

Regiane Ishii

Universidade de São Paulo –
USP

E-mail:
regiane.ishii@gmail.com

Cecília Mello

Universidade de São Paulo –
USP

E-mail: cecilia.mello@usp.br

**Intersecções on-line/off-line
em *Tinta bruta*:
As metáforas de janela,
moldura e espelho no encontro
entre cinema e internet**

*Online/offline intersections in Hard Paint :
The metaphors of window, frame and mirror in
the encounter between cinema and internet*



Este trabalho está licenciado sob
uma licença [Creative Commons
Attribution 4.0 International
License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Copyright (©):

Aos autores pertence o direito
exclusivo de utilização ou
reprodução

ISSN: 2175-8689

*Intersections en ligne/hors ligne
dans Hard Paint :
Les métaphores de la fenêtre, du
cadre et du miroir dans la rencontre
entre le cinéma et l'internet*

Ishii, R., & Antakly de Mello, C. Intersecções
online/offline em *Tinta bruta* : As metáforas de janela,
moldura e espelho no encontro entre cinema e
internet. *Revista Eco-Pós*, 26(2), 159–181.
<https://doi.org/10.29146/eco-ps.v26i2.28106>

RESUMO

Partindo da investigação de como o cinema contemporâneo tem sido instigado pelos processos de produção e circulação próprios da internet, propomos uma análise do longa-metragem *Tinta Bruta* (2018), de Filipe Matzembacher e Marcio Reolon. No filme, Pedro dança coberto de tinta neon enquanto estranhos o assistem pela *webcam*. Gradativamente, o protagonista desenvolve novas narrativas para si, orquestrando olhares por via da *webcam* das plataformas de *streaming* e da câmera de cinema. Neste artigo, discutiremos como o entrelaçamento dessas naturezas de registros mobilizam as metáforas teóricas “cinema como janela e moldura” e “cinema como espelho” (Elsaesser e Hagener, 2018). Em seguida, sugerimos que *Tinta Bruta*, ao se aproximar do universo audiovisual da internet, engendra novas possibilidades para a abordagem da reflexividade no cinema.

PALAVRAS-CHAVE: *Cinema e internet; Teoria do cinema; Cinema contemporâneo; Imagens pobres.*

ABSTRACT

Based on an investigation into how contemporary cinema has been instigated by the production and circulation processes of the internet, we propose an analysis of the feature film *Hard Paint* (2018), by Filipe Matzembacher and Marcio Reolon. In the film, Pedro dances covered in neon paint while strangers watch him on a webcam. Gradually, the protagonist develops new narratives for himself, orchestrating gazes via the webcam of streaming platforms and the cinema camera. In this article, we will discuss how the interweaving of these types of recordings mobilises the theoretical metaphors “cinema as window and frame” and “cinema as mirror” (Elsaesser and Hagener, 2018). We then suggest that *Hard Paint*, by getting closer to the audiovisual universe of the internet, engenders new possibilities for approaching reflexivity in cinema.

KEYWORDS: *Cinema and internet; Film theory; Contemporary cinema; Poor images.*

RÉSUMÉ

Partant de l'investigation sur la manière dont le cinéma contemporain a été instigué par les processus de production et de circulation de l'internet, nous proposons une analyse du long métrage *Hard Paint* (2018), de Filipe Matzembacher et Marcio Reolon. Dans le film, Pedro danse recouvert de peinture au néon tandis que des inconnus l'observent sur une webcam. Progressivement, le protagoniste développe de nouvelles narrations pour lui-même, orchestrant les regards via la webcam des plateformes de streaming et la caméra de cinéma. Dans cet article, nous discuterons de quelle manière l'imbrication de ces types d'enregistrements mobilise les métaphores théoriques « cinéma comme fenêtre et cadre » et « cinéma comme miroir » (Elsaesser et Hagener, 2018). Nous suggérons ensuite que *Hard Paint*, en abordant l'univers audiovisuel de l'internet, engendre de nouvelles possibilités d'aborder la réflexivité au cinéma.

MOTS-CLÉS: *Cinéma et internet; Théorie du film; Cinéma contemporain; Images pauvres.*

Submetido em 14 de junho de 2023

Aceito em 14 de setembro de 2023

Introdução

Uma imagem pixelada, instável e cheia de ruídos abre *Tinta Bruta* (2018)¹, de Filipe Matzembacher e Marcio Reolon. Nela, vemos o rosto e o torso nu do protagonista Pedro (Shico Menegat), dormindo sobre um colchão (Figura 1). O *zoom out* exhibe, aos poucos, outras partes de seu corpo e de seu quarto, e também uma caixa de bate-papo, apresentando o contexto de circulação daquela imagem: a plataforma de *live streaming Cam4* (Figura 2). O chat do site traz mensagens como “mostra mais, Garoto Neon” ou “alguem invade su cuarto”. A atmosfera sombria do cômodo e o conteúdo da plataforma carregam uma violência latente. É o prenúncio dos ambientes hostis nos quais o protagonista vive.

Figuras 1 e 2 — Imagens de abertura de *Tinta Bruta*



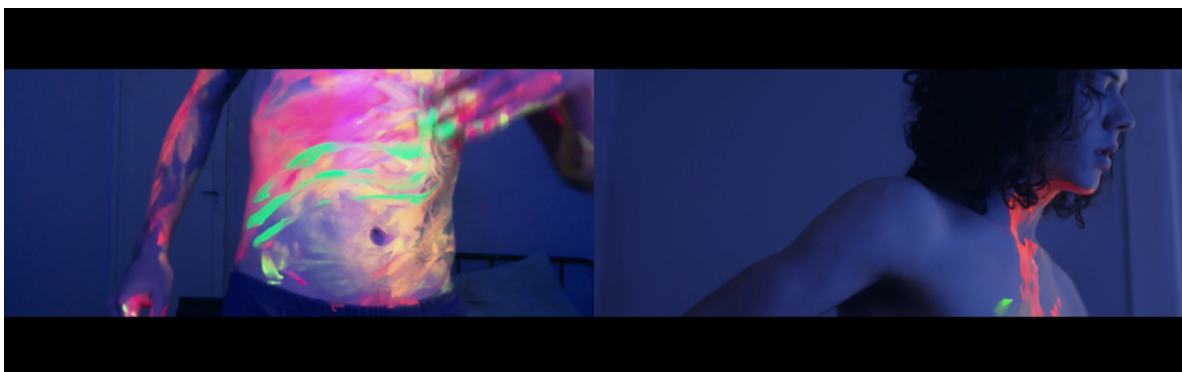
Fonte: *Stills* de *Tinta Bruta*.

¹ Agradecemos a disponibilidade dos diretores Filipe Matzembacher e Marcio Reolon, do diretor de fotografia Glauco Firpo e da diretora de arte Manuela Falcão, em nos concederem entrevistas, realizadas entre janeiro e fevereiro de 2021, sobre o processo de criação de *Tinta Bruta*. Todos os relatos incluídos neste artigo que não possuem fonte informada no texto foram colhidos durante essas entrevistas. Foi de grande valia o debate da sessão “Cine y otros formatos”, no X Encuentro Internacional de Investigación sobre Cine Chileno y Latinoamericano (2021), realizado pela Cineteca Nacional de Chile, em que este trabalho foi apresentado pela primeira vez sob o título “Conexão cinema-internet: narrativas de si e orquestrações do olhar em *Tinta Bruta*”. As reflexões deste artigo também foram apresentadas no seminário “Cinema Comparado” no XXV Encontro Socine - USP (2022) e integram a pesquisa de doutorado de Regiane Ishii em andamento no Programa de Pós-Graduação em Meios e Processos Audiovisuais (ECA/USP), sob orientação de Cecília Mello.

Conforme relato dos diretores², a referência para o primeiro plano do filme vem do cinema: é uma homenagem à *Flesh* (Paul Morrissey, 1966), uma produção assinada por Andy Warhol, que tem um profissional do sexo como protagonista. Nele, o plano inicial também é um *close-up* do personagem dormindo, seguido de um plano aberto de seu corpo nu. Na versão de *Tinta Bruta*, vemos Pedro, com restos de tinta neon em sua pele, sobre um colchão sem lençol, com uma iluminação difusa vinda da janela semiaberta. Os detalhes de direção de arte e de fotografia podem ser entendidos enquanto “imagens pobres” (Steyerl, 2015), de baixa resolução. Aqui, o cinema propõe um enquadramento da internet e escancara o entrelaçamento de dois regimes diversos de captação. Está colocada a relação entre a *webcam*, que realizou a gravação original do personagem dormindo, e a “câmera de cinema”, que filmou a tela do computador.

Outras vinculações possíveis entre a *webcam* e a “câmera de cinema” são exercidas na construção da narrativa de *Tinta Bruta*, eleito melhor filme no 20º Festival do Rio (2018) e ganhador do Teddy, prêmio *queer* do 68º Festival de Berlim (2018). O filme gira em torno de Pedro, um jovem introvertido que se sustenta realizando performances eróticas pela internet. Pedro vive em Porto Alegre, vista como uma cidade cinzenta que reflete sua própria solidão e isolamento. Com o pseudônimo de Garoto Neon, ele pinta seu corpo e se apresenta para espectadores anônimos on-line. No entanto, a vida de Pedro começa a se transformar quando conhece Leo (interpretado por Bruno Fernandes), um jovem que se torna seu parceiro de palco virtual.

Figuras 3 e 4 – Instâncias de webcam e câmera de cinema, respectivamente



² Em entrevista para esta pesquisa, realizada em janeiro de 2021.

Fonte: *Stills de Tinta Bruta*.

No filme, acompanhamos a forma como Pedro conquista gradativamente novas narrativas para si por meio do cruzamento entre dois registros e dois tipos de visualidades distintas. Em ambas as instâncias, que chamamos de *webcam* (Figura 3) e “câmera de cinema” (Figura 4), são trabalhados tanto seu poder de agência sobre o modo com que se coloca diante do computador e da cidade, quanto sua vulnerabilidade na condição de observado. Ele é alvo de olhares na internet, no quarto, no tribunal de justiça, na praça e nas ruas, tendo que, a todo tempo, manejar distâncias e a escala que seu corpo vai adquirir frente ao outro.

Nas sequências dos shows no *Cam4*³, que incentiva seus usuários a pagarem gorjetas para “conseguir mais” dos *performers*, Pedro age como diretor de seu próprio show. Há, significativamente, um encontro entre o que seriam as decisões do protagonista (ritmos corporais, cores das tintas, iluminação do quarto, enquadramentos das partes de seu corpo na tela do computador) e as escolhas estéticas e formais do filme *Tinta Bruta*. A narrativa avança na intersecção on-line e off-line sem reforçar uma dicotomia “vida real” versus “vida virtual”. As reverberações dos acontecimentos se dão dentro e fora da plataforma de *streaming*, simultaneamente, de modo que a tensão que assola Pedro entre clausura e liberdade, solidão e intimidade, fragilidade e força seja a constante que move o filme.

Nota-se, portanto, que o filme aproxima o universo virtual e o real por meio do entrelaçamento de diferentes naturezas de registro, uma associada ao cinema e a outra ao universo da internet e da tela do computador. Gostaríamos de sugerir, primeiramente, que esse entrelaçamento, tanto dentro de uma mesma sequência quanto no filme como um todo, é fundamental para o desenrolar da narrativa, permitindo que tenhamos acesso às nuances das relações dos personagens entre dois mundos. Em seguida, nossa intenção será discutir como a presença da internet nos filmes e a convivência entre os modos de navegação on-line e a espectralidade cinematográfica trazem novas possibilidades para a abordagem da reflexividade no cinema, complexificando as relações entre diegese e extradiegese. Para isso, mobilizaremos as metáforas teóricas “cinema como janela e moldura” e “cinema como espelho”, apresentadas por Elsaesser e Hagener no livro *Teoria do cinema: Uma introdução*

³ Mais sobre a plataforma *Cam4* em Silva; Silva, 2017 e Rost, 2016.

através dos sentidos (2018). Conforme iremos sugerir, o “espelho-internet” da transmissão síncrona on-line, quando incorporado ao cinema, redobra a reflexividade e envolve o espectador na indistinção entre produção e circulação de imagens própria do universo on-line, contaminando o cinema com suas “imagens pobres”, tão vulneráveis quanto as figuras que nelas circulam. Em um momento histórico marcado pela crescente significância das imagens visuais e pela visualidade como central para nosso entendimento do mundo, as imagens dos corpos na cidade e dos corpos na web em *Tinta Bruta* são, antes de tudo, imagens em circulação, movimentando as transformações do protagonista e tensionando seus entornos.

1. Janela e Moldura

Em *Teoria do cinema* (2018), Elsaesser e Hagener apresentam uma proposta teórica para o estudo da arte cinematográfica baseada no corpo e nos sentidos, enfatizando as dimensões sensoriais do cinema e a forma como estas moldam a experiência espectral. Partindo de metáforas já consagradas por diversos teóricos ao longo de mais de um século, os autores apresentam um panorama histórico da teoria cinematográfica, traçando sua evolução desde a abordagem clássica até as contemporâneas. Ao mesmo tempo, rejeitam um modelo linear evolucionário ou o formato de árvore genealógica; no lugar, abraçam uma perspectiva histórica e interdisciplinar que permite que projetos teóricos aparentemente contraditórios se interconectem e se complementem de modos surpreendentes e inesperados. Em sua revisão histórico-conceitual, Elsaesser e Hagener privilegiam o sensorial e evidenciam o papel do corpo do espectador na experiência cinematográfica.

O livro abre com o capítulo “O cinema como janela e moldura”, no qual os autores introduzem teorias tidas como *formalistas*, correspondentes ao modelo do cinema como moldura (Béla Balázs, Rudolf Arnheim e Sergei Eisenstein), e teorias tidas como *realistas*, correspondentes ao modelo do cinema como janela (André Bazin e Siegfried Kracauer). Conforme observam,

Olha-se *através* da janela, mas *para* uma moldura. A ideia de janela sugere que alguém deixa de ver o retângulo do enquadramento, pois denota transparência, ao passo que a moldura destaca o conteúdo da superfície (opaca) e sua natureza construída,

efetivamente sugerindo composição e artificialidade. A janela dirige o espectador para algo que está atrás ou além dela — idealmente, a vidraça divisória desaparece completamente no ato de olhar —; já a moldura chama a atenção para o *status* do arranjo como artefato e para o próprio suporte da imagem (...). Por um lado, como meio, a janela se apaga completamente e se torna invisível; por outro, a moldura exhibe o meio em sua especificidade material. (Elsaesser; Hagener, 2018, p. 24).

Figuras 5 e 6 – Paisagens urbanas



Fontes: Referência do material de pesquisa da diretora de arte Manuela Falcão; *Still de Tinta Bruta*.

Mas, apesar de as metáforas de janela e moldura estarem frequentemente contrapostas, os autores compartilham algumas premissas básicas relacionadas à bidimensionalidade real da tela, que “se transforma, no ato de olhar, em um espaço tridimensional (imaginário) que parece se abrir para além da tela” (Elsaesser; Hagener, 2018, p. 24). Vemos então que tanto a janela quanto a moldura tratam a percepção como uma experiência descorporificada, e enxergam o enquadramento como o elemento principal da composição imagética no cinema.

Os autores abrem cada capítulo de *Teoria do cinema* com uma imagem ou cena capaz de captar sua premissa central. No caso de “O cinema como janela e moldura”, trata-se de um *still* de *Janela Indiscreta* (*Rear Window*, Alfred Hitchcock, 1954), em que o espaço é recortado a uma distância segura, tendo um homem imobilizado numa cadeira de rodas como espectador, em uma posição elevada e privilegiada. No filme, os eventos se desenrolam independentemente de seu olhar, sem fazê-lo sentir-se excluído. Com binóculos e teleobjetivas, ele alterna seu olhar voyeurístico entre planos gerais e planos fechados (Figura 7), ao modo de um certo entendimento da espectadorialidade clássica.

Partindo de *Janela Indiscreta*, Elsaesser e Hagener (2018, p. 24) descrevem as premissas dos conceitos de janela e quadro: 1) uma vista retangular acomoda a curiosidade do

espectador; 2) o ato de olhar para um espaço tridimensional (imaginário) parece se abrir para além da tela; e 3) a distância (real e metafórica) dos eventos retratados no filme torna o ato de olhar seguro para o espectador. Por um lado, a janela como meio se esvazia completamente e se torna invisível e, por outro, o quadro exibe o meio em sua especificidade material. Os autores defendem que este paradoxo no qual o efeito de uma visão não mediada (a janela) depende de meios elaborados e regras codificadas (o quadro) pode ser o que tornou esse estilo específico tão dominante. Ao fim do capítulo, Elsaesser e Hagener evocam a contribuição fundamental de Anne Friedberg em *The Virtual Window: From Alberti to Microsoft* (2009), e destacam que qualquer conceitualização de “janela e quadro” deve hoje necessariamente sua função como portal ou segmento, “uma abertura que dá acesso a um sempre possível ‘além’, que fragmenta em ‘múltiplos’ (como nas molduras das páginas web), em vez de demarcar uma posição claramente circunscrita ou delimitar um espaço fisicamente plausível” (Elsaesser e Hagener, 2018, p. 210).

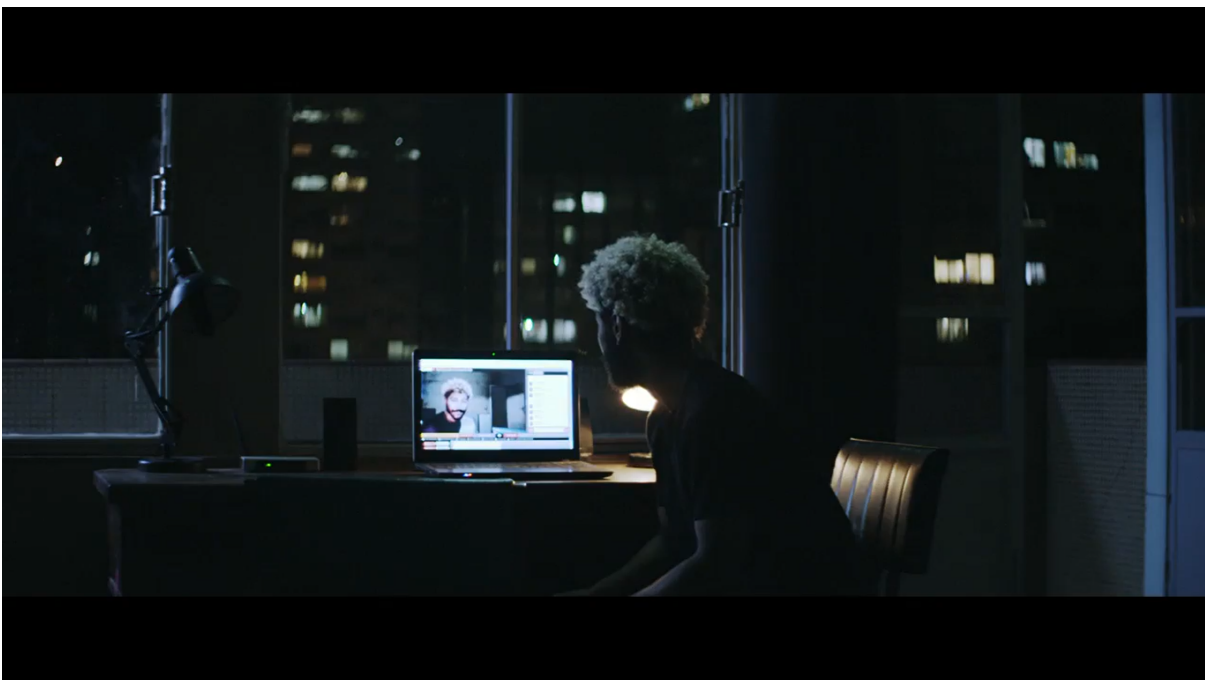
Figura 7 – Frame de Janela Indiscreta



Fonte: *Still de Janela Indiscreta*

A janela e a moldura, em suas variações físicas e digitais, formam um motivo ao longo de *Tinta Bruta* e nos apresentam a possibilidade de releitura e “reernegização” desta que é uma das metáforas-chave da teoria do cinema. O filme foi inteiramente realizado na cidade de Porto Alegre, que surge através da janela do apartamento do protagonista como um conjunto de prédios cinzentos e descascados, pontuados por janelas enfileiradas dentro das quais pessoas solitárias parecem viver enclausuradas (Figura 5). A paisagem urbana parece emanar uma atmosfera conservadora, fruto dos olhares de moradores da cidade em direção aos corpos dissidentes que circulam no espaço urbano (Figura 6). Esse é o pano de fundo constante das cenas realizadas no apartamento de Pedro, em que as janelas da casa frequentemente compõem o plano, lembrando-nos do exterior opressor. Destacamos a composição de um plano (Figura 8) que parece sintetizar nossa proposta de análise das intersecções on-line/off-line e dos corpos em movimento nas plataformas de *streaming* e na cidade. Esse poderia ser nosso *still paradigmático* para a reavaliação das metáforas janela e moldura.

Figura 8 – *Still* paradigmático



Fonte: *Still* de *Tinta Bruta*.

Quando o cinema filma a tela do computador (Figuras 1 e 2), como no início de *Tinta Bruta*, o acesso a um espaço tridimensional imaginário se complexifica. Nesse caso, não adentramos o quarto de Pedro. Não há abertura para um “além da tela”. A tela do cinema nos leva à outra tela, a do computador. Encontramos uma sobreposição de duas superfícies bidimensionais que, como gostaríamos de propor, implica também em uma justaposição de percepções. A tela que está sendo filmada se localiza em lugar desconhecido e poderia estar sendo vista por um dos usuários anônimos. O *outro* indefinido faz parte da diegese. Mais do que isso, tal indefinição é fundamental para a orquestração de olhares em jogo. Essa tela não está no quarto de Pedro, nem no nosso quarto, mas o modo como é filmada e exibida nos solicita simultaneamente a partir de duas instâncias conhecidas: a espectadorialidade do cinema e a navegação on-line. Compreendemos ambos os modos e podemos variar entre eles, dentro da mesma cena, já que sabemos acompanhar tanto a trajetória de um personagem cinematográfico, quanto de um perfil de rede social ou de um *performer* on-line se exibindo na rede. Estamos diante da janela (entregues a um universo espaçotemporal distinto e autônomo) e da moldura (conscientes do enquadramento do monitor) entrelaçadas.

Este entrelaçamento também parece alterar outra premissa básica que acompanha os conceitos de janela e de moldura, qual seja, a de que “a distância (real e metafórica) dos acontecimentos representados no filme torna o ato de olhar seguro para o espectador” (Elsaesser; Hagener, 2018, p. 24). Se nos primeiros segundos da cena em questão destaca-se uma abordagem voyeur, com o close no rosto do personagem dormindo, o *zoom out* logo postula outra condição para o espectador. O chat, na lateral do quadro, anuncia que nós assistimos ao que outras pessoas estavam assistindo: é para esses usuários do site que Pedro performa. Assim, o ato de olhar não é nem descorporificado, nem apartado dos acontecimentos da narrativa. Os elementos não são apenas internamente motivados, mas implicam também o espectador. A ação só acontece porque existem, dentro da diegese, espectadores não identificados do show on-line. Os regimes de captação e as opções formais do filme jogam com nossa percepção, em que podemos oscilar entre usuário anônimo do site e espectador da sala escura de cinema. Isso nos parece importante como uma das “dinâmicas que conectam os níveis diegéticos, não diegético e extradiegético do ‘mundo’ do filme e como esses níveis se cruzam com o ‘mundo’ do espectador” (Elsaesser; Hagener, 2018, p. 14).

2. Cinema como (outro) espelho

No terceiro capítulo de *Teoria do cinema*, intitulado “O cinema como espelho: O rosto e o close-up”, os autores evocam, discutem e reavaliam outra importante metáfora teórica do cinema à luz da fenomenologia, da psicanálise e da neurociência. Seu ponto de partida é uma cena do filme *Quando Duas Mulheres Pecam* (*Persona*, Ingmar Bergman, 1966), na qual uma criança tenta tocar a imagem grande do rosto borrado de uma mulher (figura 9). De acordo com Elsaesser e Hagener (2018, p. 171), trata-se de uma vista que é, ao mesmo tempo, transparente e opaca, permeável e bloqueada, que chama a atenção para uma tecnologia que não deve ser confundida com a realidade. Um destaque à autorreferência e ao potencial reflexivo do cinema.

Figura 9 – Frame de *Quando Duas Mulheres Pecam*



Fonte: Still de *Quando Duas Mulheres Pecam*.

Em seguida, os autores identificam três paradigmas do espelho como metáfora para o cinema: 1) uma janela para o inconsciente; 2) uma duplicação reflexiva, corroborando para mostrar como o cinema é ciente de suas aparências e enganos; e 3) um componente da identidade humana, originando empatia e interação afetiva (Elsaesser, Hagener, 2018, p. 79). Essas observações a partir da metáfora do cinema como espelho levam à questão sobre qual é o contrato entre o filme e o espectador:

A perda e a transparência na imagem é intensificada e resolvida pelo surgimento do rosto: *porque alguém nos devolve o olhar, já não olhamos através de um meio transparente. Olhamos para o rosto na tela e, junto com ele, para o nosso próprio olhar, agora com força transitiva.* (Elsaesser, Hagener, 2018, p. 98, grifo nosso)

Na cena anteriormente selecionada em *Tinta Bruta* (Figura 8), vemos a escrivanhinha de frente para a janela do quarto, com vista para a cidade e para as luzes dos apartamentos. Já a janela do navegador de internet exibe a captação feita pela *webcam*, como um espelho: o personagem Léo e o interior do quarto, onde há a cama em que as performances eróticas acontecem. Os protagonistas estão diante da cidade/janelas observadoras, do computador/espectadores do show e diante de si mesmos. As janelas e as molduras coabitam o espaço do espelho (metáforas conceituais da teoria do cinema), possibilitando as orquestrações de olhares que movem o filme⁴. Se “as mídias produzem (e o cinema medeia) os entraves de nossos regimes (pós)modernos de visão” em que o espectador é “ao mesmo tempo, participante e observador do espetáculo” (Elsaesser; Hagener, 2018, p. 133), *Tinta Bruta* mobiliza diversos recursos herdados da história do cinema e também os mais recentemente aprendidos com os modos de navegação na internet.

Tinta Bruta é dividido em três atos, cada um com o nome da pessoa que abandona o protagonista Pedro: 1) Luiza (Guega Peixoto), sua irmã⁵; 2) Léo, performer com quem rivaliza e se apaixona; e 3) Garoto Neon, sua persona on-line. Ao longo do filme, essa constante do

⁴ Ver também Albuquerque, 2018. No capítulo 1, “*Video Surveillance versus the Affected Personal Cam*”, a autora escreve sobre “*Observing the Observer Observing the Observed*”.

⁵ O primeiro ato de *Tinta Bruta* teve origem no curta-metragem *Quarto Vazio* (2013), dirigido por Filipe Matzembacher. Em Porto Alegre, o personagem Pedro, interpretado por Marcio Reolon, também lidava com a iminente mudança de sua irmã Luiza, com quem dividia o apartamento e era sua principal referência familiar, para outro estado. O curta tinha como premissa o que os diretores identificaram como um abandono geracional de Porto Alegre, em que muitos jovens deixavam a capital gaúcha.

abandono é permeada por uma personalidade defensiva e reativa. Enquanto aguarda o julgamento de um processo criminal⁶, Pedro lida com a mudança de sua irmã para o outro lado do país. Ele feriu um colega de faculdade, levando-o à cegueira ao revidar uma série de provocações feitas por um grupo de estudantes em uma festa. Na cena seguinte à de Pedro dormindo em frente à *webcam*, a câmera o acompanha pelas costas, caminhando pelos corredores de um edifício, rumo a uma sessão de um tribunal de justiça. Tal movimento se repetirá em outros momentos do filme, em que assistimos ao personagem de costas, sendo perseguido e fugindo de alguma agressão. Na sala de audiência, ele está sentado no centro enquanto o *zoom out* passa a mostrar as outras pessoas presentes, desfocadas, com a atenção voltada ao réu. De novo, o *zoom out* mostra as pessoas que assistem/observam Pedro. Definida como uma pessoa “tímida, antissocial, incapaz de fazer amizades” pelos relatos dos colegas de faculdade, ele conta à juíza que vive de “bicos”.

A vulnerabilidade e violência de Pedro resultam em uma constante oscilação entre a tensão e o movimento de seu corpo no mundo e de seu corpo na *webcam*. Em entrevista realizada para esta pesquisa, o diretor Marcio Reolon relatou como chegaram à escolha do site *Cam4*:

Achamos aquilo perfeito para o que queríamos tratar porque, diferente de outras redes sociais, tipo *Facebook*, ela era uma *rede social física*, de ação, de vídeo, e isso, para a gente, *soava perfeitamente no cinema para trabalhar sexualidade e performances corporais*. Gostamos de trabalhar o corpo em movimento em nossos filmes. (2021, grifos nossos)

A descrição oficial do *Cam4* diz: “Assista *peessoas reais* tendo sexo ao vivo na *webcam 24/7*” (grifos nossos). É dizer, *peessoas reais*, geralmente amadoras em produção audiovisual, manejando sua própria imagem e colocando-as em circulação num regime 24/7: um estado em que “não existe momento, lugar ou situação no qual não podemos fazer compras, consumir ou explorar recursos em rede, o não tempo de 24/7” (Crary, 2015, p. 40). Os shows de Pedro se

⁶ Na ocasião do seminário Pensar a Imagem - Espectatorialidades e apropriações *queer* das imagens, no 14º Cine Esquema Novo (2021), Marcio Reolon e Filipe Matzembacher falam sobre a importância dos estudos de autores como Ruby Rich e Jack Halberstam, e da figura dos *criminal queers*. Era de interesse da dupla de diretores trabalhar com um personagem *não gostável*, em oposição a uma postura *assimilacionista*, que buscasse corresponder a um ideal normativo, na lógica do sucesso e do fracasso. Para eles, a perspectiva da desobediência, numa sociedade desigual e excludente, seria importante para trazer figuras que se valem do desejo e do desvio. Disponível em: <<https://youtu.be/8zdceWmlBys>>. Acesso em: 13 mar. 2022.

dão nessas condições: a qualquer momento, ele pode ligar seu computador e transmiti-los por meio de sua conexão (muitas vezes falha), como mais uma das formas contemporâneas de autogestão e autorregulação individual identificadas por Crary, modos fortemente marcados pela precarização.

Pedro gere seu tempo, buscando uma monetização dentro do site e, como queremos destacar, maneja também como sua figura estará na tela. Essa é uma das questões fundamentais para as relações espaciais de escala e proporção no cinema, sublinhando a importância da proximidade ou da distância da câmera em relação à ação, e do espectador em relação à tela. Nas várias sequências de shows que compõem o filme, a montagem também intercala vídeos de capturas de tela do que seria o computador de Pedro, ou seja, captadas pela *webcam*, com imagens feitas pela câmera do filme, que percorre lateralmente seus corpos pelo quarto, como bastidores privilegiados do show.

Pedro, e também Leo, elegem quais partes do corpo exibir para a *webcam* e os momentos em que a olham diretamente, como se encarassem os usuários do site (e os espectadores do filme). Tentam jogar a seu favor com um dos *paradoxos do espelho*, como destacamos anteriormente, parte da natureza mutável do *contrato* entre filme e espectador: “O *close-up* oscila entre uma autorreflexividade aumentada, na qual a posição do próprio espectador é acentuada, e uma identificação aumentada, na qual ele se rende a outro personagem” (Elsaesser; Hagener, 2018, p. 99).

O rosto, em *close-up* “voluntário”, é dizer, por decisão do *performer* em se aproximar da *webcam*, nos devolve o olhar, em modo de endereçamento direto. Os planos frontais do show contribuem para que nos lembremos que se tratam de contornos e limites de uma tela de computador, cientes de que há algo intransponível nessa opacidade, ao mesmo tempo em que somos impelidos a nos entregar à sedução e vulnerabilidade dos personagens. Podemos evocar e reavaliar assim a metáfora do cinema como espelho. Como queremos apontar, o “espelho-internet”, composto pelo funcionamento da *webcam* que capta a imagem e do(s) monitor(es) que a exibem simultaneamente, traz para o jogo a questão da circulação. O rosto e o corpo da pessoa retratada estão diante de outros olhares, numa transmissão síncrona on-line. Quando esse “espelho-internet” é incorporado ao cinema, ou seja, quando essas transmissões integram o filme, o espectador necessariamente está envolvido num circuito em que a produção e a

circulação de imagens são indistinguíveis, como se acostumou no uso das redes sociais, ao mesmo tempo em que não abandona toda sua herança de espetatorialidade cinematográfica. A reflexividade é dobrada.

Nas sequências dos corpos em movimento durante os shows online, temos então muitos planos frontais, imagens em baixa resolução captadas pela *webcam*, dirigidos pelos próprios personagens, e os planos geralmente laterais, em que a *câmera de cinema* passeia pelos corpos dos *performers*, em alta definição, sublinhando detalhes de suas peles pintadas com as tintas vibrantes. São imagens privilegiadas, as quais apenas o cinema tem acesso, simultaneamente nos lembrando de nossa posição de espectador de cinema e intensificando nossa identificação com o personagem, como fica declarada na sequência que destacamos adiante.

3. Um espelho para “imagens pobres”

Glauco Firpo, diretor de fotografia de *Tinta Bruta*, conta que, desde o início do processo, toda a equipe soube que queria “a textura da internet” para o filme. Assim, a ideia não era “captar com uma câmera boa para depois ‘sujar’ a imagem”. Seu trabalho de pré-produção incluiu testes com diferentes computadores para experimentar as *webcams* que melhor respondiam a determinadas sequências do filme, ou seja, era fundamental o uso da *webcam* como câmera que capta com o objetivo de colocar a imagem na circulação on-line.

Foi necessário então combinar na montagem, assinada por Germano de Oliveira, a proporção 2,35:1, captada pela lente anamórfica da câmera de cinema, com a proporção 16:9 da tela do computador, padrão dos vídeos de internet. Ter em mente a diferença entre essas proporções fez com que Firpo, em algumas cenas, deixasse propositadamente o plano feito pela *webcam* mais aberto para dar margem para “cropar” a imagem no momento de combiná-la com a proporção 2,35:1.

No segundo ato de *Tinta Bruta*, Pedro se apaixona por Léo, que também se apresentava no site usando as tintas neons. O que começa com uma competição entre eles se transforma em shows em dupla e também afeto no quarto e nas ruas da cidade. Na transição do ato 1 para o 2, acompanhamos a primeira vez que Léo, também bailarino de uma companhia de dança contemporânea, se apresenta no quarto de Pedro. Ao retornar da sala para seu quarto após

atender uma ligação telefônica, Pedro encontra Léo já na luz negra com as tintas neon em seu corpo.

Figuras 10 e 11 – Registros de webcam e da câmera de cinema



Fonte: *Stills de Tinta Bruta.*

A montagem intercala registros pela *webcam*, a partir do notebook posicionado em frente à cama (Figura 10), com a captação da câmera, na lateral do quarto (Figura 11). O que *gruda* os dois tipos de captação é a música (“Bassically”, de Tei Shi), que segue ininterrupta ao longo da montagem. Enquanto a vista frontal exhibe o show em plano fixo aberto e pixelado, os planos realizados pela câmera são mais livres, percorrendo todo o perfil do corpo de Léo em detalhes. Há algo de exclusivo nos planos da “câmera de cinema”, responsáveis por abarcar, pela primeira vez, o fascínio e deslumbramento de Pedro por Léo. O apaixonamento é captado pela câmera na mão, fixado pelo cinema.

No processo de aprofundamento da relação entre os dois, vale destacar o diálogo que se dá logo após Léo se envolver em uma briga em defesa de Pedro numa festa. É nesse momento que ele relata ter conhecimento da história do confronto que culminou no ato em que Pedro levou o ex-colega de faculdade à cegueira. Léo demonstra empatia por Pedro e partilha o reconhecimento de que “tem uma coisa no jeito que te olham”, um olhar que te faz sentir muito mal, do qual também é alvo desde a infância. A comunhão da dupla vem então do compartilhamento dessa posição de ser olhado, de ser vítima de uma sociedade preconceituosa e reacionária.

Figura 12 – Sintonia de registros

Fonte: *Still* de *Tinta Bruta*.

O auge do entrosamento do casal, vivido e exibido no *Cam4*, não à toa coincide com o clímax da sintonia entre os dois registros das imagens. Como em um videoclipe (ao som de “Flerte revival”, de Letrux), os vídeos pixelados do casal no quarto feito pela *webcam* (Figura 12) são mesclados com as imagens em alta resolução da câmera de cinema. Sob a mesma luz negra, os registros são combinados e sobrepostos no mesmo plano. Interior e exterior se fundem, com a cidade e os corpos sintonizados em um vislumbre da transformação gerada pela paixão. São momentos de quase plenitude, quando o casal literalmente brilha, exercendo a liberdade de seu prazer, e as diferentes captações de imagens também se celebram.

Tendo as ideias de Jack Halberstam em *A arte queer do fracasso* (2020) como uma referência para a criação de imagens, os diretores destacam que é possível se beneficiar das “recompensas do fracasso” e escapar de lógicas punitivas de comportamento, contra um modelo neoliberal de produtividade. Para Halberstam (2020), “ainda que o fracasso venha acompanhado de uma suposta horda de emoções negativas (...), ele também proporciona uma

possibilidade dessas emoções negativas espetar e fazer furos na positividade tóxica da vida contemporânea”. Nesse sentido, Pedro seria uma “figura improdutiva”. No fazer cinematográfico, esse pensamento apresenta mais um caminho de manifestação da “imagem pobre”, formulada por Hito Steyerl (2015). Para Matzembacher, interessam as imagens que não sejam “produtivas, corretas, positivas”, mas as “irregulares, contraditórias, negativas, desobedientes, bandidas. Imagens que possam cuspir, contradizer, que não sejam agradáveis, que se lambuzem na sujeira”⁷. Seus anseios parecem ir muito ao encontro das reflexões de Steyerl, para quem as imagens contemporâneas que circulam na internet são inerentemente contraditórias e incoerentes em suas genealogias, assim como produzem contrassensos de conteúdos de toda ordem. Para Steyerl, a “imagem pobre”

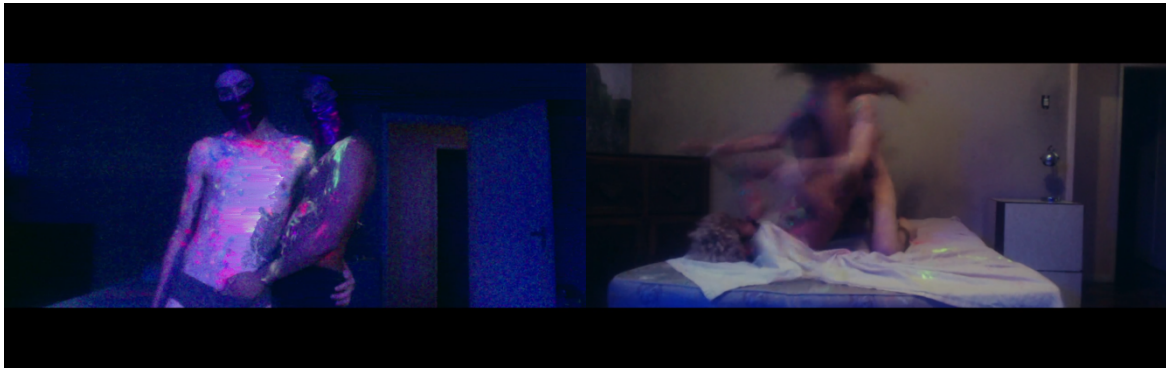
Zomba das promessas da tecnologia digital. Muitas vezes, não é só degradada a ponto de não passar de um borrão apressado, como chegamos a duvidar de que possa sequer ser chamada de imagem. E, diga-se, apenas a tecnologia digital poderia produzir uma imagem assim tão dilapidada. (...)

Imagens ruins são os Condenados da Tela contemporâneos, os destroços da produção audiovisual, o lixo que chega às praias das economias digitais. São testemunhas de deslocamentos violentos, transferências e distribuições de imagens — a aceleração e a circulação nos círculos viciosos do capitalismo audiovisual. Imagens ruins são arrastadas pelo mundo inteiro como mercadorias ou suas efígies, como presentes ou recompensas. Elas disseminam prazer ou ameaças de morte, teorias conspiratórias ou pirataria, resistência e bestificação (Steyerl, 2015, p. 185).

Assim, faz sentido que Matzembacher, na entrevista concedida para esta pesquisa, diga que “a internet é essa bagunça visual e disputa de informação o tempo todo. Pra gente era muito mais interessante abraçar isso do que tentar limpar e deixar mais organizado e acabar perdendo *essa sensação que a internet nos traz, essa disputa*” (2021, grifo nosso). Tal disputa se dá tanto nas ações que movem a narrativa, como agressões físicas e violências simbólicas, deixando Pedro sempre em estado de alerta contra a hostilidade ameaçadora, quanto na disputa característica do campo de batalha da internet, com suas “imagens bandidas”, desagradáveis, dilapidadas.

Figuras 13 e 14 – Fluxos de transmissão on-line

⁷ Trecho da apresentação no seminário Pensar a Imagem - Espectatorialidades e apropriações queer das imagens, no 14º Cine Esquema Novo (2021). Disponível em <<https://youtu.be/8zdceWmlBys>>. Acesso em: 13 mar. 2022.



Fonte: Stills de *Tinta Bruta*.

Já na passagem do segundo para o último ato, acompanhamos um show da dupla que começa aparentemente muito bem, mas que é interrompido após a conexão de internet cair. Vemos então a “imagem congelada”, com os *glitches* típicos dos momentos de falha de conexão. Aqui, a parada do fluxo da transmissão on-line se torna visível na superfície dos corpos dos personagens com as tintas neon em *glitch* (Figura 13). Essa interrupção imagética também marca um ponto de virada narrativo. Enquanto tentam consertar a falha da conexão, nos poucos minutos off-line em que o diálogo não é transmitido no site, Leo conta que está de partida do Brasil. Ganhou uma bolsa em uma companhia de dança e decidiu se mudar para a Alemanha. Nesse momento, a expectativa da construção de uma relação também é descontinuada com a queda da internet.

Quando a conexão é retomada, a dupla responde ao pedido de um dos usuários do site, que paga para assistir a uma luta livre entre eles. O que poderia ter sido encenado ganha intensidade, transformando-se em um confronto real. Enquanto a *webcam* exhibe os dois corpos rolando na cama, detalhes de seus movimentos violentos são captados pela câmera, até a separação forçada dos corpos.

Figura 15 – Sonho e pesadelo



Fonte: *Still de Tinta Bruta*

A construção das memórias do protagonista também é permeada por essa “sensação de internet”. Num momento de solidão, após o afastamento de Léo, as lembranças dos momentos que tiveram juntos aparecem via registros dos shows pela *webcam*, com *frames* que se movimentam muito lentamente, numa atmosfera de sonho e pesadelo (Figura 15). Ao debruçar-se sobre os processos que fazem com que nossas narrativas vitais ganhem esses contornos audiovisuais, a autora Paula Sibilia sugere que

são muito eloquentes essas alterações nas formas de se referir ao funcionamento da mente e às recordações, aos mecanismos da memória e aos episódios da própria vida como fazendo parte de um relato. Pois essas metáforas não apenas dão conta de certas transformações que estão ocorrendo no mundo, como também têm a capacidade de provocar efeitos em nossos modos de pensar, agir e viver. Essas imagens alimentam a crescente modulação de narrativas de si como histórias inspiradas nos códigos audiovisuais e informáticos com os quais estamos cada vez mais familiarizados (...) (Sibilia, 2016, p. 161).

Para Sibilia, o eixo em torno do qual as subjetividades são construídas se deslocaram, de modo que “o *eu* passa a se estruturar em torno do corpo. Ou, mais precisamente, da imagem

visível do que cada um é” (Sibilia, 2016, p. 159). Assim, para montar um relato das experiências de Pedro, as lembranças são apresentadas como uma sequência de postagens com *frames* pixelados dos shows.

Figuras 16 e 17 – Memórias em fotografias



Fonte: *Stills* de *Tinta Bruta*.

Por fim, no último ato, Pedro prescinde do Garoto Neon. Há uma espécie de redenção do personagem, em plena pista de dança de uma festa, fortalecido após essas três despedidas. Destacamos um gesto que parece importante, no final do filme, e que reforça nossa reflexão sobre as imagens. Antes do embarque de Léo, Pedro se despede com um presente: uma fotografia (Figura 17). Especificamente, uma fotografia analógica em papel, um retrato de si. Esse ato nos remete ao início do filme, quando Pedro insiste para que sua irmã leve consigo uma fotografia analógica dos dois irmãos em uma praia, quando crianças (Figura 16), e ao momento em que conhece o quarto de Léo e percorre com o olhar as diversas fotografias coladas em sua parede, como um álbum de momentos especiais da vida dele. Ao dar uma fotografia com o intuito de que ela viaje até a Alemanha, Pedro manifesta o desejo de fazer parte da coleção de imagens de Léo.

Considerações finais

Ao longo de todo o filme, pudemos acompanhar um ordenamento de memórias que mistura registros de diversas naturezas, aglutinando diferentes regimes de produção audiovisual e modos de construção de narrativas de si, mobilizadas por uma *mise-en-scène* potencializada no encontro entre cinema e internet. As metáforas de janela, moldura e espelho,

tão importantes para a teoria do cinema, são complexificadas nessa retroalimentação que ocorre quando a imagem que o personagem assiste de si, dentro da cena do filme, é um vídeo produzido com a finalidade de circular na internet em tempo real. Tal autorreflexividade opera contando com a nossa oscilação imaginativa entre espectador de cinema e usuário da internet, uma posição que também rompe binarismos.

Buscamos apontar neste artigo que a condição contemporânea à qual a produção e a circulação da imagem estão intrinsecamente relacionadas tensiona questões centrais à criação cinematográfica. Um traço que nos parece recorrente na produção recente é essa relação entre a construção espaçotemporal fílmica e a navegação on-line. *Tinta Bruta* e outros títulos contemporâneos como *Eu, Empresa* (Leon Sampaio e Marcus Curvelo, 2021), *Medusa* (Anita Rocha da Silveira, 2021), *Proxy.reverso* (Guilherme Peters e Roberto Winter, 2015) e *Um Filme de Verão* (Jo Serfaty, 2019) aportam complexidades para a análise fílmica, ao mesmo tempo em que retomam pontos que sempre foram caros à teoria do cinema. Não à toa, muitos desses filmes possuem traços metalinguísticos. Decorre um campo de tensões com o qual o cinema se depara, sendo afetado pelas transformações das condições do fluxo audiovisual nos dias de hoje, como uma “retroalimentação” das mídias.

Referências bibliográficas

ALBUQUERQUE, Paula. *The webcam as an emerging cinematic media*. Amsterdã: Amsterdam University Press, 2018.

CINE ESQUEMA NOVO (14. 2021: S/I). Seminário Pensar a Imagem — Espectatorialidades e apropriações queer das imagens. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=8zdceWmlBys>>. Acesso em: 16 jul. 2023.

CRARY, Jonathan. *24/7: Capitalismo tardio e os fins do sono*. São Paulo: Cosac Naify, 2014.

ELSAESSER, Thomas; HAGENER, Malte. *Teoria do cinema* — Uma introdução através dos sentidos. Campinas: Papirus, 2018.

FRIEDBERG, Anne. *The virtual window* – From Alberti to Microsoft. Cambridge: MIT Press, 2006.

HALBERSTAM, Jack. *A arte queer do fracasso*. Recife: CEPE, 2020.

ROST, Mariana. *Sexualidades em negociação - A pornografia live streaming no CAM4.com*. 2016. 171 p. Dissertação (Mestrado em Ciências Sociais) — Programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais, Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, RS, 2016.

SIBILIA, Paula. *O show do Eu: A intimidade como espetáculo*. Rio de Janeiro: Contraponto, 2016.

SILVA, Maria; SILVA, Allyson. A virtualização da relação sexual em Cam4: o corpo enquanto objeto de desejo e consumo. *Revista Ártemis*. [S. l], v. 24 n. 1, p. 143-155, jul-dez, 2017,.

STEYERL, Hito. Em defesa da imagem ruim. *Revista Serrote*. São Paulo, n. 19, p. 185-199, , 2015.

STEYERL, Hito. *Duty free art – Art in the age of planetary civil war*. Verso: Londres, 2017.

Regiane Ishii - Universidade de São Paulo – USP

Doutoranda no Programa de Pós-Graduação em Meios e Processos Audiovisuais na Universidade de São Paulo, pesquisando as relações entre cinema e internet na produção contemporânea. Trabalha como assessora da equipe de educação da Bienal de São Paulo, onde atua desde 2013.

E-mail: regiane.ishii@gmail.com

Cecília Mello - Universidade de São Paulo – USP

Professora Livre-Docente no Departamento de Cinema, Rádio e Televisão da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo. É autora de *The Cinema of Jia Zhangke: Realism and Memory in Chinese Film* (London: Bloomsbury, 2019).

E-mail: cecilia.mello@usp.br