

O Impacto da Produção de Vídeos Ensaios nas Mídias Digitais¹

Marco Antônio Pereira do Vale²
Faculdade Cásper Líbero, São Paulo, SP

RESUMO

No presente artigo, proponho promover uma reflexão acadêmica sobre o impacto da produção de ensaios em vídeo sobre a linguagem cinematográfica em meios audiovisuais digitais, desde as mídias físicas (DVD e Blu-rays) até os vídeos para o site *YouTube*. Pretendo também refletir sobre como jovens realizadores audiovisuais estão se transformando em verdadeiros influenciadores digitais contemporâneos, ao transmitir, criativamente, conhecimentos do fazer audiovisual pela internet e sobre os desafios que estas inovações trazem aos estudos audiovisuais. Este texto foi feito com o suporte de uma bolsa oferecida pelo Centro Interdisciplinar de Pesquisa (CIP) da Faculdade Cásper Líbero.

PALAVRAS-CHAVE: linguagem cinematográfica; narrativa audiovisual; mídias digitais; vídeos para a internet.

TEXTO DO TRABALHO

Existem intrigantes semelhanças entre a produção de filmes de 1895 a 1915 com boa parte da produção de vídeos para o *YouTube*, desde a estreia do site, no ano de 2005. Começando pela produção da *Société Lumière*, muitos dos primeiros filmes da História não passavam de registros simples da vida cotidiana.

A fórmula puramente demonstrativa das fotografias animadas durante um minuto, cuja arte se limitava à escolha do assunto, ao enquadramento e à iluminação, conduziu o cinema a um beco sem saída. (SADOUL, 1983, p.56).

¹ Trabalho apresentado no GP Cinema, XVIII Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 41º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Doutor em Meios e Processos Audiovisuais na ECA-USP, e-mail: mapvale@casperlibero.edu.br e mapvale@icloud.com.

Até hoje, milhares de vídeos são diariamente postados no *YouTube* por videografistas amadores, registrando flagrantes do cotidiano, sem qualquer articulação narrativa a partir de recursos de gravação e de edição. Se o curta de Louis Lumière *L'Arroseur Arrosé* (1895), que é considerado um dos primeiros filmes a ter a encenação de uma história (MACHADO, 1997, p.114), fosse regravado nos dias atuais (respeitando a encenação e o enquadramento do filme original), ele seria facilmente confundido com inúmeros *Prank Videos*³ que são, até hoje, publicados no *YouTube*.

Mas a produção atual para o *YouTube* está se sofisticando, tanto artisticamente, como comercialmente. Muitos dos vídeos criados para o site deixaram de ser apenas sinônimos de criações amadoras e de baixa resolução de imagens, para também representarem produções com ambiciosos recursos artísticos e técnicos, resultando em milhares, ou até mesmo milhões, de visualizações.

Um processo semelhante aconteceu no cinema em seus primeiros 20 anos, deixando de ser uma arte marginal, esnobada pelas classes mais abastadas, tanto economicamente como culturalmente, para se transformar na primeira mídia audiovisual de alcance mundial do século XX.

Em *TV Levada a sério*, o autor Arlindo Machado começa o livro expondo a sua dificuldade em exibir para seus alunos, na década de 1990, um repertório de referências de outra mídia audiovisual tradicional: a Televisão. As produções, principalmente brasileiras, eram pouco disponíveis pelo mercado de vídeo caseiro e o vídeo na internet ainda não era uma realidade.

Que espécie de televisão poderíamos esperar de gerações de profissionais formadas com base apenas num pragmatismo desinformado e que nunca tiveram contato com produções qualitativas? (MACHADO, 2000, p. 11)

O autor também, naquele momento, apontava a carência de obras acadêmicas dedicadas ao estudo da estética e narrativa das produções televisuais. Hoje, percebemos a mesma desatenção à História que começa a ser construída pelo audiovisual no *YouTube*. Com uma única e, importantíssima, diferença: esta produção em vídeo está disponível

³ A televisão norte-americana, a partir de 1948, teve um importante programa, *Candid Camera*, que ajudou a consolidar este tipo de narrativa audiovisual de curta-duração, popularmente conhecida no Brasil como *pegadinha*: uma câmera oculta que registra incidentes cômicos, provocados pela interação de atores com pessoas comuns que, supostamente, não sabem que estão sendo gravadas.

para pesquisadores em todo o Mundo. Só basta ir atrás e refletir sobre o que há de importante nesta produção.

Inicialmente, existia a intenção, neste estudo, de incorporar produções nacionais para o YouTube. Foram observados os trabalhos de canais como *Ludoviajante*, *Mimimidias*, *EntrePlanos*, *Jovem Nerd* e *Meteoro Brasil*. O mais forte candidato para ser analisado aqui era o canal *EntrePlanos*⁴, realizado pelo brasileiro Max Valarezo. O *youtuber* apresenta discussões sobre teoria cinematográfica com uma qualidade diferenciada entre as produções brasileiras para o site. Mas a linguagem audiovisual de seus vídeos segue a estética padrão de inúmeros outros canais (câmeras estáticas, nenhuma variação de enquadramentos e excesso de *Jump cuts*⁵ nas imagens do apresentador ou o uso de imagens dos filmes comentados como ilustração apenas do que é dito na voz do narrador), não evitando, assim, a monotonia de narrativa visual que tanto acomete a maioria massiva deste tipo de produção.

Em um dos seus vídeos⁶, Valarezo expõe sua formação jornalística e sua paixão pela teoria cinematográfica. Mas o *youtuber* também deixa claro o seu desinteresse em se transformar em um profissional do audiovisual. Tal despreensão reflete nas limitações do discurso visual de seu canal: Valarezo se contenta em falar sobre a estética, a narrativa ou, até mesmo, a técnica cinematográfica, mas não se apropria criativamente desses mesmos conceitos em seus vídeos.

Portanto, serão estudados, de forma mais detida, canais que não só discutam a linguagem audiovisual, mas que também se expressem, criativamente, através da mesma. Serão analisados três canais estrangeiros do YouTube: *Every Frame a Painting*, *Filmmaker IQ* e *Patrick (H) Willems*. Foram selecionadas estas produções por cada uma acrescentar aspectos de discussão mais aprofundados e também pelo uso criativo de imagens e sons, que nos ajudam a perceber um formidável movimento de revigoreamento da linguagem audiovisual, através de vídeos para a Internet.

⁴ Em consulta feita em 09 jul. 2018, 10:45:10, o canal *EntrePlanos* tinha 149.590 inscritos no YouTube.

⁵ Uma boa definição para *Jump cut*, como tipo de corte de montagem, é: *quando dois planos do mesmo tema são unidos, mas não suficientemente diferentes em distância e ângulo de câmera, haverá um salto perceptível na tela* (BORDWELL e THOMPSON, 2013, p. 395)

⁶ VALAREZO, Max. A Origem de *EntrePlanos*. Brasília: **YouTube**, 2016. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=EQ-1ftQmxsU>> Acesso em 09 jul. 2018, 10:40:15, quando o vídeo tinha 9.401 visualizações.

Mídias Físicas Digitais – Importantes Janelas de Distribuição de Ensaios Audiovisuais

Ao se inspirar no conceito baziniano de *refração* (BAZIN, 1991, p. 122), Timothy Corrigan criou o termo *ensaios refrativos* (CORRIGAN, 2015, p.189) para definir produções cinematográficas que promoveriam reflexões sobre obras de artes de outros autores ou, até mesmo, sobre a criação do próprio discurso proposto. Um exemplo que o autor comenta, neste contexto, é o curta-metragem *Van Gogh* (1948) de Alain Resnais, que é um filme-ensaio em preto e branco sobre um pintor tão célebre por, justamente, as cores de suas obras. Desta forma, o filme de Resnais proporcionaria ao espectador um olhar muito particular sobre as pinturas do grande artista holandês.

Para o Corrigan, os vídeos extras de DVDs seriam *a guinada mais contemporânea, menos evidente e cada vez mais onipresente na refração ensaística* (CORRIGAN, 2015, p. 191). Vale ressaltar que este livro do autor teve sua primeira edição em Inglês no ano de 2011, quando os ensaios videográficos no *YouTube* já eram uma realidade, mas cuja existência era ainda mais discreta, pouco percebida pelo próprio acadêmico. Mas, sem sombras de dúvidas, os conteúdos em vídeos como materiais adicionais de lançamentos de filmes em mídias sólidas digitais (como DVD ou Blu-ray) foram uma influência muito importante para os atuais *Vídeos Ensaios* postados no famoso site de compartilhamentos de vídeos.

A cultura de disponibilizar conteúdos audiovisuais extras em lançamentos de edições de vídeos para o mercado consumidor, na verdade, não começou com o DVD, mas sim por uma mídia anterior, o LaserDisc. Um conhecido exemplo pioneiro é a edição em LaserDisc de *Cidadão Kane* (1941) de Orson Welles, lançada em 1984, pelo selo norte-americano *Criterion Collection*. Além do filme, a edição era complementada com um ensaio em vídeo, que mostrava fotos raras dos bastidores do filme, storyboards e imagens de projetos cenográficos, com os comentários, em áudio, do acadêmico cinematográfico Robert L. Carringer.

Desde então, a *Criterion* tem sido a mais tradicional empresa dedicada ao lançamento de versões especiais de filmes clássicos, ou de arte, para o mercado de vídeo caseiro, sempre com cópias restauradas e com muitos conteúdos audiovisuais complementares. Trata-se, até hoje, da distribuidora de DVDs e Blu-rays de maior prestígio no mundo, selo que atrai a colaboração de cineastas consagrados, como Wim Wenders ou Martin Scorsese, e de estudiosos de cinema, como David Bordwell ou Michel

Chion. Muitos dos conteúdos audiovisuais adicionais de suas edições são *Filmes Ensaio*s que já tinham sido realizados anteriormente para outras mídias, como a televisão ou o cinema. Como exemplos, podemos citar aqui o documentário cinematográfico *A.K.* (1985) de Chris Marker, presente na edição em DVD de *Ran* (1985) de Akira Kurosawa, lançada pela *Criterion* em 2005, ou os dois programas, para a TV francesa, *Tati, sur les pas de Mr. Hulot* (1989) de Sophie Tatischeff, filha do próprio Tati, presentes como extras da caixa (tanto em DVD como em Blu-ray) de *The Complete Jacques Tati* (2014).

Os vídeos extras produzidos, especialmente, para as edições da *Criterion Collection* também apresentam grande qualidade e profundidade nas discussões teóricas, artísticas e técnicas do fazer cinematográfico. Mas as mesmas, invariavelmente, apresentam uma linguagem audiovisual bastante limitada, resumindo-se em imagens de close-ups dos entrevistados, intercaladas por imagens de fragmentos dos filmes debatidos.

Principalmente com a entrada, no ano de 1997, dos DVDs no mercado internacional, muitas distribuidoras buscaram seguir o exemplo da *Criterion Collection*, por perceber que conteúdos audiovisuais como extras, tornavam aquela nascente mídia em um produto ainda mais atraente para os consumidores e, desta forma, poderiam tornar ainda mais lucrativa a comercialização de seus acervos de filmes. Em grande parte, as *edições especiais* em DVD ou Blu-rays são, até hoje, assim chamadas por terem, justamente, vídeos complementares. Estes conteúdos geralmente se restringem aos vídeos sobre bastidores dos filmes (*Making of*s), entrevistas com membros das equipes de produção, trailers ou cenas adicionais, que foram descartadas pelas montagens finais desses filmes.

Mas, mesmo assim, algumas distribuidoras ousaram fazer experiências audiovisuais que aprofundavam a discussão sobre a realização de filmes. Este é o caso da *edição especial* (em dois DVDs) do filme *King Kong* (1933), lançado pela *Warner* em 2006, que continha um documentário (produzido exclusivamente para aquela edição em vídeo) de quase duas horas e quarenta minutos de duração, sobre os bastidores do filme clássico, que tem, em sua metragem original, apenas uma hora e quarenta minutos. No documentário, o cineasta Peter Jackson (diretor da refilmagem de *King Kong* de 2005), junto com sua empresa de efeitos especiais (*Weta Digital*, também responsável pelas séries de filmes *Senhor dos Anéis* e *Hobbit*) promoveram a reconstrução de cenas inteiras do filme original, repetindo as mesmas técnicas de Stop Motion, usadas há mais de 70 anos. Neste processo, que poderíamos chamar de “engenharia reversa”, os técnicos da

Weta Digital tiveram o requinte de usar um esqueleto de metal que, efetivamente, tinha sido usado no boneco do personagem *King Kong* do filme original. Com tal experiência, uma série de sutilezas sobre aquela antiga técnica de efeitos especiais pode ser revelada aos olhos do espectador comum.

No começo dos anos de 2000, a *20th Century Fox* fez outra experiência muito ousada. Discretamente, a distribuidora norte-americana, em alguns de seus lançamentos especiais em DVD, apresentou conteúdos de uso profissional para a realização de suas produções, como os materiais brutos de cenas musicais inteiras do filme *Moulin Rouge: Amor em Vermelho* (2001) de Baz Luhrmann, contendo as imagens de 4 câmeras simultâneas. Cenas brutas de *24 Horas* (2001-2010), filmadas com duas câmeras de 35mm, também foram disponibilizadas em caixas de DVDs de temporadas da série de TV. Com este tipo de material, aspirantes e estudantes de audiovisual do mundo inteiro puderam exercitar edição de imagens e sons, tendo uma experiência mais próxima de um montador profissional de autênticas produções hollywoodianas. Em outro exemplo notável, uma edição especial do filme *O Clube da Luta* (1999) de David Fincher apresentava simplesmente todos os *storyboards* usados no filme, com 230 páginas de desenhos de pré-visualização de cenas.

A experiência da *20th Century Fox*, apontava um caminho inovador da relação da indústria audiovisual com o grande público, que agora poderia estudar ou mesmo manipular materiais que, até então, eram completamente indisponíveis fora dos ambientes altamente profissionais dos grandes estúdios de cinema. Infelizmente, tal ousadia só foi repetida, pela própria Fox e por outras distribuidoras de forma muito mais tímida e esporádica nos lançamentos que se seguiram em DVD ou Blu-ray. Mas esboçou uma cultura de interação criativa do público com a produção audiovisual que só se manifestaria plenamente na Internet e, principalmente, pelas produções para o site *YouTube*.

Ensaio Audiovisual em tempos de *YouTube*

O filme ensaio sugere uma apropriação de certas práticas da vanguarda e do documentário de uma certa maneira que difere das antigas práticas históricas de ambos, exatamente como tende a inverter e reestruturar as relações entre o ensaístico e o narrativo e submergir o narrativo dentro dessa expressão pública. (CORRIGAN, 2015, p.53)

Cada vez mais, um número maior de produtores de conteúdos para o *YouTube* está dedicando seus esforços e talentos para um gênero de vídeo conhecido, em inglês, como *Video Essay*, que traduziremos aqui como *Vídeo Ensaio*: uma versão contemporânea, e adaptada às novas mídias digitais, dos *filmes ensaios* que, anteriormente, eram feitos para serem exibidos nos cinemas, tais como *Verdades e Mentiras* (1973) de Orson Welles, *Sem Sol* (1983) de Chris Marker ou *Tokyo-Ga* (1985) de Wim Wenders. Com a popularização das postagens em alta-definição de imagens na internet, a partir, por volta, do começo da década de 2010, os vídeos ensaios, de natureza eminentemente metalinguística, têm adquirido cada vez mais adeptos tanto entre os produtores de conteúdos para o *YouTube*, como também entres os espectadores do site.

São produções que têm proposto debates sobre as linguagens e narrativas de produções de terceiros (tendo como focos as mais diversas referências audiovisuais, podendo ser filmes, séries de TV, animações ou videoclipes) e são geralmente produzidos dentro de um formato audiovisual muito comum atualmente: um ou mais *youtubers* falam para as câmeras, enquanto imagens e sons dos objetos de análise são articulados pela edição videográfica. Embora discussões sobre a arte audiovisual são verbalizadas por alguns desses *youtubers*, os vídeos costumam ter abordagens opinativas que não transcendem muito o trabalho de formação de gostos do público espectador, como a crítica cinematográfica tradicional faz nas mídias impressas clássicas (jornais ou revistas). A grande maioria desses canais também apresenta uma linguagem visual muito simples e não escapa do estilo crú de decupagem e edição da maior parte das produções para o site atualmente: uso ostensivo de *jump cuts* em imagens, enquadradas em planos médios ou *close-ups*, dos *youtubers* falando diretamente para a câmera. Sem variações de enquadramentos para as imagens desses apresentadores, as edições geralmente aliviam as discontinuidades dos cortes com cenas ilustrativas das obras discutidas, seguindo os exemplos dos conteúdos videográficos extras das edições de filmes para DVD ou Blu-ray. Dentro deste estilo, poderíamos citar aqui diversos canais do *YouTube*, tais como os estrangeiros *Chris Stukmann*, *Cinemassacre*, e *Nostalgia Critic*, e canais nacionais como *Pipocando*, *Canal Nostalgia* e *Mimimidias*.

Mas alguns canais apresentam abordagens mais densas tanto em discussões de conteúdos sobre o fazer audiovisual, como também apresentam usos mais criativos e consistentes de linguagem de imagens e sons em seus próprios discursos. São produções cujo potencial de impactar novas gerações de realizadores audiovisuais é muito maior.

Um dos casos mais influentes deste tipo de produção é o canal *Every Frame is a Painting*⁷, criado pelo casal Tony Zhou e Taylor Ramos. Nos seus vídeos, Zhou e Ramos discutem os mais diferentes temas relacionados ao fazer audiovisual, desde como um editor deve pensar no seu processo criativo⁸, passando por como o cineasta britânico Edgar Wright faz as comédias de maior apelo visual no cinema contemporâneo⁹ ou até mesmo a mediocridade das trilhas sonoras em produções cinematográficas da *Marvel*¹⁰, ocasionada pelo uso de *Temp Music*¹¹. Estes vídeos contêm, basicamente, uma edição das imagens dos filmes que são analisados, a voz de Zhou narrando seu texto e legendas rápidas e econômicas, que ressaltam os conceitos que são discutidos.

Apesar da economia de recursos do canal, a edição das imagens de terceiros é muito criativa, não se contentando em ser apenas uma mera ilustração redundante do texto da voz do narrador. Em diversos momentos, o texto do narrador deixa que as imagens digam por si só. Um belo exemplo é o final do vídeo dedicado a Buster Keaton¹², em que o texto, na voz do narrador, diz que não importa quantas homenagens sejam feitas do grande comediante americano, segundo Zhou: *nothing beats the real thing*. Na frenética edição de imagens, vemos, neste momento, vários filmes contemporâneos (entre estes, filmes do astro chinês Jackie Chan) e comerciais de televisão mostrando finas paredes de casas cenográficas caindo em cima dos personagens até que a edição termina com a famosa cena de *Steamboat Bill, Jr* (1928), com a pesada faixa de uma casa verdadeira caindo em cima de Keaton, sendo salvo pelo estreito vão de uma janela. Zhou não fala, em seu texto, que o comediante norte-americano poderia, efetivamente, morrer durante

⁷ Em consulta feita em 09 jul. 2018, 8:20:31, o canal *Every Frame is a Painting* tinha 1.469.503 inscritos no YouTube.

⁸ ZHOU, Tony e RAMOS, Taylor. How does an Editor Think and Feel? Vancouver: **YouTube**, 2016. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=3Q3eITC01Fg&t=1s>> Acesso em 09 jul. 2018, 08:40:46, quando o vídeo tinha 1.816.110 visualizações.

⁹ ZHOU, Tony e RAMOS, Taylor. How to Do Visual Comedy. Vancouver: **YouTube**, 2014. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=3FOzD4Sfgag&t=190s>> Acesso em 09 jul. 2018, 08:49:22, quando o vídeo tinha 4.930.763 visualizações.

¹⁰ ZHOU, Tony e RAMOS, Taylor. The Marvel Symphonic Universe. Vancouver: **YouTube**, 2016. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=7vfqkvwW2fs>> Acesso em 09 jul. 2018, 08:53:55, quando o vídeo tinha 6.305.811 visualizações.

¹¹ *Temp Music* ou *Temporary Music* é quando equipes de pós-produção usam músicas de outras origens (muitas vezes trilhas de outros filmes), provisoriamente, durante a edição de um filme. Como Zhou e Ramos apontam em seu vídeo, o problema é que os diretores acabam se apegando ao resultado da edição com a *Temp Music*, fazendo com os compositores das novas trilhas se sintam pressionados a repetir os mesmos resultados artísticos, o que estaria provocando o fenômeno de trilhas sonoras tão parecidas em tantos filmes diferentes.

¹² ZHOU, Tony e RAMOS, Taylor. Buster Keaton – The Art of the Gag. Vancouver: **YouTube**, 2015. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=UWEjxkkB8Xs&t=6s>> Acesso em 09 jul. 2018, 08:58:48, quando o vídeo tinha 2.448.770 visualizações.

as filmagens da cena, caso algo tivesse dado errado. Os dois responsáveis pelo canal têm uma crença tão forte no poder das imagens, que deixam que as novas gerações de cinéfilos/internautas descubram tal perigo envolvido só através de um olhar atento ao vídeo.

Um raro exemplo do uso de imagens produzidas especialmente para o canal aparece no começo de um de seus vídeos, quando são feitas pequenas entrevistas com pessoas desconhecidas em Vancouver, abordando as músicas temas dos filmes de super-heróis da Marvel¹³. Apesar do cuidado técnico e da eficiência de conteúdo na abordagem dessas entrevistas na cidade canadense, tais cenas não se diferenciam muito de uma reportagem de TV comum, dentro do gênero chamado, no Brasil, de *povo fala*¹⁴.

Em uma entrevista para o site *medium.com*¹⁵, o casal de criadores do canal revelou como conseguiram o viabilizar, trabalhando, basicamente, só com imagens de grandes produtoras do mercado audiovisual, que são controladas por uma restritiva legislação norte-americana de direitos autorais. Além de usar o conceito de *fair use*, aceito nas cortes norte-americanas para o uso de material audiovisual, cujos direitos autorais pertencem a terceiros, a dupla desenvolveu um método de edição que driblava os mecanismos de controle¹⁶ do próprio *YouTube*, em que cada fragmento de imagens das obras de outros aparece muito brevemente. Este modo de evitar problemas com direitos autorais fez com o que o canal imprimisse uma narrativa muito própria para os seus vídeos, o que acabou seduzindo ainda mais o público jovem, pelo seu dinamismo de linguagem e ritmo. É importante salientar que estratégias análogas de linguagem de edição, já tinham sido experimentadas 30 anos antes por Jean-Luc Godard na sua série de TV *Histoire(s) du Cinéma* (1988-1998).

Neste último caso, suas intervenções nas imagens eram ainda mais radicais, pois o cineasta francês usava diversos efeitos de vídeo para sobrepor várias imagens, das mais

¹³ ZHOU, Tony e RAMOS, Taylor. *The Marvel Symphonic Universe*. Vancouver: **YouTube**, 2016. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=7vfqkvwW2fs>> Acesso em 09 jul. 2018, 08:53:55, quando o vídeo tinha 6.305.811 visualizações.

¹⁴ Muito usado no telejornalismo brasileiro, *povo fala* consiste na exibição de vários breves depoimentos, geralmente feitos em lugares públicos, que são as respostas de diferentes pessoas para uma mesma pergunta feita, repetidamente, pelo repórter. Neste tipo de vídeo, a edição, geralmente, só mostra uma vez a pergunta do repórter e as diferentes respostas são costuradas de tal forma a parecer que cada resposta é complementada pela resposta seguinte.

¹⁵ ZHOU, Tony. *Postmortem: Every Frame a Painting*. Vancouver: **Medium**, 2017. Disponível em: <<https://medium.com/@tonyzhou/postmortem-1b338537fab>> Acesso em 09 jul. 2018, 09:08:10.

¹⁶ Disponível em: <<https://www.youtube.com/intl/pt-BR/yt/about/copyright/#support-and-troubleshooting>> Acesso em 09 jul. 2018, 09:12:21.

diferentes origens (podendo ser cenas de filmes, de produções televisivas, fotos ou pinturas), ao mesmo tempo na tela, embaralhando, aos olhos do espectador, onde terminava uma imagem e começava outra, transformando o programa de TV em uma obra profundamente pessoal.

O vídeo não representa, portanto, um simples momento no itinerário de Godard. (...) Um modo de respirar em imagens, de esposá-las, de lançar questões e tentar respondê-las. O vídeo sempre ao alcance da mão e do olhar, para refletir (sobre) o cinema. (DUBOIS, 2004, p. 290)

Por outro lado, Zhou e Ramos têm um respeito solene com as imagens de filmes com que eles trabalham. Quase sempre os enquadramentos de obras de terceiros aparecem na íntegra na tela do canal. No máximo, o casal acelera a velocidade das imagens e/ou as fazem retroceder, quando vão discutir, por exemplo, sequências que seriam muito longas para serem mostradas em suas velocidades originais, o que ralaria, assim, o ritmo constantemente frenético dos vídeos do canal. Este é o caso do vídeo dedicado ao constante uso de planos de longa duração na obra do cineasta norte-americano Steven Spielberg¹⁷.

Outro notável exemplo de canal dedicado aos Vídeos Ensaios é *Filmmaker IQ* de John P. Hess¹⁸. Ao contrário de *Every Frame a Painting*, a imagem de Hess falando para a câmera, como um apresentador tradicional, é uma constante no seu canal. A sua apresentação costuma ser professoral: sua voz é pausada e tranquila, transmitindo segurança dos conteúdos que está passando à audiência. O canal aborda os mais diferentes temas, desde como fazer um curta metragem ser aceito em festivais de filmes¹⁹, passando pelas teorias de montagens propostas pelos cineastas soviéticos²⁰ ou, no seu vídeo mais popular, a evolução técnica dos fundos de recorte no cinema e o uso de *chroma key* na

¹⁷ ZHOU, Tony e RAMOS, Taylor. The Spielberg Oner. Vancouver: **YouTube**, 2014. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=8q4X2vDRfRk>> Acesso em 09 jul. 2018, 09:16:53, quando o vídeo tinha 1.562.764 visualizações.

¹⁸ Em consulta feita em 09 jul. 2018, 10:22:43, o canal *Filmmaker IQ* tinha 275.228 inscritos no YouTube.

¹⁹ HESS, John. How to Get Your Short Screenend at Film Festivals. Temecula, California: **YouTube**, 2018. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=hoUrqwUKAus&t=606s>> Acesso em 09 jul. 2018, 09:20:17, quando o vídeo tinha 17.900 visualizações.

²⁰ HESS, John. The History of Cutting – The Soviet Theory of Montage. Temecula, California: **YouTube**, 2014. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=JYedfenQ_Mw> Acesso em 09 jul. 2018, 09:33:57, quando o vídeo tinha 195.916 visualizações.

televisão²¹. É um canal de proposta nitidamente didática, com o intuito de formar novos realizadores audiovisuais. Não por acaso, muitos dos vídeos terminam com o apresentador John P. Hess convidando o público a lançar mão das técnicas apresentadas e o convida a fazer *something great*.

Outro aspecto muito importante do *Filmmaker IQ* é a sua estética audiovisual: o canal conseguiu criar um formato simples e dinâmico, mas ao mesmo tempo elegante de linguagem de edição. O fundo da cena é escura e neutra, imitando a textura de uma tradicional lousa de sala de aula. Uma solução muito engenhosa descoberta pela equipe do canal é o fato de gravar o apresentador com um fundo de *chroma key* e com uma câmera fixa, enquadrando-o da cintura para cima, com uma resolução de imagem superior ao HDTV disponível no *YouTube*. Os movimentos de aproximação ou de afastamento do corpo de Hess são feitos na edição, de acordo com as conveniências encontradas pelos editores. Também através da edição, o corpo de Hess flutua de forma elegante, podendo se posicionar nos mais diferentes cantos do enquadramento, em diferentes distâncias, ou, até mesmo, entrar e sair de quadro de forma muito rápida e eficiente. As imagens de outras produções raramente ocupam toda a tela. Trata-se uma solução criativa que dribla os controles do *YouTube*, que poderiam bloquear os vídeos do canal. Estes dispositivos automáticos do site não conseguem identificar as imagens de terceiros usadas, pois estão dividindo constantemente a tela com a imagem do apresentador. São soluções que aliam um desempenho didático, com viabilidade econômica e uma simpática linguagem visual que atrai o público para importantes questões do fazer audiovisual. A constante movimentação dos diversos elementos visuais (imagens de filmes, rosto do apresentador e legendas) faz com que o espectador/internauta seja estimulado a ver os mais diferentes cantos da tela.

Para enfatizar alguma informação escrita, a edição simula que as legendas brancas estão sendo escritas com giz de cera naquele fundo que simula uma lousa, aos sons de *Foleys*²² do barulho de alguém escrevendo com giz. Exemplos audiovisuais aparecem e desaparecem da tela como se estivessem sendo desenhadas ou apagadas na mesma lousa. Por sinal, esta linguagem visual das legendas do canal é nitidamente inspirada no trabalho

²¹ HESS, John. Hollywood's History of Faking It | The Evolution of Greenscreen Compositing. Temecula, California: **YouTube**, 2013. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=H8aoUXjSfsI>> Acesso em 09 jul. 2018, 09:39:37, quando o vídeo tinha 2.619.123 visualizações.

²² *Foley* é a técnica de recriar, em fechados estúdios de sons, efeitos sonoros realistas para serem usados em produções cinematográficas. *Foley*, cuja a invenção é atribuída ao norte-americano Jack Foley, é tema de um vídeo do canal *Filmmaker IQ: Introduction to Foley and Sound Effects for Film*.

do designer gráfico Saul Bass no famoso ensaio audiovisual para TV *A Personal Journey with Martin Scorsese Through American Movies* (1995).

Desta forma, *Filmmaker IQ* tem uma identidade narrativa visual muito própria, que não cansa o espectador e trabalha de forma eficiente para traduzir sofisticadas discussões sobre o fazer audiovisual. A linguagem audiovisual de *Filmmaker IQ* acaba por apresentar uma solução muito bem resolvida à hegemônica monotonia visual dos vídeos contemporâneos produzidos para o *YouTube*, que geralmente se contentam em mostrar apenas pessoas falando, por longos minutos, em uma mesma posição em relação à câmera, sem variações de enquadramentos em suas decupagens.

Detalhe importante: em dezenas de vídeos com esta formatação visual, que decupei do canal de John P. Hess para esta pesquisa, não achei um único *Jump cut*, o que resulta em narrativas visuais muito mais fluídas e dinâmicas, em comparação aos canais convencionais do *YouTube*.

Um outro *youtuber* também tem se destacado dentro do panorama aqui apresentado: o norte-americano Patrick Willems²³. Boa parte dos vídeos postados no seu canal são Vídeos Ensaio sobre filmes populares de Hollywood, discutindo temas como os diferentes formatos de telas de exibição²⁴ ou sobre como as montagens aceleradas, com câmeras instáveis e descuidos com os eixos de ação das cenas estariam prejudicando a compreensão visual do público em relação aos filmes contemporâneos²⁵.

Willems também produz trailers falsos de filmes de super-heróis²⁶. Nestes supostos trailers, não são usadas imagens ou sons dos filmes originais. O realizador, com suas pequenas equipes técnicas e elencos próprios, recria as narrativas dos filmes em tom paródico, caso os mesmos fossem dirigidos por cineastas de filmes de arte, tais como Ingmar Bergman, Werner Herzog ou Wes Anderson.

²³ Em consulta feita em 09 jul. 2018, 10:33:14, o canal *Patrick (H) Willems* tinha 179.332 inscritos no *YouTube*.

²⁴ WILLEMS, Patrick. *HBO is Ruining Movies*. Nova York: **YouTube**, 2018. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=4xy6kHQsErE>> Acesso em 09 jul. 2018, 09:52:15, quando o vídeo tinha 228.519 visualizações.

²⁵ WILLEMS, Patrick. *How to Ruin an Action Scene / Blue Flame Special Episode 2*. Nova York: **YouTube**, 2017. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=8czFGUedDJU&t=320s>> Acesso em 09 jul. 2018, 09:54:03, quando o vídeo tinha 59.944 visualizações.

²⁶ WILLEMS, Patrick. *What if Wes Anderson Directed X-Men?* Nova York: **YouTube**, 2015. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=UngE0qn3VRY&t=14s>> Acesso em 09 jul. 2018, 14:37:32, quando o vídeo tinha 2.833.851 visualizações.

Em outro vídeo²⁷, Willems discute como é o processo criativo e de produção dos seus *Vídeos Ensaios* para o *YouTube*. O *youtuber* revela como ele organiza a sua rotina criativa, de onde tira as inspirações de suas ideias, quais equipamentos de sons e imagens usa para as gravações e como encontra soluções de baixo custo (ou até mesmo de custo nenhum) para viabilizar seus vídeos. Ele identifica como *Vídeos Ensaios* a maior parte de sua produção. São vídeos em que filmes, séries de TV são analisados pelo *youtuber*, abordando desde aspectos de roteiro e narrativa das obras discutidas, passando pelo trabalho do elenco, chegando até análises sobre o trabalho de direção, da fotografia, da direção de arte e da linguagem de montagem dessas obras.

No mesmo vídeo, Patrick Willems comenta que ele estava ficando mais conhecido na internet pelos *Vídeos Ensaios*, que seguiam o formato consagrado pelo canal *Every Frame a Paint* de Ramos e Zhou. Além de achar que seus próprios vídeos ensaios não estavam se destacando em relação aos outros canais, Willems revela que começou a ficar incomodado com o fato de que os seus vídeos de ficção pareciam ser feitos, segundo a opinião do *youtuber*, por alguém diferente de quem fazia os seus *Vídeos Ensaios*. Por este motivo, Willems decidiu cada vez mais procurar enquadrar seus comentários de *youtuber* em um formato narrativo, com o uso do humor e da paródia para ajudar a sustentar o conjunto.

Através da apropriação criativa do uso da linguagem cinematográfica clássica, Willems aparece nos seus vídeos mais recentes em diferentes situações e lugares, interagindo com outras pessoas (podendo ser sua família ou amigos e colaboradores), através de uma decupagem de narrativa visual que respeita a relação de continuidade de seus cortes (os *jump cuts* estão sendo progressivamente abandonados), como é o caso de um outro vídeo recente do *youtuber*²⁸.

Mesmo usando a chave da paródia despretensiosa (onde a fronteira da ficção e da realidade documental é completamente embaralhada), Willems tem feito, dos seus *Vídeos Ensaios*, crônicas narrativas de sua vida e a sua relação pessoal com os filmes que analisa, assim como grandes ensaístas cinematográficos fizeram no passado, tais como Jean Luc

²⁷ WILLEMS, Patrick. On Making Video Essays. Nova York: **YouTube**, 2018. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=H13yrUgQT4A>> Acesso em 09 jul. 2018, 10:00:13, quando o vídeo tinha 25.065 visualizações.

²⁸ WILLEMS, Patrick. Patrick Explains Mission: Impossible (and Why It's Great). Nova York: **YouTube**, 2018. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=ZInpREMzPOY&t=1s>> Acesso em 09 jul. 2018, 10:05:14, quando o vídeo tinha 41.488 visualizações.

Godard e Orson Welles. Desta forma, Willems, sintetiza sua inquietação criativa com a seguinte pergunta: *Why not discuss film making with film making?*²⁹

CONCLUSÕES

Cada vez mais o acadêmico de estudos audiovisuais encontrará uma plateia habituada a ter um acesso, sem precedentes, de conteúdos audiovisuais. São plateias que também estarão acostumadas ao uso criativo de edição em vídeo de análises sobre estéticas, técnicas e narrativas audiovisuais dos *Vídeos Ensaio*s, disponíveis em sites como *YouTube* ou *Vimeo*. Trata-se de um desafio aos setores da academia voltados ao ensino do audiovisual: como trazer para as salas de aulas, palestras, congressos e vídeo-aulas (no caso do ensino à distância) a criatividade didática já praticada por jovens realizadores no famoso site, sem perder o rigor teórico?

Por outro lado, décadas de produção de *Vídeos Ensaio*s para Laserdiscs, DVDs e Blu-rays, assim como para a Internet, oferecem um acervo formidável de reflexão metalinguística audiovisual. Saber selecionar as produções desta natureza, que contribuirão, efetivamente, para a formação criativa de novas gerações de realizadores, é um desafio tão importante para o acadêmico da área como selecionar bibliografias de qualidade.

Inicialmente, muitos desses influenciadores digitais sofriam os preconceitos, típicos, de uma cultura *fandom*. Na definição de Luis Mauro Sá Martino, *fandom*, que vem do inglês *fan kingdom*, é o conjunto de fãs de um determinado produto de mídia (MARTINO, 2014, p. 158). Mas, aos poucos, esses preconceitos começam a ser desconstruídos. Henry Jenkins, que estuda este fenômeno cultural há mais de três décadas, atestou que observou (...) *os fãs saírem das margens invisíveis da cultura popular e irem para o centro das reflexões atuais sobre produção e consumo de mídia* (JENKINS, 2009, p. 40).

Um exemplo notável deste fenômeno pode ser verificado no vídeo *Taylor Ramos and Tony Zhou on The Breaking Point*³⁰, produzido, pela dupla responsável pelo canal do

²⁹ WILLEMS, Patrick. On Making Video Essays. Nova York: **YouTube**, 2018. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=H13yrUgQT4A>> Acesso em 09 jul. 2018, 10:00:13, quando o vídeo tinha 25.065 visualizações.

³⁰ ZHOU, Tony e RAMOS, Taylor. Taylor Ramos and Tony Zhou on the Breaking Point. Vancouver: **YouTube**, 2017. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ND_xkQ9j_A0&t=2s> Acesso em 09 jul. 2018, 09:16:53, quando o vídeo tinha 21.193 visualizações.

YouTube *Every Frame is a Painting*. Este vídeo foi feito especialmente para a *Criterion Collection*, cuja respeitabilidade artística e acadêmica é, como já foi comentado aqui, de reconhecimento mundial. Se procurarmos, no site *IMDB*, quais eram os créditos de Zhou³¹ e Ramos³² em produções audiovisuais antes de criarem o seu canal no *YouTube*, veremos que ambos só tinham se envolvido em curtas-metragens pouco conhecidos e em funções técnicas secundárias. Trata-se de uma eloquente demonstração do quanto o site está projetando as vozes de quem eram, antes, apenas coadjuvantes na indústria audiovisual.

Referências Bibliográficas

- BAZIN, André. **O Cinema**: ensaios. São Paulo: Brasiliense, 1991.
- BORDWELL, David. **Sobre a História do Estilo Cinematográfico**. Campinas, SP: Editora da Unicamp, 2013.
- BORDWELL, David e THOMPSON, Kristin. **A Arte do Cinema**. Campinas, SP: Editora da Unicamp; São Paulo, SP: Editora da USP, 2013.
- CORRIGAN, Timothy. **O filme-ensaio**: Desde Montaigne e depois de Marker. Campinas, SP: Papyrus, 2015.
- DEBOIS, Philippe. **Cinema, Vídeo, Godard**. Campinas, SP: Papyrus, 2004.
- JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.
- MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas & pós-cinemas**. Campinas, SP: Papyrus, 1997.
- MACHADO, Arlindo. **A Televisão Levada a Sério**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2000.
- MARTINO, Luís Mauro Sá. **Teoria das Mídias Digitais**. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 2014.
- SADOUL, Georges. **História do Cinema Mundial**. Lisboa: Livros Horizonte, 1983.

³¹ Disponível em: <http://www.imdb.com/name/nm5098462/?ref_=ttfc_fc_cr19> Acesso em 09 jul. 2018, 10:16:15.

³² Disponível em: <http://www.imdb.com/name/nm5847276/?ref_=fn_al_nm_1> Acesso em 09 jul. 2018, 10:17:53.