



CATÓLICA
ESCOLA DAS ARTES

PORTO

*Found Footage e sua Reconfiguração Digital:
os filmes de Dominic Gagnon*

Dissertação apresentada à Universidade Católica Portuguesa
para obtenção do grau de Mestre em Cinema

Gabriel Cavalcante Luna

Porto, setembro de 2024



CATÓLICA
ESCOLA DAS ARTES

PORTO

Found Footage e sua Reconfiguração Digital:
os filmes de Dominic Gagnon

Dissertação apresentada à Universidade Católica Portuguesa
para obtenção do grau de Mestre em Cinema

Gabriel Cavalcante Luna

Trabalho efetuado sob a orientação de

Daniel Ribas

Porto, setembro de 2024

Dedicatória

A todas as imagens escondidas.

Agradecimentos

Agradeço a todas as mãos que tocaram este trabalho, direta ou indiretamente.

Primeiramente, ao meu orientador, Daniel Ribas, que foi a primeira pessoa da Escola das Artes a me receber e com quem, através do contato como professor e guia, desenvolvi ainda mais minha paixão pelo cinema. Obrigado pela atenção, pelo apoio e pela inspiração.

Ao professor Carlos Natálio, pelas conversas e conselhos.

À professora Maria Coutinho, por ter me acompanhado neste longo percurso de formação e pelas aulas que plantaram a semente deste trabalho.

Aos amigos que fiz durante o mestrado — Ricardo, Diogo e Lizzy — por compartilharem esse momento da vida comigo.

Ao cineclube da Escola das Artes e seus integrantes, por me acolherem e me lembrarem de que o cinema, quando apreciado em comunidade, é sempre mais empolgante.

À minha mãe e à minha irmã, por tudo.

À Isabela, por sempre enxergar o que eu não vejo. Sem sua ajuda, eu não teria passado da primeira página.

E, por último, aos cinemas da cidade do Porto, por me acolherem.

Resumo

O conceito de *found footage*, que envolve a reutilização e ressignificação de materiais audiovisuais preexistentes, tem ganhado uma nova vida nas últimas décadas devido ao fenômeno digital. A digitalização e a disseminação de plataformas online democratizaram a produção e o compartilhamento de imagens, alterando as dinâmicas de apropriação e recontextualização. Esta dissertação propõe, a partir de análises dos filmes de Dominic Gagnon, uma reflexão sobre as imagens digitais e a influência da tecnologia em sua criação e disseminação. Exploraremos como Gagnon utiliza essa técnica não apenas para criar novas narrativas, mas também para abordar questões contemporâneas, como desinformação, identidade digital e a banalização da imagem. Por fim, através de um estudo investigativo, a pesquisa se concentra em como Gagnon reconfigura a técnica do *found footage*, enfatizando as implicações culturais e políticas que emergem dessas apropriações. Através de uma análise detalhada de sua filmografia, buscamos evidenciar as nuances e complexidades do *found footage* digital.

Palavras-Chave: *Found Footage*; *Found Footage* digital; Dominic Gagnon; Imagens digitais; Filme de apropriação; Cinema experimental; Arte e tecnologia.

Abstract

The concept of found footage, which involves the re-use and re-signification of pre-existing audiovisual materials, has been given a new lease of life in recent decades due to the digital phenomenon. Digitalization and the spread of online platforms have democratized the production and sharing of images, changing the dynamics of appropriation and recontextualization. Based on an analysis of Dominic Gagnon's films, this dissertation proposes a reflection on digital images and the influence of technology on their creation and dissemination. We will explore how Gagnon uses this technique not only to create new narratives, but also to address contemporary issues such as disinformation, digital identity and the trivialization of the image. Finally, through an investigative study, the research focuses on how Gagnon reconfigures the found footage technique, emphasizing the cultural and political implications that emerge from these appropriations. Through a detailed analysis of his filmography, we seek to highlight the nuances and complexities of digital found footage.

Keywords: *Found Footage*; *Found Footage* digital; Dominic Gagnon; Digital images; Appropriation; Experimental cinema; Art and technology.

Índice

1. Introdução	7
2. A Condição do <i>Found Footage</i>	8
2.1 Ontologia da Imagem	27
3. Imagens Digitais.....	32
3.1 Cinema Digital	34
3.2 Cinefilia em Tempos Digitais	37
3.3 O digital para todos	39
3.4 A Proliferação e Consumo das Imagens “Pobres”	41
4. O Cinema de Dominic Gagnon.....	49
<i>RIP in Pieces America</i>	51
<i>Pieces and Love All to Hell</i>	58
<i>Big Kiss Goodnight</i>	61
<i>Hoax_Canular</i>	64
<i>of The North</i>	67
<i>Going South</i>	75
<i>Big in China. Geoges and the Vision Machines</i>	81
4.1 Dominic Gagnon: Salvando Imagens e Explodindo o Espaço Digital.....	84
Conclusões.....	86
Referências e Bibliografia	89

1. Introdução

O cinema, ao longo de sua história, sempre manteve relações estreitas com a reutilização e ressignificação de imagens, especialmente nas práticas dedicadas ao campo experimental e vanguardista, como será explorado nesta dissertação. No cerne dessa atividade, destaca-se o *found footage*, que, por meio da apropriação de materiais audiovisuais preexistentes, promove a criação de novas obras. Cineastas do campo experimental e documental, como Esfir Shub e Bruce Conner, enxergaram nessa técnica uma oportunidade de refletir sobre a ontologia da imagem, sua temporalidade e seus novos significados, surgindo a partir de resumos noticiosos. Para esse recorte técnico-histórico, nos fundamentaremos nos estudos de Jay Leyda (1965) e William C. Wees (1993).

Com o advento da era digital, a prática do *found footage* passou por transformações significativas. A digitalização das imagens, somada à ampla disseminação de plataformas online, facilitou o acesso a vastos acervos de vídeos amadores e produções independentes. Essa nova configuração tecnológica não apenas democratizou a produção e o compartilhamento de imagens, mas também alterou as dinâmicas de apropriação, reutilização e recontextualização dessas imagens, como veremos nos estudos de André Gaudreault e Philippe Marion (2016). Assim, a noção de "imagens pobres", elaborada por Hito Steyerl (2009), torna-se central nesse contexto, uma vez que os vídeos de baixa resolução circulam amplamente pela internet, adquirindo novos significados para fins artísticos e críticos.

A presente investigação tem como objeto estudar como a prática do *found footage* se reconfigura no ambiente digital, tendo como estudo de caso a filmografia do canadense Dominic Gagnon (1974-). A pesquisa busca compreender como Gagnon reutiliza e ressignifica produções amadoras em seus filmes, a partir das implicações técnicas e temáticas de suas obras, bem como os manifestos culturais e políticos que emergem dessas apropriações. Esta análise nos permitirá observar como o *found footage* digital se insere nas relações entre tecnologia, sociedade e o indivíduo.

Dentro desse contexto, a obra do cineasta se destaca como um exemplo contemporâneo ao constituir seus filmes a partir de vídeos amadores retirados da internet, explorando os limites entre o documental e o experimental. Isso cria um panorama que reflete sobre a cultura digital e revela questões sobre privacidade, identidade digital e a banalização da imagem. Nesta tentativa, buscaremos compreender como as novas perspectivas do *found footage* expõem as convenções de conteúdo e consumo no cenário contemporâneo ao propor uma nova linguagem visual.

2. A Condição do *Found Footage*

Este capítulo dedica-se à base central desta dissertação: o cinema produzido a partir de *found footage*. Essa prática, que ressignifica materiais já registrados, surge como uma resposta natural à evolução do cinema, tanto em seus aspectos técnicos quanto estéticos. Conforme destacado por William C. Wees em *Recycled Images: The Art and Politics of Found Footage* (1993), o *found footage* reflete a condição histórica das imagens cinematográficas, sendo, em essência, encontrar imagens que interessam ao público e exibi-las (Wees, 1993, p. 5). Exploraremos seu conceito e sua aplicação em filmes clássicos que, na época, se destacaram como parte dos movimentos de vanguarda. Nossa análise também se apoiará em bibliografias de autores que ofereceram perspectivas críticas e distintivas, contribuindo para novas observações e definições dessa técnica cinematográfica

Dessa forma, condição do *found footage* está intrinsecamente vinculada à historicidade do cinema. Para empregar tal técnica, é essencial que exista previamente um registro cinematográfico, geralmente proveniente de material de terceiros, embora, em casos mais específicos, possa derivar da produção do próprio autor, que posteriormente se apropriará dessas imagens em contextos e momentos distintos (ver, por exemplo, o cinema de Jean-Luc Godard, que ciclicamente cita a si próprio). Isso pressupõe uma carga histórico-social inerente à atividade, refletindo décadas de desenvolvimento linguístico e tecnológico do cinema, com o objetivo de apropriar-se da própria conjuntura cinematográfica em um movimento de vanguarda. A reutilização de tais imagens em movimento implica na recontextualização e reformulação de seus significados imagéticos, anteriormente concebidos no momento de seu registro, sendo remodeladas para uma nova composição. A partir do conceito de “recycled images” (1993), Wees assinala:

Recycled images call attention to themselves as images, as products of the image-producing industries of film and television, and therefore as pieces of the vast and intricate mosaic of information, entertainment, and persuasion that constitute the media-saturated environment of modern - or many would say, postmodern - life. (Wees, 1993, p. 32)

Apesar de ter como elemento seminal a dialética dos processos históricos que contemplaram a evolução do cinema, a catalogação precisa do surgimento dos primeiros materiais reeditados ou manipulados permanece incerta. Segundo Jay Leyda (1965), o que podemos afirmar com mais segurança é que a prática começou quase simultaneamente à disseminação dos noticiários,

conhecidos como atualidades (newsreels). Leyda atribui o primeiro “jornal animado” regular ao ano de 1910, pela iniciativa da companhia *Société Pathé Frères*, em Paris, de domínio dos irmãos Charles, Émile, Théophile e Jacques Pathé, na forma de coletâneas de imagens noticiosas condensadas para exibição nos cinemas (Leyda, 1965, p. 14). Leyda, um dos autores pioneiros e de referência nos estudos voltados ao cinema de compilação de imagens, com foco em documentário, e que fundamentou muitos pensamentos refletidos no que viria a ser o *found footage* – embora o termo não tenha sido cunhado pelo teórico –, relata no livro *Films Beget Films* que a ideia de adaptar diversos acontecimentos noticiosos em um só produto foi inspirada pela improvisação feita pelos irmãos Lumière, através da tentativa de expandir seus filmes, reorganizando-os na edição e transformando-os em um “novo produto” para ser comercializado (Leyda, 1965, p. 13). Leyda faz uma citação direta a Frederick Talbot (1912), que se referiu ao que iria se tornar o formato noticiário da época como *topical features*, aludindo às informações editadas de forma mais dinâmica com o objetivo de pautar os assuntos da semana de maneira facilmente absorvível e com alto grau de interesse para o público. Segundo Leyda, assim surgiram as “notícias animadas” (Leyda, 1965, p. 14):

Why not secure shot lengths of film on various subjects of passing interest, and join them together to form on film between 200 and 350 feet in length, to provide a regular weekly topical feature? These little “topicals” were secured - a few feet of this, and a few feet of that, subject depicting the most striking or interesting phases in each news feature - and joined to form a continuous miscellaneous moving mirror of the world's happenings. (Talbot apud Leyda, 1964, p. 14)

Pode-se inferir, portanto, que a sequência de eventos que conduz ao estágio inicial dos filmes de compilação, por sua vez, influenciará diretamente nas práticas do *found footage* e em seu material manipulado. Essas influências são percebidas como consequências de uma dinamização da informação que visa a maior absorção em prol do espetáculo – vide a ideia de exibir tais imagens no ambiente da sala de cinema. Tal dinamização nos revela que outro ponto característico da técnica está na construção espacial, temporal e semântica das imagens por vias da montagem cinematográfica. Se antes as imagens já contemplavam uma sequência determinada a construir um sentido específico, por sua vez, o experimento demandava que houvesse novas abordagens a fim de representar uma nova perspectiva ao registro. Como veremos mais a frente, esse avanço alcançou níveis abruptos e disruptivos na representação da imagem e o seu sentido.

O que se destaca na relação entre as formas de atrair público e a utilização do espetáculo para superar barreiras de acumulação de capital é como o cinema, surgido durante a Revolução Industrial, se transforma em uma ferramenta de lucro por meio da adesão das massas. Esse processo de comercialização e expansão exige dos autores novas interações e soluções voltadas para a produção intensiva. Essa visão homogênea do público nos remete às análises de Adorno e Horkheimer no livro *Dialética do Esclarecimento* (1995), onde os autores apontam para uma padronização e domesticação do público com o objetivo de gerar gosto e, conseqüentemente, consumo (Adorno & Horkheimer, 1995, p. 94-96). Isso fornece material para que, eventualmente, essas mesmas imagens e apelos se manifestem nos campos da crítica, do cinismo e das expressões políticas revolucionárias.

Além de utilizar os chamados *topical shots*¹ para ilustrar os acontecimentos que permeiam o mundo, o cinema, como veículo experimentalista na procura pela própria institucionalização, encontra neste fluxo constante e praticamente diário de imagens as suas bases para criar o cosmo distante dos fatos, neste caso, a serviço da ficção. O uso de imagens preexistentes, empregadas para dar vida a narrativas ficcionais, surge pelas mãos de Edwin S. Porter em 1902, para a realização do filme *The Life of an American Fireman*.

A história do resgate de uma mãe e sua criança pelo corpo de bombeiros surgiu da necessidade de Porter de vincular uma narrativa às imagens chamativas e dinâmicas de resgates reais que encontrou vasculhando os estoques de Thomas Edison: “He found quantities of pictures of fire department activities. Since fire departments had such a strong popular appeal, with their color and action, Porter chose them as his subject” (Jacobs apud Leyda, 1965, p. 14). Não seria um equívoco considerar o trabalho de Porter como uma das primeiras atividades relacionadas à prática do *found footage*, especialmente ao visitar um local físico, neste caso o arquivo de Edison, e fazer uma seleção de imagens até encontrar aquelas que mais lhe interessavam para a ficção que idealizava. Nesta fase inicial de uma linguagem ainda a ser explorada, a ingenuidade de Porter abriu caminhos para as potencialidades da associação de imagens.

¹ Também chamados de *topical features*, este termo foi apresentado por Talbot (1912) para designar filmes que destacavam os tópicos mais importantes da semana, compilados em um único rolo de filme.



Fotograma 1: Cena do filme *The Life of an American Fireman*

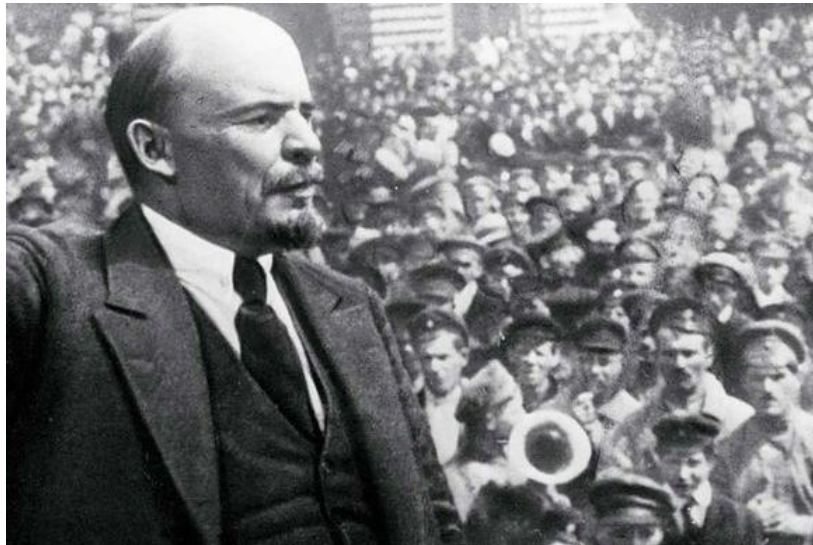
Embora as técnicas de montagem originadas no cenário estadunidense tenham servido de fundamentos para as experimentações formais que impulsionaram a linguagem cinematográfica em todo o mundo – Porter e D.W. Griffith estabeleceram a função linear de contar histórias no que depois se tornou o cinema clássico –, foi no cinema de vanguarda russo, especificamente nas atividades do construtivismo, que a reutilização de arquivos pré-existentes ganhou um novo propósito, dada a enorme quantidade de imagens produzidas. Compreendendo que as práticas de apropriação e reutilização de imagens acontecem pelo menos desde os anos 10, como evidenciado por Leyda, o cinema de vanguarda russo/soviético desempenhou um papel crucial na formação desse campo exploratório. Para compreendermos melhor a transição entre o representativo e o expressivo, é essencial analisar o impacto dessas influências. Dziga Vertov, em seu filme *Um Homem com uma Câmera* (1929), destaca-se como um exemplo proeminente. O filme não só funciona como uma compilação de imagens produzidas que respeitam suas representações originais, mas também se torna uma realização material da teoria do “Cine-Olho” elaborada por Vertov (2021, p. 211). Essa teoria busca, por meio da imagem em movimento, transmitir uma expressão autêntica, distanciando-se das formas artísticas tradicionais como a literatura e o teatro.

É por meio da montagem que Vertov propõe um novo sistema narrativo e estético para seus filmes, dentro de uma dialética associativa-disassociativa: um “mergulho vertiginoso de acontecimentos visuais decifrados pela câmera, pedaços de energia autêntica reunidos numa soma cumuladora” (Vertov, 2021 p. 210). Neste processo de introduzir uma nova perspectiva artística, a montagem serve como fio condutor que guia todo o trajeto percorrido pelo filme, desde a concepção do inventário de dados documentais, a triagem do olho humano para a

formatação do material e o “resumo das observações inscritas na película pelo Cine-Olho” (Vertov, 2021, p. 213).

Neste sentido, o ensaio *Cinema of Attractions* (1986), escrito por Tom Gunning, nos leva a refletir sobre a condição do cinema vanguardista, que se distancia das narrativas estruturadas e direciona seus esforços para um cinema mais interessado no impacto psicológico ou físico direto sobre o público. Assim, deixa de lado a preocupação com a construção de um universo diegético coeso. O termo que Gunning cunhou para este tipo de cinema é uma adaptação da “montagem de atrações” desenvolvida por Serguei Eisenstein. Como ele explica: “I pick up this term partly to [underscore] the relation to the spectator that this later avant-garde practice shares with early cinema: that of exhibitionist confrontation rather than diegetic absorption” (Gunning, 1986, p. 384). Notamos que agora esse cinema está voltado para o engajamento social, especialmente no contexto de uma movimentação política presente nos filmes realizados durante o construtivismo russo, onde a relação entre as imagens e o impulso organizador da montagem se torna evidente.

Outro exemplo significativo dessa abordagem é o filme *A Queda da Dinastia Romanov* (1928), de Esfir Shub. Esta obra é uma compilação de filmes que abrange o período de 1913 a 1917, utilizando imagens do noticiário pré-revolucionário, incluindo cenas registradas durante a Primeira Guerra Mundial, além de material do acervo pessoal do czar Nicolau II. A proposta de Shub vai além de uma mera documentação; ela oferece uma visão íntima da vida aristocrática russa enquanto enaltece o movimento revolucionário soviético (Leyda, 1965, p. 23). Por meio da apropriação, a diretora da obra, Esfir Shub, percebe as potencialidades levantadas previamente, explorando imagens pertencentes à elite, que controlava a construção visual de uma sociedade desequilibrada. Ao contrastar essas imagens, intervindo com comentários historicamente conscientes, a diretora demonstra a força da história e do povo. Shub coloca em paralelo o proletariado, anteriormente reduzido a mão de obra barata e descartável, em seu estado máximo de revolta, na construção de uma peça revolucionária propagandística feita a partir das imagens oriundas da alta burguesia.



Fotograma 2: *A Queda da Dinastia Romanov*

Para Leyda (1965), não apenas a obra de Esfir Shub, mas toda produção subsequente de filmes de compilação, obedece à ordem de manter inalterada a natureza da imagem apropriada, podendo até propor uma nova interpretação dos fatos, mas mantendo-se fiel ao fator representativo. Cabe à construção por meio da montagem o papel de relacionar essas imagens com o discurso ou o período retratado.

Any means by which the spectator is compelled to look at familiar shots as if he had not seen them before, or by which the spectator's mind is made more alert to the broader meanings of old materials - this is the aim of the correct compilation. (Leyda, 1965, p. 45)

Os métodos que categorizam os filmes de compilação foram posteriormente esquematizados por William C. Wees em *Recycled Images – The Art and Politics of Found Footage* (1993). No livro, o autor divide a técnica do *found footage* em três distinções: compilação, colagem e apropriação. Assim como Leyda, o trabalho de Wees é uma referência presente ao longo deste capítulo, mas vamos aqui centrar na sua visão sobre o formato de compilação. Wees adota o pensamento similar ao de Leyda, enfatizando a importância de respeitar o valor material dos registros nos filmes desse tipo. Na tabela apresentada no livro (Wees, 1993, p. 34), é oferecida uma relação entre a metodologia da compilação e seu significado em relação à realidade, explorando como essas imagens operam em uma resposta direta entre a imagem e sua função pró-filmica.

Here, in a nutshell, are the principal characteristics of nearly all compilation films: shots taken from films that have no necessary relationship to each other; a concept (theme, argument, story) that motivates the selection of the shots and the order in which they appear; and a verbal accompaniment (voice-over or text on the screen or both) that yokes the shots to the concept. (Wees, 1993, p. 35)

Um dos exemplos apontados por Wees de um filme que algumas vezes sobrepõe as barreiras entre compilação e colagem é *The Atomic Café* (Jayne Loader, Kevin Rafferty, Pierce Rafferty), de 1982. Na cena retratada, são apresentadas imagens documentais de habitantes de uma ilha próxima ao Atol de Bikini, concordando em deixar suas casas para dar lugar às bases de testes nucleares norte-americanos. Paralelamente às imagens dos moradores carregando seus pertences em direção aos barcos da marinha norte-americana (Fotograma 3), toca a trilha sonora “You Are My Sunshine” cantada pelos habitantes em sua língua nativa (Fotograma 4). Após a inserção da trilha sonora, são exibidas imagens dos testes nucleares na região (Wees, 1993, p. 37).



Fotograma 3: *The Atomic Café*



Fotograma 4: *The Atomic Café*

Para Wees (1993), a inserção de uma trilha sonora possivelmente irônica, contrastando com as imagens dos habitantes deixando sua terra com semblante feliz em um claro contexto de propaganda norte-americana, poderia deslocá-la dentro de sua classificação prévia, uma vez que o conteúdo estava sendo influenciado por um elemento externo que não faz parte de sua identidade material. Outro aspecto que distingue *The Atomic Café* das características tradicionais, segundo Wees (1993), é que, ao contrário do trecho citado acima, o filme não oferece ao espectador um guia explícito sobre como captar as imagens e qual é a ideia trabalhada dentro do conceito proposto. O material que compõe a obra funciona como uma curadoria de propagandas, mapas, registros de figuras históricas (a exemplo de Josef Stalin) e até animações que pertencem ao recorte histórico abordado, mas que nunca são interrompidas por uma visão, ao contrário do que ocorre no filme de Shub, que é consciente de sua carga histórica.

Proponho aqui uma análise mais aprofundada do filme para explorar sua condição. Trata-se de uma obra que elabora um recorte histórico abrangendo todo um conjunto midiático, informativo, militarista e educacional sobre o período de tensões durante a Guerra Fria (1947-1991), especialmente a possível crise nuclear da época. O fio narrativo-histórico se apresenta, conforme a classificação de Wees (1993), a priori, como segmentos históricos que abrangem desde o início das tensões nucleares entre Estados Unidos e a antiga União Soviética, passando pelo desenvolvimento bélico e os embates políticos que, no fim, não resultaram no desastre propagandeado. As mesmas imagens evocam um pânico social que poderia ter feito sentido na época, dentro do contexto norte-americano.

Contudo, ao analisarmos o filme sob a ótica do momento em que foi lançado, ou seja, num período em que, mesmo ainda catalogado dentro do contexto histórico, as tensões apontadas já não surtiam o mesmo efeito com a derrota do bloco comunista e a vitória do estilo político e social capitalista encabeçado pelos Estados Unidos. Portanto, temos uma consciência de um comentário subjetivo sobre o extenso e exaustivo formato midiático norte-americano. Além de constantemente se afirmar como potência bélica, os Estados Unidos ainda se utilizam de todos os seus recursos, incluindo Hollywood, para corroborar sua mensagem.

Além da cena mencionada por Wees (1993), outra sequência no filme desperta, no mínimo, curiosidade pela escolha do arquivo. Trata-se de uma cena de instrução sobre como se proteger durante um ataque nuclear, que começa com uma animação apresentando Burt The Turtle, uma tartaruga que, diante do menor sinal de perigo, se recolhe dentro de sua carapaça (Fotograma 5). A relação entre esse personagem e os cidadãos norte-americanos se estabelece pela necessidade de se proteger em caso de uma eventual explosão nuclear. Em seguida,

diversas cenas de pessoas procurando abrigo ou se protegendo são inseridas (Fotograma 6), enquanto uma música com tom divertido toca ao fundo e o bordão “duck and cover”, algo como “abaixe-se e proteja-se”, é repetido várias vezes.



Fotograma 5: Cena do filme *The Atomic Café*.



Fotograma 6: Cena do filme *The Atomic Café*

Desse modo, podemos perceber que *Atomic Café* pode ser mais inclassificável do que Wees (1993) imaginava em seu livro. Talvez não possua o teor vanguardista e expressivo que ele identificava nos filmes de colagem. No entanto, a escolha do material e a forma como é apresentado superam a ideia prévia de ser apenas um compilado histórico. Como o autor observa, falta-lhe o didatismo necessário para enquadrá-lo precisamente em sua classificação. Por vez, seu recorte seja mais complexo do que aparenta, já que, mesmo mantendo a integridade

das imagens, estas expressam um meta-comentário sobre elas próprias e, de maneira subjetiva, implicam a paranoia, o mediatismo e o humor.

No artigo *Found Footage: Uma Introdução* (2015), a pesquisadora Sabrina Tenório Luna ressalta a importância das investigações de William C. Wees para o desenvolvimento das pesquisas sobre o cinema de apropriação² Luna observa que a perspectiva de Wees foi fundamental para categorizar essa prática cinematográfica, mas com o tempo suas propostas começaram a ser questionadas, à medida que exceções foram identificadas, levando estudiosos a revisitar seu trabalho.

A ideia de um cinema de apropriação tem base nas teorias de Guy Debord, especialmente em sua obra *A Sociedade do Espetáculo* (2003). Debord introduz o conceito de *détournement* (desvio), que se refere à apropriação e reorganização de elementos culturais para subverter seus significados originais (Debord, 2003, p. 158). Conforme discutido nesta investigação, o cinema de apropriação, mencionado por Luna em seu artigo, se manifesta claramente quando cineastas reutilizam e recontextualizam imagens de filmes preexistentes para criticar as estruturas de poder e as narrativas culturais dominantes, muitas vezes alinhando-se à crítica de Debord à noção de sociedade de consumo ao qual mencionamos Adorno e Horkheimer. Sobre o desvio, Debord vai nos dizer:

O desvio é a linguagem fluida da anti-ideologia. Ele aparece na comunicação sem garantir nada por si mesmo e definitivamente. Ele é a linguagem que nenhuma referência antiga e supracrítica pode confirmar. É sua própria coerência, para consigo e para com os fatos praticáveis, que procura confirmar o antigo núcleo de verdade que carrega consigo. (Debord, 2003, p. 158)

Luna destaca, as categorias estabelecidas por Wees começaram a ser reavaliadas por autores que apontam a necessidade de novas abordagens para compreender o uso das imagens apropriadas. Esses estudiosos questionam a rigidez das divisões propostas por Wees, sugerindo análises mais dinâmicas e flexíveis para abranger a complexidade crescente do cinema de apropriação. “Mesmo reconhecendo a importância da sua investigação, autores como Adrian Danks, Catherine Russell e Christa Blümlinger não aceitam mais as divisões por ele propostas, oferecendo novas perspectivas à sua análise” (Luna, 2015, p. 30). Para esses autores, o modelo

² A expressão “filme de apropriação” tem sido, recentemente, utilizado para dar conta das práticas de cinema de *found footage*. Nesta dissertação, apesar de reconhecermos a importância desta expressão, decidimos manter a relação com o termo *found footage*, e a sua dimensão histórica e técnica. Ver, por exemplo, Baron (2014) e a sua definição de “appropriation film”.

estabelecido por Wees pode ser útil como referência inicial para identificar elementos comuns entre filmes, porém a imposição de padrões predefinidos tende a excluir obras dentro do domínio do *found footage* cujo perfil criativo não se enquadra em categorizações rígidas.

Conforme observado por Danks (2006), tais delimitações contradizem a essência desses filmes, os quais seriam “a demolição de demarcações claras entre formas” (Danks, 2006, p. 242). Nesse sentido, as considerações levantadas pelos autores corroboram com as análises realizadas ao longo deste capítulo sobre as obras *A Queda da Dinastia Romanov* e *Atomic Café*. Embora apresentem propostas distintas, rotulá-las como pertencentes a um modelo pré-estabelecido limita consideravelmente as interpretações e possibilidades de compreensão.

Luna argumenta que as críticas contundentes ao trabalho de Wees enriquecem sua contribuição por provocar embates que revelam “o perfil impuro do *found footage*” e sua interconexão com “a prática que ocorre de maneira simultânea em diversos territórios do globo” (Luna, 2015, p. 30). A autora também ressalta o contexto em que o livro de Wees foi escrito, reconhecendo que ele surge a partir dos debates acerca das imagens apropriadas em meio à década de 1980. No campo de estudos formais, possibilita que haja reflexões sobre apropriações e reutilizações de imagens de maneira mais analítica, mas que a própria conjuntura do regime estético não o permite ser diretamente definido em um único gênero cinematográfico.

Thomas Elsaesser (2014) examina a transição entre os domínios da recepção e da produção a partir de imagens apropriadas:

when it comes to appropriation, reception can become productive (as in video essay), and production can be a form of reception (as in found footage films) - and both come together in the ideia that digital cinema is best understood as post-production. (Elsaesser, 2014, p. 2)

Elsaesser explora o papel da montagem ao questionar se o processo criativo e autoral das obras, tanto nos filmes de compilação quanto nos *found footages* - considerando aqui a distinção entre compilação e colagem proposta por Wees - pertence à fase de produção, envolvendo a coleta e seleção das imagens, ou à fase de pós-produção, centrada na montagem efetiva. Para o teórico (2014, p. 2), a origem do *found footage* está ligada à tradição artística do surrealismo, do *objet trouvé* e do dadaísmo relacionado ao conceito *ready-made* desenvolvido por Marcel Duchamp. De modo essencial, o movimento instigado por Duchamp parece estar mais intimamente ligado aos projetos conduzidos com material experimental do *found footage*, dado que a essência de sua arte reside na extração de objetos manufaturados de seu contexto cotidiano e utilitário, para

então transformá-los em obras de arte. Um exemplo emblemático dessa abordagem é a peça intitulada *Fonte*, a qual consiste em um mictório branco, apresentado em uma exposição na cidade de Nova York, no ano de 1917.

Propriamente dito, o cinema de apropriação tem suas raízes voltadas para o aspecto documental, apesar de constatarmos sua expansividade quanto às variações e implementações deste perfil para fins estéticos, políticos e artísticos. Sob a influência do dadaísmo, como aponta Elsaesser, e em meio à evolução da técnica e contexto histórico-social, as práticas do *found footage* começaram a trilhar caminhos mais experimentais, desafiando a percepção cinestésica das imagens. *Rose Hobart* (1936), de Joseph Cornell, é tido como um dos grandes precursores do *found footage* experimental, e sua execução, à primeira vista, parece simples. O filme é construído a partir de extrações do filme *A Leste de Bornéu* (George Melford, 1931), onde apenas as cenas contendo a atriz Rose Hobart são utilizadas, acompanhadas da trilha selecionada a partir do repertório do músico brasileiro Nestor Amaral. Essa apropriação de natureza cinéfila, afinal, é um filme que reconhece a indústria do cinema e o modelo *star system* hollywoodiano, apresenta-se como uma fetichização necrófila ao se concentrar obsessivamente na protagonista e, conseqüentemente, na própria atriz, embalsamando-a dentro do filme, impedindo-a de cumprir seu papel narrativo, servindo unicamente como objeto de desejo e controle. Já Wees percebe que o simples rearranjo de cenas para enfatizar a protagonista dá ao filme uma aura surreal:

Joseph Cornell rearranged a comparatively small number of shots from a 1931 feature film, *East of Borneo*. His “remake” celebrates the beauty and cinematic allure of the film’s star. *Rose Hobart*, at the same time as it produces a surreal narrative of unmotivated gestures, unexplained confrontations, and unconnected spaces and temporal relationships. (Wees, 1993, p. 9)

O trabalho de Cornell viria a público envolto por uma polêmica significativa. Conforme relata Luna (2015, p. 31), a exibição do filme na Julian Levy’s New York City Gallery, em 1936, contou com a participação de Salvador Dalí, que demonstrou extrema indignação com a obra, alegando que Cornell havia roubado uma ideia que o próprio teve em seus sonhos, mas jamais chegou a executá-la. Dalí chegou a se desculpar por intermédio do marido de Cornell, mas a indignação provocou interrupções nas exibições, devido a sensibilidade de Cornell com seu trabalho, dificultando o contato com o público para além de seu aspecto não comercial (Sitney apud Luna, p. 31).

Apesar de *Rose Hobart* ter sido um marco significativo no *found footage* experimental, *A Movie* (1958), de Bruce Conner, apresentou uma abordagem ainda mais surrealista ao construir uma narrativa visual única por meio da associação de imagens. No filme, Conner intercala cenas de diversos eventos, como competições automobilísticas, mulheres sexualizadas, destruições de veículos e estruturas, pessoas em situações de risco, cenas da Segunda Guerra Mundial, entre outros.

Um dos momentos mais discutidos nos estudos sobre *A Movie* é a cena que intercala imagens de um submarino com marinheiros observando pelo periscópio, seguida por uma mulher seminua deitada em uma cama. Logo após, há cortes que mostram mísseis sendo disparados e uma explosão. Num verdadeiro exercício de montagem kuleshoviana, tal cena condensa de maneira eficaz toda a sensação refletida no filme de Conner, que captura a aura norte-americana no governo Eisenhower. Enquanto em *Rose Hobart* há uma fixação fetichista na atriz, em *A Movie*, a presença de uma pulsão pela morte. *A Movie*, essa pulsão se reflete na curiosidade mórbida por registrar imagens de violência e morte, como a rápida cena de uma execução. Esse desejo de confrontar a destruição sugere um prazer ambíguo, uma espécie de gozo sombrio que permeia a realidade masculina no filme.

Thomas Elsaesser comenta que essas imagens, descartadas ao longo do tempo e esquecidas no vasto acervo da produção midiática, ganham nova vida ao serem ressignificadas artisticamente. Em *A Movie*, as imagens intercaladas muitas vezes não compartilham o mesmo contexto de produção e uso original, o que, segundo Luna, exemplifica o potencial do *found footage*: "a capacidade de gerar obras-primas a partir de materiais rejeitados pelo cinema comercial" (Luna, 2015, p. 31).

Bruce Conner, considerado um dos pioneiros dessa técnica, destacou em uma entrevista cedida a Wees para o livro *Recycled Images* (1993) a influência da televisão: "Another influence on *A Movie* (1958, Bruce Conner) was television: when you can switch from one channel to another. Also, watching TV without sound and adding your own selections of music and other sound" (Conner, 1993, p. 79). Isso se reflete no filme, onde as imagens são interrompidas abruptamente por outras, sem uma harmonia convencional. Conner subverte, assim, a gramática do cinema tradicional, inserindo letreiros e interrupções que confundem o espectador de forma intencional.



Fotograma 5: Cena do filme *A Movie*.



Fotograma 6: Cena do filme *A Movie*.

Ainda sobre *A Movie*, é interessante notar como o filme se apossa de imagens consideradas entulhos que estavam estocadas em arquivos dos quais não tinha a menor pretensão de uso. Diferentemente dos outros dois filmes apresentados anteriormente, a relação entre a obra e seu contexto prévio não é tão crucial como as outras, permitindo que Conner trabalhe com a reciclagem desse material em contato direto com o próprio universo cinematográfico. Como podemos ver na explicação de Luna:

Talvez por essas características diversos autores recorram a *A Movie* como exemplo fundador do *found footage*, pois a obra recorre ao lixo midiático sem necessariamente retornar ao momento original da imagem. O contexto prévio não mostra-se tão importante quanto na obra de Shub ou de Cornell e todo um universo cinético é construído através da reciclagem de materiais que, em sua maioria, teriam o lixo como destino provável. (Luna, 2015, p. 32)

Report (1967), o filme seguinte de Conner, utiliza materiais de forma mais direcionada, refinando sua abordagem sobre a vasta produção de imagens midiáticas. O foco passa a ser mais incisivo em relação às diferentes formas narrativas e ao controle dos fatos impostos pelos meios de comunicação. Em *Report*, Conner se apropria de imagens referentes aos momentos pré e pós-assassinato do presidente John F. Kennedy, numa construção visual sobre o espírito vampírico das mídias de massa e a implementação de mitos para suportar o ideal norte-americano. A certa escassez de material disponível possibilitou que Conner repetisse a mesma imagem do carro presidencial momentos antes do assassinato em diversos momentos do filme, ressignificando-a dentro de sua constatação imagética.

No primeiro momento, a imagem decorre da direita para a esquerda, seguindo o fluxo original. Pouco antes do filme interrompê-la com o som da transmissão radiofônica reportando o tiroteio, Conner inverte o sentido da imagem, num choque bastante surrealista, como quem quer causar uma espécie de prenúncio ao espectador de que o pior estaria por vir. As imagens que serviriam de representação aos acontecimentos narrados pelo rádio são substituídas por flashes de fotogramas com as palavras “HEAD” e “PICTURE”, que numa tradução direta seriam “cabeça” e “imagem”. Numa espécie de humor mórbido, Conner usa deste jogo metalinguístico de palavras para se referir à ausência do registro da morte, quase como um movimento contrário ao visto em *A Movie*. Mais futuramente, a imagem se tornaria comum ao mundo, repetida ao longo dos anos, reproduzida e reinterpretada pela indústria do entretenimento e igualmente disponibilizada online. A ausência de imagens do acontecimento e do rolo de filme que acompanha a narração dão ao trecho um sentido de anulação da realidade. O espectador torna-se desorientado do que o cerca, praticamente emulando um filme de terror, onde a não inserção do elemento ao quadro provoca uma construção do temor pelo não visto³.

Continuando o perfil irônico, o desfecho da sequência é delineado pela correlação entre a narração confirmando a morte de Kennedy, a imagem da arma sendo apreendida pelos agentes

³ Podemos encontrar uma interpretação semelhante em Jenkins (2014).

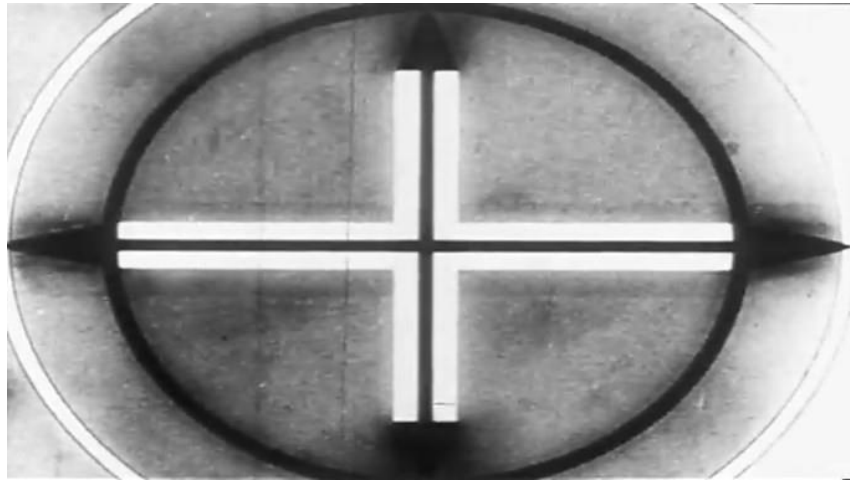
policiais e o final de um rolo de contagem regressiva que termina na visualização de uma cruz inscrita em um círculo, bastante comum em fotogramas da época e que, por coincidência, evoca a mira de um rifle. O formato de cruz, além disso, é simbolicamente associado à santificação, que neste caso é transformada em mitificação do indivíduo. Já em outro momento, a mesma cena dos Kennedys no carro é projetada em looping com rápidos frames que dão a sensação de avanço. Aqui acontece algo semelhante ao visto em *Rose Hobart* no controle do objeto pelas mãos do realizador. Conner está a todo custo tentando impedir que o ex-presidente assassinado vire a esquina em direção à morte, mas a própria condição da imagem não o permite, restando apenas apagar o último registro que ele tem acesso na ocasião.



Fotograma 7: Cena do filme *Report*.



Fotograma 8: Cena do filme *Report*.



Fotograma 9: Cena do filme *Report*

Já o “epílogo” do filme apresenta conceitos da montagem intelectual de Eisenstein a partir do paralelo entre imagens do idealismo americano e narrações de rádio da chegada de Kennedy em Dallas, um dia antes de seu assassinato. Aqui, Conner joga ainda mais com a relação entre imagem e fato, inserindo momentos de uma tourada, propagandas de cereais e eletrodomésticos, e testes nucleares à chegada do casal em meio à euforia do público e da mídia. Dois momentos-chave são particularmente interessantes dentro da obra de Conner e do contexto apresentado: o primeiro acontece na colagem de trechos do filme *Frankenstein* (James Whale, 1931), onde o médico Viktor Frankenstein está ligando os aparelhos que darão vida à sua criatura, e a imagem do caixão de Kennedy envolto pela bandeira dos Estados Unidos com o trecho “they say: when the president stops moving, that’s when we are concerned” [“dizem que quando o presidente parar de se mover, é quando nos preocupamos”], referindo-se ao sistema de segurança montado para o desfile. É como se houvesse a tentativa de reviver a figura do ex-presidente, ou melhor, como os veículos midiáticos o revivem no esforço de explorar sua imagem até após a morte. Outra cena, já nos últimos momentos do filme, mostra a imagem de uma mulher, no que parece ser uma estação de atendimento de telemarketing, apertando o botão “SELL” [vender], representando o aspecto comercial e consumista que se seguiu ao assassinato de Kennedy. Em conclusão, como afirma Jenkins no *Report de Bruce Conner: Contestando Camelot*: “Conner atua empregando o que o crítico Roland Barthes chamou de a ‘máxima evidência’ das comunicações visuais — os estereótipos e símbolos sobredeterminados pelos quais uma cultura valida a si mesma com a perpetuação dos mitos” (Jenkins, 2014, p. 21)



Fotograma 10: Cena do filme *Report*.



Fotograma 11: Cena do filme *Report*.

Perfect Film (1986) é um título bastante sarcástico escolhido por Ken Jacobs. Assim como em *Report*, o filme foca nos arredores de um outro dos grandes acontecimentos da história política norte-americana: o assassinato de Malcolm X. A diferença está no material usado por Jacobs, que consiste em entrevistas não editadas para os noticiários televisivos. O filme alcança o mesmo reconhecimento das imagens pelo contexto que se apropria, mas a inserção de momentos que seriam descartados devido ao dinamismo e condensação da informação colocam

em questão até onde iria tal controle narrativo, como descreve Wees (1993, p. 5): “a haphazard assemblage of newscast leftovers yields unintentional insights into the media’s handling of important public events”. O teor do filme está em seu subtexto, diferentemente dos dois filmes de Conner, que são bastante enfáticos em suas mensagens, pela interpretação da estrutura jornalística e a organização dos fatos que serão repassados pela grande mídia.

Em *Perfect Film*, a visão imaginária do assassinato de Malcolm X repercute o segmento das imagens que apresentam os entrevistados como pontos de vista distintos e que se repartem entre: duas testemunhas oculares, o chefe de polícia e o próprio Malcolm, num momento anterior ao fato relatado. As imagens que pretendem expor o conteúdo do caso, conseqüentemente, representam a discussão sobre a apropriação da mídia com a notícia e com as informações recolhidas pelos diversos veículos, aqui apresentadas pelas distinções de enquadramento e repetições da mesma entrevista. Ainda nesse contexto, são colocados takes isolados das “imagens de cobertura” que seriam utilizadas na construção da reportagem jornalística, mas que no filme de Jacobs aparecem como elementos fantasmagóricos de registros após um ato violento, incluindo um momento tragicamente cômico que filma a placa “no cameras allowed” [não são permitidas câmeras]. A abordagem de Jacobs retorna à ideia vista por Luna de se utilizar de uma certa impureza do *found footage* para propor uma nova visão estética e estruturalista⁴. *Perfect Film* atua nesta dissecação da estrutura jornalística, se fazendo de trechos descartáveis e destacando a visão de Jacobs sobre estas imagens: “A lot of film is perfect left alone, perfectly revealing in its un- or semi-conscious form” (Jacobs apud Wees, 1993, p. 5).

Nota-se, portanto, que a prática do *found footage*, especialmente nas construções de obras experimentais, passou a transcender a constituição de materiais oriundos do cinema ou relacionados a ele. De acordo com André Habib (2006), e voltando à fala de Luna (2005), a ascensão do *found footage* reage sobre esse olhar resignificativo de um material ao qual recai o rótulo de “lixo”, não pelo seu aspecto qualitativo enquanto objeto, mas pelo sistema de descarte dinâmico ocasionado pelo fluxo ininterrupto de produção no contexto do consumo de massas:

But the *found footage* trend will only blossom in the late 1950s and 1960s, with the rise of television and the culture of mass consumption. Its is not by chance that it is often televisual *artifacts* (ads, information, talk shows, educational programs) that these

⁴ A visão de uma nova estrutura proposta pelo *found footage* surge no trabalho de Luna como consequência deste novo regime das imagens e suas modificações enquanto produto de uma nova conjuntura artística.

filmmakers re-used and subvert. *Found Footage* in this respect, appears as a form of cultural recycling, often informed by a social critique, by discourses concerned with the end of history, and subverting the material through ironic and violent montage. (Habib, 2006, 127-128)

Em conclusão, a prática de apropriação midiática, como observado nos casos de *A Movie*, *Report*, *Perfect Film* e *Atomic Café*, vai além da simples incorporação de diferentes mídias como televisão, rádio e publicidade. Ela revela uma consciência crítica sobre a massificação dos meios de comunicação, expondo os impactos da ânsia insaciável por consumo e assimilação de conteúdo.

2.1 Ontologia da Imagem

Ao longo deste capítulo, evidencia-se que a prática do *found footage* tem em sua matéria seminal a predisposição de materiais preexistentes, os quais serão apropriados para os mais diversos propósitos. Contudo, além da compreensão do que essencialmente a caracteriza, é importante que nos detenhamos sobre a natureza da imagem da qual se extrai a prática. Compreender qual é a relação humana com o registro fotográfico pode esclarecer o porquê de haver uma abundância de conteúdos passíveis de apropriação, para além de uma percepção industrial, já brevemente levantada no decorrer deste trabalho.

Para o crítico e teórico francês André Bazin⁵ (2018), a psicologia humana tende a se voltar para a tentativa de reprodução de sua própria natureza. Antes de se fundamentar na escultura e pintura como parte do esforço pela conservação da imagem, Bazin atribui a obsessão do homem pela aparência, inicialmente, ao processo de embalsamamento que influenciou estas artes, no que chamou de “complexo da múmia”: “Com isso, satisfazia uma necessidade fundamental da psicologia humana: a defesa contra o tempo. A morte não é senão a vitória do tempo” (Bazin, 2018, p. 26). Dessa forma, o aspecto que corrompe a matéria da carne era interrompido na tentativa de preservá-lo, tornando não apenas a imagem perecível, como também a presença física do corpo: “A primeira estátua egípcia é a múmia de um homem curtido e petrificado em nitrão” (Bazin, 2018, p. 26).

Com o decorrer dos anos, a pintura gradualmente perderia seu teor místico associado à mumificação - a preservação do ser não era apenas uma tentativa de eternizá-lo no contexto histórico, mas também de um retorno ritualístico pós-morte. Permaneceria apenas a reprodução da imagem como legado, como exemplificado por Bazin ao mencionar que “Luís XIV não se

⁵ Usamos aqui uma versão em português de 2018, que se refere à edição original 1976.

faz embalsamar: contenta-se com seu retrato pintado por Lebrun” (Bazin, 2018, p. 27). O ponto de inflexão, onde as artes plásticas se libertam de seu compromisso com a representação do real, ocorre com a chegada da fotografia. A necessidade de exorcizar o tempo e, como observa Bazin (2018, p. 27), “salvá-lo de uma segunda morte espiritual”, surge através do processo mecânico de fabricação da imagem fotográfica, que elimina a intervenção humana na técnica de criação de imagens. Diferentemente da pintura e escultura, que requerem habilidades artesanais, a fotografia precisaria apenas de luz, lente e o material sensível onde seria impressa a imagem. Como explica Bazin:

Niéce e Lumière foram os seus redentores. A fotografia, ao elevar ao auge o barroco, liberou as artes plásticas de sua obsessão pela semelhança. Pois a pintura se esforçava, no fundo, em vão, por nos iludir, e essa ilusão bastava à arte, enquanto a fotografia e o cinema são descobertas que satisfazem definitivamente, por sua própria essência, a obsessão de realismo. (Bazin, 2018, p. 30).

Assim, Bazin define a ontologia da imagem por sua objetividade frente ao objeto: “a satisfação completa do nosso afã pela ilusão por uma reprodução mecânica da qual o homem se achava excluído. A solução não estava no resultado, mas na gênese” (Bazin, 2018, p. 31). No território em que as artes plásticas eram praticamente o único referencial de reprodução do real - Bazin menciona a modelagem de máscaras mortuárias como um possível processo de reprodução do mundo exterior -, a fotografia, e eventualmente o cinema, tornam-se, portanto, a máxima expressão da objetividade da imagem. Mesmo que, no contexto ao qual Bazin se refere, a pintura tivesse a seu favor a aproximação do real através das cores, o cinema teria o ímpeto de quebrar a estática da imagem ao propor movimento e duração específica:

Só a objetiva nos dá, do objeto, uma imagem capaz de desrecalcar, no fundo do nosso inconsciente, a necessidade de substituir o objeto por algo mais do que um decalque aproximado: o próprio objeto, porém liberado das contingências temporais. A imagem pode ser nebulosa, descolorida, sem valor documental, mas ela provém por sua gênese da ontologia do modelo; ela é o modelo (Bazin, 2018, p. 33).

Para Bazin, a “gênese” reside na força imposta pela credibilidade da imagem, em sua incontestável capacidade enquanto representação do objeto. Claro que, com a disseminação de manipulações, principalmente no campo digital, tal afirmação pode parecer um tanto ingênuo,

mas é preciso atentar ao que diz respeito à reprodução da natureza. Se tais imagens, hoje em dia, com softwares, programas e até inteligências artificiais, se passam por elementos vinculados à realidade na qual estão inseridos, isso só confirma a visão de Bazin sobre a autoridade da imagem fotográfica e de sua reprodução para com o real. A imitação, ou melhor, a reprodução da imagem, que Bazin vai chamar de “realismo”, concentra-se no profílmico: o espaço ou objeto frente à câmera. Por mais que ainda se tenha o subjetivo do olhar humano na composição do quadro, na ideia do registro, na manipulação das faculdades às quais ainda tem controle, a sua total ausência é o que confere a total transferência à realidade.

O trabalho dedicado à obsessão de se materializar o duplo da natureza, como observado na perspectiva enraizada nos processos industriais remanescentes do século XIX, destacados anteriormente neste capítulo, não apenas impulsionou o surgimento de técnicas mecânicas de reprodução, como a fotografia e o cinema, mas também se estendeu a outros processos de produção em larga escala, especificamente o efeito industrial. Esses impulsos, anteriormente pertencentes ao domínio das ideias, visavam cada vez mais alcançar a totalidade da representação em sua plenitude absoluta.

Bazin, então, vai nos dizer que o cinema é idealista por natureza, em que sua maior inspiração para alçar a evolução tecnológica da técnica não parte de processos subsequentes de pesquisas e investigações, mas de um todo que já vive na mente dos homens. O que acaba por decretar como mito fundador do cinema na teoria do Mito do Cinema Total (Bazin, 2018, p. 36), explicaria também a razão de se ter tanto material encontrado em acervos e complexos dedicados ao cinema. Bazin sustenta que o cinema, ao longo de sua história, sempre buscou realizar o desejo de ser o duplo fiel da realidade, seja através da introdução do som, da reprodução das cores, da captura instantânea do momento de maneira prática - muitos desses aspectos foram incorporados pelo cinema digital - ou mesmo de realizações fantasiosas, como a computação gráfica cada vez mais realista, e a imersão completa do espectador no universo do filme, como ocorre nos filmes em 3D. Portanto, ao afirmar que “O cinema ainda não foi inventado!” (Bazin, 2018, p. 41), Bazin está assumindo que todas as evoluções tecnológicas que pautaram a constituição do cinema até hoje, já existem neste limbo imaginário onde ainda está em busca de sua totalidade. O que nos demonstra, portanto, que este complexo quase inato à condição humana reflete uma particularidade específica que se alimenta pela extensa produção fílmica.

A psicologia subjacente à obsessão do homem em criar um duplo através da imagem também está intrinsecamente ligada ao elemento instantâneo do cinema. A documentação das atualidades é talvez a maior expressão desse desespero em capturar o fenômeno enquanto este

ainda é fresco. Esse aspecto está em sintonia com os filmes apresentados até aqui e não pode ser ignorado, especialmente quando se consideram as influências estruturais, estéticas e narrativas sobre as quais Bazin reflete em sua abordagem da imagem fotográfica: “O gosto pela reportagem parece vir de uma série de exigências psicológicas e talvez morais. Para nós, nada se compara ao acontecimento único, filmado ao vivo, no próprio instante da criação” (Bazin, 2018, p. 43).

Contudo, a mesma fascinação pelo instantâneo revela um impulso voyeurístico e até sádico, ao qual Bazin identifica ao relacionar o apreço pela destruição a partir de uma relação de distância e segurança.

O apreço pelo instantâneo também reflete uma vontade crescente do homem de se tornar cada vez mais onipresente em sua própria história. Isso denota, em sua essência, o mesmo teor voyeurístico que caracteriza o cinema. Observar os acontecimentos de uma distância segura, longe do local onde realmente ocorrem, também revela uma espécie de sadismo ao observar o apocalipse de longe. "Se eu fosse pessimista, acrescentaria um fator psicológico um tanto freudiano que chamaria de 'complexo de Nero', que seria definido pelo prazer sentido com o espetáculo das destruições urbanas (Bazin, 2018, p. 43).

Bazin aponta para uma dramatização da realidade no contexto bélico estudado e o papel crucial da câmera nesses eventos. Ele menciona a teoria do “cine-olho” de Dziga Vertov – que já também aludimos neste capítulo – para destacar até onde o olho da câmera poderia alcançar para registrar. No palco bélico e suas inevitáveis reviravoltas, é essencial capturar tudo em sua integridade para que nenhum aspecto da história seja perdido. Assim, a obsessão vai além do mero duplo, tornando-se a necessidade de inserir na película a mesma velocidade com que a vida acontece, sem interferências. A câmera se torna um agente do campo de batalha, tão crucial quanto os soldados, mas sua sobrevivência está acima de tudo. Nesse contexto, é inevitável que o cinema, com sua veia propagandística e poderosas narrativas, se aproprie dessa realização: “Filmes da série *Why We Fight* (e alguns outros documentários americanos e russos) só foram possíveis em função do enorme acúmulo de reportagem de atualidades, resultados dessa caça ao acontecimento que se tornou uma instituição cada vez mais oficial” (Bazin, 2018, p. 46).

Portanto, evidenciamos a obsessão humana em criar o duplo de sua própria natureza, seja pela tecnologia fotográfica ou pelo trabalho artesanal, conforme fundamentado por Bazin. É a partir dessa tendência que surge a base materialista para apropriações e reapropriações das

mais variadas instâncias. O pensamento de Bazin constitui o aspecto psicológico motor que traz essas produções à luz da existência. O ponto de conversão entre os variados exemplos de filmes apresentados reside na sua condição enquanto objetos fruto de uma captura realizada no momento em que o real acontece. Esses fragmentos da vida e da história emergem de contextos específicos e são operacionalizados por demandas determinadas, mas não aprisionados por elas.

No que concerne à prática do *found footage*, encontramos uma abordagem que difere da captura instantânea. Nesse caso, as imagens são retiradas de seu berço de nascimento e reinscritas em novos cenários, na tentativa de andar com as próprias pernas. Tal prática envolve, primeiramente, uma investigação para localizar os fragmentos fílmicos desejados pelo(a) autor(a), que então são submetidos a uma reorganização que os desloca em busca de uma nova interpretação. Como vimos ao longo deste capítulo, esses fragmentos provêm de uma produção extensiva, inserida no âmbito capitalista, o qual constitui a base material para todo o referencial artístico.

Assim, o *found footage* define-se como uma prática investigativa e reconfigurativa, que pode agir tanto por vias mais comuns do cinema, como no caso de *A Queda da Dinastia Romanov* (1928) e *The Atomic Café* (1982), compilando imagens, mas sem se arriscar no campo do experimentalismo, como também pode ir ao exercício do radical e apresentar trabalhos como *Rose Hobart* (1936), *A Movie* (1958), *Report* (1967), e *Perfect Film* (1986), não só ressignificando as imagens, como também toda a estrutura que se espera de um filme no aspecto mais ordinário.

O *found footage* não apenas redefine o uso de imagens pré-existentes, mas também desafia as convenções cinematográficas tradicionais, oferecendo novas perspectivas e interpretações. Sua capacidade de transformar ordinário em extraordinário e de dar nova vida ao material descartado destaca sua relevância contínua no cinema contemporâneo.

Historicamente, essa prática promoveu a exploração da relação entre passado e presente, originalidade e apropriação, material descartado e seu renascimento, do descaso e da reciclagem. O *found footage* atua como uma presença que ecoa traços marcados por uma evolução e que, por mais que carregue toda essa presença pelas imagens, só iria representar sua verdadeira força na transição do analógico para o digital.

3. Imagens Digitais

Com a chegada do fenômeno digital nos anos 80, a imagem reproduzida deixou de ser vinculada ao processo fotoquímico de impressão do real, tornando-se desmaterializada e codificada. A ontologia dessa imagem digital, referenciando diretamente a teoria de Bazin, é descrita nas reflexões de André Gaudreault e Philippe Marion no livro *Fim do Cinema? Uma mídia em crise na era do digital* (2016). Para os autores (Gaudreault e Marion, 2016, p.67), a técnica da imagem digital reside na maleabilidade e no manuseio proporcionado pela virtualização do objeto capturado. A homogeneização da imagem em dados, que serão decodificados em um mesmo sistema, permite o controle quase absoluto do usuário: “Os dados, imediatamente codificados e, portanto, desmaterializados, prestam-se, assim, na fonte, a todas as formas de manuseio e de manipulação possíveis, o que evidencia a plasticidade intrínseca do digital” (Gaudreault e Marion, 2016, p. 67).

No campo da produção de imagens, o digital revela-se como uma ferramenta muito mais intuitiva do que a captura feita a partir de película. Os procedimentos são ainda mais automatizados, permitindo que cada vez mais softwares inteligentes intervenham rapidamente na construção da imagem, sem a orientação humana em atividades antes cruciais, como regular o obturador, controlar a luz e se atentar ao ambiente em volta. Esses processos tecno-cinematográficos impactam diretamente a quantidade de material que pode ser produzido, uma vez que dispositivos digitais de captura passaram a refletir uma qualidade e facilidade operacional que se destacam como vantagens competitivas no mercado. Marcas que almejam integrar a demanda por acesso a essas tecnologias priorizam essas características em seus produtos, contribuindo para a popularização e expansão das práticas de captura e manipulação digital de imagens:

Além de constituir um grande trunfo para os diretores profissionais, o controle e a maleabilidade criativa que o digital permite são de uma acessibilidade espantosa para qualquer amador minimamente equipado. As câmeras e os sistemas de filmagem de alto desempenho são oferecidos por um preço baixo, num mercado que propõe muitos aparelhos multifuncionais, do iPhone à webcam, passando pelos gravadores de vídeo de todo tipo (Gaudreault e Marion, 2016, p. 70).

Com a proliferação extensa dessas facilidades tecnológicas ao alcance do usuário, percebe-se uma menor distinção entre o material realizado por profissionais e amadores. Isso dilui a concentração de produções pertencentes ao núcleo estritamente comercial e de alto poder

aquisitivo, democratizando a prática de filmar em diferentes níveis. O livro de Gaudreault e Marion aborda os possíveis impactos da digitalização do cinema, desde a transcrição de filmes em película para DVD ou arquivos de vídeo, até a inserção das câmeras digitais no cotidiano, expandindo a condição do cinema enquanto produto artístico e de prática — o que poderia ser uma das ‘mortes programadas’ do cinema.

Os autores discutem que o cinema passou por várias ‘mortes’ anunciadas (Gaudreault e Marion, 2016, p. 25-51) desde sua institucionalização até o surgimento do cinema falado e, obviamente, a digitalização dos meios. Não é exclusivo da digitalização o sentimento de que o cinema abriu as portas e abdicou de sua autoridade enquanto espaço de produção, consumo e controle das imagens. A TV, décadas antes, já proclamava uma certa ruptura na dinâmica entre o agente passivo (o espectador) e a emissão da mensagem. Podemos lembrar, como referimos no primeiro capítulo, do depoimento de Bruce Conner sobre como a influência do controle remoto construiu em sua cabeça a ideia de mosaico visual, que seria utilizada em *A Movie*. A pseudo-autonomia do espectador, de construir seu próprio tempo de consumo das imagens ao apertar de um botão, não se difere tanto do ato de apertar o botão ‘gravar’ e da pré-concepção de uma ideia, ainda que rústica, de montagem enquanto se filma.

Além disso, a liberdade proporcionada pelas novas tecnologias permite explorar a facilidade de filmar para rumar ao caminho oposto e se permitir ir até os limites da gravação, da percepção do tempo e do espaço, com a câmera rodando horas a fio, registrando todas as mudanças numa ideia de experimentos primitivos, mas sem a limitação do espaço ocasionado pela película.

A plasticidade do cinema envolve também a sua capacidade de se enroscar, aninhar em qualquer dispositivo que permita ‘tocar’ imagens móveis. Um filme no telefone celular talvez não seja “cinema”, mas o mero fato de que tal esclarecimento (que tem aparência de uma denegação) seja sentido como necessário mostra que, em qualquer caso, algo de cinema sempre permanece nas imagens supostamente degradadas de todo dispositivo com tela muito pequena (Gaudreault e Marion, 2016, p. 72).

Tal confluência que acomete os sistemas de comunicação contemporâneos é um reflexo direto da “perturbação ecológica” (Gaudreault e Marion, 2016, p. 53) causada pelo digital. Gaudreault e Marion destacam a interligação dos meios como um elemento definidor dos processos digitais na virada do século, desencadeando conexões que permitem diálogos, complementos e discordâncias entre diferentes pontos. Isso corrobora a reflexão anterior sobre a expansão das

tecnologias, que possibilitam interações do usuário com produções alheias e de origem própria. A consolidação de uma realidade cercada por telas, que não se limitam mais apenas ao exercício de exibir, mas atuam como centrais midiáticas de produção, consumo e compartilhamento, possibilita essa nova configuração sociocultural. A multifuncionalidade decorrente da convergência dos meios de comunicação permite que a sociedade se retroalimente continuamente, promovendo uma dinâmica de interação e criação incessante.

No plano da criação e da produção de imagens móveis, primeiro, é evidente que o digital tende a se impor em todos os lugares. Com consequências, em particular, para a aparência icônica, para a precisão da captação e restituição, para o modo de arquivamento (agora desmaterializado) etc. (Gaudreault e Marion, 2016, p. 66).

Fica evidente que a assimilação dos meios em relação à digitalização permite agregá-los no mesmo espaço como partes de um todo já existente pela própria natureza do fenômeno digital. A grande rede de interconexões que se cria a partir de um código digital unitário permite que essa expansão de escala caminhe em direção à dissolução das fronteiras conhecidas pelos diferentes meios de comunicação. Portanto, Gaudreault e Marion (2016, p. 66) classificam as imagens digitais como “imagens multiplicadas, digitais e nômades”. Sua onipresença se dá não mais pela reprodução físico/químico de uma realidade idealizada, mas surge a partir da desmaterialização e reconstituição virtual – comentada pouco acima – realizada dentro desses novos processos de captura. Essa redefinição das fronteiras e da natureza dos meios, como Gaudreault e Marion apontam, impacta profundamente a maneira como percebemos e interagimos com as imagens no contemporâneo.

3.1 Cinema Digital

Até agora, vimos como Gaudreault e Marion classificam o digital no cinema como uma redefinição da mídia, permitindo sua maleabilidade e plasticidade através da construção virtual do meio. Observamos também que esse efeito tecnológico eleva a produção audiovisual a um novo patamar, implicando em uma evolução do contexto contemporâneo. Ainda assim, ao nos referirmos ao cinema comercial, especialmente às grandes produções de Hollywood, percebemos que a percepção relatada por outras análises aponta para um processo de retorno às origens do cinema.

Antes de aprofundarmos nesse assunto, é necessário contextualizar o cinema durante o processo de transição para o digital. No primeiro capítulo, foi relatado como o cinema, enquanto

espaço e instituição, era a principal fonte de entretenimento e de abertura ao mundo externo. Desde sessões de curtas-metragens e jornais com compilações de informações (*topical shots*), o cinema transitou para um formato narrativo e estrutural que acabou se institucionalizando.

Com o passar dos anos e o desenvolvimento de novas tecnologias comunicacionais, houve um redirecionamento dessa centralização do cinema, muito ocasionado pelo surgimento da televisão e do acesso à mesma por demanda pública. Esse movimento resultou na dissolução de fronteiras espaciais e de formato, que Marion e Gaudreault (2016, p. 56) caracterizam como uma dificuldade de classificar o que passa a definir algo como ‘cinema’.

Diante de tal crise, o cinema comercial vê no fenômeno do digital uma oportunidade de expandir aquilo que sempre foi de seu interesse: a manipulação total da imagem. Lev Manovich, num texto seminal, denominado *What is Digital Cinema?*, apresentado no livro *Post Cinema: Theorizing 21st-Century* (2016), organizado por Shane Denson e Julia Leyda, examina que o digital permite ao cinema novas opções de abordagem para suas histórias, já que tudo pode ser simulado a partir de uma projeção criada por computador. Da perspectiva de Manovich (2016), esse fator de inserção de um elemento virtual, não ligado à condição de realidade pró-filmica do cinema, ou pelo menos em parte, que seria justamente sua relação direta com o real, faz com que o cinema regredisse ao seu aspecto pré-cinema, assemelhando-se mais a uma animação do que a uma fotografia.

O avanço tecnológico que acompanha todo este novo contexto disponibiliza oportunidades de criar e recriar ambientes, de fazer os retoques mais surreais com a imagem ao bel-prazer daquilo que mais seja de interesse à narrativa ou propriamente ao espetáculo. Ainda assim, ao retirar boa parte do repertório técnico construído ao longo dos anos de desenvolvimento do cinema (controle de luz, lentes, direção de arte), assistimos à ocultação de sua evidência documental de relação com o real, colocando em questão o que é verdadeiramente feito a partir de uma captura indexical e o que é gerado a partir de elementos procedurais de imagem.

But what happens to cinema’s indexical identity if it is now possible to generate photorealistic scenes entirely in a computer using 3-D computer animation; to modify individual frames or whole scenes with the help a digital paint program; to cut, bend, stretch and stitch digitized film images into something which has perfect photographic credibility, although it was never actually filmed? (Manovich, 2016, p. 22).

Segundo Manovich (2016), esse contexto de retorno à intervenção e construção manual — por ‘manual’, entende-se a manipulação da imagem mediada por *software* — realoca o cinema ao período do século XIX, de práticas pré-cinema. O autor argumenta que esse tipo de trabalho está diretamente relacionado com técnicas de pintura e animação à mão. Manovich observa: “Seen together, these features and metaphors suggest a distinct logic of a digital moving image. This logic subordinates the photographic and the cinematic to the painterly and the graphic, destroying cinema’s identity as a media art” (Manovich, 2016, p. 22-23). Ele traça um paralelo interessante sobre a criação desses aparatos embrionários do cinema, como a lanterna mágica e o cinetoscópio, cujas principais características eram emular o movimento a partir da sequência de quadros orquestrados em um determinado sentido.

O olho mecânico, que surgiu como resultado dos processos de estabelecimento da ontologia da imagem fotográfica, passou a ordenar as produções seguintes, conseqüentemente tornando-as frutos de uma realidade observada em sua frontalidade. Com isso, o cinema estava rumando em direção a uma objetividade mais simples. Os antigos experimentos visuais, que compunham uma diversidade de elementos a serem explorados, foram superados em prol de uma uniformidade material — a realidade em si — que estava condicionada ao uso da máquina como controladora desse regime. Como resultado, o que era exibido respondia a uma ordem muito específica do real, a qual impunha sobre a técnica um descontrole antes evitável pelo controle artístico da imagem manual. A título de exemplo, Manovich menciona que antes do cinema, as imagens animadas poderiam servir como um elemento que se movimentava no quadro, enquanto o fundo ou outros elementos permaneciam estáticos (Manovich, 2016, p. 24). Nesse contexto, Manovich destaca que a animação, em contraste com o cinema, evidencia seu caráter artificial e, por isso, adota uma linguagem visual mais próxima do gráfico do que do fotográfico:

Animation foregrounds its artificial character, openly admitting that its images are mere representations. Its visual language is more aligned to the graphic than to the photographic. It is discrete and self-consciously discontinuous: crudely rendered characters moving against a stationary and detailed background; sparsely and irregularly sampled motion (in contrast to the uniform sampling of motion by a film camera—recall Jean-Luc Godard’s definition of cinema as ‘truth 24 frames per second’), and finally, space constructed from separate image layers (Manovich, 2016, p. 25).

Uma vez feita a mudança para o formato digital, a composição do filme — seja gravações de elementos ancorados na realidade, pequenos retoques ou intervenções mais severas, como a

construção de um ambiente completamente originado em 3D ou animação de computação gráfica, seja até na ordem de edição do filme — passa a comportar o mesmo ambiente virtual, todos respondendo à pixelização. Portanto, segundo Manovich, a captura, ou melhor, a gravação de cenas, não é mais o fim da prática cinematográfica, mas sim o meio ou o caminho do processo para que se preencha o resto com as intervenções ocasionadas pelo digital.

Assim, podemos entender, seguindo o argumento e lógica de Manovich, que o cinema comercial — que carrega muito da aura de um reflexo de expectativas e competições de mercado em busca de lucro pelas massas, um dos motes fundadores do cinema, como vimos no capítulo passado — acaba por renegar em parte sua essência naturalista de espelho material, para dar lugar ao apelo de se desprender totalmente da realidade que o aprisiona. Torna-se, segundo Manovich, “uma realidade elástica” (Manovich, 2016, p. 27).

Isso nos leva à conclusão de Manovich de que o cinema estaria vivendo em um ciclo que teve origem nas imagens animadas dos experimentos pré-cinema, que, por sua vez, influenciaram os estudos de composição e técnica de movimento. Esses elementos foram substituídos pelo maquinário objetivo da lente fotográfica e, conseqüentemente, caíram na marginalização por não corresponderem à necessidade de serem um reflexo da natureza. Agora, o próprio cinema, já institucionalizado, volta às suas bases fundadoras da animação e do desenho, completando assim, segundo Manovich (2016, p. 29), “o ciclo da imagem em movimento”.

Portanto, percebemos que o aspecto do real, do palpável, do sensível e do físico em relação à sua constatação de um duplo do real, que vimos até então, deixa de ser o elemento central do cinema. Em um exercício de retorno, o real passa a ser apenas uma das possibilidades levantadas. Quando Manovich define o que caracteriza o cinema nesta nova conjuntura do digital, ele afirma: “We can finally answer the question ‘What is digital cinema?’ Digital cinema is a particular case of animation that uses live-action footage as one of its many elements” (Manovich, 2016, p. 29).

3.2 Cinefilia em Tempos Digitais

Enquanto o cinema digital cria sua própria identidade de produção, estética e performance, outro polo inerente aos processos digitais atua quase que paralelamente nesta concepção de homogeneização, não do meio, mas do formato. A codificação da película para o digital contribui para reunir tudo que diz respeito ao que se tem e ao que se teve em termos de audiovisual, especialmente no que se refere ao cinema.

Como vimos no início do capítulo, o DVD é um notório exemplo dessa ruptura com a combinação fotoquímica ao ser transposto para o código impresso no objeto a ser ‘lido’ por tecnologias a laser. De fato, os processos que movem essa qualificação da imagem filmica implicam certamente na tendência capitalista, e até social, de modernizar de forma extensiva todas as arestas midiáticas na ideia de avanço que todos esses instrumentos tecnológicos impõem. Isso ocorre principalmente devido à tentativa de, primeiramente, remodelar todo o arsenal produtivo, o que justificaria a compra de novos equipamentos, e, em segundo lugar, usar essa nova possibilidade de amplitude que as novas cópias digitais têm de chegar a mais usuários e fazê-los adquirir pelas vias da facilitação do acesso ou, o que seria mais interessante, fazê-los recomprar o produto com a promessa de uma melhoria significativa em relação à versão original.

Cinephilia of the Internet age has produced its own form of active and productive appropriation, in the form of the video-essay: a genre that combines the history of compilation films, of found footage films and the essay film: all genres that try to make films reflect about their own conditions of possibility, and that enrich our experience of cinema by creating forms of para-cinema, post-cinema and meta-cinema. (Elsaesser, 2014, p. 1)

Não só a digitalização desses filmes em película promove uma maior abertura, ou o que Elsaesser vai classificar como ‘um gesto de amor’ [more intimate gesture of love and an act of devotion.] (Elsaesser, 2014, p. 2), referindo-se à apropriação incentivada e compartilhada no ambiente digital, mas também torna-se evidente que, a partir desta reorganização e reformulação dos meios midiáticos e de captura, os filmes antes presos à película — e os feitos já no contexto digital — agora também fazem parte deste ecossistema. Curiosamente, são os primeiros a serem apropriados e remodelados. Percebe-se que a comunidade cinéfila, há anos consumindo sua grande paixão à distância segura da sala de cinema, agora se vê empoderada por uma nova realidade. Com todas as ferramentas disponíveis, ela pode, finalmente, “botar a mão no material”, o que representa uma nova configuração para expressar a energia criativa que lhes faltava anteriormente. Essa energia refere-se ao desejo e à capacidade de interagir ativamente com as obras, de reimaginar e reinterpretar os filmes de maneiras antes impossíveis devido à rigidez dos formatos tradicionais de exibição. Essa relação só é viável por essa grande amplitude de acesso que retira os filmes dos galpões de grandes estúdios e os arremessa ao desconhecido.

3.3 O digital para todos

Se, no caso das grandes produções hollywoodianas, o caminho seguido foi o da artificialidade em favor do espetáculo, por outro lado, por outro lado, observamos que o efeito digital foi amplamente acolhido e assimilado pelo usuário comum, refletindo nos novos arranjos de captura da realidade. A acessibilidade das câmeras digitais em diversos cenários trouxe para este contexto a expansão e, em alguns casos, a dominância da prática por amadores, que utilizam essas ferramentas para registrar suas próprias produções e perspectivas sobre o mundo. As câmeras deste ecossistema digital oferecem uma variedade de funcionalidades e características, sendo um fator comum entre dispositivos eletrônicos multifuncionais que apresentam diversas distinções, desde preços e marcas até valor tecnológico.

Voltando ao livro de Gaudreault e Marion (2016), essa ampla abertura é discutida pelos autores na análise do crescimento de escala que o cinema experimentou ao longo dos anos. O aparato cinematográfico evoluiu de uma máquina, um produto luxuoso restrito a entusiastas da fotografia com grande poder aquisitivo, para ser utilizado por detentores de grandes produções cinematográficas, estúdios e conglomerados midiáticos, até finalmente se tornar acessível ao grande público. A distância que se formou entre a produção profissional e a amadora, na perspectiva dos autores, é praticamente suprimida. Essas dissoluções das fronteiras que circundam a prática, contrapostas ao distanciamento entre a estética artificial do grande cinema e a busca por uma autenticidade do amadorismo, nos ajudam a construir um panorama do que se passa entre diferentes acessos à mesma ferramenta.

Da perspectiva de uma antropologia da prática fílmica, podemos saudar (ou temer, dependendo do ponto de vista) a redução ou até a supressão da distância entre os mundos profissional e amador, em razão, particularmente, da proliferação dos telefones celulares. Qualquer usuário de câmera digital barata pode, hoje em dia, apresentar-se como cineasta criador (Gaudreault & Marion, 2016, p. 71).

A ascensão da produção amadora, facilitada pelas câmeras digitais, resgata o aspecto documental e naturalista que Manovich relata como perdido no cinema comercial. As imagens criadas por usuários amadores, inseridas em um contexto sociocultural amplo, estão mais próximas da realidade e das raízes do cinema do que as grandes produções hollywoodianas. Essa transição de uma produção periférica para imagens com tanto impacto quanto filmes de grande orçamento destaca a potência da autenticidade e da perspectiva individual. No atual

contexto, onde a imagem perde sua relevância como mero registro, Gaudreault e Marion veem a força na autenticidade que caracteriza essas novas produções amadoras.

Todo fotógrafo amador encontra o mesmo prazer de reconhecimento fotogênico quando escolhe a cena familiar que acha ter captado melhor no fluxo das imagens tomadas ao vivo. Aquele que hoje capta a refeição de um bebê, como Lumière, há mais de cem anos, tem também, aparentemente, a sensação de que se trata de uma cena que vai marcar época na história familiar (Gaudreault e Marion, 2016, p. 79)

Imaginemos que estamos num período em que nunca se criaram e produziram tantas imagens, vídeos, fragmentos do cotidiano. Para quem produz tais imagens, está claro que a autenticidade do seu produto está na sua concepção, na vontade de registrar aquilo que mais interessa, seja um reflexo ordinário da sua vivência, seja a vontade de mostrar aquilo que só pode ser mostrado graças à fusão de acessibilidade tecnológica e o ímpeto de quebrar com a homogeneidade midiática. Isso veremos mais à frente. A questão aqui está centrada no retorno à crença na imagem, mas diferentemente de um período em que a hegemonia midiática ditava quais imagens valeriam ser acreditadas, hoje, qualquer imagem criada a partir da interação homem-tecnologia tem a sua parcela de crença. Portanto, nunca se acreditou tanto na imagem, ao mesmo tempo em que, em outros cenários, a imagem criada é fruto da total ficção e manipulação do mundo.

A respeito da quantidade de produções encontradas neste cenário, um dos principais fatores para esse grande fluxo de imagens, segundo Gaudreault e Marion — e já mencionado no início do capítulo — é a memória digital que substitui a película filmica, permitindo ao usuário não se ater mais ao espaço limitado do rolo de filme — e às etapas de um laboratório filmico —, podendo continuar a rodagem até que esteja totalmente satisfeito. Os autores comentam sobre como essa nova possibilidade (quase) ilimitada induz à saturação do ambiente digital, agora preenchido de novas imagens a cada instante: “De certa forma, a superabundância de imagens produzidas pelo usuário está em sintonia com a superabundância de imagens oferecidas pelo imenso mercado cultural intericônico” (Marion e Gaudreault, 2016, p. 80).

Dentro desta grande mutação tecnológica a que os autores se referem, certamente intensificada pela institucionalização e integração da internet, percebemos que a quantidade passa a ser mais relevante do que a qualidade agregada aos processos tecnológicos de uma era digital. Essa sobreposição de imagens, podendo até ser nomeada como uma espécie de darwinismo da imagem digital, leva os autores a classificarem a internet como um “grande

reservatório e colossal distribuidor de imagens” (Gaudreault e Marion, 2016, p. 80). Sendo assim, um meio que se transforma dentro de um processo inicial que visava a integração, mas que, pelo constante fluxo exacerbado, acaba por se tornar um objeto acumulativo.

Como observamos no capítulo anterior, o *found footage* emerge de uma pesquisa de arquivos, abrangendo registros conhecidos e desconhecidos obtidos através da interação fotográfica com o meio. Notamos também que essa prática se apropria dessas imagens para recontextualizá-las em um período distinto de sua origem. Portanto, é pertinente considerar os processos digitais como a nova forma de interação com as imagens, possibilitando a prática do *found footage* em níveis anteriormente inimagináveis.

A base digital e a proliferação de plataformas digitais, aliadas à facilidade de acesso e compartilhamento de vídeos, resultam em um vasto acúmulo de material audiovisual. Esse acervo torna-se um campo fértil para cineastas e artistas, que podem explorar e reutilizar esse conteúdo abundante, remixando e recontextualizando imagens para criar novas narrativas e significados. A digitalização não só facilita o acesso a um extenso repositório de imagens, mas também disponibiliza ferramentas avançadas de edição e manipulação, expandindo as possibilidades criativas e experimentais

3.4 A Proliferação e Consumo das Imagens “Pobres”

Nesta discussão sobre as instâncias da imagem digital, percebemos um grande salto de qualidade e nitidez ao passarmos do filme fotográfico para a codificação virtual. As imagens ganharam contornos visuais de alta fidelidade, com representações cada vez mais tecnológicas e próximas da idealização da reprodução do olho humano, e às vezes até além – com imagens atuando acima dos 24 quadros por segundo em filmes em High Dynamic Range (HDR). Isso, associado ao desenvolvimento e massificação de telas de alta definição, coloca a imagem digital como, talvez, a máxima expressão da dimensão visual. Porém, essa qualidade está sintetizada na concentração de aparatos que a tornam possível, nem sempre sendo captada por todas as esferas sociais e que, por mais que proponha uma maior acessibilidade, acabam, por própria definição, criando uma hierarquia da imagem.

Hito Steyerl, em seu artigo “In Defense of the Poor Image” (2009), fundamenta a definição de “imagens pobres” a partir da relação de contraste que se cria entre imagens altamente fiéis e aquelas que sofrem com a deformação causada pela compressão dos arquivos no contexto digital. Tais imagens, para Steyerl, são resultado de um processo periférico que ocorre por trás da grande implementação dessas tecnologias, às quais não estão inseridas nesta vertente ‘rica’ da imagem em alta definição:

The poor image is a copy in motion. Its quality is bad, its resolution substandard. As it accelerates, it deteriorates. It is a ghost of an image, a preview, a thumbnail, an errant idea, an itinerant image distributed for free, squeezed through slow digital connections, compressed, reproduced, ripped, remixed, as well as copied and pasted into other channels of distribution. (Hito Steyerl, 2009, p. 1)

A imagem contemporânea, conforme descrito por Steyerl, vive uma dualidade entre ser acessível e restrita, refletindo-se na maneira como interagimos com imagens no dia a dia. O que antes era considerado a era do acesso agora enfrenta o desafio de construir valor dentro de um sistema capitalista que busca distinção e lucro. Consumir filmes, que era uma atividade limitada ao espaço do cinema, e obter informações apenas por meio da televisão ou jornais, mudou com a fusão desses meios. A potencialização da imagem pelo digital tornou-se um ativo valioso, uma ferramenta para alcançar reconhecimento através de uma hierarquia de qualidade de imagem.

Steyerl argumenta que a acessibilidade é acompanhada pela precariedade, criando um ciclo de reprodução e compartilhamento que desafia a lógica tradicional de valor baseado na qualidade. Assim, a clareza é trocada pela velocidade, e uma certa ‘pureza’ é sacrificada em favor da expansão proporcionada por esta metamorfose pixelada. Steyerl aponta um exemplo imediato que se refere ao tópico discutido por Gaudreault e Marion sobre a transposição de filmes em película para o digital: o ato de retirar filmes do subterrâneo e lançá-los no território imprevisível do meio digital. Esta mudança permite que o filme seja despojado de seu *status* seguro. Steyerl explora como essa imagem, comprimida repetidamente, é transformada até assumir uma forma material.

Relacionar a afirmação de Steyerl a esse processo de transposição é prudente, pois é uma consequência direta da análise de Gaudreault e Marion. A inserção digital dessas produções está atrelada ao processo de aquisição por meios, por assim dizer, legais. Steyerl está interessada na replicação dessas obras, que desafia a dinâmica capitalista, criando uma imagem cada vez mais distante de sua origem e, em suas palavras, tornando-se uma abstração de sua gênese: “The poor image is an illicit fifth-generation bastard of an original image. Its genealogy is dubious. Its filenames are deliberately misspelled. It often defies patrimony, national culture, or indeed copyright” (Steyerl, 2009, p. 1).

Quanto ao arquivo, Steyerl destaca como a reprodução e o compartilhamento de imagens, seja pela internet ou outros meios, resultam na concentração de diversas obras em um

único ambiente digital. Enquanto espaços físicos lutam para preservar filmes e encontrar espaço para armazená-los, o espaço virtual acomoda esses arquivos sem dificuldade, tornando-os mais acessíveis ao público. Não é mais necessário visitar centros de exibição dedicados ou viajar longas distâncias para ter acesso a filmes raros

A digitalização alterou profundamente o sistema de preservação de imagens, onde antes existia uma priorização, por vezes injusta, do que deveria ser conservado. Atualmente, é possível encontrar uma diversidade de filmes de várias nacionalidades e movimentos, incluindo obras significativas do cinema do mundo e produções menos conhecidas da pornochanchada brasileira, todos disponíveis em plataformas como YouTube e Vimeo. Isso reforça a discussão sobre a necessidade de criar ambientes virtuais que suportem o consumo gratuito e de fácil acesso. Segundo Steyerl (2009, p. 6), a presença dessas cópias, muitas vezes piratas, avança no contexto da desorganização causada pela privatização.

Essa consequência das reproduções leva a outra questão: a falsa promessa da imagem digital. Steyerl aborda esse tema, que está no cerne de sua ideia de uma hierarquia de imagens. Ao afirmar que as “imagens pobres” ironizam a utopia da imagem perfeita (Steyerl, 2009, p. 1), ela sugere que essa condição é intrínseca à imagem digital, um fenômeno que vai além de uma idealização tecnológica. É um efeito inerente ao digital e exclusivamente possível por meio dele (Steyerl, 2009, p. 1).

Para Steyerl, as “imagens pobres” representam uma rejeição ao sistema hierárquico de imagens que valoriza a nitidez e o foco acima de tudo. Elas simbolizam a resistência contra a cultura visual dominante, que, apesar de não ter o mesmo impacto de décadas atrás, ainda possui as ferramentas para influenciar e direcionar o consumo. Essas imagens renascem e encontram vida assim que emergem do esquecimento, mantidas vivas em uma rede perpetuada por usuários e grupos comprometidos com a disseminação do material.

Neste contexto, as “imagens pobres” expressam a negação de um sistema hierárquico que busca sempre a perfeição visual como objetivo principal. Elas representam a resistência à conformidade com a cultura visual hegemônica, mantendo-se vivas através do compromisso com o material e sua propagação. As imagens marginalizadas pela mídia dominante, que foram centralizadas em uma estética “limpa”, encontram sobrevida e são fundamentais nas palavras de Steyerl (2009, p. 2). Anteriormente limitadas a exposições e espaços culturais, essas produções agora têm um novo campo de possibilidades, incluindo a criação de *found footage* e ensaios audiovisuais, graças à maior abertura proporcionada pelo meio digital:

But the economy of poor images is about more than just downloads: you can keep the files, watch them again, even reedit or improve them if you think it necessary. And the results circulate. Blurred AVI files of half-forgotten masterpieces are exchanged on semi-secret P2P platforms. Clandestine cell-phone videos smuggled out of museums are broadcast on YouTube. DVDs of artists' viewing copies are bartered. Many works of avant-garde, essayistic, and non-commercial cinema have been resurrected as poor images. Whether they like it or not. (Steyerl, 2009, p. 4)

Mesmo assim, Hito Steyerl enfatiza que esse movimento decreta uma evidente decadência de filmes experimentais e filmes-ensaio na esfera do público consumidor na forma tradicional. É fato que a internet e a comunidade que se cria e propaga as “imagens pobres” não deixam de notar a degradação dessas produções como resultado de políticas predatórias de mercado. Sobre isso, ela nos diz:

This development was, of course, connected to the neoliberal radicalization of the concept of culture as commodity, the commercialization of cinema, its dispersion into multiplexes, and the marginalization of independent filmmaking. It was also connected to the restructuring of global media industries and the establishment of monopolies over the audiovisual sector in certain countries or territories. (Steyerl, 2009, p. 4)

Neste cenário, duas correntes distintas competem pela atenção do espectador na tentativa de construir seu próprio ambiente de consumo. O que nos interessa para entender as novas funcionalidades e dinâmicas do *found footage* no meio digital é o acesso à produção amadora, que se torna objeto de investigação e apropriação para os realizadores dessa prática. É aqui que as “imagens pobres” de Steyerl ganham uma nova perspectiva. O utilizador (e não o “autor” ou “realizador”) produz as imagens e, quase imediatamente, carrega-as para plataformas de disseminação, como o *YouTube*.

Com a criação e constituição de um meio praticamente único de comunicação, que propõe troca de informações e conteúdo no contexto digital, as imagens ou filmagens feitas por amadores ganham um novo escopo ao não apenas serem absorvidas pelo ambiente *online* da internet, mas também replicadas, reaproveitadas e apropriadas. Se considerarmos que essas imagens já nascem com qualidades mínimas, inferiores às produzidas pelo grande mercado midiático, observamos que elas se distanciam ainda mais da qualidade original e sofrem a tendência de serem partilhadas e repartilhadas, condenando-as à desmaterialização.

Essa desmaterialização refere-se à transformação das imagens em dados digitais que podem ser facilmente copiados, modificados e redistribuídos. Assim, a imagem torna-se uma representação abstrata de si mesma, onde suas propriedades visuais e contextuais podem ser diluídas ou alteradas a cada nova iteração. Tal dinâmica não só afeta a integridade estética da imagem, como as despoja de seu significado original.

A estética das “imagens pobres” representa uma nova camada de autenticidade e profundidade ao que já era presente no *found footage* tradicional. Enquanto o cinema comercial e as imagens de alta resolução buscam a mimese, a baixa resolução e as imperfeições visuais não são compreendidas como falhas, mas como uma qualidade singular e até emocional, que pode ser interpretada como um elemento de expressão artística. Sua abordagem visceral e imediata tem a potencialidade de ressoar efeitos de identificação talvez mais impactantes do que uma imagem dentro dos padrões. O utilizador (e não o “autor” ou “realizador”) produz as imagens e, quase imediatamente, carrega-as para plataformas de disseminação, como o YouTube.

Na prática, serve também como uma recontextualização do pensamento de Lev Manovich, ao trazer o aspecto documental para o amadorismo pela falta de representatividade do real no cinema comercial, que é encaminhado para o uso de 3D e animações. A diferença agora está no fato de que a imagem em si pode ser tão abstrata quanto um filme rodado inteiramente em tela verde, mas a essência de representação de uma realidade palpável, mesmo que imageticamente distante da realidade enquanto duplo, carrega consigo a aura do real. Pode até mesmo ser uma nova classificação quando falamos da ontologia da imagem digital.

Seguindo essa defesa por uma imagem tão real quanto falha, Hito Steyerl se refere ao manifesto *For an Imperfect Cinema*, escrito por Juan García Espinosa, em Cuba, no ano de 1968. Segundo a autora, Espinosa argumenta que a produção envolvida em erros de imagem, ruídos e todo tipo de intercessão é a representação contrária à maestria técnica da imagem, que, segundo Espinosa, é uma das ferramentas de manutenção do cinema reacionário. Como mostrado por Steyerl e, agora, visto sob a ótica de Espinosa, o cinema de alta qualidade está vinculado a uma classe dominante da elite do cinema. Toda e qualquer produção que vá no caminho oposto da maestria visual, segundo Espinosa, é instrumento de uma arte do povo.

O texto de Espinosa aparece como um protótipo do que seria a concepção das “imagens pobres”. Steyerl confirma que ambos caminham numa ideia de economia da imagem (Steyerl, 2009, p. 6), com a possibilidade de um comércio paralelo de imagens, quase como um mercado periférico que supre uma demanda muito maior que a institucionalizada e, mais interessante ainda, revela todo tipo de imagem. Sobre isso, Steyerl nos diz:

In some ways, the economy of poor images corresponds to the description of imperfect cinema, while the description of perfect cinema represents the concept of cinema as a flagship store. However, the real and contemporary imperfect cinema is much more ambivalent and affective than Espinosa had anticipated. On the one hand, the economy of poor images, with its immediate possibility of worldwide distribution and its ethics of remix and appropriation, enables the participation of a much larger group of producers than ever before. (Steyerl, 2009, p. 6)

A comunicação digital, como principal meio de interligação das “imagens pobres”, implica em duas frentes que coexistem no mesmo espaço. Como vimos, o conteúdo dessas imagens pode vir de filmes experimentais, materiais artísticos escondidos ou imagens que revelam realidades ocultadas pela grande mídia. Por outro lado, e talvez o aspecto mais interessante quando falamos de apropriação, essas mesmas vertentes dividem espaço com pornografia, teorias da conspiração e discursos de ódio. Steyerl observa que, por mais horríveis e absurdos que esses materiais possam ser, eles revelam aspectos sociais anteriormente escondidos. Eles oferecem uma visão de uma sociedade contemporânea que vê nesses espaços digitais a chance de expor ou reforçar suas paranoias, preconceitos e extremismos (Steyerl, 2009, p. 6).

Esses produtos representam o completo oposto de toda a lógica progressista apresentada até aqui, mas para fins de produção artística, é extremamente interessante ter acesso a esses materiais. Isso permite a apropriação do que há de mais absurdo e nefasto para evidenciar certos males da sociedade que antes eram restritos a espaços reduzidos. Agora, ao se ter a noção da existência dessas realidades, pode-se apropriar desse tipo de conteúdo não somente para fins artísticos, mas também para fins políticos e revolucionários.

Essa complexidade se resume na conclusão de Steyerl ao afirmar que as “imagens pobres” tratam exclusivamente da realidade (Steyerl, 2009, p. 8). Contudo, não se referem à realidade visual hegemônica, mas a diversas realidades que emergem desse fenômeno reprodutivo e distante da réplica fiel. Essas realidades fragmentadas permitem o surgimento de uma nova forma de se produzir filmes a partir de *found footage*, com imagens que são desprotegidas de um complexo cultural e desacreditadas dentro do circuito comercial. São, portanto, segundo Steyerl e retomando a fala de Gaudreault e Marion, imagens nomads.

Um exemplo prático de utilização das “imagens pobres” como instrumento do *found footage* digital pode ser encontrado em trabalhos de cineastas como Arthur Tuoto em seu filme *Aquilo que Fazemos com as Nossas Desgraças* (2014). Através de sua abordagem

experimental, Tuoto propõe uma fábula contemporânea sobre monstros e a condição humana, apresentando uma percepção trágica e desoladora. Ele relaciona um diálogo extraído da série de TV francesa *France/tour/detour/deux/enfants* de 1977, dirigida por Jean-Luc Godard e Anne-Marie Miéville, com imagens que ele absorveu da web para ilustrar o texto.

O filme de Tuoto é uma composição de elementos provenientes de diversas fontes, como imagens de VHS, Super 8, câmeras de segurança, celulares e arquivos, a maioria encontrados no YouTube. Sua abordagem direta, que mescla a voz em off em tela preta com imagens relacionadas à conversa que serve como fio condutor, revela a verdadeira importância das imagens como um reflexo genuíno do estado contemporâneo da imagem.

Em entrevista cedida à jornalista Luciana Romagnolli para o jornal *A Gazeta do Povo*, em janeiro de 2014, Tuoto revela a potência desta nova prática de apropriação mediada pela internet e como essas imagens retiradas do *YouTube* representam a conjuntura da imagem no contemporâneo. “Essa lógica da apropriação muitas vezes é vista como um olhar para o passado. Mas, se você pensar que o YouTube recebe cem horas de material por minuto, a grande maioria atual, é uma lógica do presente. Apontar para uma melhor imagem” (Tuoto, 2014).

Sobre a questão apontada acima sobre a apropriação de conteúdos, Tuoto compreende a saturação da imagem como ferramenta de expressão política, econômica e social a partir da utilização dessas imagens:

O Estado usa da imagem para controlar, mas o vandalismo, o terrorismo e a arte também usam da imagem para desestabilizar esse sistema. O conteúdo audiovisual amador tem o efeito de uma violação social, seja da privacidade ou da memória — “essa sensação cada vez mais comum de que uma experiência só é completa quando existe o registro da imagem. (Tuoto, 2014)

A escolha de Tuoto para criar seu filme reflete a visão prática de Steyerl sobre a versatilidade artística e de arquivo proporcionada pelas “imagens pobres”. Isso começa pelo próprio acesso a essas imagens. As escolhas de imagens feitas por Tuoto são, antes de tudo, resultado do amplo alcance tecnológico ao usuário, permitindo que qualquer pessoa possua essas imagens com enorme facilidade. O que Steyerl chama de “ressurreição pelas imagens pobres” está diretamente relacionado ao corpo do filme de Tuoto quando percebemos a variedade visual de seu ensaio.

Imagens que poderiam estar presas em arquivos físicos em lugares antes inacessíveis ao grande público ganham a luz com a digitalização e, como vemos no filme de Tuoto, um novo

significado a sua própria existência, mesmo sendo um material visualmente datado segundo a lógica mercadológica de consumo de imagens. No vídeo-ensaio, o trabalho arqueológico realizado evidencia a consciente degradação das imagens, que muitas vezes é resultado da massificação do ato de reprodução intensamente presente na sociedade contemporânea. Isso, por si só, já demonstra a habilidade de Tuoto ao se apropriar dessas imagens como seu aparato artístico, assumindo plenamente a estética antiprofissional dessas imagens, mas com um imenso poder semiótico.

Também podemos citar Kevin B. Lee que é uma referência nos estudos de cinema digital e no impacto da internet nesta nova onda de apropriações e produções autônomas. Seu filme mais conhecido, *Transformers: The Premake* (2014), é totalmente construído a partir de imagens capturadas online por usuários que registraram e postaram filmagens das gravações ao ar livre do *blockbuster Transformers: Era da Extinção* (2014), dirigido por Micheal Bay. O filme de Lee, ao compor esse mosaico de vídeos, representa um grande evento que consome discussões e traça aspectos tangenciais sobre o método de produção hollywoodiano, a construção virtual de um ambiente comum visto por diferentes lentes e perspectivas, além de refletir sobre nosso comportamento como agentes inseridos e participantes deste ambiente ágil e extremamente volátil que é a internet.

Em *The Pain of The Others* (2018), Penny Lane explora a somatização ao utilizar vídeos de mulheres que acreditam sofrer de *Morgellons*, uma doença controversa, pois, para-se a dúvida sobre o qual real são os seus sintomas e se, de fato, a doença existe ou não. O documentário nos faz questionar a autenticidade das evidências apresentadas, ao mesmo tempo em que nos leva a simpatizar com as mulheres retratadas. Demonstrando o aspecto empático que podemos criar a partir da realidade do outro registrada e exposta na internet. Também é relevante trazer *Watching The Pain of The Others* (2018), de Chloé Galibert-Laîné, que analisa o filme de Penny Lane, funcionando como uma extensão da obra e oferecendo uma nova perspectiva sobre o tema. Além de se apropriar do contexto e das imagens de Lane, esse filme nos mostra a dinâmica de interação e recepção no ambiente digital, refletindo como se forma a troca entre usuários e, ainda mais, mostrando como tal extensão permite obra e espectador se fundirem em uma única experiência.

4. O Cinema de Dominic Gagnon

Ao longo desta investigação, no primeiro capítulo, exploramos as características fundamentais da prática de apropriação de produções alheias – ou até mesmo das próprias – em um exercício de reconfiguração e recontextualização, conhecido como *found footage* ou, como descrito por Wess (1993), “imagens recicladas”, uma técnica que categoriza filmes criados a partir de outros filmes. Observamos que a evolução linguística e formal dessa prática ao longo das décadas permitiu que cineastas incorporassem novos métodos para expressar suas perspectivas sobre as imagens que estavam reformulando, seja de forma estética, semântica ou narrativa.

Com base no estudo das imagens e em sua presença na busca por refletir o "duplo" pela ontologia da imagem fotográfica, percebemos que o *found footage* se tornou objeto de grande interesse, consumo e apropriação. Isso pode ser observado em obras como *The Fall of the Romanov Dynasty* (1929), *Atomic Café* (1982), *Rose Hobart* (1939), *A Movie* (1958), *Report* (1967) e *Perfect Film* (1986). Constatamos que a relação entre o *found footage* e o material utilizado está fortemente ligada à quantidade de produções cinematográficas disponíveis. Isso nos levou a considerar a transição para o digital e seu impacto nas cadeias de produção, que têm migrado para o uso popular, facilitado pelo crescente acesso a câmeras digitais e pela disseminação massiva desses conteúdos em plataformas online, dedicadas ao consumo dessas produções.

A partir dessas observações, introduzimos o objeto de estudo desta dissertação: o cinema de Dominic Gagnon. Nascido em 1974, em Quebec, Canadá, Gagnon é cineasta, músico, performer e inventor. Seus filmes são relevantes para esta dissertação por evidenciar a evolução do *found footage* no contexto digital, destacando o fenômeno dos vídeos amadores produzidos e compartilhados em plataformas contemporâneas. Esses vídeos, registros capturados por usuários que compartilham suas percepções do mundo com comunidades virtuais — conforme abordado no capítulo 3 — formam o material bruto de suas obras. A partir desse acervo de materiais amadores, Gagnon constrói seus filmes, sintetizando múltiplas perspectivas individuais e criando um retrato que se situa na interseção entre o documental (embora o diretor interprete essa classificação como algo provocativo por não saber definir o 'real') e o experimental, representando uma sociedade ocidental imersa nas novas tecnologias

Assim como na prática do *found footage*, Gagnon não filma novas imagens. Ele se apropria de centenas de horas de vídeos já existentes, arquivados em seus discos rígidos, e, por meio de um processo de seleção e organização, cria suas obras utilizando imagens retiradas da internet, especialmente de plataformas como *YouTube* – incluindo vídeos removidos por

conteúdo inapropriado, tema que será explorado mais adiante. Nesse contexto, Gagnon defende⁶ o ativismo midiático e o livre acesso e circulação de conteúdo.

A importância de seu trabalho reside no olhar antropológico que lança sobre esses vídeos, que se tornaram um elemento comum no contexto digital. Em meio à enxurrada de representações virtuais, onde a produção e demanda de conteúdo são constantes, seu trabalho se destaca por criar um espaço para a reflexão mais profunda sobre esses materiais. Suas obras oscilam entre a reprodução da experiência de assistir a esses vídeos no ambiente virtual e a proposta de uma nova configuração artística, transformando-os em entidades cinematográficas.

Como veremos adiante, o interesse de Gagnon em explorar o subterrâneo da internet – sem se limitar ao que é poeticamente belo ou socialmente aceito – levanta questões sobre autorrepresentação e representação no ambiente digital. No entanto, essa abordagem também coloca Gagnon no centro de críticas, especialmente por sua representação de grupos marginalizados. Um exemplo é o filme *Of the North* (2015) – que iremos abordar mais a frente – onde foi amplamente criticado por organizações indígenas por reforçar estereótipos prejudiciais⁷ Em resposta, Gagnon defende seu trabalho como uma exploração dos limites do documentário e das narrativas digitais, incitando reflexões sobre representações etnocêntricas e o poder que a imagem possui.

Apesar das controvérsias, Gagnon é celebrado em festivais internacionais, como o Festival Internacional de Cinema de Locarno, o Hot Docs Canadian International Documentary Festival e o Festival Internacional de Cinema de Roterdã. Sua abordagem é vista como uma investigação radical sobre os efeitos da “pós-verdade”⁸ e da convulsão social gerada pela manipulação e pelo impacto das tecnologias digitais.

Nesta investigação, focaremos nos filmes em que Gagnon faz uso de imagens encontradas no ambiente digital para analisar como seu trabalho se insere nesta prática na era digital. Dessa forma, excluiremos de nossa análise os trabalhos de Gagnon anteriores à sua imersão nas condições tecnológicas digitais, como suas obras mais ficcionais, vídeo ensaios, instalações e trabalhos mais analógicos, como os realizados em 16mm, que se enquadram no *found footage* tradicional.

Assim, identificamos dois momentos distintos em sua carreira como realizador e artista. Vale destacar que alguns desses trabalhos são de difícil acesso, restando apenas seu registro na

⁶ Spectacular Optical. (2014). *Apocalypse now: An interview with video artist Dominic Gagnon*. Disponível em <https://www.spectacularoptical.ca/2014/04/apocalypse-now-an-interview-with-video-artist-dominic-gagnon/>

⁷ Nunatsiaq News. (2015). *Inuit film shows cultural exploitation, stereotypes*. Nunatsiaq News. Disponível em https://nunatsiaq.com/stories/article/65674inuit_film_shows_cultural_exploitation_stereotypes/

⁸ Pós-verdade refere-se a um contexto em que emoções e crenças pessoais têm mais influência na opinião pública do que fatos objetivos.

catalogação de sua trajetória produtiva. Portanto, apenas mencionaremos aqueles de que temos conhecimento. São eles: *Parapluie Bomb City* (1996), *Beluga Crash Blues* (1997), *Anchorage* (1998), *Du Moteur à explosion* (2000), *Operation Cobra* (2001) e *Be Loyal and Sincere* (2004).

Para fins deste trabalho, usaremos os filmes *RIP in Pieces America* (2009), *Pieces and Love All to Hell* (2011), *Big Kiss Goodnight* (2012), *Hoax_Canular* (2013), *Of the North* (2015), *Going South* (2018) e *Big in China, George and the Vision Machines* (2021) com o objetivo de examinar não apenas o material encontrado e utilizado por Gagnon, mas também o tipo de conteúdo, sua interação com a internet e as diferentes abordagens propostas pelo diretor dentro do *found footage*.

Antes de analisarmos este recorte de sua filmografia, é importante destacar que, embora os filmes de Dominic Gagnon tenham estreado em festivais internacionais de cinema – o que poderia sugerir uma dificuldade de acesso – quase todos estão disponíveis em um canal do *Youtube* sob o pseudônimo Dominic Zlatanov⁹. Esse acesso facilitado reflete a postura de Gagnon da política do livre acesso, tanto ético quanto artístico, que disponibiliza seus filmes gratuitamente, questionando as restrições impostas por direitos autorais, tal qual vimos em Elsaesser e Steyerl. Assim com os materiais de terceiros que se apropria, suas próprias obras se tornam produtos que alimentam a cultura digital e circulação de conteúdo. No entanto, como iremos também ver mais a frente, essa postura levanta críticas por desafiar questões de propriedade intelectual, reascendendo o debate sobre os limites éticos da reapropriação no ambiente digital.

***RIP in Pieces America* (2009)**

O primeiro filme de Dominic Gagnon que iremos analisar no contexto do *found footage* digital é *RIP in Pieces America* (2009). De imediato, constatamos que sua premissa contrasta com a longevidade esperada no espaço digital, isso porque a ideia por trás deste filme e de *Pieces and Love All to Hell* (2011) – que serve como complemento o estudo apresentado por Gagnon – é preservar vídeos considerados impróprios para as plataformas digitais. Esses vídeos recebem um aviso de conteúdo indevido e, em seguida, são excluídos dessas plataformas, muitas vezes desaparecendo completamente da esfera digital.

Os vídeos utilizados em *RIP in Pieces America* consistem em gravações amadoras, em sua maioria feitas a partir de câmeras digitais ou *webcams*, numa época em que as possibilidades desse tipo de conteúdo na internet ainda eram pouco exploradas. Esses vídeos revelam teorias da conspiração associadas à extrema-direita norte-americana, marcadas por paranoia social,

⁹ <https://www.youtube.com/@dominiczlatanov9121>

constante sensação de ameaça externa, ideais fascistas, nacionalistas, racistas, entre outros (fotogramas 12 e 13). Pertinentemente, os vídeos apresentados retratam o período anterior à eleição de Barack Obama pelo Partido Democrata. O que nos intui a perceber no decorrer do filme que o contexto em que a iminente vitória de Obama acentua tal desespero dessas figuras, que transitam entre uma representação estereotipada, quase cômica desse tipo de comportamento, ao mesmo tempo, retratam o tipo de pensamento hegemônico nestes núcleos sociais.



Fotograma 12: Cena do filme *Rip in Pieces America*



Fotograma 13: Cena do filme *Rip in Pieces America*

Observações à parte, o trabalho de Gagnon não parece focar no julgamento do conteúdo apropriado, mas está mais interessado numa percepção profunda sobre a relação dessas pessoas

com a câmera e a mensagem que compartilham. Seu olhar para o que até então vivia no subterrâneo das plataformas reflete no questionamento sobre a permanência desses vídeos, independentemente de qualquer juízo de valor. Visto pela ótica do conceito de visibilidade no contexto digital, conforme discutido por Steyerl, percebemos um paradoxo neste trabalho. Se por um lado temos a noção que existe a exposição de conteúdos extremistas no âmbito da internet, ou seja, o tipo de mensagem chega a público. Por outro, notamos sua incerteza de permanência enquanto arquivo neste ambiente, cabendo a níveis indefinidos classificar sua condição como admissível.

Tal necessidade de preservar esse tipo de material foi o que incentivou Gagnon a iniciar o processo de captura desses vídeos sinalizados para eliminação das plataformas. No livro *The Sublimity of Document: Cinema as Diorama* (2019), em entrevista a Scott Macdonald, Gagnon afirma que o principal elemento que despertou seu interesse por esse tipo de conteúdo foi a sensação de desaparecimento que poderia ocorrer no ambiente digital. Nas palavras dele:

One night I found a disturbing video of a guy named Bumpertapper. He's the one who stockpiles food in *RIP in Pieces America*. The next day, I wanted to show the video to a friend, but it had been removed from the platform. This was one week before the election of Obama. The Web had become a political battleground, and there was fear that Bush would declare martial law in the wake of the financial crisis. I started to save all kinds of videos, and a week after saving each one, I would check to see if it was still online. In most cases, they'd already disappeared. (Gagnon, 2019, p. 257)

Isso nos leva a observar este trabalho não apenas sob a ótica do *found footage*, como fundamentamos anteriormente, mas também sob a perspectiva de um efeito reverso ocasionado pelo contexto digital. Se antes constatamos que o *found footage* se baseava na prática de procurar e retirar conteúdos do ostracismo, seja pela falta de relevância ou pela saturação, agora vemos no cinema de Dominic Gagnon a ideia de conservação de vídeos considerados impróprios para as plataformas. Essa reflexão nos remete diretamente às ideias de Steyerl e Elsaesser, que apontam para a apropriação particular do usuário no contexto digital, onde ele toma para si o conteúdo desejado e pode utilizá-lo da forma que preferir. Sob essa perspectiva, Gagnon considera que, além de fazer *found footage*, seu trabalho também está ligado ao que ele chama de “*save footage*” (Gagnon, 2019, p. 253).

Retomando a análise do material apropriado em *RIP in Pieces America* (2009), o que vemos ao longo da exibição são vídeos, em sua maioria de baixa qualidade, filmados a partir

do ponto de vista de *webcams* ou câmeras digitais. Os personagens apresentados não têm nome ou qualquer indicação de identidade além dos objetos no cenário. Alguns desses objetos se repetem, nos reforçando a ideia de uma espécie de caracterização estereotipada. Bandeiras de ideologias neoliberais, óculos escuros, máscaras e armas são elementos que formam uma rima visual, apesar de não haver uma ligação direta entre os personagens. O senso de uma identidade estereotipada oferece ao filme um elemento de contraste interessante com o discurso e a ideia de imagem ao qual assumimos ser a intenção dos personagens expostos. Por exemplo, vemos um homem se filmando na cozinha de sua casa com uma máscara de bruxa e em outra cena vemos outro homem com bigode e peruca imitando Elvis Presley (fotogramas 14 e 15). Enquanto o primeiro tem um aspecto verdadeiramente assustador, o segundo provoca, se não riso, pelo menos um realce do ridículo. Além disso, o diretor insere materiais encontrados na internet, como trechos de jogatina do jogo *GTA IV*, vídeos de pessoas caindo de motos e um mini compilado de pessoas se ferindo ao atirar com armas de fogo (fotogramas 16 e 17). Essas inserções conferem a narrativa camadas de contraste e ironia



Fotograma 14: Cena do filme *RIP in Pieces America*



Fotograma 15: Cena do filme *RIP in Pieces America*



Fotograma 16: Cena do filme *RIP in Pieces America*



Fotograma 17: Cena do filme *RIP in Pieces America*

Gagnon também expande o escopo de seu trabalho além do conteúdo em si. Em um momento do filme, ele insere um vídeo de adolescentes negros, em um comportamento militar coordenado, agradecendo a Barack Obama pela oportunidade de seguir suas carreiras. Os meninos estão enfileirados e cada um menciona a profissão que deseja, repetindo o lema de campanha do ex-presidente: “Yes, we can”. Embora o contexto exato desse vídeo não esteja claro, é evidente como Gagnon usa esse material para ilustrar o medo exacerbado dos personagens do filme, representando um espantalho totalitário associado à ascensão das minorias. Ele oferece uma visão conspiracionista que permeia os personagens enraivecidos diante da câmera e adentra num ambiente cada vez mais absurdo.



Fotograma 18: Cena do filme *RIP in Pieces America*

Quando, minutos depois, um adolescente imita esses discursos extremistas com a maquiagem inspirada no personagem dos quadrinhos Coringa, mais precisamente na versão apresentada no filme *Batman – O Cavaleiro das Trevas* (2008), dirigido por Christopher Nolan, e reproduz seus trejeitos, somos levados a refletir sobre a condição dessa paranoia moldada pela influência midiática. Ironicamente, a abordagem de Gagnon reflete essa dinâmica de fantasia paranoica que nunca se concretiza.



Fotograma 19: Cena do filme *RIP in Pieces America*

Assim, notamos que a variedade de imagens, resultando no acúmulo atingido pelo filme, alinha-se com a ideia de Gaudreault e Marion, como vimos no capítulo anterior, sobre o constante

fluxo de produções e imagens geradas pela internet. A estrutura direta utilizada pelo diretor, cortando de um vídeo para outro, cria a sensação de navegar por conteúdos que ressoam entre si, seja pela construção da imagem ou pela conexão irracional estabelecida. Ou, como Gagnon afirma durante a entrevista, trata-se mais sobre uma questão de “nuvens” do que de “sequências” (Gagnon, 2019, p. 254). Esse conceito, segundo Gagnon, está relacionado à construção tridimensional do ambiente digital. Ele complementa: “You can repeat images, use four images to create one, multiply, divide, whatever is needed to assemble the material in a meaningful way. The editing becomes less associative, less narrative. To me this felt more organic, more like magma” (Gagnon, 2019, p. 254). Sua percepção está diretamente condicionada pelas funcionalidades do digital na prática do *found footage* – ao qual discutimos no terceiro capítulo. A captura desses vídeos está ligada à possibilidade de repetição, modulação e mutação – voltando às palavras de Gaudreault e Marion – no qual essas imagens são submetidas no contexto digital.

Indo um pouco mais longe nesta análise, podemos fazer uma analogia entre o nome do filme e sua condição. *RIP in Pieces America*, numa tradução livre, seria algo como “Descanse em Pedacos, América”. Esses “pedaços” podem ser entendidos como os Estados Unidos fragmentados, despedaçados na visão dos personagens que anunciam seu fim. No entanto, e mais de acordo com as palavras de Gagnon, os pedaços podem ser esses fragmentos desconexos de dezenas de vídeos espalhados na internet, unidos por um tema comum, mas que representam a quebra da centralização dos meios de comunicação. Essa noção de pedaços que se juntam aparece nas palavras de Gagnon:

When I was at school, many were predicting the death of cinema. I expected to find the cadaver one day, but that never happened. I discovered that the body had been dismantled, and all the pieces had been dispersed. I’m finding them on YouTube, Chatroulette, Facebook, Vine... These are sites that resemble or mimic cinema. I’ve started to stitch them together in order to bring cinema back to life. A Frankenstein cinema. (Gagnon, 2019, p. 256)

Portanto, observamos que as palavras de Gagnon estão alinhadas com o tópico discutido no capítulo três sobre a dissolução de conteúdo no ambiente digital e sua relação com uma possível “morte” do cinema. A ideia de navegação entre diferentes conteúdos na internet – que dadas as diferenças, se aproxima da relação de Bruce Conner com a estrutura televisiva em *A Movie* – também reflete-se na sua busca pelo material que pretende apropriar-se. Assim como o

espectador, Gagnon explora esses espaços para encontrar e se apropriar de conteúdos que serão utilizados na construção de seu filme.

Além dos pontos já mencionados, outra conexão relevante com a discussão sobre as produções amadoras no contexto digital, que claramente atrai o interesse de Dominic Gagnon, é a autenticidade que esses personagens imprimem em suas gravações. Como vimos, Gaudreault e Marion destacam a crença dos usuários digitais em suas imagens e como esse aspecto, também analisado por Manovich (2016), se distingue da artificialidade do cinema comercial. Nesse sentido, as preocupações, ataques enervados e paranoias sociais são apresentados de forma autêntica e sem adornos por esses personagens. Embora muitos se apresentem com máscaras ou tentem construir uma imagem idealizada de si mesmos, esses indivíduos expressam suas opiniões ao mundo sem se preocupar com a imagem, chegando ao risco de se expor ao ridículo ou se tornar objeto de apropriação.

***Pieces and Love All to Hell* (2011)**

Se *Rip in Pieces America* era focado quase exclusivamente em figuras masculinas – com a exceção de um vídeo feminino no início –, *Pieces and Love All to Hell* (2011) serve como sua contraparte feminina. Neste filme, Gagnon explora, de forma semelhante ao anterior, a paranoia social e os discursos extremistas através de vídeos de baixa resolução, predominantemente feitos a partir de *webcams*. Nota-se uma cadência mais elaborada em comparação com seu antecessor. Embora as relações entre as figuras apresentadas permaneçam indefinidas além do conteúdo, o diferencial está no acompanhamento de certas personagens, como se estivéssemos seguindo uma linha cronológica de suas postagens na internet. Uma das mulheres retratadas demonstra uma clara transformação ao longo do filme, refletindo sua crise psicológica e ideológica em seu comportamento diante da câmera.

Nesse contexto, o feminino permite que Gagnon explore também um aspecto mais sexual dos vídeos na internet, onde a figura feminina sexualizada aparece em várias situações. Um dos vídeos, uma mulher seminua realiza o que parece ser a demonstração de uma arma, em uma espécie de *showcase* (fotograma 20). O contraste que Gagnon propõe em *Pieces and Love All to Hell* representa a materialização de um ideal masculino sobre o que deveria ser uma “mulher de direita” ou uma fetichização baseada em armamentos. Nesse aspecto, Gagnon parece retomar a proposta de uma alegoria, assim como ocorreu com o vídeo dos jovens negros no primeiro filme.



Fotograma 20: Cena do filme *Pieces and Love All to Hell*

Outro aspecto perceptível em *RIP in Pieces America*, mas que se torna mais evidente em *Pieces and Love All to Hell*, é o comentário sobre a situação dessas pessoas que tentam construir uma comunidade no ambiente virtual. O tema da solidão é abordado em várias ocasiões, especialmente em um momento em que uma mulher menciona que os sintomas do alcoolismo incluem beber sozinha. Para contrariar essa afirmação, ela decide beber diante da câmera, como se estivesse compartilhando o mesmo espaço com o espectador, criando assim uma noção artificial de conexão física.

Podemos analisar a relação dessas pessoas com a câmera e a maneira como se apresentam para os outros na internet. Observamos que o aparato da câmera não busca mais representar o olhar de quem filma, mas sim, devido ao novo formato gravações por *webcam* e a estética de vídeos no estilo de *vlogs*¹⁰, as personagens se filmam para o público, causando um efeito mais intimista de estar se dirigindo diretamente a pessoa. Ou seja, deixa de ser o olhar do outro para ser a ideia do olhar do espectador.

¹⁰ Vlogs, ou vídeo blogs, são conteúdos em vídeo onde os criadores compartilham experiências e informações sobre diversos temas como rotina, estilo de vida, viagens entre outros.



Fotograma 21: Cena do filme *Pieces and Love All to Hell*

Usaremos o contexto do filme para refletir sobre o processo de pesquisa de Gagnon. Voltando à entrevista com Macdonald, o diretor comenta como realizou suas buscas na internet para esta segunda parte. Segundo Gagnon, a utilização de palavras-chave para encontrar vídeos é a ferramenta que ele mais utiliza nessas situações.

It took almost a year to gather the women’s videos, and I had to use more than fifty different keywords to find them because the videos were indexed and tagged with 'how to replace the economy,' 'urban gardening,' 'weapons for kids,' 'great hair without water,' 'love in civil war.' Though more difficult to find, they were just as Hollywood as the men’s videos! (Gagnon, 2019, p. 259)

Nota-se, portanto, que o sistema de busca dessas plataformas também é um instrumento essencial na construção do trabalho de Gagnon, inserido nas novas práticas do *found footage* digital. Ao considerar todos os pontos apresentados, percebemos que o processo de Gagnon revela-se muito mais complexo do que demonstra ser pelo seu conteúdo aparentemente “simples”. A interação entre autor e objeto apropriado torna-se cada vez mais aproximada, com a internet permitindo que Gagnon mergulhe no universo que escolheu explorar, ficando mais exposto a possíveis consequências. As possibilidades interativas no meio digital também podem apresentar ameaças, desde reclamações sobre a utilização do material de outros usuários até complicações políticas e jurídicas relacionadas ao acesso e reprodução de certos tipos de conteúdo por meio de rastreamento digital. Apesar dos riscos, Dominic Gagnon afirma que entender a psicologia por trás dessas pessoas faz parte de seu processo: “I like to call myself a ‘method filmmaker’; I’ve experienced the state of mind of my characters, and in order to do my

work I've not hesitated to mentally plunge into their universe and their online world, their paranoia.” (Gagnon, 2019, p. 260)

***Big Kiss Goodnight* (2012)**

Big Kiss Goodnight: Joetalk100 and the Holy Spirit against the New World Order (2012) é o primeiro estudo de personagem realizado por Dominic Gagnon. Diferentemente das duas obras anteriores, este filme foca inteiramente em um único personagem: o ítalo-americano Joe Corso. De imediato, notamos uma nova abordagem nas apropriações de Gagnon. Aqui, o diretor compila exclusivamente os vídeos postados por Joe em seu canal do YouTube¹¹, sob o pseudônimo Joetalk100.

Joe grava todos os seus vídeos dentro do carro, na maioria das vezes enquanto dirige. Ele está sempre com seu copo de café gelado e um cigarro, itens que se tornaram quase adereços de sua persona. A câmera que utiliza tem melhor qualidade, resultando em vídeos mais nítidos, em contraste com a estética pixelizada dos outros dois filmes, que se assemelham, em comparação, ao conceito de “imagens pobres” de Hito Steyerl. Em vez desse efeito digital, temos um exercício estético igualmente interessante.

Se em *RIP in Pieces America* e *Pieces and Love All to Hell* a câmera estava mais próxima dos personagens, fruto da possível configuração espacial da *webcam*, aqui, a câmera está posicionada de tal forma que as imagens se tornam quase táteis. Ao colocar a câmera perto do volante, acima do painel do carro, a percepção da figura de Joe adquire um caráter expressionista – estilo que enfatiza a distorção da realidade e o uso de elementos visuais exagerados para transmitir emoções e estados psicológicos. Observamos os dedos sujos de Joe, resultado de seu trabalho como mecânico, o volante danificado e sua aparência geral descuidada. Sentimos cada gole do seu café gelado, cada tragada e cada cinza que cai no chão do carro. A estética do filme cria uma sensação de realidade sensorial. Enquanto os outros dois filmes ofereciam imagens críveis, mas distantes, aqui a estética parece saltar da tela, sendo praticamente palpável.

¹¹ Disponível em: <https://www.youtube.com/@joetalk100/videos>



Fotograma 22: Cena do filme *Big Kiss Goodnight*

Joe é um conspiracionista com paranoias, semelhante aos personagens dos filmes anteriores de Gagnon. No entanto, o que o diferencia e dá força ao filme é a intensidade com que ele se expressa diante da câmera. O enquadramento do seu rosto amplifica suas explosões de raiva, tornando suas reações extremamente expressivas. Joe externaliza sua frustração sem hesitação, e essa autenticidade no modo como ele se apresenta destaca a força bruta que muitos usuários imprimem em seus vídeos. Nos momentos de maior veemência, Joe parece uma força da natureza, uma presença hipnotizante e visceral.

Em determinado momento, o filme rompe sua estrutura inicial, que até então consistia apenas na exibição de trechos dos vídeos de Joe, e passa a inserir telas em branco com comentários de outros usuários do *YouTube* sobre esses vídeos. Os comentários variam desde apoio até ridicularização e preocupação com seu estado mental e físico. A inclusão dessas vozes externas constrói uma perspectiva contrastante com o recorte limitado que Gagnon faz de Joe, criando um diálogo dinâmico entre ele e o público. Esses comentários funcionam como um reflexo da percepção do público em relação à sua vida e ao conteúdo que produz. Nesse processo, Joe se transforma em objeto de análise e discussão, tornando-se consciente da forma como é visto e interpretado pelos outros. Isso levanta questões importantes sobre a natureza da autoimagem e da autoexpressão na era digital.

Dessa forma, Joe não é apenas um observador passivo do mundo, fazendo comentários conspiratórios, mas um participante ativo de sua própria narrativa, o que evidencia as complexidades da interatividade nas plataformas digitais. Ele é, ao mesmo tempo, autor de seu conteúdo e objeto de análise externa. A camada metalinguística proposta por Gagnon expõe o

paradoxo da exposição involuntária na internet, onde o poder de ser visto e ouvido também pode gerar vulnerabilidades.

Essa faceta das comunicações digitais, que permite a interação entre usuários, como discutido por Gaudreault e Marion, também se reflete na relação entre espectadores e produtores de vídeos. A troca entre os usuários — e, neste caso, entre Gagnon e o material que coleta — cria um diálogo que evidencia as implicações éticas e sociais do *found footage* digital. O contato direto com as fontes, especialmente quando se trata de vídeos carregados de emoções e vulnerabilidades, traz riscos que Gagnon explora, mas que também exige uma reflexão sobre o papel do criador e do observador no contexto digital. Gagnon mencionou em entrevista que notificou Joe sobre o uso de seus vídeos, embora Joe não tenha demonstrado grande preocupação.

When I contacted him to ask if he was okay with me making a film about him, he said, ‘Do whatever the fuck you want; I have the message, and you will be the messenger.’ So I made him a movie star. I don’t know if Joe saw *Big Kiss Goodnight*. I did send it to him, but I never heard back. Even in his new videos, he’s not mentioned it. I guess Corso is an emitter and not a receiver. (Gagnon, 2019, p. 264)

Como vimos ao longo desta investigação e em todas as discussões sobre o panorama do contexto digital, fica bastante evidente como essas interações fazem parte da dinâmica digital. Embora não tenhamos observado isso explicitamente nos filmes anteriores, a prática de postar vídeos na internet para se comunicar com outros sugere uma percepção de troca e contato direto com o público-alvo. O que nos chama a atenção no contexto de *Big Kiss Goodnight*, é como essa interação se torna um elemento tão crucial quanto os próprios vídeos de Joe.

A exposição das opiniões públicas em relação ao nosso personagem cria a sensação de que estamos acompanhando todas as esferas que influenciam esse ambiente. Dessa forma, Gagnon incorpora em seu filme os componentes de uma estrutura digital de trocas constantes. Como discutido nas definições de Gaudreault e Marion, a internet torna-se um repositório de informações e interações. Mesmo que não estejamos navegando por diferentes produtores de conteúdo, estamos imersos no espaço dos vídeos de Joe, o que também reflete a linguagem e a dinâmica do ambiente digital.

Hoax_Canular (2013)

A obra seguinte de Gagnon, *Hoax_Canular* (2013), compartilha semelhanças com *RIP in Pieces America* e *Pieces and Love All to Hell* na utilização de vídeos do *YouTube*, mas apresenta uma atmosfera e estrutura distintas. O foco de apropriação de Dominic Gagnon são vídeos produzidos por jovens durante o período que antecede o suposto fim do mundo em 2012 profetizado pelos maias¹². Diferentemente dos filmes citados anteriormente, onde raiva e revolta são temas recorrentes, os vídeos em *Hoax_Canular* concentram-se no impacto psicológico que as catástrofes propagadas pela mídia têm sobre os jovens. Alguns vídeos demonstram descrença, outros preocupação, e alguns até expressam alívio, como se o fim do mundo representasse uma forma de escapar dos problemas cotidianos.

Apesar de muitos desses vídeos compartilharem a mesma estética de *webcam* presente em *RIP in Pieces America* e *Pieces and Love All to Hell*, com enquadramentos semelhantes, a linguagem utilizada pelos jovens em *Hoax_Canular* difere significativamente dos outros filmes. Essa diferença geracional permite aos jovens mostrarem-se mais confortáveis com a câmera, direcionando-se ao público abertamente, possibilitando o espaço para debate, algo que não é tão sugestivo nos outros filmes pelo teor de queixa. Outro ponto relevante está na forma como Gagnon cria o registro de temas que dominam a esfera digital, referidos como tendências. Tal abordagem ecoa no filme *Transformers: The Premake* (2014), de Kevin B. Lee, que também busca representar um tema comum compartilhado pelos usuários das redes.



Fotograma 23: Cena do filme *Hoax_Canular*

¹² A previsão do fim do mundo em 2012, associada aos maias, surgiu da interpretação errônea do término de um ciclo de 5.125 anos no calendário maia (*Baktun*), que se encerrava em 21 de dezembro de 2012. Na verdade, os maias viam isso como um momento de renovação, não de apocalipse.



Fotograma 24: Cena do filme *Hoax_Canular*

No caso de Gagnon, seu filme traça um recorte temporal de vinte dias até o suposto “dia final”. Ao observar este compilado, notamos a impressão de que esses jovens usuários participam do mesmo espaço digital ou, pelo menos, frequentam esse ambiente para acompanhar e contribuir para os debates em curso. Dessa forma, o conteúdo torna-se menos expressivo e mais opinativo. Um aspecto que se destaca em *Hoax_Canular* em relação aos outros filmes é o uso da montagem. Além de realizar uma colagem de vários vídeos, Gagnon explora elementos mais complexos na edição, intercalando o áudio entre vídeos, utilizando faixas isoladas e efeitos visuais, criando uma espécie de eco no filme ao colocar a música “The End of the World” em diferentes formatos, desde um som digitalizado, lembrando um sintetizador, até o vídeo de uma criança tocando e cantando a música no violão.

A utilização de efeitos visuais também é um tema recorrente neste filme. Em alguns momentos, vemos trechos de catástrofes de filmes de Hollywood com grandes orçamentos, como *2012* (2009) e *O Dia Depois de Amanhã* (2004), ambos dirigidos por Roland Emmerich. A inserção reforça a ideia de um fim do mundo construído por uma propaganda massiva das narrativas propostas pelos filmes dos grandes estúdios. Os trechos aparecem em baixa qualidade, com imagens pixeladas, remetendo à ideia de Steyerl de retirar essas imagens originalmente nítidas de seu ambiente natural e lançá-las no ambiente virtual, por onde sofrem a deterioração. Sobre o seu processo envolvendo os diferentes materiais capturados para o filme, Gagnon nos diz:

For the first time, I downloaded the videos instead of screen-capturing them. So I did not know what I had until it was all gathered. The evening before ‘the end,’ I

downloaded more videos than I could watch. Those kids were creative at using video editing and FX software apps and were themselves ripping stuff from Hollywood catastrophe movies. I did not rip any of the imagery from blockbusters; they did that—and that’s why it was included. (Gagnon, 2019, p. 261)

Também vale notar como a temática do fim do mundo se reflete nos próprios vídeos. Devido à grande influência midiática, alguns tentam emular o modelo do cinema comercial no formato cinematográfico dos blockbusters. Observamos vídeos que imaginam um apocalipse zumbi, simulam desastres naturais, e até utilizam efeitos especiais gerados por software, como explosões e objetos inseridos digitalmente nas cenas. Tais efeitos nos surgem de forma claramente artificial, o que implica na representação de uma ideia irônica e fantasiosa do fim do mundo.

Ao analisarmos em comparação com *RIP in Pieces America* e *Pieces and Love All to Hell*, percebemos que *Hoax_Canular* revela a internet, e a comunicação digital como um todo, como uma moeda de dois lados. A dinâmica apresentada pelos jovens reflete conceitos discutidos por Gaudreault e Marion sobre as revoluções nos meios de comunicação, onde toda a integração está concentrada no ambiente virtual. Embora observemos as formas estruturais de uma rede integrada, que permite aos usuários criarem fluxos próprios de partilha e consumo, a câmera em *Hoax_Canular* assume um papel de espelho, refletindo a necessidade de integração ao contexto social digital.

Em *RIP in Pieces America* e *Pieces and Love All to Hell*, os indivíduos utilizam o meio digital para replicar a ideia de informação no sentido de uma fonte alternativa em relação a mídia tradicional. Esses filmes exploram a comunicação digital como uma ferramenta, mas seu teor não promove uma relação correspondente, onde cada mensagem parece isolada em seu espaço fechado. Por outro lado, em *Hoax_Canular*, há um anseio mais pulsante por comunidade. Sentimos que esses jovens estão buscando criar ou se firmar em uma comunidade online, manifestando isso por meio de sua inserção nos temas em destaque. Aqui, a comunicação digital não apenas reflete o estado mental e social em torno de um assunto em voga, mas também se torna um espaço para escapar de uma espécie de solidão e suprir a necessidade de pertencimento. A internet, portanto, não se apresenta apenas como um canal tecnológico, mas também como um meio que reflete e amplifica a busca por conexão e identidade.



Fotograma 25: Cena do filme *Hoax_Canular*



Fotograma 26: Cena do filme *Hoax_Canular*

of The North (2015)

Talvez o filme mais experimental de Dominic Gagnon, *of the North*¹³ (2015) é construído a partir do panorama de materiais recolhidos e nos apresenta centenas de vídeos amadores produzidos pelo povo inuit¹⁴. As imagens incluem cenas na neve, registros de caça, fragmentos do cotidiano, grandes instalações de extração de petróleo, festividades locais, indivíduos alcoolizados, construções, corridas de *snowmobile* e animais da região. Essa miscelânea visual

¹³ Claramente, Gagnon faz uma referência a *Nanook of the North* (1922), realizado por Robert Flaherty

¹⁴ Os povos inuit são grupos indígenas que habitam as regiões árticas da América do Norte, incluindo partes do Canadá, Alasca e Groenlândia. Conhecidos por suas habilidades de caça e pesca adaptadas ao clima extremo, os inuit possuem uma rica cultura, incluindo tradições orais, arte e a língua inuktitut.

está diretamente relacionada à ideia apresentada no início deste capítulo, onde o espectador, assim como o próprio Gagnon, navega pelas imagens, emulando a sensação de imersão no ambiente digital dessas plataformas. Nesse sentido, também nos deparamos com o conceito de "nuvem" apresentado por Gagnon em nossa leitura sobre *RIP*. Ao mesmo tempo, a seleção dessas imagens revela uma potencialidade cinematográfica latente. Além disso, os conceitos apresentados no filme remetem diretamente às propostas de Dziga Vertov com seu "cine-olho", discutidas no terceiro capítulo. O ritmo vertoviano se manifesta na conjunção e combinação das imagens, possibilitando a Gagnon criar uma dialética de registros, alguns parcialmente indecifráveis devido à baixa qualidade das imagens, resultando na imersão vertiginosa do que expõe. Também podemos notar certa semelhança entre o estilo de *Of the North* e *A Movie*, de Bruce Conner, especialmente na maneira como a disposição das imagens denota uma ligação intrínseca entre as sequências.

Como discutido no segundo capítulo, o filme de Conner evocava uma pulsão masculina por máquinas, evidente nas imagens de veículos no contexto econômico norte-americano favorável aos avanços tecnológicos. Além disso, explorava a relação entre fetiches ao conectar o desejo sexual pelo corpo feminino ao desejo por morte e destruição. Ainda que existam diferenças, não seria errôneo de nossa parte traçar paralelos entre as obras de Dominic Gagnon e Bruce Conner. A começar pela relação com as máquinas. É evidente que ambos os diretores detêm interesses similares entre os elementos mecânicos das maquinárias. Enquanto Conner volta seus olhares para carros, motos e submarinos, Gagnon partilha seu interesse pelas imagens dinâmicas de *snowmobiles* tanto quanto o fascínio pelas imensas estruturas destinadas à extração de recursos naturais da região, a exemplo das cenas em que vemos uma plataforma de petróleo do alto de um helicóptero, tal qual um colosso (fotograma 29). A temática da destruição também nos aparece de forma relacional e recorrente entre os dois, com os desastres utilizados por Conner fazem par com cenas de incêndios, ventanias e nevascas de Gagnon. Não obstante, também podemos relacionar as cenas de homens surfando ondas enormes ou praticando equilíbrio do alto de um prédio com cenas de homens enfrentando uma nevasca mortal.

O que provavelmente seja a cena mais polêmica de *of The North* também pode ser sugerida como ponto de interseção para *A Movie*. A cena em particular mostra um homem branco, que se apresenta como produtor pornô, com uma mulher inuit nua em seu colo, perguntando-lhe como é ser uma esquimó (fotograma 25). O contexto já nos indica o fetiche pelo exótico que se estende nesta visão masculina, mas vale ressaltar que esse é um tema que não somente nos conecta ao filme de Conner, mas também a *Pieces and Love All to Hell*, pela

exposição de uma ideia sexualizada da mulher. Percebe-se que os três filmes compartilham da concepção originária da imagem, ou seja, as apresentam sem interferências em seu conteúdo, mas ao alterarem o contexto, evocam o verdadeiro sentido de uma deturpação midiática dentro da lógica patriarcal.



Fotograma 27: Cena do filme *of The North*



Fotograma 28: Cena do filme *of The North*



Fotograma 29: Cena do filme *of The North*

Outro ponto que reforça essa observação é que Gagnon busca este excerto específico em um site de vídeo pornográfico, demonstrando ter consciência do que esse tipo de conteúdo revela. Apesar dessa interpretação plausível, da perspectiva de Dominic Gagnon, seu trabalho não se concentra tanto na interação entre as imagens sequenciais, nem está interessado no sistema de montagem inteligente eisensteiniana, que propõe uma construção extra filmica a partir do sentido gerado entre duas imagens: em vez disso, Gagnon enfatiza seu interesse no potencial de cada imagem e em como elas se encaixam dentro do panorama criado na mesa de edição. O diretor nos diz:

I feel that there are images that naturally complement each other and come together in terms of light, scale, lines, colors, subjects, actions, texture, and definition. I just have to let them meet. I make innumerable attempts at fitting them together without using scissors to reshape them. That way, I conserve and use their full potential. (Gagnon, 2019, p. 265)

Por outro lado, é crucial destacar a relevância das “imagens pobres” na construção deste filme. É provável que muitas dessas imagens apenas foram encontradas por Dominic Gagnon devido à insistência de terceiros em repostá-las na internet ou armazenando-as em discos rígidos, sendo não mais exclusivas de quem originalmente as filmou. É interessante observar como esse efeito de degradação confere ao filme um aspecto sensorial bastante distinto. A forma como as imagens são apresentadas, exibindo seu aspecto precível no meio digital, oferecem uma percepção diferente na relação com a obra, conferindo ao trabalho de Gagnon uma dimensão expansiva. Nesse sentido, as imagens deixam de estar voltadas para o eu, como vimos nos

filmes anteriores do diretor, e passam a se voltar para o mundo, aproximando este filme de uma prática mais clássica do *found footage*.



Fotograma 30: Cena do filme *of The North*

Nos referindo ao que foi citado brevemente, *of the North* provocou controvérsias relacionadas ao seu conteúdo e à apropriação das imagens. Para explorar essa questão, recorreremos ao artigo *Of Digital Selves and Digital Sovereignty: 'Of The North' (2017)* de Michele Stewart. Embora o artigo ofereça reflexões direcionadas a este filme, ele nos permite investigar de maneira profundamente os métodos utilizados no *found footage* digital e suas implicações em relação ao processo. Stewart apresenta pontos pertinentes sobre a forma como Gagnon se apropria dessas filmagens, em especial como ele, sendo um homem branco, utiliza do registro dos inuit para dar vida ao seu filme (Stewart, 2017, p. 24). Por se tratar de um material delicado, uma vez que está lidando com representações étnico-culturais, seus métodos criativos e de apropriação são questionados.

As críticas ao filme recaem sobre sua forma de representação. Segundo Stewart, os críticos, especialmente os inuits que assistiram ao filme, argumentam que a representação cultural requer a autorização daqueles que estão sendo representados. Stewart complementa: “They pointed to a deep tradition of intercultural ethnographic and documentary practice already in place from which Gagnon might have drawn” (Stewart, 2017, p. 24). No que diz respeito ao acesso a essas imagens e suas implicações para os usuários que as postaram, Stewart observa que o trabalho de Gagnon se alinha ao movimento “copy-left”, que defende o acesso livre à informação e ao conteúdo, visando à libertação artística e criativa (Stewart, 2017, p. 24). Stewart também destaca o ponto de vista daqueles que defendem o filme.

For those who defended the film from a copy-left position, *Of the North* represented another of Gagnon's forays into sampling online materials, and constituted a poetic collage of the visual and aural results offered up algorithmically by such keywords as 'the Arctic' and 'the Inuit' and the geographic coordinates of northern towns. (Stewart, 2017, p. 24)

of the North reacende-nos o debate sobre o uso de imagens não autorizadas e retiradas de contexto no cenário digital, algo recorrente na filmografia de Gagnon, ainda que, possivelmente, de forma não intencional. Segundo Stewart, para criar *of the North*, Gagnon selecionou mais de quinhentas horas de clipes, principalmente retirados do *YouTube*, e se utilizou de trilha sonora composta por faixas disponíveis na plataforma. Mesmo que as tenha modificado e ajustado, Gagnon enfrentou problemas de direitos autorais ao incluir a música da cantora inuit de garganta, Tanya Tagaq. De acordo com Stewart, Tagaq se sentiu ofendida ao ouvir sua música apropriada no filme e criticou o uso das cenas de indivíduos embriagados, apropriadas sem consentimento, considerando essa uma prática cultural e historicamente insensível. "Given Tagaq's opposition to the film, Gagnon ultimately agreed to replace her music with silence, but the debate surrounding the film continued unabated" (Stewart, 2017, p. 25).

Isso nos remete diretamente ao tópico sobre como o contexto digital propõe um efeito de proximidade entre o apropriador e o objeto apropriado. Neste caso, a autora da música prontamente soube do uso indevido de sua obra, o que a levou a expor seu descontentamento nas redes sociais, obrigando Gagnon a retirar a música e alterar o filme após o lançamento. Portanto, nos demonstrando que, pelo fato de todos os elementos estarem inseridos no contexto digital – imagens, diretor, ferramenta de edição e autora do conteúdo apropriado –, o filme se estende para além de uma recepção meramente aceitável ou reprovável. Como podemos perceber, essas dinâmicas podem influenciar diretamente a própria obra.

Sobre a controvérsia em questão, Stewart aponta para uma crise na soberania digital, especialmente na representação étnico-cultural de povos indígenas na internet. Baseando-se na noção pouco esclarecida sobre a propriedade intelectual em plataformas como o *YouTube*, principal fonte de material para Gagnon, a autora reflete sobre como *of the North* evidencia as nuances envolvidas na flexibilidade dessas questões éticas no ambiente digital. À medida que a soberania digital demonstra-se de natureza transitória, acaba por gerar um conflito com as lutas pela soberania e representação.



Fotograma 31: Cena do filme *of the North*



Fotograma 32: Cena do filme *of the North*

Como vimos ao longo desta investigação, as tecnologias de comunicação sofreram com a quebra da centralização dos discursos devido à expansão da internet. O que antes era visto como disruptivo — a falta de propriedade das mídias, exemplificada por filmes disponíveis gratuitamente online ou canais alternativos —, agora é refletido na extensão das questões autorais e da relação com o conteúdo apropriado. Stewart nos relata que essa extensão pode significar pressupostos radicalmente distintos sobre a intenção autoral e sua representação. Observamos algo semelhante nas discussões de Steyerl, que revela a condição dúbia dessa abertura. De muitas maneiras, o debate acerca de *of the North* expõe as múltiplas e contraditórias compreensões sobre o que classifica a soberania digital. Essas fissuras giram em torno do choque entre concepções de imagem representativa, as que seguem pelas redes sociais e a sua circulação digital.

Outras discussões a respeito do filme revelaram questionamentos sobre sua condição enquanto produto documental. O exemplo mais proeminente trazido por Stewart é do jornalista e locutor inuit, Stephen Puskas. Por assumir o filme como documentário, Puskas questionou o

aspecto ético da obra. O jornalista, então, questiona sobre a utilização de imagens que não são próprias da região ártica, como intui a proposta. Sobre isso, Stewart nos diz:

Puskas, for example, interrogated the documentary ethics of the film by seeking to identify the source of each sampled image. Working from these principles, Puskas questioned why the film includes footage of a narwhal from Newfoundland, a polar bear in the Rotterdam Zoo, a moonshine rig from Jacksonville, Florida, and a setting sun in the Philippines. (Stewart, 2017, p. 26)

Outra observação enfática feita por Stewart destaca as críticas realizadas por André Dudemaine (Stewart, 2017, p.26), diretor do festival *Présence Autochtone* (Presença Nativa), que condenou a estrutura do filme, composta por colagens, acusando-o de utilizá-las como forma de humilhar os povos nativos. Sua crítica mais intensa foi em relação a cena da mulher nua, retratada anteriormente neste capítulo. Stewart (2017, p. 26) observa que aqueles familiarizados com os trabalhos anteriores de Gagnon foram mais receptivos a interpretar essa cena como crítica ao orientalismo. Contudo, o fato de que a abordagem de Gagnon está carregada de um contexto mais ácido e provocativo não o exime de sofrer tais críticas, especialmente devido à sua livre utilização das imagens. Tal ambiguidade permite que sua obra seja interpretada tanto como uma denúncia da exotificação quanto como uma perpetuação dela, expondo a complexidade e o risco envolvidos em sua prática artística. Sobre as indicações documentais em que *of the North* circunda, Stewart pontua que Gagnon ora se denomina etnógrafo, ora rejeita tal nomenclatura (Stewart, 2017, p. 26). Ela continua: “Gagnon seeks to explain the value of his camera-free form of filmmaking as offering some insight into the voices ‘saved’ and sampled by his works: [Gagnon] admits he’s never been to the North but that his critics are missing the point of the film.”. (Stewart, 2017, p. 26).

Stewart também vai trazer o método de pesquisa de Gagnon como contraponto para questionar sua relação com as imagens. Como vimos no trecho da entrevista sobre *RIP*, o diretor utiliza de palavras-chave para demarcar sua busca nas redes sociais. A autora, então, vai nos trazer a visão Richard Rogers (2016) que identifica indícios do que chamou de “busca inculpável” no trabalho de Gagnon. Segundo Rogers (2016 apud Stewart 2017, p. 27), esta seria a falsa noção de uma parcialidade mística da internet como agente, retornando informações aos usuários por meio de magia algorítmica, livre de intenção. A atividade invisível do algoritmo imunizaria o usuário de assumir a responsabilidade pela natureza dos resultados gerados. No entanto, Stewart informa que Rogers aponta para relação com a ferramenta buscar no Google,

ao qual o autor nos diz: “the results you receive are partly of your own making, based on your search history, location, and other signals, as Google calls the data points it has collected.” (Rogers apud Stewart, 2017, p. 27). O que se entende a partir da fala de Rogers e do complemento de Stewart, é que se Gagnon tivesse usado outro tipo de contexto nas suas pesquisas, sua exploração com o filme seria diferente, que porventura modificaria sua inclinação na hora de pesquisar o material recolhido. Ou seja, o motor de busca é parte ativa do processo criativo e do objeto resultante. É interessante notar que as representações de Gagnon aparentam nem sempre buscar aquilo que é poético ou bem-visto por essência, o que aliás, nos demonstra o contrário, já que o temos visto ao longo dessa investigação direcionar seus trabalhos e aqui retornamos a fala de Luna no capítulo dois sobre *A Movie* de Bruce Conner, o “lixo dos materiais”.

Ao longo desta discussão, observamos que as imagens retiradas de plataformas como o *YouTube* e incorporadas ao filme de Gagnon foram postadas sem plena consciência de seu potencial valor apropriativo. Portanto, não podemos ignorar a complexidade e os riscos inerentes à apropriação digital, destacando como as polêmicas em torno do filme refletem a dualidade das redes sociais e seu potencial para gerar consequências inesperadas em outros âmbitos. De acordo com Stewart, essa situação expõe os desafios à soberania digital, à medida que a circulação descontrolada de imagens nas redes sociais pode colocar em risco diversos aspectos dessa soberania. Ainda segundo ela, Gagnon diz que o filme não é sobre os inuit, mas sobre como as pessoas realizam a atividade e o exercício de filmarem a si mesmas e que *of the North* ofereceu uma etnografia da internet sobre o Norte (Stewart, 2017, p. 26). Apesar disso, Stewart reitera que, sem vozes indígenas suficientes para explicar por que os sujeitos filmados e postados fizeram o que fizeram, estereótipos anteriores e a própria sequência do filme se tornam os pontos de referência que orientaram os críticos na interpretação de *of the North* (Stewart, 2017, p. 26).

***Going South* (2018)**

O título sugere um foco na ideia geográfica de ‘sul’, mas também carrega um interessante duplo sentido: a expressão popular em inglês ‘going south’ pode ser interpretada como ‘as coisas estão se desfazendo’ ou ‘deteriorando’, o que proporciona uma perspectiva intrigante para a interpretação das imagens. Esse conceito é ainda mais enfatizado pelo depoimento que Gagnon oferece a Macdonald sobre a intenção por trás do filme. Nesse contexto, torna-se evidente a proposta de explorar tópicos relacionados à desestruturação da sociedade moderna:

I was at the Camden Film Festival screening of *of the North*. After the Q&A there was a reception, and a man came up to me with Hollywood-like ideas and scenarios for films. I tried to explain to him that I'm not a big-shot producer and mentioned that my idea for the next film was "to go south." He lit up and said, "Why don't you call it 'Going South'?" He explained the meaning of that popular idiom and I got excited. Now I had a working title, a direction to pursue. (Gagnon, 2019, p. 271)

Gagnon volta a construir seu panorama social a partir de uma seleção cuidadosa de vídeos retirados da internet, principalmente do *YouTube*. É relevante observar que Gagnon apresenta uma extensa lista de vídeos apropriados nos créditos finais de seus filmes, demonstrando a relação com as fontes do seu trabalho disponíveis na internet, especialmente no *Youtube*, o que, por consequência, ressalta a diversidade e atualidade que sustentam sua análise.

É interessante observar como, ao longo desta investigação que permeia seus filmes, o diretor gradualmente incorpora uma abordagem em seus trabalhos na qual as imagens extrapolam o referencial físico e adquirem representações oníricas. Já tínhamos notado certos aspectos sensoriais e experimentais em filmes anteriores e *Going South* nos surge como seu projeto mais expansivo.

O sentimento de desorientação diante deste amálgama de imagens, refletido na ideia de um mundo se desfazendo, permite a Gagnon explorar, por meio do absurdo, um mosaico frenético onde todas as imagens, em algum nível, mantêm a importância. O conteúdo varia amplamente, desde *vlogs*, listas de compras, desabafos íntimos e teorias da terra plana, até imagens de uma estação espacial, registro de férias, turismo sexual e cataclismos tropicais provocados pelas mudanças climáticas. Gagnon abraça tudo isso neste vasto panorama. Sendo o filme mais longo de Gagnon, *Going South* é também o primeiro a utilizar intertítulos. As legendas – *Preliminary birthday sips*, *Trees on fire*, *Rise and shine*, *Dear haters*, *Last living cannibals* e *Flat earth theory* – não se relacionam diretamente com as cenas que as seguem, mas fazem referência a eventos ou postagens de onde esses títulos foram retirados, destacando a relação simbiótica entre Gagnon e os vídeos que ele incorpora. Isso também denota outro ponto, que é a noção da variedade de conteúdos encontrados na internet. Percebemos que há um elemento expansivo no cinema de Gagnon que deixa de se firmar apenas no aspecto desconhecido da internet e passa a se manifestar como um exercício da ideia de "nuvem". Por sua vez, nos expõe a uma representação dessa sobrecarga de conteúdos apontada por Gaudreault e Marion, que discutimos no terceiro capítulo. Em resumo: é uma experiência igualmente instigante e exaustiva.



Fotograma 33: Cena do filme *Going South*



Fotograma 34: Cena do filme *Going South*

Os avanços nos estudos desta investigação contemplaram as diferentes fases do trabalho de Gagnon, que, de certa forma, acompanham a evolução tecnológica e linguística da internet. Observa-se que, ao longo dos filmes analisados, houve mudanças notáveis em formato, conteúdo e abordagem. Um exemplo claro é que, ao início, examinamos filmes predominantemente formados por vídeos produzidos a partir de *webcam*, enquanto agora analisamos conteúdos mais dinâmicos, com diversificação de cenários e uma integração mais fluida das tecnologias na rotina dos usuários. Com o progresso dos anos, era apenas uma questão de tempo até que o elemento indexical da imagem “real” fosse contrastado com as novas possibilidades de virtualização. Para explorar esse tópico, revisaremos a entrevista de Scott Macdonald (2019), a fim de entender a perspectiva de Gagnon sobre essas mudanças e como elas influenciam sua obra.

A imagem final de *Going South* é uma sequência em CGI que simula a propaganda de uma empresa de cruzeiros. O caráter mercadológico dessa imagem destaca ainda mais a

importância da computação gráfica em sua produção, uma vez que esse tipo de cenário visa representar a situação ideal para os potenciais clientes. Com isso em mente, vemos águas paradisíacas e um clima perfeito (fotograma 26), todos construídos a partir de uma virtualização da experiência desejada. Não é por acaso que Gagnon encerra o filme dessa maneira; na verdade, essa escolha pode refletir a ideia de Lev Manovich sobre o ciclo de retorno ao artificial que o cinema institucionalizado sofreu. Esse ciclo estaria se manifestando nas imagens, subvertendo nossa noção de conexão com a realidade, algo que foi explorado ao longo do filme.



Fotograma 35: Cena do filme *Going South*

Are we falling apart? Aren't we all 'going south'? Aren't we losing touch with the ground, more and more lost in digital fantasies? The film could have been titled 'Perdre le Nord' — a French expression for losing your direction, your sense of where you are. (Gagnon apud Macdonalds, 2019, p. 274).

Essa reflexão de Gagnon sobre a perda de direção é especialmente notável quando observamos as imagens do espaço e do fundo do mar no filme, dois ambientes pouco explorados dentro da condição humana. A conexão entre as cenas de tobogãs e a transição para imagens espaciais reforça a sensação de estarmos sempre nos deslocando, conferindo ao filme atmosfera de desorientação.

Como observado nas falas de Steryerl, a nitidez está associada a uma maior fidelidade à realidade, e *Going South* é o filme de Gagnon que mais destaca esse novo alcance das câmeras ordinárias. No entanto, a maneira como essas imagens são apresentadas não busca representar a realidade de forma fidedigna, mas sim criar um novo referencial, permitindo que se libertem de sua conexão estrita com o real e possam emergir em novas interpretações e experiências estéticas e sensoriais. Em sua clareza, não visam retratar o real, mas sim evocar ideias que

transitam entre o real e o imaginário. Só retornam ao estado controlado por meio da manipulação total da imagem, subvertendo a expectativa de que a nitidez reflete a veracidade. Ironicamente, ou talvez não, Gagnon insere um vídeo de um homem tentando realizar um tipo de hipnose para a câmera, com um disco psicodélico ao fundo. Com suas conotações de ilusão e controle mental, sublinha a ideia de que, assim como a hipnose, as imagens no filme não são simples representações, mas ferramentas que moldam e distorcem a percepção.

Mesmo que se mostre imerso na sua desconstrução espacial, Gagnon parece manter-se ligado ao principal aspecto de seu trabalho, ao qual notamos ao longo desta investigação. Seria, portanto, a ligação com a franqueza imprimida na câmera pelos seus personagens, que ainda se destaca neste filme. A inserção de vídeos em formato de *vlog*, permitem que o aspecto humano permaneça vigente no filme e nos liberte momentaneamente da sua viagem abstrata. Nesses fragmentos de autoimagem, temos a personagem Chloe, uma adolescente trans, por volta de seus dezesseis anos, que nos revela a dificuldade que tem com o corpo, com sua imagem e com lugar de pertencimento.

Logo na primeira aparição de Chloe (fotograma 36), no qual comenta sobre tentar alcançar padrões de beleza feminino, Gagnon intercala com imagens de um concurso de beleza, o que, em teoria, nos traria o tipo ideal ao qual a personagem se refere. Entretanto, as imagens escolhidas pelo diretor acabam por ressoar no artificial, numa espécie de produto esculpido com a finalidade de, novamente voltando a esse tópico, de representar um desejo sexual masculino. Chloe, por sua vez, demonstra sempre perseguir esse ideal, algumas vezes até o reproduzindo em câmera, e sempre com a lógica de encontrar no meio digital um espaço para se sentir pertencente, mesmo que para isso precise dar atenção as pessoas que a xingam e comentar sobre o fato.

A dinâmica da personagem com a câmera nos lembra muito *Hoax*, não só pelo aspecto de comunicação com o público e toda a relação que vemos Chloe criar pela internet, como também pela forma de ser aberta, chegando até a expor que sua vida melhoraria se conseguisse mais seguidores, o que, também visto no outro filme de Gagnon, implica na tentativa de sanar as ânsias pela integração de uma comunidade, mesmo que, neste caso, Chloe também procure um certo tipo de *status*. Por fim, a provável última cena de Chloe, e aqui assumimos como provável porque não existe nenhum indicativo que de fato seja realmente nossa personagem, aparece de frente para a câmera, sentada em um sofá, num ambiente de luz muito baixa, o que dificulta enxergá-la e num ato improvável, começa a se despir até ficar de roupa íntima. O que, sem o contexto determinado, nos intui perceber tal “fechamento” como uma curva da

personagem, que expôs suas inseguranças na internet e, agora, revela seu corpo também diante da câmera.



Fotograma 36: Cena do filme *Going South*



Fotograma 37: Cena do filme *Going South*

Para concluir, é importante ressaltar como *Going South* apresenta uma síntese radical de toda a fundamentação dos filmes de Gagnon até o momento. Sua estrutura propõe uma experiência semelhante à de navegar por vídeos na internet, mas ao deslocá-los de seu contexto primário e submetê-los a um olhar antropológico, o filme resulta em uma reflexão sobre a relação entre o real e o virtual, a desconstrução da imagem e a condição humana diante das novas tecnologias fotográficas e comunicacionais. Por meio de uma vasta gama de imagens, Gagnon expõe a fragmentação do mundo contemporâneo e a sobrecarga de informações e conteúdos que moldam esse novo arranjo social. Ao explorar a dinâmica entre imagens de baixa resolução, de alta qualidade, vlogs, CGI e gameplay, o diretor nos leva a questionar como a construção de uma identidade virtual afeta nossa conexão com a realidade. A trajetória de Chloe, que personifica de forma mais contundente a questão humana neste contexto, simboliza a busca por

pertencimento em um mundo onde as fronteiras entre o real e o artificial estão cada vez mais borradas.

***Big in China. Georges and the Vision Machines* (2021)**

O último filme de Dominic Gagnon abordado neste trabalho, *Big in China. Georges and the Vision Machines* (2021), não está presente nas entrevistas concedidas ao livro de Macdonald (2019), mas pode ser analisado a partir de toda a bagagem apresentada neste trabalho. O filme também pode não ser tão visual ou contextualmente impactante quanto *of the North* (2015) e *Going South* (2018), mas reflete de forma prática as mudanças na dinâmica entre objeto e apropriação no *found footage* digital. Ao contrário de outros filmes do realizador, este não está disponível no canal de Gagnon, mas no canal do próprio protagonista: Georges, um homem francês que publicou mais de 2000 vídeos relatando seu período na China. Sob o título de *George Non Stop*¹⁵, o personagem que serve de base para o filme de Gagnon se apropria do próprio conteúdo transformado, utilizando-o em seu espaço virtual.

Essa situação revela uma consolidação simbiótica proporcionada pelas interações no ambiente digital, onde o material apropriado e transformado retorna ao seu ponto de origem, no canal de Georges, de onde os vídeos haviam sido retirados por Gagnon. Esse ciclo ilustra uma nova dinâmica em que as barreiras entre realizador e objeto se tornam cada vez mais tênues, sugerindo que a própria obra de Gagnon pode, por sua vez, se transformar em matéria para novos exercícios de apropriação. Nesse ambiente digital, as distinções entre criador e conteúdo se diluem, formando uma única massa de informações como vimos em Gaudrelt e Marion (2016).

Além dessa relação simbiótica, *Big in China* é interessante por ser o filme de Gagnon que mais se aproxima de uma estrutura narrativa convencional. Já vimos alguns exemplos dessa abordagem em *Pieces and Love All to Hell* (2011), com a personagem que passa por processos estéticos e psicológicos, e em *Big Kiss Goodnight* (2012), onde o foco recai sobre Joe, e acompanhamos um pequeno recorte de sua vida exposta em vídeos. No capítulo anterior, discutimos *Going South* (2018), onde a figura de Chloe oferece um dos arcos de personagem mais evidentes nos trabalhos de Gagnon. Em *Big in China*, o foco está em Georges, e a narrativa se constrói a partir de uma seleção de vídeos que compilam sua trajetória vivendo na sociedade chinesa, até ser eventualmente expulso do país e retornar à França.

Por mais de dez anos, Georges documentou e catalogou sua vida na China, mais precisamente na cidade de Changsha, na província de Hunan, enquanto trabalhava como

¹⁵ Disponível em: <https://www.youtube.com/@Chinanon-stop>

professor de inglês em uma escola de ensino médio. Paralelamente, ele alimentava seu canal no YouTube diariamente, como um diário compartilhado com seu público. A seleção de vídeos proposta por Gagnon cobre os principais eventos dessa trajetória, organizando-os em uma linha cronológica que acompanha a experiência de Georges no exterior. Inicialmente, vemos o conteúdo mais leve de seu canal, voltado para piadas e conselhos, mas à medida que o filme avança, o diretor retrata a mudança de tom e temática nos vídeos, refletindo a desilusão de Georges com o Estado chinês.

Os vídeos de Georges tornam-se cada vez mais paranoicos, um tema recorrente nos retratos sociais de Gagnon, como já vimos em outras de suas obras. Um aspecto que marca essa mudança é o destaque para o racismo mútuo que Georges começa a abordar: ele relata episódios de xenofobia sofrida por ser estrangeiro na China, mas também profere comentários extremamente racistas sobre o povo chinês. A partir desse ponto, seus vídeos passam a refletir uma explosão de sua personalidade, na qual ele se vê como uma espécie de testemunha do crescente controle da sociedade pelas tecnologias digitais, até que sua produção desanda em uma aversão explícita ao controle estatal sobre seus conteúdos.

Essa virada tonal não apenas expõe as tensões socioculturais que Georges viveu, mas também reforça o olhar crítico de Gagnon sobre o papel das plataformas digitais. Tais plataformas servem tanto como palco para expressões pessoais quanto para a disseminação de visões mais complexas e, por vezes, perturbadoras. No caso de Georges, a internet se torna um veículo que amplifica sua paranoia e suas contradições, revelando como as tecnologias contemporâneas não apenas moldam narrativas individuais, mas também ampliam as fraturas sociais.

Um ponto do filme que oferece uma oportunidade para uma análise visual mais aprofundada está na mudança técnica mencionada por Georges no início, quando ele avisa ao espectador que passaria a utilizar uma ferramenta de suporte para gravar seus vídeos, permitindo que se filmasse sem ajuda externa. O modo como ele enquadra seu rosto explora a profundidade de campo, revelando os ambientes por onde Georges transita enquanto conversa com a câmera. Essa particularidade do filme permite não apenas uma análise dos relatos do personagem central, mas também de seu entorno e da interação (ou falta dela) entre ele e o espaço que o cerca. Sabendo que Georges se vê como um pária social, o enquadramento reforça essa alienação. Embora possamos ver o espaço ao seu redor, ele não parece reagir ou interagir com o ambiente, criando uma sensação de suspensão no espaço-tempo. O distanciamento entre Georges e seu entorno transforma as filmagens em uma alegoria visual de sua desconexão emocional e psicológica.



Fotograma 38: Cena do filme *Big in China. Georges and the Vision Machines*



Fotograma 39: Cena do filme *Big in China. Georges and the Vision Machines*

Esse distanciamento torna-se ainda mais evidente em seu aspecto material. Nos momentos em que vemos Georges transitar por ambientes com chineses ao redor, como na cena em que ele filma dentro de um supermercado, enfatizando que não deseja fazer parte da sociedade chinesa, suas palavras são barradas pela barreira linguística. Isso evidencia que, mesmo quando tenta ser um agente ativo no ambiente, sua presença não passa de uma interferência externa incômoda. Isso torna-se ainda mais curioso, já que, pela seleção feita por Gagnon, as únicas reações às atitudes de Georges presentes no filme vêm justamente da repreensão estatal, o que confere a essa dinâmica do indivíduo contra o Estado uma representação quase arquetípica de um regime supostamente totalitário.

O interessante desse cenário é que, enquanto o estado de alienação de Georges emerge como tema central do filme, também se revela uma relação de dependência entre ele e a sociedade chinesa. Seu conteúdo, que começou como uma janela para o mundo ocidental, reflete diretamente seu estilo de vida e as condições que ele vivencia como estrangeiro. Isso o permite tecer suas críticas. No entanto, grande parte de sua produção audiovisual está centrada

em sua reação à sociedade que o cerca. Surge, então, um paradoxo: embora Georges critique e rejeite o ambiente em que vive, seu conteúdo depende dessa interação. Para que haja reação, ele precisa estar imerso nesse ambiente, mesmo que o rejeite.

Esse aspecto ganha ainda mais relevância quando Gagnon utiliza as próprias imagens produzidas por Georges para contrastar seus relatos com a realidade. Nesses momentos breves, Georges parece, à primeira vista, vivenciar experiências integradas e participativas na comunidade, assim como sua esposa e filho. As cenas retratam uma integração vibrante de Georges com o ambiente, reforçada por uma trilha sonora animada — em contraste com o restante do filme, onde predominam apenas sua voz e os sons do ambiente. Esses momentos representam uma ruptura na percepção construída até então a partir do relato do protagonista.

A questão, contudo, não está na veracidade do que é mostrado, já que o próprio Georges levanta a ideia de performance social como uma tentativa forçada de adequação. O ponto central é como a montagem do filme cria interseções entre o que é dito e o que é mostrado, retomando o debate sobre percepção e a ilusão de controle da autoimagem, temas já presentes nas obras anteriores de Gagnon. Dessa forma, *Big in China* se apresenta como um estudo do indivíduo diante das novas tecnologias de interação e compartilhamento no contexto digital, assim como em *Big Kiss Goodnight* (2012). Ao mesmo tempo, o filme explora uma temática recorrente discutida ao longo deste trabalho: a dissonância gerada pelas plataformas digitais no meio social. Essa dualidade se torna ainda mais complexa quando analisamos a relação entre criador e conteúdo, sugerindo uma dinâmica de retroalimentação moldada, em grande parte, pela intensificação das ferramentas digitais.

4.1 Dominic Gagnon: Salvando Imagens e Explodindo o Espaço Digital

A partir da análise feita sobre os filmes de Dominic Gagnon no contexto do *found footage* digital, iremos agora pontuar os conceitos observados para traçar uma visão geral de sua filmografia. Primeiramente, a relação entre *found footage* e apropriação no ambiente digital: conforme discutido, Gagnon se apropria de vídeos amadores e conteúdos disponíveis na internet, especialmente na plataforma *YouTube*, utilizando-os como fonte de pesquisa e inspiração artística. Esse conceito não apenas expande a prática tradicional do *found footage*, mas também a reconfigura, já que Gagnon adota o que chama de “*save footage*”, preservando materiais que, de outra forma, teriam sido perdidos nas plataformas.

Outro aspecto central no cinema de Gagnon é o foco em personagens e discursos que emergem da desinformação e da paranoia online. Ao expor teorias da conspiração, radicalismo político e visões distorcidas, Gagnon retrata a condição humana no fenômeno da “pós-verdade”,

em que fatos objetivos são menos impactantes do que apelos emocionais e crenças pessoais. Seu trabalho não apenas evidencia a criação de um espaço digital que comporta esses elementos, mas também a formação de uma relação paralela fora da internet, na qual os personagens adotam uma percepção distorcida da realidade. Esses elementos revelam duas frentes ocasionadas pela integração ao espaço digital:

1. A primeira consiste em romper com a superficialidade da massificação de conteúdo na internet. Gagnon desafia essa superficialidade ao focar seu olhar nos objetos ocultos que circulam na periferia do perceptível, ressaltando o papel da internet como um espaço de excessos, mas também reflexivo sobre conteúdos que parecem distantes, mas estão mais próximos do que aparentam.
2. A segunda frente explora a conexão entre esses conteúdos de nicho e a sensação de comunidade no espaço virtual. Seus personagens, frequentemente filmados sozinhos em ambientes privados, demonstram uma busca desesperada por conexão em um ambiente digital que oferece, ao mesmo tempo, isolamento e um falso senso de pertencimento. A forma como esses indivíduos se relacionam com a câmera destaca a complexidade entre solidão e comunidade no contexto digital.

Por fim, o conceito de “etnografia digital” e questões de soberania surgem como temas importantes em sua obra, especialmente no filme *of the North* (2015). A análise desse filme revela a complexidade envolvida na representação e apropriação cultural das imagens dos povos inuit. A soberania digital e o controle da autoimagem são voláteis e artificiais, pois, ao mesmo tempo em que Gagnon critica representações estereotipadas e questiona sua própria prática artística, abre-se espaço para que essas mesmas representações possam ser vistas como uma reafirmação dos estereótipos. Essa ambiguidade, como discutido no texto de Stewart (2017), reflete a tensão entre a liberdade criativa e as implicações éticas da apropriação no ambiente digital.

5. Conclusão

Durante o presente trabalho, investigamos como a prática do *found footage* adquiriu uma nova configuração, causada pelo fenômeno do digital, com um olhar específico sobre o trabalho de Dominic Gagnon. Ao longo deste percurso, debruçamo-nos, primeiramente, sobre as raízes históricas do *found footage* e seus movimentos de vanguarda, que se fizeram a partir de experimentos com a reutilização de imagens pré-existentes. Apesar de constataremos suas bases fundamentais nas obras de Leyda (1965) e Wees (1993), observamos que uma catalogação histórica determinante sobre os tipos de exercícios, seja pelo viés documental (*A Queda da Casa Romanov*) ou experimental (*Rose Hobart, A Movie* e *Perfect Film*), não contempla toda a conjuntura de possibilidades alavancadas pelo estilo, como visto na análise de Luna (2015) e em nossas observações sobre tais interseções em *Atomic Café* (1982). Por outro lado, constatamos que, com o avanço e desenvolvimento da linguagem cinematográfica e da própria percepção social do cinema, surgiram propostas que buscam refletir sobre a condição da imagem.

Nesse sentido, a ótica de André Bazin (2018), surge como campo de estudos para a compreensão de certa obsessão humana em tentar produzir um duplo de seu meio. A partir de seus ensaios, observamos como a evolução tecnológica permitiu que diversas imagens em movimento fossem produzidas para que, tempos depois, aparecessem como matéria-prima da prática do *found footage*. Isso nos ajuda a esclarecer a enorme quantidade de material a ser apropriado num contexto midiático que, de maneira incansável, continua a produzir imagens dentro da lógica de uma hegemonia visual. Quando avançamos para o digital, tal hegemonia apresenta uma rachadura perceptível e incontornável.

Assim, ao observarmos o contexto digital, constatamos a superação das limitações materiais analógicas, oferecendo uma extensão e plasticidade inéditas para cineastas e amadores, ao comportar, dentro da decodificação da imagem, uma facilidade de produção, armazenamento e manipulação. O efeito da virtualização das imagens, como discutido por Manovich (2016), transformou tanto a produção quanto a recepção do cinema, muitas vezes aproximando-o da animação. Isso permitiu que usuários comuns explorassem novas potencialidades com suas imagens ordinárias. Gaudreault e Marion (2016) e Elsaesser (2014) destacam que essa evolução democratizou o acesso às ferramentas cinematográficas, possibilitando a apropriação e reconfiguração de qualquer objeto audiovisual.

Para o interesse deste trabalho, é ainda mais importante a abertura que se deu à apropriação a partir desse feito, onde o indivíduo detém não apenas o filme no âmbito artístico de tomá-lo e moldá-lo, mas qualquer objeto no qual tenha interesse de intervir e propor algo

novo a partir de uma conjectura.

Dentro desse cenário, o cinema de Dominic Gagnon se destaca por reconfigurar imagens digitais de forma disruptiva. Utilizando materiais encontrados na internet, muitas vezes em baixa qualidade, Gagnon apropria-se de registros amadores e fragmentos da cultura digital, oferecendo uma análise crítica da sociedade contemporânea, saturada por imagens e pela comunicação virtual. Aqui, o conceito de “imagens pobres” de Hito Steyerl (2009) torna-se especialmente relevante. Gagnon trabalha com imagens de baixa resolução e vídeos encontrados nas plataformas digitais, o que reforça a ideia de que a imagem pobre — comprimida, circulante, desvalorizada pela estética tradicional — possui um poder político e cultural. Essas imagens, que seriam descartadas ou vistas como menos valiosas em outros contextos, ganham novos significados através da montagem e reconfiguração, subvertendo as hierarquias tradicionais de valor e autoria no cinema. De fato, Gagnon não apenas se apropria dessas imagens, mas também explora as tensões entre o conteúdo bruto digital e a manipulação artística.

Seus filmes apresentam uma nova forma de engajamento com o *found footage*, tanto pelo conteúdo quanto pela forma. Ao explorar diferentes abordagens a partir de uma mesma fonte (como o YouTube e outras plataformas), Gagnon oferece múltiplas perspectivas sobre os novos arranjos comunicacionais na era digital. Além disso, Gagnon exerce o conceito de “save footage”, preservando e ressignificando materiais que poderiam desaparecer ou ser esquecidos na imensidão do ambiente digital. Exemplos disso podem ser observados em obras como *RIP in Pieces America* (2009), *Pieces and Love All to Hell* (2011) e *Hoax_Calunar* (2013), que oferecem um estudo mais amplo da influência do meio digital na percepção, comportamento e interação. Essas incursões refletem amplamente a autoimagem e a representação, seja de comunidades, como em *of the North* (2015), seja da condição humana, como em *Going South* (2018). Por outro lado, filmes como *Big Kiss Goodnight* (2012) e *Big in China* (2021) realizam uma análise mais particular e circunscrita, centrando-se na observação de figuras, no mínimo, peculiares, que transformam esse ambiente de exposição em uma espécie de diário virtual.

Isso está em sintonia com a discussão de Steyerl sobre como as “imagens pobres” representam uma resistência contra a elite da alta cultura visual. Em uma era onde a produção e o consumo de imagens ocorrem em uma escala sem precedentes, o trabalho de Gagnon exemplifica como o *found footage* pode ser usado para criar um comentário subversivo (Luna, 2015).

Concluindo, ao revisitar a prática do *found footage* à luz das tecnologias digitais, conclui-se que essa técnica continua a evoluir, adaptando-se às mudanças tecnológicas e sociais.

O trabalho de Dominic Gagnon, especialmente ao lidar com as “imagens pobres”, é uma prova de como o cinema contemporâneo pode não apenas explorar essas transformações, mas também oferecer um olhar crítico sobre a própria natureza da imagem digital e suas implicações culturais. O *found footage* digital emerge, portanto, como uma ferramenta poderosa de reflexão e contestação no campo cinematográfico, reconfigurando a forma como percebemos e interagimos com o vasto mundo das imagens. Volta-se a ressaltar a importância dos estudos voltados não apenas para a reconfiguração da técnica, mas também para o entorno e as inferências nesta nova adaptabilidade com na relação com as imagens. Embora já tenhamos avançado bastante, é preciso continuar explorando e refletindo a partir destas incursões no ambiente digital.

Referências e Bibliografia

Filmografia

- Bay, M. (2014). *Transformers: Era da extinção* [Filme]. Paramount Pictures.
- Bridges, J. (1986). *Perfect* [Filme]. Columbia Pictures.
- Capra, F. (1942–1945). *Why we fight* [Série de documentários]. U.S. Department of War.
- Conner, B. (1958). *A movie* [Filme].
- Conner, B. (1967). *Report* [Filme].
- Cornell, J. (1936). *Rose Hobart* [Filme].
- Gagnon, D. (1996). *Parapluie Bomb City* [Filme].
- Gagnon, D. (1997). *Beluga Crash Blues* [Filme].
- Gagnon, D., & Gagnon, P. (1998). *Anchorage* [Filme].
- Gagnon, D. (2000). *Du moteur à explosion* [Filme].
- Gagnon, D., Jutras, R., & Morin, R. (2001). *Operation Cobra* [Filme].
- Gagnon, D. (2004). *Be loyal and sincere* [Filme].
- Gagnon, D. (2009). *RIP in pieces America* [Filme].
- Gagnon, D. (2011). *Pieces and love all to hell* [Filme].
- Gagnon, D. (2012). *Big kiss goodnight* [Filme].
- Gagnon, D. (2013). *Hoax_Canular* [Filme].
- Gagnon, D. (2015). *Of the North* [Filme].
- Gagnon, D. (2018). *Going South* [Filme].
- Gagnon, D. (2021). *Big in China, George and the vision machines* [Filme].
- Galibert-Lainé, C. (2018). *Watching The Pain of Others* [Filme].
- Jenkins, B. (1982). *The atomic café* [Filme]. The Archives Project.
- Lane, P. (2018). *The Pain of Others* [Filme].
- Lee, K. B. (2014). *Transformers: The Premake* [Filme].
- Loader, J., Rafferty, K., & Rafferty, P. (1982). *The atomic café* [Filme]. The Archives Project.
- Melford, G. (1931). *A leste de Bornéu* [Filme]. Universal Pictures.
- Porter, E. S. (1903). *The life of an American fireman* [Filme]. Edison Manufacturing Company.
- Shub, E. (1928). *A queda da dinastia Romanov* [Filme]. Sovkino.
- Tuoto, A. (2014). *Aquilo que fazemos com as nossas desgraças* [Filme].
- Vertov, D. (1929). *Um homem com uma câmera* [Filme]. VUFKU.
- Whale, J. (1931). *Frankenstein* [Filme]. Universal Pictures.

Bibliografia

- Adorno, T. W., & Horkheimer, M. (1995). *Dialética do esclarecimento*. Jorge Zahar Editor.
- Baron, J. (2014). *The Archive Effect: Found Footage and the Audiovisual Experience of History*. Routledge, Taylor & Francis Group.
- Bazin, A. (2018). *O que é o Cinema?* (1ª ed.). Editora Ubu.
- Conner, B. (1993). "Interview". In W. C. Wees, *Recycled images: The art and politics of found footage films* (p. 77-85). Anthology Film Archives.
- Danks, A. (2006). "The global art of found footage cinema". In L. Badley, R. B. Palmer, & S. J. Schneider (Eds.), *Transitions in world cinema* (p. 241-253). Edinburgh University Press.
- Debord, G. (2003). *A sociedade do espetáculo*. Projeto Periferia.
- Elsaesser, T. (2014). *The Ethics of Appropriation: Found Footage between Archive and Internet*. Found Footage Magazine, (1): 1-11.
- Espinosa, J. G. (1969). *Por un Cine Imperfecto*.
- Gagnon, D. (2019). "Interview" Scott Macdonald. In *The Sublimity of Document: Cinema as Diorama*. Oxford University Press.
- Gaudreault, A., & Marion, P. (2016). *O Fim do Cinema? Uma mídia em crise na era digital* (1ª ed.). Editora Papirus.
- Gunning, T. (1986). *The cinema of attractions: Early film, its spectator, and the avant-garde*. In *Film theory and criticism: Introductory readings* (p. 609-612). Oxford University Press.
- Habib, A. (2006). *L'Imaginaire des ruines: Le cinéma de Guy Maddin*. Presses de l'Université Laval.
- Jacobs, K. (1989). *Film-Makers' Cooperative Catalogue 7* (p. 2).
- Jacobs, L. *The Rise of the American film*. Harcourt Brace.
- Jenkins, B. (2014). *Report de Bruce Conner: Contestando Camelot*. LAICA-USP, 3(6), 1-29.
- Leyda, J. (1964). *Films beget films*. Londres: George Allen & Unwin LTD.
- Luna, S.T. (2015). *Found Footage: Uma introdução*. Revista Esferas, 7, 27-36. https://www.academia.edu/96242084/Found_Footage_Uma_Introdu%C3%A7%C3%A3o
- Manovich, L. (2016). "What is Digital Cinema?" In S. Denson & J. Leyda (Eds.), *Post Cinema: Theorizing 21st-Century Film* (pp. 20-50). Falmer: REFRAME Books.
- Nunatsiaq News. (2015). *Inuit film shows cultural exploitation, stereotypes*. Nunatsiaq News. https://nunatsiaq.com/stories/article/65674inuit_film_shows_cultural_exploitation_stereotypes/
- Perry, T. (Ed.). (2006). *Masterpieces of Modernist Cinema*. Indiana University Press.

- Sitney, P. A. (1980). *The Cinematic Gaze of Joseph Cornell*. In K. McShine (Ed.), *Joseph Cornell*. Catálogo da Exposição no Museu de Arte Moderna.
- Spectacular Optical. (2014). *Apocalypse now: An interview with video artist Dominic Gagnon*. <https://www.spectacularoptical.ca/2014/04/apocalypse-now-an-interview-with-video-artist-dominic-gagnon/>
- Steyerl, H. (2009). “In Defense of the Poor Image”. *e-flux Journal*, 10(11). <https://www.e-flux.com/journal/10/61362/in-defense-of-the-poor-image/>
- Talbot, F. A. (1912). *Moving Pictures, How They are Made and Worked*. J. B. Lippincott Company e William Heinemann.
- Tuoto, A. (2014). Os destroços vão nos salvar. Entrevista por L. Romagnolli. *A Gazeta do Povo*.
- Vertov, D. (1924). “Nascimento do Cine-Olho”. In I. Xavier (Org.), *A Experiência do Cinema* (p. 211-212). Paz & Terra.
- Vertov, D. (1929). “ABC dos kinocs”. In I. Xavier (Org.), *A Experiência do Cinema* (p. 213-215). Paz & Terra.
- Wees, W. C. (1993). *Recycled images: The art and politics of found footage films*. Anthology Film Archives.