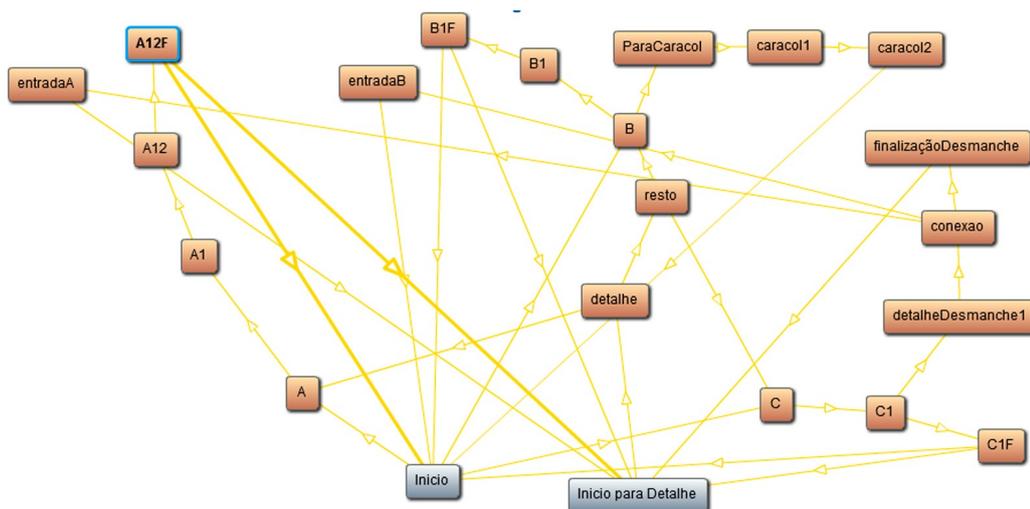


Figura 3: Sequência de cenas em uma montagem ucrônica. Um emaranhado de cenas com múltiplas passagens entre elas é possível.

No processo da Montagem Ucrônica, depois de uma cena inicial, é possível escolher mais de duas cenas para serem a continuação. Em vez de uma linha da cena 1 para a cena 2, são criadas duas ou mais linhas – uma que liga a cena 1 à cena 3 e outra que liga a cena 1 à cena 4 alternativa. Feito isso, a escolha da cena seguinte à cena 1 é feita pelo próprio software. Assim, o programa irá decidir de forma autônoma qual cena será utilizada, surpreendendo o espectador durante as exibições.

Considerando uma sequência de três cenas que possam ser reordenadas, a Montagem Ucrônica nós dá pelo menos três possibilidades de montagem a mais do que uma montagem tradicional. Se pensarmos que podemos acrescentar mais 3, 4, 5, 100 cenas e muitas alternativas a elas, multiplicamos as possibilidades de montagem para inimagináveis narrativas construídas conjuntamente com o computador. Como são muitas as possibilidades de fluxos e como elas são definidas pelo computador, a cada vez que a linha do tempo é executada pode trazer uma montagem diferente e, portanto, uma narrativa distinta.

A montagem feita por meio do software é chamada de Montagem Ucrônica, pois remete a uma perspectiva diferente da tradicional linha do tempo. Se na montagem tradicional a linha do tempo pressupõe uma passagem entre uma única cena antes e uma depois, com a Montagem Ucrônica, que cria não só uma, mas uma infinidade de passagens, uma mesma cena pode gerar múltiplas montagens com cenas posteriores e, por isso, múltiplos significados. Uma vez que é o computador que decide, não aleatoriamente, nas passagens entre as cenas, na Montagem Ucrônica ocorre um entrelaçamento da expressão humana com a decisão maquínica. A Montagem Ucrônica é uma ação conjunta que mistura a percepção humana e o processamento algoritmo da máquina. Significa sequenciar imagem e som na interface, mas sobrepor e desenhar o tempo, experimentando as narrativas multilíneas que surgem. Em vez de imaginar uma única linha onde as cenas se desenrolam, podemos imaginar uma rede, com múltiplas possibilidades, para além do tempo contínuo.

ENSINO DE AUDIOVISUAL COM UCRÔNICA

A Montagem Ucrônica gera múltiplas articulações entre imagem e som. Sua finalidade é subverter a edição de sequências lineares de cenas possibilitando a criação de diversas narrativas a partir de um mesmo material. Como a Montagem Ucrônica gera uma trama, um rizoma, de fluxos temporais, nos quais várias imagens e sons coexistem, as práticas de montagem associadas a essa noção de edição extrapolaram a noção de linearidade temporal e de montagens estáticas. Na Montagem Ucrônica, as montagens das cenas são dinâmicas, modificando-se a cada exibição.

Como exemplo desse caso, temos os trabalhos de montagem da turma de audiovisual da Oi Kabum! BH entre 2012 e 2014. As animações criadas pelos participantes das práticas de reinvenção da montagem audiovisual apresentam um aspecto curioso da imagem em movimento: o movimento da imagem. A montagem de uma animação enquanto ela está sendo criada surge como uma forma de expressão, permitindo que o traço e a cor em movimento sejam autên-

ticos protagonistas de uma narrativa, lugar tradicionalmente ocupado pela noção de personagem em uma história dramática. Nesse sentido, a apropriação de uma tecnologia específica para as práticas de montagem audiovisual auxiliou o deslocamento cognitivo entre história e narrativa, personagem humano e pictórico, significado e sentido por meio da articulação desses elementos no tempo e no espaço da imagem audiovisual. Assim, na criação das chamadas videopinturas, a prática de montagem levantou três grandes pontos de reflexão impulsionados pela experimentação com o tempo ucrônico:

1. As possibilidades expressivas de uma pintura em movimento no cinema contemporâneo;
2. Relação entre a imagem pictórica, produzida por ordenação de pigmentos sobre algum suporte, e a imagem de síntese, produzida pelo computador;
3. A mediação técnica como uma possibilidade de proporcionar investigações e experiências estéticas no aprendizado do audiovisual.

No jogo de criação, característico da Montagem Ucrônica, a ação humana está a todo tempo criando junto com a máquina, determinando e sendo determinada por ela, mas sempre a partir da sensibilidade humana, e não de ações meramente computacionais. Neste jogo de criação, o agente humano pode repensar conceitos e modelos que antes correspondiam à sua percepção de mundo, mas que agora se desenvolverão para uma percepção conjunta do coletivo formado por homem e técnica, o sujeito-nós cuja “ação não é uma propriedade de humanos, mas sim de uma associação de atuantes” (LATOURET, 2001, p. 210). Está aí o ponto crucial da tecnologia no ensino de arte: possibilitar novas reflexões e formas de fazer, ampliando a aprendizagem de educadores e estudantes em conjunto com entidades computacionais.

Entre 2012 e 2014, a abordagem do curso de audiovisual da Escola Oi Kabum! de Belo Horizonte experimentou com os limites e possibilidades da tecnologia contemporânea. Os educadores procuraram conhecer os seus modos de

funcionamento para utilizá-los como parte de uma estratégia formativa que provocou a revisão de conceitos tradicionais nas artes audiovisuais. Foram estabelecidos processos de aprendizagem com o software de montagem ucrônica que potencializaram a contribuição da tecnologia na formação audiovisual dos educandos. Na revisão das noções de tempo não-linear, a tecnologia contemporânea - ucrônica - contribuiu para a ampliação da noção de tempo com a forma temporal rizomórfica característica da montagem ucrônica. Com a ampliação da noção de tempo, a apropriação da tecnologia possibilitou a aprendizagem das artes audiovisuais, levantando reflexões sobre a relação entre a imagem pictórica, produzida por ordenação de pigmentos sobre algum suporte, e a imagem de síntese, produzida pelo computador, além de provocar questões contemporâneas em sala de aula, tais como a mediação técnica como uma possibilidade investigação estética no audiovisual.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A tecnologia de montagem desenvolvida, a que chamamos Ucrônica, possibilita experimentações no processo de montagem que ampliam a concepção de tempo ao propiciar o encontro de potencialidades dos processos mecânicos de montagem, mas em ambiente digital. Ao passo que, nas primeiras montagens, a edição possibilitava somente uma única sequência de cenas, com a montagem ucrônica é possível editar um rizoma de cenas que são montados durante a exibição do audiovisual. Nesse rizoma, não há uma única sequência de cenas, mas um entrelaçamento de narrativas possíveis com um mesmo conjunto de cenas. Uma vez que a montagem ucrônica possibilita editar as cenas para além de uma única linha, ela suscita noções de tempo não-lineares, tais como o tempo rizomórfico apresentados neste artigo. Temos, então, a expansão da noção de linha de tempo da edição, pois há, em contrapartida, várias linhas temporais simultâneas e assíncronas, fazendo com que o tempo de exibição do vídeo deixe de ser linear. Com a Montagem Ucrônica, depois de uma cena inicial, é possível escolher mais de duas cenas para serem a continuação, mas é o programa que

decidirá, de forma autônoma, qual cena será utilizada, surpreendendo o espectador em tempo de exibição. Assim, esse tipo de montagem resgata o pensamento de montagem anterior aos computadores digitais, fomentando novas reflexões sobre a montagem audiovisual, unindo a apropriação técnica da edição e a experimentação com noções temporais variadas.

Por fim, a tecnologia contemporânea da montagem ucrônica foi criada para o ensino de arte nas múltiplas interfaces entre as áreas do conhecimento, entrelaçando a expressão humana e decisão maquínica, mas sobretudo, voltando-os para a experimentação nas artes audiovisuais.

REFERÊNCIAS

- AGAMBEN, Giorgio. O que é o contemporâneo? E outros ensaios. Tradução Vinícius Nicastro Honesko. Santa Catarina: Argos, 2009.
- AUGUSTO, Maria de Fátima. A montagem cinematográfica e a lógica das imagens. Belo Horizonte: FUMEC, 2004.
- BARBOSA, Ana Mae. Dilemas da Arte/Educação como mediação cultural em namoro com as tecnologias contemporâneas. In: Arte/Educação Contemporânea: Consonâncias Internacionais. Org. Ana Mae Barbosa. São Paulo: Cortez, 2008.
- COUCHOT, Edmont. A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual. Porto Alegre: Ed. UFRGS, 2003.
- DELEUZE, Gilles. A Imagem-tempo. São Paulo: Brasiliense, 2005.
- DELEUZE, Gilles, GATTARI, Félix. Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia. Livro 1. São Paulo: Editora 34, 2004.
- DELEUZE, Gilles, GATTARI, Félix. Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia. Livro 5. São Paulo: Editora 34, 1997.
- FLUSSER, Vilém. O universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade. São Paulo: Annablume, 2008.
- LATOURET, Bruno. A esperança de Pandora: ensaios sobre a realidade dos estudos científicos. São Paulo: EDUSC, 2001.
- MURCH, Walter. Num Piscar de Olhos: A edição de Filmes sob a ótica de um mestre. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed. 2004
- PIMENTEL, Lucia Gouvêa. Tecnologias Contemporâneas e o Ensino da Arte, in: BARBOSA, Ana Mae (Org), Inquietações e mudanças no ensino da arte. 6ª Edição. São Paulo: Cortez Editora, 2011.
- XAVIER, Ismail. A experiência do cinema: antologia. Rio de Janeiro: Graal, 2003. Revistas
- Notas de aula
- PIMENTEL, Lucia Gouvêa. Ensino de Arte e Tecnologias Contemporâneas. Aula proferida na Escola de Belas Artes da UFMG. Belo Horizonte, Março a Julho de 2013.
- MESHES OF AFTERNOON. Direção: Maya Deren, Alexander Hammid. Produção: Maya Deren, Alexander Hammid. Roteiro: Maya Deren. Interpretes: Maya Deren, Alexander Hammid. Som: Teiji Ito. EUA: N/A, 1943. 1 filme (14min), P&B.

Artigo submetido em: 23 de Março de 2017
Aceito para publicação: 20 de Agosto de 2017

NOTAS

1 A Pesquisadora Lucia Pimentel (2011) propõe utilizar o termo tecnologias contemporâneas em detrimento do termo novas tecnologias para marcar a constante atualização que essas tecnologias possibilitam. Este termo é mais utilizado em Ensino de Arte.