

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS

INSTITUTO DE ARTES

MESTRADO EM MULTIMEIOS

**TRILOGIA QATSI: VISÕES E MOVIMENTOS DE MUNDO**

ANDRÉ BONOTTO

CAMPINAS

2009

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS

INSTITUTO DE ARTES

MESTRADO EM MULTIMEIOS

# **TRILOGIA QATSI: VISÕES E MOVIMENTOS DE MUNDO**

ANDRÉ BONOTTO

Dissertação apresentada ao curso de Mestrado em Multimeios do Instituto de Artes da UNICAMP como requisito parcial para a obtenção do grau de Mestre, sob a orientação do Prof. Dr. Francisco Elinaldo Teixeira.

CAMPINAS

2009

**FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA PELA  
BIBLIOTECA DO INSTITUTO DE ARTES DA UNICAMP**

B644t Bonotto, André.  
Trilogia Qatsi: Visões e movimentos de mundo. / André Bonotto. – Campinas, SP: [s.n.], 2009.

Orientador: Prof. Dr. Francisco Elinaldo Teixeira.  
Dissertação(mestrado) - Universidade Estadual de Campinas,  
Instituto de Artes.

1. Reggio, Godfrey. 2. Koyaanisqatsi (Filme). 3. Powaqqatsi (Filme). 4. Naqoyqatsi (Film). 5. Documentário (Cinema). 6. Cinema - Estética. I. Teixeira, Francisco Elinaldo. II. Universidade Estadual de Campinas. Instituto de Artes. III. Título.

(em/ia)

Título em inglês: “Qatsi trilogy: Visions and movements of world.”

Palavras-chave em inglês (Keywords): Reggio, Godfrey ; Koyaanisqatsi (Film) ; Powaqqatsi (Film) ; Naqoyqatsi (Film) ; Documentary (Cinema) ; Cinema – Aesthetics.

Titulação: Mestre em Multimeios.

Banca examinadora:

Prof. Dr. Francisco Elinaldo Teixeira.

Prof. Dr. Gilberto Alexandre Sobrinho.

Prof. Dr. Rubens Luis Ribeiro Machado Jr.

Prof. Dr. Etienne Ghislain Samain (suplente).

Prof. Dr. Arthur Autran (suplente).

Data da defesa: 28-08-2009

Programa de Pós-Graduação: Multimeios.

**Instituto de Artes**  
**Comissão de Pós-Graduação**

Defesa de Dissertação de Mestrado em Multimeios, apresentada pelo  
Mestrando André Bonotto - RA 068780 como parte dos requisitos para a  
obtenção do título de Mestre, perante a Banca Examinadora:



Prof. Dr. Francisco Elinaldo Teixeira  
Presidente



Prof. Dr. Gilberto Alexandre Sobrinho  
Titular



Prof. Dr. Rubens Luis Ribeiro Machado Jr.  
Titular

## AGRADECIMENTOS

À minha esposa Aline H. Bianchini, por seu amor, carinho e compreensão durante o percurso de estudos e pesquisas, e principalmente na fase de escrita da dissertação, momento em que os ânimos estão à flor da pele. Seu suporte afetivo foi mais do que necessário, estando marcadamente presente tanto no momento de entrada no curso de mestrado, quanto agora, em sua conclusão.

Ao amigo Rodrigo Basso, pela atenção na leitura e revisão de todo o texto deste trabalho, acompanhando sua finalização.

A meus pais e amigos, pelo apoio nessa fase de minha vida e pela compreensão de meus excessos e de minhas ausências, que no mais das vezes se deram em função de minha vida acadêmica.

Ao Prof. Dr. Francisco Elinaldo Teixeira, meu orientador, que influenciou a maneira pela qual este trabalho tomaria forma, e que contribuiu com muito mais para a minha formação, sendo ainda compreensivo nos momentos em que a vida pessoal interferiu um pouco nos estudos.

À banca examinadora, composta por, além do orientador, os professores Rubens Machado Jr. e Gilberto Alexandre Sobrinho. Agradeço à dedicação com que leram este trabalho, o que foi revelado pelos comentários e sugestões pertinentes e interessantes, que muito me servirão quando da escrita de textos à partir desta dissertação.

Aos professores e colegas do Instituto de Artes (e) da Unicamp, os quais, em função de nosso contato através das inúmeras aulas, palestras, trabalhos e conversas, enriqueceram meus estudos.

E à Fapesp, que tornou possível o desenvolvimento deste trabalho através da bolsa de pesquisa concedida.

*“O cinema não apresenta apenas imagens, ele as cerca com um mundo”*

*“(...) a imagem-movimento não reproduz um mundo, mas constitui um mundo autônomo”*

*“(...) algo se tornou forte demais na imagem”*

Gilles Deleuze

## RESUMO

Este é um trabalho de análise fílmica da trilogia *Qatsi* (*Koyaanisqatsi*, *Powaqqatsi*, *Naqoyqatsi*), dirigida por Godfrey Reggio. É apresentada de início uma bio-filmografia do diretor, indicando sua trajetória e comentando um pouco sobre cada um de seus filmes. A seguir passa-se à análise dos filmes da trilogia, abordando-se primeiro *Koyaanisqatsi*, quanto aos movimentos de aceleração realizados ao longo das passagens fílmicas, decorrentes principalmente da captação de imagens aceleradas, da movimentação de câmera, e da relação imagem-música. É analisado então *Powaqqatsi*, discutindo-se um elemento fabulativo que envolve o filme: tanto os povos representados nele, quanto o próprio processo de realização fílmica. Passa-se à análise de *Naqoyqatsi*, apontando-se a diversidade de materiais visuais utilizados, com o predomínio das imagens técnicas, midiáticas, e virtuais, e sua relação no choque entre dois impulsos contrários, um de caos e o outro de controle. Após essa primeira parte são retomadas as questões principais trabalhadas em cada filme, observando-se a relação de cada uma com os outros filmes - o universo de toda a trilogia. Abre-se com isso o horizonte inicial, relacionando-se então os filmes da trilogia *Qatsi* com filmes do movimento das sinfonias da cidade, através de relações estéticas, e de algumas relações temáticas. Por fim, expande-se um pouco mais o horizonte do trabalho, identificando-se características dos filmes analisados com elementos oriundos da intersecção dos domínios do cinema documentário com o do cinema experimental, como as constantes fragmentações das narrativas e anamorfoses das imagens. A intersecção desses domínios possibilitaria a existência da estilística fílmica designada como documentário poético, o que se considera ser o caso dos filmes abordados neste trabalho.

**PALAVRAS-CHAVE:** Koyaanisqatsi (Filme); Powaqqatsi (Filme); Naqoyqatsi (Filme); Reggio, Godfrey; Documentário (Cinema); Cinema - Estética.

## ABSTRACT

This work is a filmic analysis of the *Qatsi* trilogy (*Koyaanisqatsi*, *Powaqqatsi*, *Naqoyqatsi*), directed by Godfrey Reggio. Firstly, it is presented a bio-filmography of the director, indicating his trajectory and some comments on each of his films. Then, the analysis of the trilogy takes place, beginning with *Koyaanisqatsi* and focusing the acceleration movements along the filmic passages, mainly due to the registration of accelerated images, camera movement and music-image relationship. The *Powaqqatsi* analysis involves the discussion of the fabulative element present in the film: on the people and actions represented as well on the own filmmaking process. During the *Naqoyqatsi* analysis, it has been pointed out the diversity of visual materials used, in which dominate technical, mediatic and virtual images, and their relation with the shock of two opposite impulses, i.e. chaos and control. Further, the major issues focused in each film are again considered, taking into account their relations with the other films - the universe of the whole trilogy. The opening of the initial horizon occurs relating the films of the *Qatsi* trilogy with those of the movement of the city symphonies, through aesthetic and some thematic relationships. Finally, it is performed a further expansion of the initial horizon, identifying characteristics of the films analyzed with elements originated from the intersection of the documentary and experimental film domains, like the frequent narratives fragmentation and anamorphic image fluxes. The intersection of these fields would allow the characterization of the filmic stylistics known as poetic documentary, that is considered to be the case of the films here analyzed.

**Key Words:** Koyaanisqatsi (Film); Powaqqatsi (Film); Naqoyqatsi (Film); Reggio, Godfrey; Documentary (Cinema); Cinema - Aesthetics.

## SUMÁRIO

|                                                                                        |            |
|----------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| <b>INTRODUÇÃO .....</b>                                                                | <b>01</b>  |
| <b>1. BIO-FILMOGRAFIA DE GODFREY REGGIO .....</b>                                      | <b>09</b>  |
| 1.1 Filmografia comentada .....                                                        | 12         |
| <b>2. KOYAANISQATSI, OU O MOVIMENTO COMO ACELERAÇÃO .....</b>                          | <b>19</b>  |
| 2.1 Passagens fílmicas .....                                                           | 20         |
| 2.2 Blocos de sensação: compostos imagem-música .....                                  | 33         |
| 2.3 O movimento como aceleração .....                                                  | 39         |
| <b>3. POWAQQATSI, OU O MOVIMENTO COMO FABULAÇÃO .....</b>                              | <b>45</b>  |
| 3.1 Ações materiais, corporais ou rituais? .....                                       | 46         |
| 3.2 Fabulação, devir e intercessores .....                                             | 51         |
| 3.3 Processos do cineasta .....                                                        | 55         |
| <b>4. NAQOYQATSI, OU O MOVIMENTO COMO (DES)CONTROLE .....</b>                          | <b>63</b>  |
| 4.1 Arqueologia visual-dissolutiva .....                                               | 63         |
| 4.2 Aceleração/caos .....                                                              | 71         |
| 4.3 Desaceleração/controle .....                                                       | 78         |
| <b>5. TRILOGIA QATSI: VISÕES E MOVIMENTOS .....</b>                                    | <b>87</b>  |
| 5.1 Dissociação imagem-música .....                                                    | 87         |
| 5.2 Movimentos aberrantes: aceleração/desaceleração .....                              | 93         |
| 5.3 Hopi: intercessão, fabulação .....                                                 | 98         |
| 5.4 Primazia da imagem midiática e eletrônica .....                                    | 100        |
| 5.5 Trilogia <i>Qatsi</i> , visões e movimentos .....                                  | 102        |
| <b>6. TRILOGIA QATSI E SINFONIAS DA CIDADE: VISÕES E<br/>MOVIMENTOS DE MUNDO .....</b> | <b>109</b> |
| 6.1 Sinfonias da cidade: texturas e ritmos do urbano .....                             | 110        |
| 6.2 Trilogia <i>Qatsi</i> e sinfonias da cidade: modos de vida em transformação .....  | 113        |
| 6.3 Trilogia <i>Qatsi</i> e sinfonias da cidade: regime imagético-narrativo .....      | 118        |
| <b>CONSIDERAÇÕES FINAIS: EM TORNO DO DOCUMENTÁRIO POÉTICO .....</b>                    | <b>123</b> |

|                                                    |            |
|----------------------------------------------------|------------|
| <b>BIBLIOGRAFIA .....</b>                          | <b>131</b> |
| <b>APÊNDICE I – BLOCOS SEQUENCIAIS .....</b>       | <b>135</b> |
| <i>Koyaanisqatsi</i> .....                         | 137        |
| <i>Powaqqatsi</i> .....                            | 145        |
| <i>Naqoyqatsi</i> .....                            | 157        |
| <b>APÊNDICE II – MATERIAIS DE COMPOSIÇÃO .....</b> | <b>173</b> |
| <i>Koyaanisqatsi</i> .....                         | 175        |
| <i>Powaqqatsi</i> .....                            | 179        |
| <i>Naqoyqatsi</i> .....                            | 185        |
| <b>APÊNDICE III – FICHAS TÉCNICAS .....</b>        | <b>193</b> |
| <i>Koyaanisqatsi</i> .....                         | 195        |
| <i>Powaqqatsi</i> .....                            | 197        |
| <i>Naqoyqatsi</i> .....                            | 199        |

## INTRODUÇÃO

Há pouca produção textual nos círculos acadêmicos dedicada aos filmes da trilogia *Qatsi*. Pensamos que o motivo disso está relacionado ao que exporemos mais adiante a respeito da dificuldade da análise fílmica de modo geral, e da dificuldade de se abordar esse conjunto de filmes em particular.

Além de alguns poucos artigos sobre estes filmes, aos quais tivemos acesso após longa busca, verifica-se a inexistência de textos de maior fôlego, nos moldes de uma dissertação ou tese. Ademais, nenhum dos artigos encontrados abarca toda a trilogia<sup>1</sup>; os que apresentam uma ambição maior foram escritos antes da realização do terceiro filme (Cf. MACDONALD, 1992, 1993; DEMPSEY, 1989). Parece-nos que estes trabalhos costumam recorrer a uma abordagem dos filmes (*Koyaanisqatsi* é o objeto principal, mas também por vezes *Powaqqatsi*) encaminhada no sentido de indicar, nos mesmos, uma forma “inapropriada” (ou no mínimo largamente problemática) de “representação do mundo” e de suas transformações tecno-culturais (Cf. VASCONCELOS, 2005; DEMPSEY, 1989).

A abordagem citada nos parece esgotada em seu próprio propósito (vide os pontos em comum em que se detêm estes trabalhos), não sendo capaz de possibilitar a verdadeira *criação* de pensamento com estes filmes. Optamos por utilizar uma metodologia de análise que nos permita traçar novas redes de inteligibilidade sobre os filmes, e isso a partir de, e privilegiando a composição das próprias narrativas, como se verá. Com isso intentamos examinar os elementos de composição, pelo filme, *de* mundo - “visões e movimentos de mundo” -, e não *do* mundo (histórico), entendendo que é próprio da arte a criação de configurações estéticas particulares: cada obra um mundo, um possível, um virtual.

Advertimos que nossa formação não nos possibilitou realizar análises mais aprofundadas quanto à componente musical dos filmes, parecendo um tanto dessimétrica

---

<sup>1</sup> Ou pelo menos não o faz adequadamente, já que há a exceção de um artigo mais recente que se refere ao terceiro filme (Cf. SANTANA; SANTANA, 2005). Este texto, no entanto, dedica-se a mencionar de forma muito sumária e genérica algumas características da imagem e da música nos três filmes, se detendo mais em características da trajetória/composição musical de Philip Glass.

sua exploração em nosso trabalho, com relação à componente imagética. O que não significa, por outro lado, que não reconheçamos paralela sofisticação no trabalho de criação da parte musical destes filmes.

Após essas notas iniciais podemos introduzir nossa atividade de análise.

A atividade a que se chama “análise fílmica” é tema para questionamentos e polêmicas devido a grande variedade de estratégias possíveis de serem adotadas em sua realização, várias delas se interseccionando com outros campos de estudo. A sensatez fez reconhecer, como bem reforçam Jacques Aumont e Michel Marie (Cf. 1990), que não existe em si método único e universal “aplicável” a todos os filmes existentes.

Constata-se a existência de uma dificuldade inicial na análise fílmica. A indagação elementar originada nessa dificuldade – “Como falar/escrever sobre filmes?” – pode ser mais bem apurada ao se revelar adequadamente o que está em jogo: “Como dar conta, evocar através da linguagem, essas imagens e sons e suas interações no tempo? Como *falar* desse *audiovisível*?”. Em última instância, o jogo, obstáculo ou luta, é essa tarefa de “tradução” ou “redução” de sensações heterogêneas multidimensionais de existência temporal complexa (uma modulação permanente de material sígnico composto), à linearização mono-sensorial operada pela linguagem, neste caso a escrita. Esse é o embate vivenciado durante o percurso dessa pesquisa, o qual, em diferentes níveis, é compartilhado de maneira geral com os interessados nos estudos cinematográficos.

Essa dificuldade sentida na tarefa de análise, no início desse trabalho, foi amplificada por características da composição dos filmes abordados, dentre as quais se destaca a ausência de personagens e a ausência verbal, ausências às quais se relaciona a grande fragmentação das narrativas.

Reconhecidas algumas particularidades dos filmes, passa-se então à escolha de um horizonte capaz de guiar o processo de análise e que ofereça ferramentas úteis para se lidar com os processos fílmicos específicos em jogo - o que se colocaria como a *metodologia* do trabalho, embora o termo possa recobrir uma rigidez que talvez não contemple a linha ou estilo de pensamento com os quais se dialoga e os processos de pesquisa percorridos.

No caso deste trabalho, elementos levantados durante os momentos de pesquisa não giravam em torno de uma perspectiva geral e centrada (um “ponto de vista”) que lhes servisse de base, mas permaneciam como pontos mais ou menos autônomos (“visões”, de certa forma, descentradas).

Buscando esse horizonte-guia para elementos levantados a partir do intenso contato com os filmes, vislumbrou-se grande potencial para tal no pensamento de Gilles Deleuze (Cf. 1985, 1990, 1992, 1992a; DELEUZE, GUATTARI, 1997) em contato com o cinema: a promoção dos processos artísticos como processos de pensamento está em continuidade com seu trabalho em filosofia. Importante foi ter-se encontrado no autor uma instigante apreensão e formulação dos processos fílmicos em operação em diferentes regimes imagético-narrativos (Cf. 1985, 1990), formulações quando não muito claras, no mínimo interessantes, as quais permitiram levar adiante alguns elementos que ressoavam em comum em nossas reflexões. Trata-se de proceder não por uma teoria “‘sobre’ o cinema, mas sobre os conceitos que o cinema suscita e que eles próprios estão em relação com outros conceitos que correspondem a outras práticas” (DELEUZE, 1990, p. 31). Dessa forma, deve-se partir dos filmes e de seus processos (falar-se-á disso logo adiante) para desenvolver, criar e compor planos que por vezes tocam outros planos, em outros domínios: é sempre um trabalho de criação com o (e do) pensamento. Concebe-se então a atividade de análise fílmica também como uma criação (Cf. TEIXEIRA, 2005), um trabalho de pensamento, não menor do que na criação fílmica ou na filosofia, por exemplo.

Com isso, em primeiro lugar o estilo de pensamento e escrita desse trabalho são um pouco debitários dos trabalhos de Deleuze, os quais são referência. Em segundo lugar, as questões as quais organizam os elementos analisados em cada filme da trilogia *Qatsi* se apóiam por sua vez em formulações deleuzeanas para serem desenvolvidas: os movimentos aberrantes, a fabulação, o virtual, o caos etc. Essas questões são desenvolvidas primeiro num capítulo próprio ao filme a que dizem respeito mais diretamente, e, num segundo momento do trabalho, essas questões são retomadas para se inter-relacionarem de forma mais geral em toda a trilogia. Em cada capítulo, contudo, as questões não apresentam um desenvolvimento totalmente linear e circunscrito, mas fazem-se movimentos de retomadas, conforme seja necessário primeiro desenvolver mais de um item ou direções, para depois

voltar à questão mais geral, agora num horizonte já composto que dá forma e contorno apropriados a essa questão. Esse movimento de espalhadas e retomadas do pensamento tem ainda influência dos movimentos de pensamento deleuzeanos, e tentou-se re-fazer sempre as rotas principais das quais se desviou. Quando isso não parece claro no mesmo capítulo é por que o será retomado ou resolvido posteriormente, num capítulo mais adiante.

Além desse horizonte-guia, necessita-se notar uma outra referência de fértil contribuição a esse trabalho: o texto “A propósito da análise de narrativas documentais” (TEIXEIRA, 2005). Neste texto propõe-se um processo de análise fílmica não muito comum nos estudos do campo documentário: mergulhar dentro da obra para iniciar um reconhecimento e levantamento de seus materiais e modos de composição; e somente a partir disso se propõe passar às outras etapas da análise da narrativa, desenvolvendo as questões.

Mas perceber-se-á que não se apresentam explícita e integralmente esses materiais na ordem de exposição do texto sobre cada filme - embora, por exemplo, partamos dos diferentes materiais visuais utilizados em *Naqoyqatsi* para se fixar imagens difusas pelo filme. Faze-se notar, contudo, que essa metodologia teve grande valor para gerar um material textual que serviu de apoio no decorrer do processo de estudo, material este anexado à dissertação na seção final, na forma de apêndice.

Impossível desenvolver as reflexões adequadamente sem antes ter efetuado um trabalho preliminar de delimitação ou divisão das seqüências de cada filme (presente no Apêndice I)<sup>2</sup>, e em seguida realizar um levantamento dos materiais de composição desses filmes (presente no Apêndice II)<sup>3</sup>. Ao contrário do que se poderia pensar quanto a outro tipo de produção fílmica, nenhum desses aspectos é claro ou de simples apreensão através

---

<sup>2</sup> Para realizar esta atividade foram observadas características estéticas da obra, e o que se considerou como mais significativo para a determinação de momentos de passagem de uma seqüência a outra foi a interação imagem-música (assunto que será abordado apropriadamente no decorrer do trabalho). Observado isto, foi considerada como apropriada a demarcação de início e final das seqüências em concordância com os inícios e finais de músicas (embora não coincidam ponto-a-ponto). Neste primeiro apêndice são apresentadas as seqüências fílmicas descrevendo-se brevemente seus componentes e seu desenvolvimento, bem como notando-se o título e algumas características da trilha musical que se desenvolve em cada uma delas.

<sup>3</sup> Esta tarefa constitui-se na identificação das “(...) várias mídias agenciadas no filme (música, literatura, poesia, livro, jornal, rádio, fotografia, cinema, vídeo, internet etc.)” (TEIXEIRA, 2005, p. 125) e, além disso, na identificação de diferentes *qualidades* que adquirem esses materiais fílmicos, o que pode estar relacionado com o desenvolvimento das questões colocadas pela narrativa (por exemplo, notaremos a distinção entre as tomadas em primeira mão e as imagens eletrônicas, o que nos levará a desenvolver determinada questão).

apenas da visualização dos filmes. Há grande complexidade e fragmentação na composição das narrativas em questão, de modo que se necessitou primeiro realizar essa etapa “organizacional”. Em ambos os materiais textuais, trata-se de uma tentativa de dar conta de contornar a dificuldade de análise fílmica apresentada mais atrás.

Exposto um pouco sobre o que permeou esse processo de pesquisa, segue-se com a apresentação do trabalho propriamente dito.

O primeiro capítulo consiste da apresentação de uma sucinta biografia do diretor Godfrey Reggio, apontando a trajetória de seu trabalho com o universo da mídia que acabou levando-o ao cinema. É apresentada então sua filmografia, detendo-se um pouco sobre cada filme. Além dos longas-metragens da trilogia *Qatsi*, Reggio dirigiu alguns curtas-metragens, e mantém ao longo de seu trabalho uma continuidade estilística.

No segundo capítulo analisa-se o primeiro filme da trilogia, *Koyaanisqatsi*. A análise centra-se sobre um elemento que consideramos essencial na construção da narrativa: um movimento geral de aceleração, decomposto em uma série de ciclos de acelerações e desacelerações. Os movimentos de aceleração no filme são visíveis no principal procedimento utilizado na captação das imagens: as tomadas em *time lapse*, mas também são construídos nas passagens da narrativa pela combinação de elementos diversos, como movimentos de câmera, ou a relação imagem-música. Tencionou-se demonstrar esses vários movimentos, acelerações e desacelerações, seu ápice e queda, através de uma descrição razoável das passagens da narrativa fílmica.

No capítulo 3, realizou-se a análise de *Powaqqatsi*, observando um elemento presente nas atividades registradas de outros povos: um elemento ritual difuso, que instaura uma outra dimensão às ações e parece se espalhar por todas as outras situações, isto é, por todo o filme. Essa ritualidade difusa seria reforçada pela velocidade desacelerada das imagens, que instaura uma distensão temporal, um outro tempo do ver. Efetuou-se uma leitura desse elemento ritual como uma forma de fabulação, apoiando-se nas proposições de Gilles Deleuze sobre o tema, e relacionando essa fabulação difusa nas imagens registradas, com uma fabulação presente no processo e projeto fílmico do cineasta, principalmente em sua intercessão ao idioma *Hopi*.

Para o quarto capítulo, sobre *Naqoyqatsi*, o último filme da trilogia, começou-se por enumerar rapidamente os diferentes tipos de imagens utilizadas na narrativa, apontando com isso a predominância de certos tipos imagéticos: imagens técnicas, imagens científicas, imagens midiáticas. Há ainda as imagens digitais ou virtuais, geradas por computadores, que acabam tendo primazia no decorrer da narrativa. Esse tipo de imagem cria composições visuais complexas, chegando mesmo a dissolver as noções de plano ou de tomada. Foram observadas incidências neste filme, dos dois filmes anteriores: de *Koyaanisqatsi*, que implica um processo de aceleração mais vertiginosa, caotizante, o que se dá em função do regime visual mais complexo, de sobreposições e infindáveis variações; e de *Powaqqatsi*, com uma retomada “pervertida” da desaceleração, relacionada agora à virtualidade indefinidamente manipulável da imagem digital, como também aos diversos testes bélicos, de colisão, de desempenho físico etc., enfim, uma desaceleração relacionada a um controle da imagem e controle da vida. Essas duas incidências ou impulsos contrários entram em verdadeiro conflito, definindo na narrativa fílmica a situação geral de guerra ou (des)controle que consiste na temática de grande parte das imagens utilizadas.

Os capítulos 2, 3 e 4, referentes cada um a um dos filmes da trilogia, consistem no centro deste trabalho. No quinto capítulo são retomadas algumas das questões trabalhadas isoladamente nos filmes, relacionando-as agora a toda a trilogia: questões como a relação (dissociação) entre imagem e música; os movimentos aberrantes (aceleração/desaceleração); a fabulação/intercessão com o idioma *Hopi*; e a primazia da imagem eletrônica e midiática (evidente no último filme, mas insipiente já nos dois primeiros). Esse capítulo auxilia a reter mais consistentemente esses elementos, tendo sempre em mente o contexto da trilogia.

No sexto capítulo, expande-se o horizonte centrado nos três filmes, relacionando alguns elementos de sua temática e estética, dos processos fílmicos em operação, com elementos semelhantes em um outro conjunto de filmes, os filmes do ciclo conhecido como “sinfonias da cidade”. Em verdade, uma análise comparativa desses dois conjuntos de filmes em uma linha histórico-sociológica mais profunda demandaria um trabalho à parte. Enfatizaram-se, nessa dissertação, os aspectos estéticos de composição das narrativas, em conformidade com o projeto de pesquisa.

Nas considerações finais, abre-se o campo um pouco mais, relacionando características dos filmes analisados com uma estilística de filme documentário com a qual os filmes parecem dialogar: a estilística ou modo de documentário poético, proposto por Bill Nichols (2005b). Essa estilística agruparia filmes que parecem efetuar um contato intenso entre os domínios do cinema documentário e do cinema experimental, e, portanto, criam regimes imagético-narrativos mais complexos. Considerou-se ser esse o caso analisado ao longo do trabalho, embora a determinação desse modo de documentário poético não se dê isenta de alguns questionamentos.

Para uma leitura mais proveitosa do trabalho, sugeriríamos que antes que a leitura seja iniciada, primeiro reveja-se o filme, depois se consulte o material disponível nos apêndices (blocos sequenciais e materiais de composição) que facilitam a absorção de elementos dispersos na narrativa, e então se proceda à leitura do capítulo referente ao filme em questão. É um processo mais trabalhoso, mas é o mais proveitoso ao leitor.

Enfim, para determinar o êxito ou alcance do trabalho, deve-se considerar se as análises foram consistentes, ou no mínimo interessantes, isto é, se criaram algo de realmente novo, algo que valha a pena ser considerado quando se tornar a ver os filmes da trilogia *Qatsi* - que este trabalho possa instaurar novas visões ou movimentos de pensamento. De nossa parte, pensamos tê-lo realizado.

## 1. BIO-FILMOGRAFIA DE GODFREY REGGIO <sup>4</sup>

Godfrey Reggio nasceu em Nova Orleans (Louisiana, Estados Unidos) em 1940 e foi criado no sudeste do estado. Um fato marcante de sua vida, largamente citado nas curtas biografias ou sinopses que acompanham catálogos de exibição ou críticas de seus filmes, foi de ele ter vivido em quase total isolamento durante 14 anos (até os 28 anos) numa ordem religiosa: os *Christian Brothers* (Irmãos Cristãos), ordem católico-romana. Esse elemento biográfico costuma ser relacionado com aspectos estéticos de suas obras - notadamente o fato de seus filmes não se utilizarem do elemento verbal, e de, além disso, se consistirem de obras sempre críticas com relação ao estado de coisas do mundo globalizado (uma “metafísica” interna aos filmes<sup>5</sup> como crítica de uma racionalidade industrial global).

No início da década de 1960, em Novo México, Reggio se dedica à atividade pedagógica, lecionando na escola primária e secundária, bem como na universidade. A partir de 1963, em Santa Fé e pelos arredores, no estado do Novo México, ele auxilia na criação de algumas organizações comunitárias e sociais, fazendo um trabalho com gangues juvenis de rua e assistência médica para comunidades necessitadas. No final da década 60 e início da década de 70, ao viajar por grandes cidades dos Estados Unidos, Canadá e México, Reggio faz observações que o levariam posteriormente à idealização da estrutura de *Koyaanisqatsi*. Seu trabalho diretamente com a comunidade cessa, mas o leva ao contato com a mídia.

Entre 1971 e 1973 Reggio co-funda em Santa Fé, o IRE, *Institute for Regional Education* (Instituto para Educação Regional), um “coletivo de mídia”: uma fundação não-comercial atuante no campo da mídia, artes, organização comunitária e pesquisa. É sob os

---

<sup>4</sup> Tanto as informações biográficas quanto as informações sobre anos de produção e lançamento dos filmes foram obtidas de três fontes e cruzadas: 1) a base de dados online sobre cinema, IMDB (*The Internet Movie Database*) <<http://www.imdb.com>>; 2) o próprio sítio do projeto *Qatsi* <<http://www.qatsi.com>>; 3) uma longa entrevista realizada com o diretor por Scott MacDonald (1992). Recomendamos a consulta a esta última fonte para maiores detalhes sobre a trajetória de Reggio. Acessamos os sítios pela última vez em: 09 jul. 2009.

<sup>5</sup> Scott MacDonald, ao se referir ao que seriam às “idéias” ou “argumentos” presentes no filme se utiliza do termo “metafísica” (1992, p. 388). O termo adquire então essa dupla conotação, se referindo tanto a uma qualidade crítica do filme que proveria uma “visão diferenciada sobre as coisas”, quanto a esse passado religioso do diretor, a que poderia se atribuir a tal visão diferenciada.

auspícios desta fundação que Reggio iniciará seu trabalho com o audiovisual, que desembocará no projeto da trilogia *Qatsi*.

Durante os anos de 1974 e 1975, a fundação obtém fundos da *American Civil Liberties Union* (União das Liberdades Cíveis Americana) e Reggio organiza uma campanha multimídia de interesse público sobre a invasão de privacidade e o uso da tecnologia para o controle comportamental. Fazendo uso então do rádio, propaganda, televisão, e do cinema, Reggio cria, através do IRE, suas peças audiovisuais que põem em questão o poderio de atuação desses mesmos meios.

Após o trabalho com peças de (contra-) propaganda veiculadas através da rede televisiva, o segundo projeto do grupo seria o trabalho com o meio cinematográfico, pensado em seu grande potencial de circulação. A partir de 1975, Godfrey inicia o seu projeto de primeiro longa-metragem, *Koyaanisqatsi*, o primeiro filme de uma trilogia<sup>6</sup>, o qual só seria finalizado sete anos depois, sendo lançado em 1983. Neste filme, assim como no restante de sua obra, há uma continuidade do universo de preocupações e atuação de suas outras experiências no IRE: produção de peças de circulação através da grande mídia de massa, onde se coloca o lado pernicioso do estado de coisas condicionado por uma atual tecnocracia que possibilita a existência desse grande complexo multimídia. Há todo um embate entre modos de vida e suas transformações - estas principalmente ocasionadas pelas tecnologias.

Entre 1985 e os dois anos seguintes, Reggio trabalha no segundo longa-metragem *Powaqqatsi*, o qual seria lançado em 1988. Se *Koyaanisqatsi* explorava justamente os ambientes metropolitanos hiper-desenvolvidos tecno-industrialmente, este segundo filme explora civilizações hipo-desenvolvidas (rurais, agrárias, que conservam modos de vida tradicionais, ancestrais) ao redor do mundo, criando uma espécie de mosaico diversificado e harmonioso - isto até o impacto industrial os atingir, na última metade da narrativa.

No ano de 1989, o diretor realiza o videoclipe da música *Patricia's Park*, da banda Alphaville, a qual compõe o média-metragem *Songlines* (conjunto justaposto de

---

<sup>6</sup> A idéia de se realizar uma trilogia teria surgido em parceria com Philip Glass, e somente na fase em que se montava *Koyaanisqatsi* (MACDONALD, 1992, pp. 396-397).

todos os videocliques de curta-metragem), junto de outros oito vídeos. *Patricia's Park* utiliza imagens de seus dois longas-metragens anteriores.

Em 1991, Godfrey Reggio trabalha no curta-metragem *Anima Mundi*, lançado em 1992, um filme comissionado pela companhia Bulgari. Montando imagens impressionantes de quase setenta espécies animais, podemos traçar um paralelo entre *Powaqqatsi* e este filme: ambos compõem um “mosaico da diversidade de formas de vida” - num caso a humana, de diversos povos; em outro a animal, de diversas espécies.

No ano de 1993, Reggio é convidado a desenvolver uma escola de estudos e criação em artes, tecnologia e mídia, fundada pela companhia Benetton. Reggio dirige inicialmente esta escola, *Fabrica - Future, Presente*, localizada em Treviso, nos arredores de Veneza (Itália), até Maio de 1995, quando de sua inauguração oficial<sup>7</sup>. Neste último ano, realiza nesta escola o curta-metragem *Evidence*, o qual se compõe de registros de crianças assistindo a televisão, exibindo suas reações. Este trabalho, junto de diversos outros produzidos nesta instituição, compuseram uma exibição de curadoria do *Centre Georges Pompidou* denominada *Fabrica: Les Yeux Ouverts* (Fábrica: Os Olhos Abertos) apresentada em Paris no outono de 2006. Dado o grande interesse do público pela exposição, a mesma teria se tornado um projeto itinerante, apresentado na *Triennale* de Milão em 2007, e no outono deste mesmo ano sendo exibido na China, no Museu de Arte de Xangai. Entre janeiro e março de 2008 a exposição foi apresentada ainda em Tóquio<sup>8</sup>.

Em 2002, Reggio finaliza a sua trilogia *Qatsi*, com o filme *Naqoyqatsi*. O filme dá continuidade aos temas explorados anteriormente, utilizando agora de forma massiva imagens eletrônicas e digitais, computadorizadas, criando uma espécie de ambiente virtual imagético e caótico no qual estaríamos imersos.

Atualmente há notícias de que Godfrey Reggio trabalharia nos estágios iniciais do projeto de um novo filme, intitulado provisoriamente *Savage Eden*<sup>9</sup>.

---

<sup>7</sup> No sítio oficial dessa instituição, que se promove como um “laboratório criativo aplicado”, consta o ano de 1994 como de inauguração da mesma. Disponível em: <<http://www.fabrica.it/>>. Acesso em: 09 jul. 2009.

<sup>8</sup> As informações concernentes a essa exposição itinerante podem ser visualizadas em: <<http://www.fabrica.it/projects/les-yeux-ouverts>>. Acesso em: 09 jul. 2009.

<sup>9</sup> Essa informação esteve disponível no sítio oficial do projeto *Qatsi* (quando de nosso acesso em 2007), mas foi retirada da página. Entusiastas dos projetos de Reggio encontram-se preocupados por esta lacuna sobre o

## 1.1 Filmografia comentada<sup>10</sup>

|                        |                      |
|------------------------|----------------------|
| <i>Koyaanisqatsi</i>   | (1983) <sup>11</sup> |
| <i>Powaqqatsi</i>      | (1988)               |
| <i>Patricia's Park</i> | (1989)               |
| <i>Anima Mundi</i>     | (1992)               |
| <i>Evidence</i>        | (1995)               |
| <i>Naqoyqatsi</i>      | (2002)               |

### *Koyaanisqatsi* (1983)

O primeiro longa-metragem dirigido por Godfrey Reggio, *Koyaanisqatsi*, é o primeiro filme da trilogia *Qatsi*. Articulando grandes blocos seqüenciais de imagens sobre trilhas musicais instrumentais, este filme dá início a uma estilística fílmica não-verbal<sup>12</sup>, como também à parceria do diretor com o compositor Philip Glass, o que será continuado em quase todos os filmes subseqüentes (exceto *Patricia's Park*).

*Koyaanisqatsi* constrói um panorama do estado de coisas de uma civilização com desenvolvimento tecno-industrial avançado (na virada da década de 70 para a de 80, quando foi realizado). São apresentados grandes movimentos da estrutura desse modo de vida em diversas áreas: indústria, exército, urbanização, comércio, transporte etc. Mas para isso, o filme parte de um estado anterior a essa forma de vida, um estado anterior a qualquer vida humana, um estado orgânico do mundo, onde percorremos os elementos

---

suposto projeto atual, como pode se ver em: < <http://www.spiritofbaraka.com/savage-edén>>. Acesso em: 03 jul. 2009. De modo que não se pode dar por certa a realização deste filme.

<sup>10</sup> Listamos aqui, de acordo com os anos de lançamento, os filmes onde Godfrey Reggio realiza a função de direção. Deter-nos-emos aqui mais nos curtas-metragens, visto haverem capítulos exclusivos dedicados aos longas-metragens da trilogia *Qatsi*. As fichas técnicas dos longas constam no Apêndice III.

<sup>11</sup> Na data de 4 de Outubro de 1982 houve uma pré-estréia deste filme no Festival de Nova Iorque. A data de “lançamento”, contudo, consta como 27 de Outubro de 1983, na Austrália, embora antes disso, neste último ano, o filme já teria sido exibido no festival de Berlin. Manteremos o ano de 1983 como de lançamento deste filme, visto o mesmo ter sido exibido em vários festivais neste ano, e esta data ter ficado como referência. Informações retiradas de: <<http://www.imdb.com/title/tt0085809/releaseinfo>>. Acesso em: 19 jun. 2009.

<sup>12</sup> Abordaremos essa estilística não-verbal no capítulo 5.1.

terra, ar, água: são apresentadas paisagens geológicas imensas e imóveis. Vemos então a pequena ação do vento, acompanhamos os fluxos de água e ar. O início do filme é como uma viagem por um mundo em formação.

Quando a presença humana surge na narrativa, ela é acompanhada de explosões, de uma imensa maquinaria e de uma fumaça preta que cobre todo o quadro. A presença e modos de vida urbanos passarão a ser acompanhados por esse clima de instabilidade (*Koyaanisqatsi* = vida fora de equilíbrio), e conforme a narrativa avança e se acelera, ainda mais destruidores parecem ser os modos de vida. Neste filme é utilizada largamente a captação acelerada de imagens, procedimento privilegiado para compor esse modo de vida desenfreado.

#### *Powaqqatsi* (1988)

Enquanto *Koyaanisqatsi* centrava-se numa sociedade desenvolvida tecnologicamente (embora captado exclusivamente nos Estados Unidos, o filme remete às sociedades industriais em geral<sup>13</sup>), *Powaqqatsi* aborda sociedades que mantêm características de modos de vida pré-industriais, rurais, artesanais.

O filme compõe-se como um mosaico imagético-cultural: imagens, texturas e cores de diversos povos (foram captadas imagens de diversos países como Peru, Brasil, Quênia, Egito, Nepal, Índia, China etc.), através dos quais observamos o trabalho com terra e água, produção, colheita e extração de alimentos. Não apenas material é a relação com o meio e atividades, mas vemos diversas manifestações rituais, religiosas. São utilizadas também sonoridades características (instrumentos, cantos) desses diversos povos para a construção do tecido musical deste mosaico.

À medida que a narrativa se desenvolve, passamos desse ambiente predominantemente rural das sociedades em desenvolvimento, para a gradual incorporação da tecnologia e modos de vida predominantemente ocidentais (*Powaqqatsi* = vida em

---

<sup>13</sup> Godfrey Reggio afirma que se dispusesse do financiamento necessário, teria rodado o filme não apenas nos Estados Unidos, mas também na Europa e Japão, consideradas as grandes potências industriais mundiais. Ainda sim, o que se passa de essencial em *Koyaanisqatsi* seria “igualmente verdadeiro para qualquer zona industrial” (MACDONALD, 1992, p. 393).

transformação; um modo de vida que absorve outro modo de vida para prolongar sua existência).

A velocidade da narrativa, antes lenta (principalmente devido à técnica de captação desacelerada das imagens), contemplativa, passa então a ser rápida, dinâmica. E nessa gradual incorporação de aparato e modo de vida industriais, vemos como que uma “absorção da energia vital” desses povos.

### *Patricia's Park* (1989)

Uma peça audiovisual criada como um videoclipe, dentre outros oito, que compõe o média-metragem *Songlines*. O curta *Patricia's Park* é montado sobre a música homônima, presente no álbum *The Breathtaking Blue* (1989) da banda Alphaville. O projeto de *Songlines* consistiu na atribuição de uma faixa do álbum musical à livre criação de um diretor diferente para cada.

*Patricia's Park* estrutura-se em um paralelismo entre: a) planos de um bebê recém-nascido (o qual presumimos ser a personagem Patrícia), que, ainda sem abrir os olhos e sendo amparada por sondas intravenosas, movimenta-se no leito; b) todas as outras imagens, que compõe um espaço metropolitano saturado de concreto, tecnologia, e velocidade (o “parque”, este ambiente circundante no qual a personagem teria acabado de nascer, que é em verdade um “parque industrial”).

A narrativa constrói então este sonho ou antevisão de um bebê<sup>14</sup>, frágil, que nasce em um ambiente carregado, pesado e veloz - um ambiente saturado e caótico.

Embora este curta-metragem esteja explicitamente inscrito num espaço de criação do videoclipe, que muitas vezes coage a criação visual no sentido de construir narrativas que ilustram a “letra” da composição musical<sup>15</sup>, é interessante notar que a faixa oferecida pelo grupo musical para a criação de Godfrey Reggio fora justamente uma faixa instrumental, e o processo criativo sobre esta faixa realizou-se principalmente no trabalho

---

<sup>14</sup> Esse regime narrativo como uma espécie de sonho, será abordado no capítulo 6.3.

<sup>15</sup> Gilles Deleuze comenta esse “potencial estético não cumprido” dos videoclipes, quando estes se contentam em ser “capturados por um mercado da cançoneta” (Cf. 1992a, pp. 98-99).

de imagens captadas nos projetos de *Koyaanisqatsi* e *Powaqqatsi* - filmes reconhecidos por sua estilística não-verbal.

Poderíamos ainda relacionar este curta ao documentário *A Diary for Timothy* (Humphrey Jennings, 1945), que também constrói um paralelismo entre um bebê recém-nascido e o preocupante ambiente social em que este novo ser humano acaba de surgir - neste caso, no final da Segunda Guerra Mundial. Apesar dessa semelhante estrutura da construção em paralelismo presente em ambos os casos, os filmes são, no plano estético, radicalmente opostos: *A Diary for Timothy* estrutura-se dentro da tradição documentária clássica britânica, onde uma voz expositiva descreve o tal ambiente preocupante que circunda o personagem nascente, uma voz que possui sempre uma primazia sobre as imagens; *Patricia's Park*, ao contrário, dentro da estilística não verbal dos trabalhos de Reggio, constrói o paralelismo e a descrição do ambiente caótico circundante como “mostração”, isto é, exclusivamente pela articulação de imagens sobre a trilha musical.

#### *Anima Mundi* (1992)

Este curta-metragem foi encomendado pela empresa joalheira italiana Bulgari, como apoio à Campanha de Diversidade Biológica da ONG ambientalista WWF - *World Wide Fund For Nature* (Fundo Mundial para a Natureza).

Chama a atenção, no filme, a larga utilização de técnicas de captação de imagem em velocidades diferenciadas (aceleradas e desaceleradas), associadas ao manejo de poderosas lentes teleobjetivas que possibilitam obter tomadas da vida selvagem que nos dão a ver uma riqueza de detalhes (pela grande proximidade), além de movimentos que normalmente não veríamos (muito rápidos) dada as limitações de nossas capacidades perceptivas.

A narrativa constrói, através de uma enorme variedade de espécies animais (cerca de setenta), algo como um “consciente coletivo natural”, uma alma da natureza (*anima mundi*) capaz de integrar todos os seres. Isso se dá pela construção de pequenas continuidades na velocidade e direção de movimentos, de ações, de agrupamentos animais. Obtém-se uma impressão de unidade e harmonia nessa diversidade.

O início do filme apresenta uma longa seqüência de primeiros planos de rostos de animais (vemos quase apenas os olhos). Alguns caminham em nossa direção; a maioria encara fixamente a câmera, como se esse espírito inteligente coletivo observasse a nós, humanos (espectadores). Há animais que parecem se preparar para um ataque.

Uma próxima seqüência apresenta queimadas, atividade vulcânica, movimento tempestuoso de ondas e nuvens, ventos que a tudo varrem. Os olhos de puma (que abriam a seqüência anterior) parecem não mais observar a nós, e sim explorarem o espaço de um lado a outro, como que averiguando o estado de coisas após as forças intempestivas agirem. Vários olhos animais olham ao redor.

Próxima seqüência: micróbios se multiplicam a uma grande velocidade. Vemos a vida, o movimento, no plural e no coletivo: microorganismos e cardumes de peixes; movimentos das dezenas de seres pequenos habitantes de um coral; as pequenas extremidades de seres microscópicos que funcionam como pés/pás. Todos se portam como “cardumes”, agrupamentos micro ou macro, e a proximidade do quadro, sempre em plano detalhe, às vezes nos impede de identificar imediatamente quais são os organismos vistos, ou de re-elaborar mentalmente seu tamanho real. São operações de comparação das estruturas de vida microscópicas e as macroscópicas<sup>16</sup>.

Em outra seqüência, os olhos que nos encaravam, que avaliavam o ambiente, também perscrutam os predadores ou as presas em ação. Temos uma seqüência de “estudo de movimentos”<sup>17</sup>: as tomadas são desaceleradas, de modo que nos possibilitam ver uma certa constância nos variados movimentos de espécies diversificadas. Ou ainda nas tomadas com grandes grupos de animais, onde o efeito é mais interessante, pois agora é como se víssemos todas as fases do movimento há um só tempo: todos os animais de mesma espécie presentes em quadro, se movendo, funcionando como se fosse um só animal visto instantaneamente em diversos momentos e posições de seu deslocamento<sup>18</sup>.

---

<sup>16</sup> Esse tipo de operação fora já realizada em *Koyaanisqatsi*, na comparação imagem aérea da cidade/imagem de *microchip* eletrônico.

<sup>17</sup> Remetemos essa questão aos *Motion Studies* de Eadweard Muybridge. Retomaremos essa referência no capítulo 4.3, ao tratarmos de *Naqoyqatsi*.

<sup>18</sup> Remeteríamos aqui, ao contrário do exemplo anterior, às experiências de Etienne-Jules Marey, já que a situação agora parece ser da justaposição ou co-presença das diversas posições, simultaneamente.

Finaliza-se o filme com um puma que corre em nossa direção, pára, fita-nos fixamente, num plano detalhe semelhante ao do início do filme. Essa “alma do mundo” organiza uma harmonia na vida e fica a nos analisar, analisando também o meio ambiente, com suas alterações naturalmente ou artificialmente causadas.

### *Evidence* (1995)

Estruturado sobre um dispositivo simples, o registro (“evidência”) de crianças assistindo a televisão, este curta-metragem acaba suscitando relações mais complexas.

A narrativa se inicia com uma tela televisiva “fora do ar” (ruído visual e sonoro), há como um mergulho nesta, acompanhado do início da música instrumental. Surgem formas irreconhecíveis. Percebemos serem detalhes de rostos de crianças, lentamente percorridos pela câmera.

Inicia a série de planos principal: crianças miradas frontalmente pela câmera, esta tendo sido posicionada bem justa a um aparelho de televisão. Vemos as reações das crianças àquilo que assistem<sup>19</sup> (variam sutilmente, predominando uma atenção hipnótica), mas seus olhares parecem mirar a própria câmera (como uma “tomada subjetiva da televisão”).

Voltamos à primeira série: detalhes dos rostos das crianças, “texturizados”. Percebemos serem registros de imagens já reproduzidas em aparelho televisivo, imagens que são percorridas pela câmera até esta escoar seu campo visual para o fundo negro. Finaliza a música e se inicia um ruído de televisão fora de sintonia, junto de letreiro final: “Essa evidência foi filmada em/ Março de 1995: / crianças assistindo televisão”<sup>20</sup>. O letreiro desaparece e ouvimos o ruído, até que um estalo encerra a última emissão televisiva, a qual se desliga.

---

<sup>19</sup> Embora isso não conste no próprio filme, a informação é que as crianças estariam assistindo ao filme de animação *Dumbo* (Bem Sharpsteen, 1941) da Walt Disney, o que causaria um estranhamento maior com relação às expressões hipnóticas das crianças diante do estímulo audiovisual recebido. Informação em: <<http://www.koyaanisqatsi.org/films/evidence.php>>. Acesso em: 09 jul. 2009.

<sup>20</sup> “This evidence was filmed in/ March of 1995:/ children watching television”.

A narrativa foca-se sobre os olhares de crianças assistindo televisão. Há uma fundamental relação de olhares e de imagens. Temos no filme pelo menos três grandes vetores imagem-olhar: 1) olhar da câmera, que mira as crianças (e mira as imagens de crianças na televisão); 2) olhar das crianças, que miram a câmera (e miram outras imagens na televisão); 3) olhar nosso (espectadores), que miramos ambos os olhares e imagens. Ao longo do filme, o que se dá é uma passagem incessante de um ao outro, uma indiscernibilidade entre o que a câmera, as crianças e nós vemos.

*Naqoyqatsi* (2002)

Enquanto os dois primeiros filmes da trilogia realizavam basicamente a operação de sair ao mundo histórico e registrar aspectos que seriam recombinaados numa operação de composição visual criativa, simultânea a uma composição musical, *Naqoyqatsi* envereda por um processo de realização diferente. Em *Naqoyqatsi*, a própria concepção de tomada, da relação de uma imagem com o mundo, será colocada em questão.

O filme re-trabalha uma grande quantidade de imagens de arquivo, transformando as mais diversas características das imagens originais: cor, direção de movimento, retrocesso, multiplicação e sobreposição de planos ou elementos visuais, mascaramento ou transparência etc. Isso tudo misturado à infindável quantidade de imagens geradas por computador e pelos mais diversos instrumentos técnico-científicos (radiografias, *diplayers* de aparelhos eletrônicos, fórmulas e esquemas físicos e químicos, modelagem de sólidos geométricos, de órgãos ou estruturas etc.) nos impedem de perceber, em certas passagens, se estamos a ver um tomada manipulada ou uma imagem inteiramente gerada por computador: há uma indiscernibilidade entre representação e simulação.

A narrativa compõe um estado de coisas atual dos modos de vida globalizados, pós-moderno e pós-industrial (há praticamente duas décadas separando este filme do início da trilogia), totalmente integrado com um ambiente digital, virtual. Um universo de mediações, códigos e fórmulas, onde tudo isso está posto a serviço de um impulso competitivo e controlador, um impulso bélico (*Naqoyqatsi* = vida como guerra).

## 2. KOYAANISQATSI, OU O MOVIMENTO COMO ACELERAÇÃO

*Koyaanisqatsi* é um filme que nos impele a considerar a questão da construção de narrativas fílmicas num senso mais expandido, para além do acompanhamento de personagens que agem e reagem a situações<sup>21</sup>. Essa consideração deve ser levada em conta em relação a toda a trilogia *Qatsi*.

Tomando então a narrativa num sentido expandido, como a conjugação dos eventos representados no filme com os processos fílmicos postos em operação<sup>22</sup>, conforme acompanhamos o desenvolvimento da narrativa fílmica de *Koyaanisqatsi*, temos a impressão de que esta constrói um longo *movimento de aceleração*. Esse movimento construiria algo como uma forma geral de arco, que conteria subdivisões em vários ciclos, cada um com seus picos e quedas.

Propomos a formação desta imagem mental de uma grande onda, com suas cristas e vales, onde todos esses movimentos, todas essas variações de níveis, corresponderiam a variações de aceleração, variações de sensação de intensidade de velocidade da narrativa.

Haveria então diversas passagens na narrativa fílmica, onde se manifestariam pontos ou zonas de *aceleração/desaceleração*. Propomo-nos a analisar esta narrativa, observando como essas passagens e esses movimentos se constroem. Começaremos por fazer uma boa descrição das seqüências fílmicas, através das quais poderemos observar mais consistentemente o desenvolvimento dessa questão que nos interessa. Sempre ao final da descrição de algumas passagens faremos um rápido apanhado das transformações de movimento para as quais nos interessa chamar a atenção. Ao final deste processo, nos

---

<sup>21</sup> Essa seria a fórmula do esquema sensório-motor: a uma percepção recebida, uma (re-)ação executada. Comentaremos sobre (a ausência de) o esquema sensório-motor e sua relação com a construção das narrativas da trilogia, no capítulo 5.1.

<sup>22</sup> Quanto a essa questão, por hora nos atenhamos à proposição de que “(...) para que um filme seja plenamente não-narrativo, seria preciso que ele fosse não-representativo, isto é, que não se possa perceber relações de tempo, de sucessão, de causa ou de consequência entre os planos ou os elementos” (AUMONT et al., 2007, p. 93). Já que nos filmes da trilogia a maior parte das narrativas constituem-se de imagens “representativas”, isto é, que podemos reconhecer e remeter, por nossa vez, a objetos existentes no mundo, e que além disso, pode-se depreender das passagens fílmicas relações de sucessão ou causalidade razoavelmente identificáveis, além de relações de transformação entre os próprios elementos de composição fílmica (que será aqui o que mais nos interessara), isso tudo nos satisfará por ora para concebermos a narrativa. Retomaremos a questão da narrativa no capítulo 6.3.

deteremos um pouco na construção da relação imagem-música e sua relevância para as variações de sensação de aceleração, após o que retomaremos alguns processos fílmicos, dando sequência às implicações da idéia de aceleração na narrativa. Partamos então do início do filme. Os inícios de seqüências estarão indicados (remetemos ao Apêndice I para consulta sobre os tempos de início e término de cada seqüência dos filmes).

## 2.1 Passagens fílmicas

[SEQ 1] Após a aparição do título do filme, o primeiro plano efetivo de *Koyaanisqatsi* é o plano da pintura rupestre inscrita na parede rochosa, onde a câmera realiza um movimento de *zoom out*, melhor revelando os grafismos ancestrais. Há imobilidade completa da imagem. Essa imobilidade é quebrada pela fusão com um plano de um foguete sendo lançado - sendo visível a princípio apenas o fogo da propulsão motora e, depois de algum tempo, a turbina. O plano do foguete tem movimento desacelerado, continuando a sensação de imobilidade do plano anterior.

[SEQ 2] A segunda seqüência se inicia com tomadas aéreas sobre grandes vales e *canyons*, com imensas formações rochosas, espécies de vistas geológicas. O espaço é muito amplo, aberto e imóvel. Na trilha musical as notas dos instrumentos de cordas soam longamente, reforçando a sensação de estabilidade. Os únicos indícios de movimento são aqueles sutis e homogêneos da câmera que sobrevoa a paisagem ou se locomove entre grandes rochas, lenta e regularmente. Os esboços de um movimento mais sentido se darão à medida que surgem planos onde há vapor saindo de rochas e um vento rasteiro que levanta finas cortinas de areia, em dunas desérticas. Á partir daí entra uma série de planos onde vemos, através da captação das imagens pela técnica de *time lapse*<sup>23</sup>, o movimento das

---

<sup>23</sup> *Time lapse* (lapso temporal) é uma técnica de captação de imagens na qual, ao contrário de se pretender restituir o movimento registrado em sua percepção temporal “normal” - o que é feito ao se trabalhar dentro da taxa de quadros instituída como padrão na indústria cinematográfica (24 quadros por segundo para filmes em película) -, restitui-se, ao invés disso, um movimento percebido como acelerado. Este movimento é visto acelerado, pois, ao se produzir uma série de fotogramas cuja diferença temporal entre a captação de uma e outra imagem é maior do que a padrão (1/24 segundos), e posteriormente reproduzirem-se essas imagens na taxa padrão, torna-se dessa forma mais evidente as “diferenças de posição” de um objeto entre um quadro e outro, parecendo haver maior “velocidade” na trajetória que esse objeto móvel percorre entre os fotogramas. A técnica de *time lapse* tem grande utilidade no registro de movimentos muito lentos, não perceptíveis

nuvens acelerado que cobre gradualmente com sombras as imensas paisagens rochosas. O conflito luz/sombra iniciado pelas nuvens em movimento continua nos interiores de cavernas.

O filme parte da imobilidade (rocha - imagem estática) e tentar engatar um primeiro movimento (foguetes lançados em câmera lenta), que não se “desenvolve” (entrada das vistas das formações rochosas imóveis). O movimento começa a se esboçar no filme, através do vapor, vento, e nuvens, mas logo retorna à imobilidade (interior das cavernas).

[SEQ 3] Voltamos aos planos (acelerados) de nuvens, que retoma o jogo de luz e sombra, agora com os raios solares irrompendo pelas brechas das nuvens, como que a dissolvê-las. Inicia uma série que intercala os planos de nuvens com planos de água (movimento de ondas), planos estes desacelerados (através da captação por *high speed photography*<sup>24</sup>). Devido a grande semelhança de forma e tipo de movimento dos dois elementos e da inversão dos recursos utilizados na captação de uma e outra tomada (aceleração por *time lapse*/ desaceleração por *high speed photography*), chegamos a um ponto em que os dois elementos se indiscernem e quase não sabemos mais o que é nuvem, o que é onda: são ambos fluidos em movimento ondulatório mais ou menos ordenado.

Houve aqui movimento do ar (nuvens) e água (ondas). Diferente da transição vinda da sequência anterior, a passagem desta para a próxima sequência não realiza um truncamento do movimento, tendo este de recomeçar. O movimento tem sua continuidade

---

corriqueiramente, como o “movimento” dos astros no céu, ou o crescimento de plantas (muito utilizado no documentário televisivo estilo *Discovery Channel*) - ou ainda o movimento das nuvens, recurso explorado em *Koyaanisqatsi*. Para se trabalhar com taxas de quadros muito baixas, pode-se usar mesmo a fotografia estática (*still*) para gerar as seqüências de imagens que serão postas em movimento, aproximando-se da técnica do *Stop-motion*. Scott MacDonald (1992, pp. 378-379) comenta que a fotografia em *time lapse* teria tido uso freqüente nos filmes das sinfonias da cidade, para se “revelar os padrões da vida na cidade”. Voltaremos às relações da trilogia *Qatsi* com as sinfonias da cidade no capítulo 6.

<sup>24</sup> *High Speed Photography* (Fotografia em Alta Velocidade) é uma técnica de captação de imagens em movimento “inversa” ao *time lapse*. Aqui, a taxa de quadros registrados por segundo é superior à taxa padrão, gerando maior quantidade de material fotossensibilizado, que ao ser reproduzido à taxa padrão, gera uma imagem com movimento reconstituído desacelerado. O resultado visual de uma imagem captada por fotografia em alta velocidade é sutilmente diferente do de uma tomada captada em velocidade normal, e depois desacelerada com recursos de pós-produção, pois devido a maior quantidade de “amostragem de informação visual” (*sampling*) utilizada no primeiro caso, o movimento é reconstituído com muito maior fluidez (há mais cortes imóveis instantâneos separando uma posição em quadro de um objeto em relação à sua posição no quadro seguinte). Quanto maior a taxa de quadros utilizada na captação das imagens, maior será a sutileza, fluidez, e duração do movimento reconstituído. Godfrey Reggio conta que as tomadas realizadas para *Powaqqatsi* foram rodadas utilizando uma taxa de quadros que variava entre 36 e 129 quadros por segundo (MACDONALD, 1992, p. 395).

através de tomadas aéreas (que compõe tanto o último plano desta sequência quanto os primeiros da próxima).

[SEQ 4] A quarta sequência se inicia com tomadas aéreas em vôo rasante. A proximidade da câmera/veículo aéreo com o solo (diferente das outras tomadas aéreas até aqui, de maior altitude) faz com que este último vá passando de baixo a cima do quadro em grande velocidade, provocando um aumento de intensidade do movimento, já que vemos passarem mais rapidamente as transformações na imagem (mudanças rápidas da paisagem).

Em outro momento desta sequência o movimento volta agora a se truncar com os planos de explosão em pedreiras; e o de um grande caminhão, que é acompanhado por uma fumaça preta que cobre o quadro todo. Esses são os primeiros planos no filme, nos quais surge a presença humana, como presença de “ocupação civilizatória” (extração de recursos). E essa presença trunca o movimento da narrativa.

Seguem-se planos fixos, panorâmicas e tomadas aéreas lentas de estruturas pesadas: redes elétricas, gasodutos, indústrias e usinas. Então um movimento menor dentro da sequência passa a ganhar velocidade, com o início da série dos planos de escavações, prensas e fornos trabalhando, que são acompanhados por padrões melódicos musicais executados mais rapidamente, até os planos finais, de explosões atômicas. Esses últimos planos tornam a desacelerar a narrativa e são acompanhados musicalmente por uma cadência harmônica descendente com dissonâncias, com as notas/acorde finais reverberando por mais algum tempo enquanto a fumaça atômica atinge seu ápice.

Havia uma continuidade de movimento da terceira para a quarta sequência (tomadas aéreas), que vai aumentando até seu travamento (grande caminhão na pedreira). Segue-se um trecho mais parado, pesado (indústrias), e o movimento volta a aumentar (máquinas trabalhando e padrões musicais mais rápidos) até a parada final da explosão atômica.

[SEQ 5] Esta sequência tem início com as tomadas de pessoas deitadas na areia, turistas olhando para o alto, e um grande edifício com superfície vítrea refletora.

Após ter-se alçado um movimento, na sequência anterior, este teve seu ponto limite na explosão atômica, que desacelerou a narrativa, voltando-nos a planos mais estáticos ou com movimento mais vagaroso. Essa lentidão continua na longa tomada dos

aviões, onde vemos uma série desses veículos. Uma câmera quase fixa registra, de certa distância (o que com o calor, gera um efeito de refração de luz “impressionista”), o movimento de um avião (manobrando na pista, embora só o corpo do avião esteja enquadrado) vindo lentamente em direção à câmera.

Este trecho parece se desenvolver numa velocidade muito lenta, de maneira arrastada, dando-nos a impressão de que o plano e movimento dos aviões estão desacelerados - o que de fato não está ocorrendo<sup>25</sup>. A imensa impressão de lentidão é antes um efeito combinado: a velocidade um tanto baixa do avião que se move com a trilha musical que neste momento é composta apenas por um coro vocal, o que dá leveza, quase uma suspensão à cena.

Passamos a outro movimento desta seqüência, com a entrada da série dos planos de automóveis, no qual entram bruscamente outros instrumentos no tecido musical executando rápidos padrões de notas em ciclos de repetições e pequenas variações<sup>26</sup>. Após diversos planos de veículos, e de ruas saturadas de veículos, uma tomada aérea sobre um pátio de indústria automotiva abarrotado de automóveis realiza a transição com outro movimento dentro desta seqüência: a passagem para a esfera militar (através dos veículos bélicos).

Esta nova série se inicia também com uma tomada aérea, feita agora sobre intermináveis fileiras de tanques de guerra. Os padrões de notas em repetição dobram em velocidade. Seguem-se planos de movimentos de decolagem/lançamento, e mais tarde de aterrissagem/queda, dos aviões militares, mísseis, foguetes e bombas, finalizando a série com planos de bombardeios e explosões, cuja exalação de fogo e fumaça escura acaba cobrindo o quadro.

Tínhamos um movimento iniciado com a exploração humana dos recursos (escavação, redes elétricas, gasodutos, usinas), que chega até um limite onde se interrompe (a explosão atômica). O movimento tenta ganhar novamente velocidade, primeiro lentamente com os veículos mais pesados (aviões comerciais), depois com veículos de

---

<sup>25</sup> Basta que notemos a frequência com que as luzes vermelhas de sinalização piscam, neste plano, para sentirmo-la equivalente ao modo como percebemos que pisquem em nossa experiência vivida.

<sup>26</sup> Na próxima seção deste capítulo nos deteremos melhor nesse tipo de construção musical recorrente no filme.

menor porte (automóveis) e então com os mais ágeis (aviões-caça militares). Conforme os planos têm o quadro cada vez mais saturado por veículos e as tomadas aéreas percorrem fileiras intermináveis dos mesmos, o movimento da narrativa ganha velocidade, devido à multiplicação dos elementos visuais discretos (veículos) e sua incessante repetição (fileiras intermináveis), consoante às rápidas repetições de padrões de notas musicais. Esse movimento crescente (assim como o poderio bélico) novamente atinge um ápice que o interrompe: a série final de bombardeios e explosões, com o que desengatamos a velocidade ganha e entramos na próxima seqüência.

[SEQ 6] Brusca interrupção musical com uma vista da cidade: tomada em leve *plongée*, em ponto muito alto, do qual podemos ver um espaço visual cheio de prédios. Apesar de o plano ser acelerado (pelo *time lapse* podemos ver o movimento das nuvens que de outra maneira seria lento e imperceptível), esta imagem começa a recompor uma lentidão do movimento, já que o elemento dominante em quadro é a sombra escura projetada sobre os prédios, sombra das nuvens que passam (lentamente, assim nos parece), e não os movimentos acelerados dos carros, já que estes são muito pequeninos no mosaico visual urbano.

Enquanto esboça-se na música a linha melódica descendente que é tema desta seqüência, temos mais tomadas entre prédios, onde há uma progressiva saturação do quadro, seu preenchimento com linhas, formas e volumes “concretos” (de concreto), ao passo que a câmera parece buscar algum espaço livre em meio a estes volumes. Passamos a planos mais próximos dos prédios, onde vemos as edificações todas destruídas, quebradas, abandonadas, como se estivéssemos a explorá-las melhor.

A frase musical principal, já delineada, e que segue em *crescendo*, anima temporalmente<sup>27</sup> o movimento que encerra esta primeira série: conjunto de planos de prédios e outras estruturas implodindo em câmera lenta (o que nos possibilita perceber melhor os diferentes estágios desse movimento de decadência das estruturas). A série finaliza com acordes em cadência descendente (como o final da seqüência anterior) e uma nuvem de destroços e poeira que cobre o quadro (mais uma vez, semelhante à seqüência anterior).

---

<sup>27</sup> Na próxima seção nos deteremos melhor nesse agenciamento imagem-música, de animação temporal.

Tendo vindo a narrativa da imobilidade, a progressiva saturação do quadro visual e o desenvolvimento de uma linha melódica descendente com maior quantidade de notas (que funciona como uma “escada”), passam a dar velocidade gradual ao movimento do filme, como se este estivesse alçando certa altura (notemos a presença das tomadas aéreas). Passa-se então a ganhar mais velocidade, mas por uma aceleração que só se dará pela queda com a implosão das estruturas, um movimento de queda intensificado pelo crescendo das linhas melódicas descendentes.

Realizou-se um pequeno ganho de velocidade/altura, na narrativa, para logo em seguida haver uma aceleração pelas grandes quedas (movimentos visuais e musicais).

Na próxima série há outro movimento na trilha musical, com um continuum sonoro mais estável, semelhante ao do início da seqüência. Temos novamente vistas da cidade, ao longe, sobre a qual passam nuvens aceleradas. Este último trecho da seqüência apresenta como se fosse uma nova cidade, uma nova urbe mais “moderna” irrompida da demolição da anterior. Essa nova urbe surge sob o sol que se põe, projetando sombras nas fachadas dos edifícios.

Toda a sexta seqüência compôs-se num ganho de velocidade, conforme se explorava a cidade e seus espaços, seus volumes. Ganho de velocidade e altura (tomadas aéreas/altos edifícios) para serem lançados abaixo (implosão, desmoronamento das estruturas). São movimentos de queda, sonora e visual. Mas uma queda ocorrida para um re-erguimento (estruturas “pós-modernas”), através do qual voltamos a uma imobilidade da narrativa: a imobilidade das grandes estruturas, dos grandes “imóveis”, e de seus planos fixos.

[SEQ 7] A sétima seqüência tem início com uma súbita tomada acelerada do interior de uma estação de metrô, da qual nos saltam à percepção: 1) o movimento demasiado acelerado pelos pequenos “saltos” que parecem realizar as pessoas ao serem registradas em *time lapse*, enquanto se locomovem; 2) a aparição de um ruído ambiente, caótico como o movimento acelerado, que nos surpreende por ser o primeiro momento no filme onde este outro elemento sonoro se coloca em relevo<sup>28</sup>. Essa súbita irrupção de

---

<sup>28</sup> Essa brusca irrupção de “ruído ambiente” consiste em um dos poucos momentos onde ouvimos claramente esse outro elemento sonoro. Neste filme, isso ocorrerá novamente logo a seguir, na tomada em frente a um

intensidade vai se estabilizando ainda no mesmo plano, enquanto longas notas musicais deixam o ruído sonoro em segundo plano e o apagam.

Passamos para planos mais lentos de pessoas caminhando nas calçadas, onde alguns são desacelerados e outros não, mas todos são animados temporalmente de forma lenta, devido as notas musicais e acordes lentos que se sustentam por tempo razoável. Há sons percussivos marcando um ritmo mais lento (como se fosse uma vagarosa batida cardíaca ou ainda uma engrenagem).

De planos onde o quadro está totalmente coberto por massas de pessoas, passamos a planos onde elas estão mais espalhadas, até uma série de planos de pessoas isoladas, como *tomadas-retrato*, onde se destaca visualmente indivíduos do restante do ambiente, dos outros eventos. Eles permanecem posando estáticos, mirando a câmera. Esta série de retratos finaliza a sequência, com um plano conjunto de “garotas” em uniforme, posando em frente a um cassino. A linha harmônica musical desaparece gradualmente, deixando, enquanto as garotas se esforçam para sustentar os sorrisos e a pose, um ruído ambiente invadir o tecido sonoro e acabar também com a percussão que marcava o ritmo.

Nessa curta sequência, que funciona como passagem para a próxima, o movimento realizado foi de uma súbita aceleração (brusca irrupção de tomada acelerada com movimentos aos saltos; e de ruído ambiente caótico), e posterior estabilização pela redução gradual de intensidade do movimento da narrativa.

[SEQ 8] Entramos na sequência mais longa do filme. Ela se inicia ainda acompanhada pelos ruídos sonoros anteriores. Anoitece. Há planos do sol se pondo, refletido nos edifícios, e planos já completamente escuros, nos quais só vemos as luzes acesas dos próprios prédios. A linha melódica de base da sequência começa a se esboçar com as notas longas. As tomadas foram realizadas em *time lapse*, dando-nos a ver o movimento da luz solar minguante no crepúsculo e os movimentos de vida nos prédios (pelas luzes dos apartamentos, piscando).

---

cassino, e nos créditos finais, com a criação de um “mosaico sonoro” da cidade, caótico e inaudível. Em *Powaqqatsi* ocorrerão algumas outras aparições pontuais de ruídos. Levantamos melhor os ruídos sonoros percebidos nos filmes no Apêndice II, mas de forma geral, o elemento sonoro predominante é o continuum musical, o que abordaremos logo a seguir na seção 2.2 e mais a frente em nosso texto, no capítulo 5.1.

A série que se forma constitui-se de planos dos prédios e ruas com suas luzes na noite, movimentos das luzes dos apartamentos e automóveis, dados a ver acelerados. Mas apesar de já aí haverem tomadas aceleradas, no início, a sensação de um ritmo vagaroso é ainda dominante pelas longas notas musicais ressoarem a fixidez do enquadramento de câmera ou a lentidão de panorâmicas mecanicamente precisas<sup>29</sup>.

A sensação de uma gradual aceleração começa a ser formada conforme o tecido musical vai se compondo de forma mais complexa (entrada de novos instrumentos, novas linhas melódicas). A sequência se desenvolve com a alternância de tomadas da cidade de noite e de dia, nas quais há uma quantidade imensa de veículos e transeuntes em movimento, captados em *time lapse*.

Iniciamos a sequência com um movimento estável, mais lento, dos últimos raios solares refletidos nos prédios, imóveis. As notas musicais eram poucas e sustentadas longamente. Com o desenvolvimento da sequência surgem os fluxos em direções e velocidades variadas, dentro dos planos (movimentos luminosos dos carros, prédios). São saturações progressivas de movimentos visuais que se combinam, por sua vez, com os padrões de notas musicais em séries de repetições e gradual complexização. São blocos de imagem-música com variadas zonas de aceleração e desaceleração.

Esse bloco de acelerações/desacelerações de imagem-música segue com as tomadas das massas de pessoas no metrô, nas calçadas e ruas diurnas: deslocamento acelerado. Seguem-se planos de maquinaria industrial, operários e produtos em linha de montagem: trabalho acelerado. Planos de jogos eletrônicos, boliche, cinema, *shopping center*: entretenimento e consumo acelerados. Após alterações entre essas três séries principais de tomadas, voltamos às tomadas dos automóveis e pessoas nas ruas, em movimento acelerado.

---

<sup>29</sup> Em verdade há toda uma complexidade técnico-estética para a criação desse tipo de plano, já que: 1) o movimento de panorâmica é lento, dando a impressão de ser realizado em “tempo real”; 2) as luzes dos carros nas ruas, aceleradas, revelam a tomada ter sido captada em *time lapse*. Vemos com isso que há todo um planejamento e dispositivo técnico sofisticados para se captar as imagens em uma taxa de quadros inferior à padrão, mas dando ao mesmo tempo a sensação de o movimento de câmera ser realizado na velocidade padrão. Haveria aí como uma *distensão de temporalidade/velocidade* no plano, com zonas autônomas de maior (feixes de luz dos carros passando) ou menor (movimento de câmera sutil) intensidade de aceleração.

As pessoas também se deslocam aceleradamente (*time lapse*) para tomar o metrô. E aqui temos mais um nó de aceleração, com um movimento iniciado na tomada onde a câmera se locomove na estação de metrô em meio às pessoas: a câmara agora “se insere na ação”, age (se desloca) na situação da tomada, passando a, desta maneira, incorporar a si mesma (inscrevendo na imagem) o movimento antes registrado dos (objetos) móveis imersos nos eventos do mundo.

Essa nova câmera móvel segue passando a estar acoplada: aos automóveis dirigindo a grande velocidade; a uma esteira de produção de alimentos; a um elevador; ou a um carrinho de supermercado - todas essas tomadas captadas em *time lapse*, o que torna as imagens dessas ações ainda mais aceleradas.

A narrativa vinha ganhando velocidade sempre crescente, com a multiplicação dos elementos ou movimentos visuais e musicais. A velocidade parece se manter alta, com a alternância de planos diurnos e noturnos. Contudo, quando a câmera incorpora o movimento se deslocando na tomada, ela impulsiona com isso a imagem, e a narrativa, com um “a mais de energia”, de aceleração.

O trecho final da seqüência segue-se alternando tomadas aceleradas com a câmera nos veículos em alta velocidade, e tomadas de emissões televisivas (jornalismo, publicidade e ficção, todos misturados); ambos captados em *time lapse*, formando um fluxo imenso de informação luminosa (das luzes das ruas; das emissões televisivas).

A trilha musical continua executando suas repetições e variações ultra-rápidas (que vinham num crescendo de intensidade e complexidade, desde as primeiras linhas melódicas no início da seqüência), enquanto passamos das tomadas com a câmera em movimento, para tomadas fixas de indivíduos andando nas calçadas noturnas (que parecem, por efeito de contraste, levemente desaceleradas).

Essa pequena desaceleração precede um súbito ganho ainda maior de velocidade - como a leve suspensão de velocidade que ocorre enquanto a marcha de um automóvel é trocada para uma superior -, o que coloca a narrativa fílmica em seu limite de aceleração, onde não mais podemos reconhecer muito bem as imagens: temos apenas uma profusão de estímulos luminosos (efeito obtido quando se é combinado o procedimento dos *time lapses*

noturnos das luzes dos veículos do início da sequência, com o acoplamento da câmera a um automóvel já em grande velocidade).

Mais alguns planos nesse movimento-luz, e atinge-se um ponto limítrofe de aceleração onde há uma ruptura: explosão de telas e monitores empilhados, e mistura de difícil discernibilidade entre movimentos e luzes (dos carros à noite, de danceteria, de jogos eletrônicos), culminando numa câmera errática que se move no meio de pessoas ou em um carro, sem trajetória muito definida.

Todo este trecho final caminhou para a alçada do movimento a velocidades ultra-sônicas, velocidades da(s) luz(es). O trajeto de aceleração foi suspenso em pequenos momentos, apenas para se ganhar mais velocidade. A trilha musical continua em crescendo de intensidade e complexidade, e após pequena desaceleração (tomadas de pessoas nas ruas), a câmera nos veículos em movimento associada à captação em *time lapse* cria um intenso vórtice luminoso para cujo ponto de fuga é lançado o espectador. Efeito semelhante com as tomadas em *time lapse* de emissões televisivas, mas inverso: é o próprio espectador que é o ponto de fuga. Ocorreu então um máximo de intensidade de aceleração do movimento, até ele próprio fundir-se em luz. Os aparelhos televisivos, incapazes de suportar toda essa potência luminosa, explodem, e (o movimento de) a câmera sai dos eixos.

[SEQ 9] O plano que inicia esta que é a última sequência consiste de uma tomada aérea à pino sobre uma grande cidade, feita em helicóptero, enquanto o movimento aéreo é bem sutil. Essa súbita (quase total) imobilidade é reforçada pela também súbita interrupção da trilha musical, que apenas há pouco estava no ponto mais culminante de seu *crescendo*. A tomada aérea é acompanhada pelo silêncio, e após um tempo por sons que parecem ser frequências eletrônicas muito agudas, quase inaudíveis. Da tomada aérea, passamos para uma imagem da cidade captada por satélite e depois para tomadas de *chips* eletrônicos. Essas últimas são montadas intercaladas com a imagem da cidade vista por satélite: a semelhança da configuração visual de ambas é muito grande. As frequências sonoras parecem variar na tonalidade, mas mantendo uma espécie de dissonância.

Há uma tomada aérea noturna de sobrevôo da cidade plana com suas infundáveis luzes, ao que se sucedem tomadas dos edifícios acesos “piscando” (efeito do *time lapse*): é

a cidade como *chip* eletrônico ou placa de circuito impresso, cidade e tela vistas como superfície de informações eletrônicas<sup>30</sup>. Recomeçaram aqui também as linhas melódicas da trilha musical. Seguem-se tomadas em meio às pessoas, que agora se locomovem não apressadas (a taxa de quadros dos planos é normal), e sim mais lentas, como que desgastadas ou incomodadas - são as expressões que parecem advir das faces dos mais velhos, que figuram nas tomadas. Na trilha musical, já delineada, entram vozes que cantam as profecias *Hopi*.

As tomadas das pessoas nas ruas são agora desaceleradas. Há enquadramentos mais próximos que destacam (as expressões de) os indivíduos, quase voltando à configuração dos planos-retrato. A trilha musical, com as longas notas do baixo contínuo ou as das vozes que se sustentam por um bom tempo, intensifica a qualidade de andamento lento (planos desacelerados), quase estático: uma progressiva desaceleração.

No trecho que finaliza esta seqüência e o filme, retomamos as tomadas desaceleradas do início do filme, dos estilhaços, fumaça e fogo, gerados pelas turbinas de um foguete que decola. Há variações no tema musical, com movimento de descendência da linha melódica de base, alternância de ascendências e descendências do padrão melódico principal, executado pelo teclado. É uma construção musical com subidas e quedas da altura (frequência sonora) de cada nota.

Esse jogo de ascensões e quedas melódicas acompanha a tomada final do filme - o foguete que decola e sobe, ganhando altura para somente se auto-incinerar na estratosfera em uma explosão que inflama o quadro e que resulta em uma peça revolvendo fumegante em queda livre, desacelerando até sua completa imobilização no ar. Em sua ascensão, assim como em sua queda, é cantado repetidamente em voz grave: “*koyaanisqatsi*”.

Funde-se então o plano do destroço do foguete à pintura rupestre na pedra, do início do filme. Cessa o tema musical, restando apenas uma série de notas longas, consecutivas, como “últimos lamentos” ou uma energia a esgotar-se. *Fade out*, e surgem os significados do título e das profecias cantadas no filme. Créditos finais, com um tecido sonoro caótico de ruídos e vozes na cidade, indiscerníveis.

---

<sup>30</sup> Retomaremos essa idéia da tela como superfície de informações eletrônicas quando abordarmos *Naqoyqatsi* no capítulo 4.1, e depois disso quando situarmos essa questão no âmbito da trilogia, no capítulo 5.4.

Retomando essa última passagem, temos que tendo chegado o movimento, no final da seqüência anterior, a um ponto limítrofe de aceleração, que é o de sua saturação mesma, ele é bruscamente suspenso (tomadas aéreas em sobrevôo sutil sobre a cidade). Com as vistas de satélite e os *chips* eletrônicos, temos apenas imagens estáticas ou que beiram a fixidez (imobilidade reforçada pelas frequências sonoras longas e sem muitas variações). O movimento recomeça aí lento, com a tomada aérea, e a linha melódica musical começa a se esboçar. Tomadas de pessoas têm movimento normal e depois desacelerado, e a melodia tem sonoridades que se sustentam por longo tempo. Até este ponto esta seqüência foi uma grande suspensão do movimento, sua desaceleração. Isso ocorreu até o trecho final, onde se repete o ciclo do movimento de aceleração de todo o filme (visualmente e musicalmente): o foguete junta energia, acelera, ganha altura e velocidade, para descarrilar, explodindo, interrompendo subitamente a subida, e então suas partes caem, rodopiando, se desfazendo e desacelerando, até o retorno à completa imobilidade (imagem paralisada/pintura na rocha).

Após esse longo processo expositivo no qual procuramos evidenciar as passagens e principais modos com os quais se operam acelerações e desacelerações no movimento da narrativa, fazamos um rápido apanhado de todo o percurso para que tenhamos em mente uma imagem mais sintetizada de todas essas operações. De maneira esquemática, as principais transformações da sensação de movimento da narrativa, em cada seqüência, são:

[1]

a) Imobilidade de imagens estáticas; b) início de movimento com o lançamento de foguete.

[2]

a) Imobilidade das grandes formações rochosas; b) início de movimento com vapores, ventos e nuvens; c) imobilidade do interior de cavernas.

[3]

a) Movimento contínuo do ar (nuvens) e água (ondas).

[4]

a) Continuidade do movimento com tomadas aéreas; b) truncamento com explosões em pedreira e infra-estruturas industriais pesadas; c) retomada do movimento com máquinas trabalhando e padrões musicais mais rápidos; d) interrupção final do movimento com explosão atômica.

[5]

a) Retomada lenta do movimento com aviões pesados e música em coro vocal; b) aceleração com planos de automóveis e entrada súbita de outros instrumentos musicais; c) maior aceleração com série de veículos militares e rapidez dos padrões musicais; d) interrupção final do movimento com explosões e fumaça.

[6]

a) Imobilidade nas vistas gerais da cidade; b) início de movimento com sombras das nuvens e longas notas musicais; c) aceleração com gradual preenchimento do tecido musical e também do campo visual pelos prédios; d) forte aceleração com implosão das edificações e crescendo musical; e) brusca desaceleração e lentidão com nova paisagem urbana pesada.

[7]

a) Súbita aceleração com movimento das pessoas acelerado no metrô, e ruídos de som ambiente caóticos; b) estabilização gradual do movimento com *fade* de ruídos e notas longas.

[8]

a) Movimento lento com a queda da noite e longas notas musicais; b) aceleração com fluxos de movimento sonoro (padrões de notas em repetição) e visual (luzes de carros e prédios, em *time lapse*); c) manutenção da alta aceleração da narrativa; d) aceleração maior com a câmera se deslocando nas tomadas; e) aceleração ainda maior com profusão de traços luminosos nas ruas (câmera acoplada a carro capta em *time lapse* sua trajetória) e em emissões televisivas; f) descarrilamento do movimento com explosão de aparelhos de TV; g) movimento ainda acelerado com câmera errática.

[9]

a) Brusca suspensão do movimento com tomadas aéreas; b) imobilidade com imagens estáticas (vistas aéreas da cidade e *chips*); c) reinício de movimento lento com tomada aérea e linha melódica que se esboça; d) manutenção de movimento lento nos planos de pessoas

nas ruas; e) retomada de pequena aceleração com foguete lançado; f) brusca interrupção com sua explosão; g) gradual desaceleração até completa imobilização de peça incandescente; h) total imobilidade com a parada da imagem do foguete e sua fusão com pintura na rocha.

Acreditamos ter sucedido em expor de maneira clara os movimentos da narrativa, os quais tomamos como *variações de sensação de aceleração e desaceleração*, variações do movimento da narrativa, tal como é construído através dos grandes blocos sequenciais. Passamos, contudo, de maneira muito rápida sobre um processo fílmico que merece mais atenção, e ao qual pensamos ser interessante nos voltarmos agora.

## **2.2 Blocos de sensação: compostos imagem-música**

Ao descrevermos as variações na sensação de velocidade em diversas passagens da narrativa, foi freqüente a nossa referência a características ou construções sonoras, musicais. Exploremos agora um pouco melhor a importância desse elemento.

Michel Chion (Cf. 2008) nos explica, em um estudo das relações entre som e imagem, que uma música associada a uma imagem tem a qualidade de alterar nossa percepção temporal sobre esta dada imagem. Esse fenômeno seria apenas uma das possibilidades de articulação som-imagem, a que se pode referir por “temporalização” ou “animação temporal” da imagem (Cf. CHION, 2008, pp. 16-18). Há diversas outras possibilidades de construir compostos som-imagem e explorar as qualidades emergentes desse valor agregado em um pelo outro.

Dado que o que estamos explorando em *Koyaanisqatsi* é justamente a variação nas sensações de movimento - acelerações e desacelerações - criadas na narrativa fílmica, o fenômeno de *animação temporal* da imagem pela música ganha importância, devido ao relevo que tais agenciamentos têm no processo de construção da narrativa.

Em nossa descrição das passagens fílmicas, algo que procuramos sempre evidenciar foram variações na composição musical que estavam por sua vez diretamente relacionadas às variações de aceleração, que é a questão que nos interessa. Variações musicais por nós evidenciadas foram, por exemplo: a sustentação das notas, a maior ou

menos rapidez de execução de séries de notas, a multiplicação dessas notas, a multiplicação das linhas melódicas que ocasiona uma complexização do tecido musical etc.

Mas antes desses elementos mais específicos, devemos considerar que *Koyaanisqatsi* constitui-se basicamente da articulação de imagens mais heterogêneas (não existe unidade de ação, tempo ou espaço) sobre trilhas musicais mais homogêneas (que se desenvolvem sobre uma base de certa constância, efetuando então séries de repetições com pequenas variações). Com isso, a atividade de apontar blocos sequenciais nas três narrativas *Qatsi* (material do Apêndice I) teve como etapa inicial a identificação de grandes unidades musico-visuais, onde, *grosso modo*, a correspondência: cada sequência imagética estrutura-se sobre uma composição musical. É a música que “assenta” as imagens. Isso vale para toda a trilogia<sup>31</sup>.

Há ainda o que podemos denominar como diferentes movimentos nas séries imagéticas e em cada grande unidade musical (subdivisões internas às sequências, como os diversos movimentos que compõe uma obra sinfônica). Essas variações, contudo, não nos impedem de perceber os grandes blocos que se compõem, principalmente no que tange os inícios e finais de cada bloco musical.

A idéia de grandes blocos sequenciais de agenciamento imagem-música estruturando essas narrativas ressoa muito bem uma concepção trabalhada por Gilles Deleuze sobre a natureza do cinema como imagem-movimento: *modulação de matéria sinalética* (formada por signos, visuais e/ou sonoros) (Cf. DELEUZE, 1985, pp. 40, 42 et passim); ou da arte em geral como *blocos de sensação* (Cf. DELEUZE, GUATTARI, 1997, p. 213 et seq.). Esse tipo de concepção, sua relação com a narrativa cinematográfica, se mostra particularmente prolífica ao lidarmos com narrativas como as da trilogia *Qatsi* ou àquelas dos chamados cinemas experimentais<sup>32</sup>, já que nos são oferecidas ferramentas descritivas e analíticas com as quais se pensar e trabalhar para além (ou aquém) de “estruturas dramáticas” e toda a herança teatral. É o que ocorre aqui, ao trabalharmos essencialmente com as variações de movimento nos fluxos visuais e musicais.

Isso posto, retornemos aos nossos blocos de sensação.

---

<sup>31</sup> Retomaremos a questão da música para a articulação das narrativas no capítulo 5.1.

<sup>32</sup> Aprofundar-nos-emos melhor nas narrativas fílmicas e o cinema experimental no capítulo 6.3.

De modo a fazer-se notar com maior clareza a importância do tipo de agenciamento som-imagem a que estamos a nos referir, seria proveitoso que nos voltássemos mais minuciosamente a uma seqüência fílmica e observássemos os processos fílmicos ali em operação. Para tanto, selecionamos a oitava seqüência, devido a sua representatividade dos ciclos de aceleração e desaceleração observados por todo o filme: esta é a seqüência mais longa, a que contém o maior número de zonas de aceleração e desaceleração e aquela em que o movimento é alçado às mais altas velocidades, até seu descarrilamento. Prestemos atenção aos processos em operação nesta passagem.

A seqüência se inicia com a queda da noite, e há continuidade com um movimento mais lento, estabilizado, advindo da seqüência anterior. As linhas de base da melodia são compostas neste início por notas longas com função de baixo, com razoável sustentação, e que reforçam o clima de estabilidade. Há uma série de planos com movimentos das luzes dos apartamentos e automóveis dadas a ver aceleradamente (*time lapse*). Mas apesar de já aí haverem tomadas aceleradas, no início a sensação de um ritmo vagaroso ainda é dominante, dado pelas longas notas musicais ressoarem à fixidez do enquadramento visual e a lentidão de panorâmicas mecanicamente precisas.

A sensação de maior movimentação começa a ser formada conforme o tecido musical vai se compondo, primeiro com a entrada de novos instrumentos, novas linhas melódicas, emitindo notas de curta duração, com pequena variação de alturas (no geral é a mesma nota ou uma variação entre umas poucas três ou quatro notas).

Depois de certo tempo, há a entrada gradual de novos instrumentos que executam, cada um, uma linha melódica de notas curtas e intermitentes em padrões repetitivos (seqüência maior de notas, sempre repetida). Esses padrões de notas repetitivas criam uma impressão de circularidade, pelo trajeto incessante que teria uma “partícula musical” imaginária em escalas ascendentes e descendentes: as notas parecem variar sob e sobre um mesmo ponto dentro da escala (a *nota fundamental* da tonalidade), realizando repetições sempre sobre esse mesmo “percurso” musical.

Essas figuras da repetição e circularidade na composição melódica (que vão ao longo da seqüência incorporando novos instrumentos que executam novos padrões de notas intermitentes, repetidos), acabam sendo intensificadas e melhor apreendidas, pelo

fenômeno de um acoplamento entre som (música) e imagem, com a imagem tendo estes valores agregados pelo som<sup>33</sup> e ressoando-os através dos elementos visuais. Expliquemos melhor essa operação.

Estamos na série de planos noturnos onde vemos aceleradas, as luzes vermelhas dos carros que passam. Estas luzes são em verdade pequenos traços do movimento, tornados visíveis devido à captação de imagem em *time lapse* combinada a um maior tempo de exposição luminosa de cada fotograma. Cada traço luminoso (que dá a ver uma inscrição do tempo no movimento) de cada automóvel, ao percorrer a pista (ao passar por um ponto no quadro), passa pelos mesmos pontos do percurso que o automóvel anterior percorreu (fixemos o olhar em um ponto da pista/quadro para vermos os traços luminosos atravessarem, todos, esse ponto escolhido).

O que temos aqui é um signo visual multiplicado (o traço luminoso do movimento de um automóvel) em um número infindável (o fluxo de carros que atravessa o quadro não pára), onde cada uma dessas unidades visuais discretas realiza exatamente o mesmo movimento de sua antecessora - repetição, circularidade.

Tendo apontado anteriormente a construção da repetição e circularidade pelos recursos musicais (séries de padrões de notas repetitivos), e agora a tendo observado na dimensão visual, podemos retornar nossa formulação sobre a animação temporal da imagem pela música (Cf. CHON, 2008, pp. 16-18), identificando nestas passagens sua notável manifestação, através da qual a modulação musical reverbera todo um tecido de “micro-ritmos visuais” criando “valores rítmicos rápidos e fluidos, instaurando na imagem mesma uma temporalidade vibrante, tremeluzente” (CHION, 2008, p. 18).

Mas se nos demoramos nessa operação de temporalização da imagem pela música neste trecho da seqüência, não queremos deixar de notar, por outro lado, que este tipo de operação está em funcionamento por todo o filme. No filme todo, em graus variados, temos uma alteração da percepção do movimento, da rapidez, do tempo, pelo

---

<sup>33</sup> Este fenômeno do “valor agregado” som-imagem é mais precisamente uma construção recíproca complexa: “o som transformado por uma imagem que ele influencia re-projeta finalmente sobre esta o produto de suas influências mútuas” (CHION, 2008, p. 23).

transcorrer (modulação) de imagem e de música, embora a primeira seja mais fragmentada e a segunda mais constante<sup>34</sup> (Cf. CHION, 2008, pp. 12-22).

Sintetizemos o desenvolvimento da questão, para concluí-la.

Partindo de um movimento de estabilidade advindo da seqüência anterior a esta, continuado através de enquadramentos mais fixos, movimentos de panorâmica lentos, e longas notas musicais, conforme se desenvolve agora a oitava seqüência, alternamos tomadas da cidade de noite e de dia, nas quais há um progressivo aumento da quantidade de veículos e transeuntes em movimento (captados em *time lapse*). Temos então fluxos em direções e velocidades variadas, dentro dos planos, formando mesmo zonas diversas de aceleração. Esses movimentos visuais de velocidades variadas se combinam, por sua vez, com os padrões de notas musicais em repetição. Os padrões melódicos a que nos referimos têm repetições incessantes, com pequenas variações de tempo em tempo: diminuição ou aumento do número de notas das séries, do ritmo, do número de vezes que é repetida, da altura, do instrumento que as executa etc., enquanto outros elementos sonoros se mantêm<sup>35</sup>. Temos então também na dimensão musical, como se fossem blocos ou zonas de acelerações (por exemplo: maior quantidade de notas, notas executadas mais rapidamente etc.) e desacelerações (por exemplo: poucas notas, notas de longa duração etc.), assim como há na imagem (por exemplo, as variações de: movimentação da câmera e/ou dos elementos em quadro, quantidade de elementos em movimento, velocidade de deslocamento etc.).

O que apresentamos como se manifestando na passagem descrita, e que vêm se desenvolvendo por todo o filme, são os tais blocos de imagem-música, um composto de matéria sinalética em constante modulação, que possui variadas zonas de aceleração e desaceleração. Daí o porquê de a identificação da modulação de aspectos rítmicos (por

---

<sup>34</sup> A relação da fragmentação visual e do continuum musical será explorada no capítulo 5.1.

<sup>35</sup> As operações de variação sobre esses elementos se consistiriam em características atribuíveis ao estilo musical *Minimalista*, ao que o compositor Philip Glass é associado (Cf. SANTANA, SANTANA, 2005, p. 131, nota 5). Glass se utiliza largamente de texturas sonoras “onde predominam o uníssono, o paralelismo e a repetição”, o que pode se realizar por defasagem e técnicas de construção/desconstrução do motivo sonoro “pela adição/ subtração de constituintes do objeto sonoro base” (Cf. p. 127). Este processo de adição ou subtração se consiste na “repetição indefinida de um determinado elemento musical”. Quando o elemento repetido sofre variação através da “adição ou subtração de uma altura sonora, é então este novo elemento que é repetido indefinidamente, e assim sucessivamente até ao final da obra” (p. 131, nota 4). Há, em diversas obras do compositor, todo um universo de criação com as repetições e variações, os serialismos, e os movimentos de maior ou menor complexização e intensificação do tecido sonoro.

exemplo) de apenas uma dessas matérias não bastar para a apreensão/compreensão do movimento da narrativa, mas sim este ser decorrente do agenciamento de todo esse composto, desse bloco imagem-música.

Mas devemos fazer aqui uma consideração importante. Não se trata, em essência, de articulações fílmicas onde “a música imita a imagem”. Se ambas parecem, na sequência que trabalhamos, se tocarem em diversos pontos, através das repetições e variações, isso se dá em função de algo que as escapa e que tem a ver com toda uma situação do cinema moderno.

O que ocorre é que agora já não há mais prolongamento das situações em ações; lidamos mais com situações puramente óticas e sonoras (Cf. DELEUZE, 1990, p. 28 et seq.). E essas situações puramente óticas ou sonoras vêm substituir o prolongamento em ações<sup>36</sup> justamente por uma *impossibilidade* de ser efetuado este último, pois agora parece haver

algo intolerável, insuportável (...). Não uma brutalidade como agressão nervosa (...). Tampouco se trata de cenas de terror (...). Trata-se de algo poderoso demais, ou injusto demais, mas às vezes também belo demais, e que portanto excede nossas capacidades sensório-motoras (...) De qualquer modo algo se tornou forte demais na imagem (DELEUZE, 1990, p. 29).

E esse algo de forte demais, intolerável ou insuportável, é a própria experiência do modo de vida fora de equilíbrio de que trata a narrativa. Imagem e música fazem então grande uso das repetições e variações, como tentativas de se dar conta de, contornar, esse algo forte demais. O que a música trabalha “é o invisível que a vista só vê por vidência, e o que a vista vê” é o que a música trabalha de indizível<sup>37</sup> (Cf. DELEUZE, 1990, p. 308). Imagem-música: “é o limite de cada uma que a refere à outra. Não é uma construção arbitrária, mas bem rigorosa” (p. 308). “Limite de cada uma que a refere à outra”, mas em

---

<sup>36</sup> Isso está relacionado à constituição das narrativas. Ver capítulos 5.1 e 6.3.

<sup>37</sup> Esse elemento de “vidência” se tornará mais clara nos capítulos finais, e a questão de um “indizível” permeando os filmes está relacionada com a “estrutura não-verbal” dos mesmos e a intercessão do cineasta pelo idioma *Hopi*. É o que observaremos um pouco no próximo capítulo e depois retomaremos em 5.3.

função de um limite da própria experiência de mundo, intolerável ou insuportável. Por isso imagem e música parecem nesse caso se tocarem. Elas o fazem para tentar escapar ao desequilíbrio emergente, contornar esse caos<sup>38</sup> em formação.

Se optamos por explorar uma passagem onde as componentes musical e visual parecem se tocar, isso se deu em razão de podermos aí colocar em evidência parte da complexidade da articulação de ambas. Mas o que se deve ter em mente é a autonomia essencial de uma em relação à outra. Voltaremos a esse assunto posteriormente (no capítulo 5.1). Finalizemos agora o capítulo com as implicações da questão da aceleração, diante de uma experiência de mundo, experiência de uma aceleração insuportável. Vejamos isso a seguir.

### 2.3 O movimento como aceleração

O percurso da narrativa e seu movimento, o que procuramos reconstituir através das descrições das passagens fílmicas, fora um movimento de gradual aceleração. Mais exatamente, uma grande vaga em movimento com suas várias pequenas ondas de acelerações e desacelerações.

Imaginemos um gráfico da sensação de aceleração na narrativa. Coloquemos a duração do filme como extensão da linha do eixo horizontal. A imagem do movimento geral da grande vaga da narrativa é como uma parábola de concavidade para baixo: parte-se do eixo horizontal num movimento de ascendência, chegando-se a um ponto máximo, a partir do qual se passa a um movimento descendente, até o retorno ao patamar neutro do nível horizontal.

Nesta imagem gráfica virtual da forma geral do movimento da narrativa, quanto mais alto é o ponto tomado, no eixo vertical, maior é a *intensidade de sensação de aceleração* em determinado trecho da narrativa. Variações de intensidade de sensações. Variações de intensidade do fluxo audiovisual, da modulação destes blocos de sensações, blocos de compostos imagem-música.

---

<sup>38</sup> Esse impulso desenfreado ou caótico terá importância quando abordarmos *Naqoyqatsi*, no capítulo 4.2.

Tendo esta imagem mental aparecido e sido suficientemente fixada, podemos seguir adiante e nos perguntarmos: mas afinal, qual é a utilidade de havermos apreendido, ou antes, depreendido, esse grande movimento de acelerações da narrativa? Quer dizer, o que há de particularmente interessante em explorarmos essa questão, nesta narrativa fílmica em especial?

Iniciamos este capítulo afirmando que devemos considerar a questão da narrativa numa forma expandida, ao lidarmos com filmes como *Koyaanisqatsi*, por exemplo. A questão perpassa exatamente por essa afirmação, pela abordagem da narrativa como conjugação dos “eventos representados” no filme com os “processos fílmicos” postos em operação. Há nisto um voltar-se a atenção à narrativa, uma colocada em relevo da materialidade do filme, este tomado como *modulação de matéria sinalética* antes de *prolongamento das situações em ação*; *bloco de sensações* antes de *representação do mundo histórico*<sup>39</sup>.

E o que se sucede é uma necessidade de se observar com atenção a construção dos processos fílmicos<sup>40</sup>, os agenciamentos entre qualidades diversas de imagens e sons, pois, no exemplo de *Koyaanisqatsi*, estes elementos operam, a nível sensorial, a *experiência de aceleração* de um modo de vida (fora de equilíbrio) de que trata o filme. É o que o diretor Godfrey Reggio afirma, por exemplo, sobre o uso sistemático da captação de imagens em *time lapse*: é “uma maneira de criar a experiência da aceleração”, experiência que compõe o mundo de *Koyaanisqatsi* (Cf. MACDONALD, 1992, pp. 387, 388).

Durante o desenvolvimento da narrativa vemos a passagem de um mundo orgânico e pré-humano para um mundo humano, industrial e tecnológico. Partimos de um estado de organização da matéria no mundo, da passagem entre os elementos: imobilidade da terra, movimentos de ar e água. Uma combinação orgânica da matéria, com seus movimentos próprios, sempre contidos, e fluídos.

---

<sup>39</sup> Essa é uma questão de grande importância, em função mesmo de sua “subestimação” no campo dos estudos do cinema documentário. Voltaremos a isso no capítulo 6.3 e nas *considerações finais*.

<sup>40</sup> Essa atenção aos processos fílmicos é o que se coloca como central na metodologia de análise de narrativas documentárias proposta por Francisco Elinaldo Teixeira (2005). A nota anterior indica onde retomaremos essa questão dos processos fílmicos.

Com a inserção da presença humana na narrativa, o movimento se complica. Há *explosões* (industriais e bélicas) que travam o movimento; há *máquinas* (civis, industriais, ou militares) que aceleram os movimentos e criam uma rede ou *grade*<sup>41</sup> a cuja orientação e ritmo as massas de pessoas devem se adequar; e há a proliferação cada vez maior de todos esses ritmos e fluxos. Há aceleração dos modos de vida, aceleração das velocidades de produção (industriais e linhas de montagem), consumo (*shopping centers*), informação (emissões televisivas, jornais), entretenimento (fliperamas, danceterias, cinema). A velocidade das atividades do modo de vida representado progride como uma máquina em aceleração. É um modo de vida com movimento insuportável, intolerável.

Mas tudo isso, esses modos de vida e acelerações, esse estado do mundo é construído consubstancialmente à modulação desse movimento nos próprios processos fílmicos, criando não apenas uma *representação* de tal evento (o desenvolvimento de um modo de vida acelerado, fora de equilíbrio), mas também a própria *sensação* da aceleração insuportável, presente nesse modo de vida.

Há a criação da sensação de aceleração quando há aceleração da velocidade dos planos; quando a câmera deixa de ser fixa e passa a se movimentar na tomada; quando há acoplamento da câmera em veículos e outros móveis; quando há aumento de velocidade de execução dos padrões melódicos musicais; quando há um aumento e complexização das linhas melódicas musicais que se desenvolvem simultaneamente<sup>42</sup> etc.

Por isso a questão das variações de aceleração é tão importante neste filme: ela está presente nos “eventos de mundo representados”, bem como incorporada nos processos fílmicos articulados. A aceleração é imanente à narrativa fílmica. E a narrativa opera inicialmente por enquadramentos fixos que registram os (objetos) móveis; passa pela consecutiva absorção, pela câmera, dos movimentos (câmera móvel); até obter um movimento levado ao paroxismo, onde não mais podemos reconhecer as imagens: profusão de estímulos luminosos, imagens-luz-movimento. O movimento, tendo atingindo um limite

---

<sup>41</sup> “*The Grid*” (A Grade) é o título da composição musical que organiza a oitava seqüência, a seqüência que tomamos como emblemática do filme.

<sup>42</sup> Quanto a isso o diretor afirma que sente que a experiência em *Koyaanisqatsi* talvez fora demasiada intensa, pois em certo ponto do filme “estávamos lidando com onze estruturas musicais polirítmicas colidindo todas ao mesmo tempo, durante vinte e um minutos!” (MACDONALD, 1992, p. 396). Reggio está a referir-se aqui ao processo de aceleração efetuado na oitava seqüência.

de aceleração, sendo aberrante, é então descarrilado, sai do equilíbrio (*Koyaanisqatsi* = vida fora de equilíbrio).

O desenvolvimento da narrativa se dá de modo que “os móveis são sobrepujados para [se] extrair um máximo de quantidade de movimento num espaço dado”, uma “resultante de movimento” (DELEUZE, 1985, p. 58), e nesse sentido, a câmera tem um papel especial.

Poderíamos conceber uma série de meios de translação (trem, carro, avião) e, paralelamente, uma série de meios de expressão (gráfico, foto, cinema): a câmera surgiria então como um transdutor, ou melhor, como um equivalente generalizado dos movimentos de translação (p. 13).

E esse movimento aberrante<sup>43</sup> ou resultante de movimento, a que a câmera serve de transdutor, se modula de modo a compor, com as imagens registradas do mundo, uma representação de certa *experiência de modo de vida* neste mundo.

Poderíamos descrever o estado de coisas tal como é construído no filme da seguinte forma: “‘o mundo que vemos está em plena passagem’ (...) [, mas] ‘nós não vemos o mundo que está em plena passagem’... nós não percebemos mais naturalmente suas lentidões do que suas acelerações” (VIRILIO, 1996, p. 64). O que a narrativa opera então, contrariamente a uma “tradição da representação no Ocidente”, onde a “imobilização do movimento (...) daria a ilusão de ver, de ter o tempo de ver” (VIRILIO, 1996, p. 65), é justamente uma saturação do movimento (movimento do movimento = aceleração), propositiva como visibilidade. Movimentos de mundo se dão a ver, têm sua visibilidade, em movimentos dos processos fílmicos.

De modo que a narrativa é então um grande movimento de aceleração/ascensão e desaceleração/queda. Um movimento insuportável de aceleração de uma máquina/motor.

---

<sup>43</sup> Gilles Deleuze (Cf. 1990) dará especial atenção aos processos de movimentos aberrantes e sua importância para o cinema moderno. Dedicaremos maior atenção a isso no capítulo 5.2.

Tal como o foguete lançado no início do filme que, no final da narrativa, tendo atingido um esforço limítrofe de seu desempenho motor, mal-funciona, explode e começa a cair, desacelerando até a imobilização.

*Koyaanisqatsi* é o lançamento desse foguete.

### 3. *POWAQQATSI*, OU O MOVIMENTO COMO FABULAÇÃO

Iniciaremos a abordagem do segundo filme da trilogia através de sua sequência de abertura: trabalhadores no garimpo de Serra Pelada. Há algo inquietante nesta sequência que tentaremos identificar e que pensamos permitir travar um contato melhor com o filme.

Nesta sequência, “centenas de homens estão transportando sujeira para fora de uma grande mina a céu aberto. Com poucas exceções, as tomadas são *close-ups*, filmadas em movimento extremamente desacelerado (...)” (MACDONALD, 1993, p. 141). São dezenas de tomadas nas quais os homens trabalham enlameados, sujos, sempre carregando sacos pesados às suas costas encurvadas. Esses planos próximos recortam fragmentos dos corpos, principalmente detalhes dos braços e pernas, sempre a trabalhar.

Sucedese uma rápida montagem de uma série de imagens que expandem as ações de trabalho para fora desse ambiente do garimpo, e então voltamos a este uma vez mais, onde, após alguns planos, se passa algo de novo na dinâmica cíclica dessas ações repetitivas: dentre os sacos sujos, marrons e enlameados que são carregados às costas, surge um volume em condições semelhantes, mas que conseguimos identificar após algum tempo tratar-se de um corpo estirado de um desses trabalhadores.

Essa sequência inicial desenvolve-se criando uma “disposição de ânimo complexa” (Cf. p. 141). Num primeiro momento “espectadores podem sentir-se entristecidos por estes homens que trabalham duro” (p. 141), afinal, vemos claramente, através das tomadas próximas e desaceleradas, que há um grande esforço físico despendido. Mas “(...) ao mesmo tempo, a força e persistência deles é impressionante, ou até entusiasmante: Eles são bonitos de se assistir. E há uma atemporalidade na sequência (...) que aumenta suas implicações metafóricas” (p. 141). Dessa forma, parece criar-se um efeito que faz com que

(...) os homens [se] pareçam com esculturas clássicas e seus movimentos com uma dança. Em um nível, os trabalhadores são remissivos da figura grega mitológica de Sísifo, mas a imagem conclusiva de um homem sendo carregado para fora da mina

acrescenta uma metáfora diferente, mas relacionada: A posição do corpo do homem é remanescente da Crucificação, ou da Pietà, e como resultado, a tomada sugere a sistemática ‘crucificação’ do trabalho (MACDONALD, 1993, p. 141).

Ficamos então demasiadamente impressionados, pois “(...) o tipo de trabalho a que estamos a assistir tem sido parte das sociedades humanas por milênios” (p.141).

Com essa descrição pode-se compreender um pouco do porquê de se falar em uma “disposição de ânimo complexa” com relação a esta sequência: ao mesmo tempo um pouco de compaixão e revolta, mas também fascinação; uma situação material das mais “brutas”, mas também um jogo de posturas e movimentos que parecem nos lançar a uma dimensão mítica, “imaterial” e distante.

Essa atmosfera cognoscitiva complexa criada nesta sequência costuma ser vista com desconfiança por muitos espectadores, pois pareceria haver um “descaso” do cineasta com relação àquilo que se vê. Consideramos que não é isso o que ocorre e, para podermos nos relacionar de forma mais produtiva com o filme, sentimos que se deve remeter alguns dos elementos em operação aqui nesta sequência a outras passagens fílmicas e a outras noções que buscaremos, para que se possa formar uma rede de inteligibilidade que seja sensível o suficiente àquilo que pensamos estar realmente em jogo.

Para iniciarmos a formação dessa rede precisamos partir de tipos diferentes de ação registrada nas tomadas, que aparecem em abundância em determinada parte do filme, e que nos levará a intercedermos por elementos trabalhados pela antropologia visual, mas apenas como impulso para podermos seguir adiante. Iniciemos apresentando os diferentes elementos registrados nas tomadas.

### **3.1 Ações materiais, corporais ou rituais?**

*Powaqqatsi* apresenta, como um *mosaico*, uma grande quantidade de tomadas de fragmentos do cotidiano de sociedades não-industrializadas. Algumas das nações nas quais foram captadas tomadas para o filme são Peru, Brasil, Quênia, Egito, Hong Kong,

Nepal, Índia, além de Jerusalém e de um ou outro edifício europeu (Cf. MACDONALD, 1993, p. 141).

Toda a parte inicial<sup>44</sup> do filme se dedica a apresentar tomadas de ações variadas de trabalho: garimpar, plantar, colher, carregar colheita, separar grãos, moldar cerâmica, transportar objetos, tirar água do poço, remar, içar rede pesqueira etc.<sup>45</sup>, imagens captadas nas mais diferentes regiões as quais mencionamos.

A variedade das ações registradas figura freqüentemente no rol de aspectos para os quais a atenção dos antropólogos se dirige, a dizer: “fluxos de manifestações exteriores” de uma cultura como posturas, gestos, fabricação de objetos ou a produção de efeitos no meio (Cf. DE FRANCE, 1998, p. 27). Estes seriam aspectos de atividades aos quais “a descrição fílmica tem acesso mais diretamente”: são “técnicas materiais” (Cf. p. 26).

No entanto, ocorre que dentro do próprio campo de estudos antropológicos, sugere-se que esses fenômenos observados não devam ser abordados apenas como técnicas materiais, isto é, como ações pragmáticas que têm o objetivo estrito de criar ou modificar algum objeto, ou gerar um efeito no meio. Deveríamos, ao invés disso, ter em mente que

toda atividade humana delimitada pela imagem consiste em uma técnica que se oferece simultaneamente sob três aspectos: corporal, material, e ritual. Esses aspectos, a descrição fílmica (...) pode dificilmente dissociar. (...) [A] imagem delimita a todo instante uma mistura de operações materiais, de posturas e de gestos ritualizados nos quais pode-se ler a marca permanente da cultura (...) (DE FRANCE, 1998, p. 31).

Começamos aqui a explorar o terreno que nos auxiliará a lidar com os elementos que pensamos estarem relacionados com a “disposição de ânimo complexa” criada na

---

<sup>44</sup> As primeiras quatro seqüências, que terminam aproximadamente aos trinta minutos de filme.

<sup>45</sup> Nos baseamos aqui no que obtemos ao realizar o levantamento dos materiais de composição utilizados nesta narrativa. As tomadas de “ações materiais” (de trabalho) e de “ações rituais” são dois tipos de imagens substanciais dentre as que observamos. Ver Apêndice II.

seqüência inicial de Serra Pelada. A princípio estariam atuantes três aspectos na leitura de uma ação humana registrada pela câmera: o aspecto material, corporal e ritual.

A fusão desses três aspectos numa mesma atividade (ou visualização dessa atividade) não ocorre apenas por uma impossibilidade de a imagem animada fotomecânica os separar, mas sim também em função da inter-imbricação entre os mesmos na esfera da cultura.

Se considerarmos o *rito* de forma esquemática como “um conjunto de meios corporais e materiais empregados para fins não-sensíveis” (DE FRANCE, 1998, p. 38), dentre os quais se destaca o fim religioso, podemos perceber que “impregnando permanentemente cada coisa, o rito se confunde, no espaço e no tempo, com os gestos indispensáveis à execução do programa material mais banal (...)” (p. 39). Disso depreende-se que estaria em jogo nas ações humanas observadas, não apenas uma *ritualidade pontual* ou patente, mas também uma *ritualidade difusa* (p. 39).

Podemos então chegar à conclusão de que “(...) uma mesma atividade reproduzida na imagem é objeto de uma dupla leitura: como ato material e como rito” (p. 38), por um lado devido à presença constante de uma ritualidade difusa na cultura, e por outro, devido à própria dificuldade em se separar ambas as coisas na imagem<sup>46</sup>.

Se afirmamos anteriormente que a primeira parte de *Powaqqatsi* se dedica a apresentar ações de trabalho ou técnicas *materiais*, devemos prosseguir agora afirmando que na narrativa essas seqüências são sucedidas e completadas por duas seqüências<sup>47</sup> que apresentam uma série de ações, objetos e espaços *rituais* diversos. Vemos homens com velas rezando em templos e mesquitas; uma mão que pega água em um movimento reverencial; pessoas banhando-se e prostrando-se no rio Ganges. Vemos também grupos de pessoas com vestes coloridas as mais diversas; em atividades de danças grupais; em “lutas” rituais com bastão; ou mascarados em procissão às ruas; jogando grãos acima; ou ainda

---

<sup>46</sup> Embora esses aspectos não possam ser definitivamente separados na imagem, a autora Claudine de France (1998) dedica-se a estudar procedimentos metodológicos de “sublinhamento” ou “esfumaçamento” de algum dos aspectos, sempre em “prejuízo” dos outros. Dessa maneira são propostos métodos de observação e registro das atividades humanas de modo a obter-se mais demarcado um “fio narrativo”, conforme o que se queira analisar seja um ou outro aspecto.

<sup>47</sup> As seqüências 5 e 6, que juntas somam cerca de quinze minutos. Para maiores referências sobre as delimitações e tempos de cada seqüência deve-se reportar ao Apêndice I.

dançando na lama. Sem mencionar ainda outros casos de ritualidade explícita como planos de muçulmanos ajoelhando-se no pôr-do-sol ou de judeus beijando o Muro das Lamentações.

Torna-se claro, então, que assim como houve um mosaico de ações<sup>48</sup> materiais, há também um mosaico de ações rituais. E como é próprio do mosaico, cada pequeno fragmento visual está em meio a muitos outros formando combinações as mais diversas em suas redes de vizinhanças.

Após termos primeiro abordado as ações *materiais*, de trabalho, apresentamos depois um segundo tipo de tomadas nas quais há uma *ritualidade* patente nas atividades registradas, sendo elas realizadas em templos e mesquitas ou às ruas e rios. Em seguida, através de uma observação da interação das pessoas registradas com o meio, no decorrer das tomadas percebemos que uma “reverencialidade” para com a água, a terra, o sol e tudo o que o meio provê parece ser um elemento constante em pelo menos toda a primeira metade do filme (posteriormente veremos o que ocorre com a metade final). Esse elemento nos permitiria falar numa *ritualidade difusa* por todo o filme em geral, através do que não podemos mais distinguir em certo ponto se um plano apresenta uma ação apenas material, se esta seria uma demonstração de técnica corporal, ou se seu propósito seria essencialmente ritual.

Essas considerações nos auxiliam a compreender a atmosfera um pouco confusa da seqüência de abertura em Serra Pelada. Discorreremos sobre os elementos de uma ação material e de uma ação ritual que permeariam aquelas imagens, mas faltou nos referirmos ao terceiro aspecto.

Naquela seqüência, o recurso à *fotografia em alta velocidade* (*high speed photography*) associado ao grande número de planos próximos “sublinha” a dimensão de *técnica do corpo* dessas ações de garimpo, nos permitindo demoradamente “(...) ver na postura [corporal] esse tônus que o conjunto do corpo conserva em quaisquer circunstâncias, graças à relativa rigidez do dispositivo osteomuscular” (DE FRANCE, 1998, p. 32).

---

<sup>48</sup> Godfrey Reggio afirma ter por proposta não a realização de um *travelogue*, mas antes um *mosaico* cultural, que poderia “comunicar a simultaneidade da vida” (Cf. MACDONALD, 1992, pp. 388, 393).

Ou seja, olhamos para essa grande quantidade de dorsos curvados, músculos de braços e pernas tensionados, sacos pesados às costas, todo um aglomerado de formas marrons, sujas e indiferenciadas, como um conjunto de corpos enquanto volumes tridimensionais se transformando temporalmente. Vemos metamorfoses temporais de volumes corporais.

Mas nessas metamorfoses corporais, “o acompanhamento [musical] de Glass enfatiza a graça dos movimentos, que têm o impacto de uma dança milagrosa” (MACDONALD, 1993, p. 142). Essa trilha musical agitada, vibrante, é um recurso essencial para que as duas dimensões visivelmente presentes na cena no garimpo, uma dimensão material primária (o esforço produtivo) a qual estava envolvida por uma dimensão corporal bem expressiva, pudessem ser remetidas a essa terceira dimensão mais difusa ou distante: a dimensão de uma *ritualidade*. Os aspectos mais materiais e físicos dessas imagens acabam sendo remetidos a esse aspecto imaterial.

Mas, em essência, é a dimensão de *técnica material* (o desenvolvimento da atividade mesma do garimpo) que acaba sendo a mais “esfumaçada” em função das outras duas *dominantes* no plano, a *corporal* e a *ritual*. E esse aparente afastamento do aspecto mais “operatório” do trabalho, do esforço, é o que acaba sendo sentido por alguns como uma espécie de “descaso com o que se vê”, a que nos referimos de início, e o que levou o diretor a ser criticado por realizar uma “estetização da pobreza”<sup>49</sup>.

Contudo, os procedimentos de desaceleração e proximidade do plano, que evidenciam um desempenho corporal, colocam em evidência a própria performance muscular, o esforço imenso desprendido pelo trabalho, esforço bem visível através das partes corporais tensionadas, em relevo na imagem. A trilha musical é demasiada “agitada” e “leve” para a cena, o que, longe de qualquer desatenção ou omissão para essa força produtiva humana, celebra seu esforço, sua resistência.

Assim, quando uma tomada em acentuado *plongée* e movimento ótico de *zoom out* revela haver milhares destes homens sujos, enlameados, carregando sacos às costas em um enorme buraco de terra, forma-se subitamente a imagem mental de um verdadeiro

---

<sup>49</sup> Reggio recebera tal acusação quando de uma apresentação de *Powaqqatsi* em Berlim (MACDONALD, 1992, pp. 391-392), mas partilhamos do sentimento de Scott MacDonald de que essa sequência inicial e a maior parte do filme são, ao invés disso, “respeitosos com o ato do trabalho” (1992, p. 392).

formigueiro humano. Temos de nos lembrar, contudo, que as pequenas formigas dispõem de uma força descomunal, o que possibilita que carreguem inúmeras vezes o peso de seu próprio corpo. Há uma reverência, uma *celebração* do esforço corporal, do trabalho, antes de qualquer outra coisa.

E se havíamos observado que “(...) o corpo, a matéria e o rito remetem uns aos outros, se definem uns pelos outros (...)” (DE FRANCE, 1998, p. 42), podemos dizer que entre eles haveria uma espécie de indiscernibilidade, uma passagem incessante de um estado a outro. Essa indiscernibilidade parece criar uma espécie de circuito muito próximo do trabalhado por Gilles Deleuze através do conceito de *fabulação*. Isso nos traz a necessidade de explorar um pouco melhor esse conceito e seus correlatos para podermos dar continuidade ao que estávamos explorando.

### 3.2 Fabulação, devir e intercessores

Deleuze trabalha o conceito de fabulação associado a dois correlatos, o *devir* e a *intercessão*. Começaremos pelo devir, mas veremos então que estão os três intimamente relacionados.

Devir é uma passagem incessante de um estado a outro, um movimento de salto de uma condição fixa ou já “territorializada”, à outra, móvel, sempre por fazer-se, que opera constantes desterritorializações e reterritorializações<sup>50</sup>. Não se poderia devir a uma condição já territorializada, “de maioria”. “O que define a maioria é um *modelo* ao qual é preciso estar conforme: por exemplo, o europeu médio adulto macho habitante das cidades... Ao passo que uma minoria não tem modelo, é um devir, é um processo” (DELEUZE, 1992, pp. 214, grifo nosso) aberto. O devir é um movimento num circuito sempre em processo, uma passagem de um estado aberto a outro: “(...) um devir é por natureza o que se subtrai sempre à maioria.” (DELEUZE, GUATTARI, 1997, pp. 140-141).

O *ato de fabulação* se constitui então num jogo de devir criativo, num tornar-se outro, partindo-se de um estado ou identidade real, mas que *afirma a fabulação enquanto*

---

<sup>50</sup> Deleuze e Guattari (1997) tratam o trabalho do pensamento como uma espécie de devir: “o pensamento como heterogênese” (p. 255), e o trabalho da filosofia se daria nessa paisagem de desterritorializações e reterritorializações diversas (Cf. 111-146).

*potência* (“potência do falso”<sup>51</sup>), de forma contrária do que ocorre com o par de opostos ficção-real.

De forma breve, o que Deleuze destaca é que aí a oposição ou fronteira entre realidade e ficção (...) perdeu os contornos antes nítidos com a entrada de uma “função fabuladora”, mais potente que a da imaginação, porque é uma imaginação em ato, é a via (presente no mito, na religião, na arte, no sistema audiovisual) que permite ao cineasta e a seus personagens reais desembaraçarem-se do que são, de suas identidades cristalizadas, e criarem novas possibilidades de vida, atuarem em razão daquilo que ainda não são, mas que já está se dando (...) (TEIXEIRA, 2007, p.277).

Na função de fabulação está em jogo o devir, mas não se trata de “(...) atingir uma forma (identificação, imitação, Mimese), mas encontrar a zona de vizinhança, de indiscernibilidade ou de indiferenciação tal que já não seja possível distinguir-se de (...)” *um algo* (DELEUZE, 1997, p. 11). Essa indiscernibilidade com um algo é um aspecto mesmo da *intercessão*. E para Deleuze,

(...) o essencial são os intercessores. A criação são os intercessores. Sem eles não há obra. Podem ser pessoas - para um filósofo, artistas ou cientistas, para um cientista, filósofos ou artistas - mas também coisas, plantas, até animais (...). Fictícios ou reais, animados ou inanimados, é preciso fabricar seus próprios intercessores (DELEUZE, 1992, p. 156).

Vemos com isso que o ato ou função fabuladora é, para Deleuze, a imaginação mesma em ato, que se instaura quando há um circuito de devir ou intercessão do sujeito em

---

<sup>51</sup> Deleuze (1990) propõe a liberação de uma *potência do falso* num regime de “narrativa não-verídica” (ao qual voltaremos): “Elevando o falso à potência, a vida se libertava tanto das aparências quanto da verdade: nem verdadeiro nem falso, alternativa indecível, mas potência do falso, vontade decisória” (p. 176).

um outro. É o que se passaria, por exemplo, no mito, na religião ou na arte. E o cinema o instaura principalmente através dos devires e intercessões que se dão nos processos de filmagem.

Quanto ao domínio específico do cinema, de seus processos de filmagem, Deleuze vai encontrar a função de fabulação no cinema documentário, ao identificar uma abertura para sua instauração no documentário moderno, com a emergência dos chamados *cinemas diretos*<sup>52</sup>. Para além do que se subentende comumente estar implicado aí, este cinema só libera suas reais potências quando se torna um *cinema indireto*:

(...) nesse [outro] cinema, os acontecimentos e as personagens não preexistem ao filme. O filme não consiste em mostrar ou reportar o acontecimento, a situação etc. O filme torna-se o próprio acontecimento (...). As personagens não remetem aos modelos preestabelecidos. O filme não consiste em ligar as personagens a uma situação, mesmo real, tomada de improviso, ou a uma intriga preexistente. Pouco importa, portanto, que as personagens ou as situações sejam reais ou fictícias (PARENTE, 2000, p. 121-122).

O exemplo mais conhecido de um “cinema indireto” talvez sejam os filmes de Jean Rouch, de quem *Crônica de Um Verão* (1960) se tornaria o caso mais paradigmático. “O que conta no cinema direto-indireto não é nem a técnica do direto nem o fato de o filme remeter a uma situação real. (...) O que importa é que, nesses filmes e para esses cineastas, trata-se de questionar a fronteira que separa o real da ficção e a vida da representação” (p. 127). “O que se opõe a ficção não é o real, não é a verdade (...), é a função fabuladora (...),

---

<sup>52</sup> Consta que o termo “cinema direto” teria sido proposto pela primeira vez por Mario Ruspoli, em 1963, durante um evento internacional de cinema e televisão (MIPE TV), em Lyon na França (PARENTE, 2000, p.112). Nos referimos a esse período/ ciclo documentário no plural, em função de o termo recobrir tendências cinematografias bem diferentes. Entretanto, das acepções de diversos críticos poderíamos entender que o cinema direto seria “(...) uma técnica (películas 16mm sensíveis, câmara leve, som sincronizado etc.), um método de filmagem (ausência de roteiro, equipe reduzida, atores não-profissionais, som direto, câmara na mão, cenários naturais, etc.) e uma estética, ‘a estética do real’” (p. 112). Parente critica a associação imediata de todo o cinema direto com a estética do real, mas observa ainda que muitas das estilísticas buscavam um objetivo idêntico: “(...) estabelecer um contato direto com o homem que age numa situação dada” (p. 114).

na medida em que dá ao falso a potência que faz deste uma memória, uma lenda, um monstro” (DELEUZE, 1990, p. 183).

Pelo que apresentamos, depreendemos que é necessário então se abolir o par de opostos real-ficção para que se disponha das condições de se haver um ato de fabulação: para que a imaginação se dê “em ato”, e para que dessa forma se interceda por um outro. Com isso, temos um material interessante para retornarmos ao filme *Powaqqatsi*.

Enveredamo-nos por caminhos um pouco mais distantes para podermos lidar apropriadamente com a questão inicial, que era a atmosfera ou efeito de “disposição de ânimo” complexo ou um pouco confuso que o filme criava, e que era mais claramente observável quanto à sequência inicial de Serra Pelada.

Quanto a essa atmosfera um pouco confusa, o primeiro recurso para entendê-la melhor foi nos apoiarmos nas considerações oriundas do universo da antropologia fílmica que identificavam que numa manifestação humana, “corpo, matéria e rito remetem uns aos outros, se definem uns pelos outros”, isso tanto para os efeitos de observá-los na imagem, quanto para observá-los no local em que se desenrolam. Ou seja, haveria esses três aspectos (corpo, matéria e rito,) que estariam a princípio tão imbricados, tanto na imagem quanto na cultura, que entrariam num regime de indiscernibilidade, um circuito pensado por Deleuze sob o conceito de *fabulação*.

É esse aspecto fabulativo o que pensamos permear a atmosfera complexa do filme *Powaqqatsi*, já que há nele essas constantes imbricações do transcorrer de dimensões múltiplas, por exemplo: as metamorfoses temporais corpóreas; as ações materiais pragmáticas; os atos ritualísticos explícitos ou difusos. E todos esses aspectos das atividades registradas têm seu movimento desacelerado, o que instaura uma outra temporalidade às imagens. Há nessas atividades uma temporalidade mesmo “ritualística” ou fabulativa, se assim o podemos dizer, que nos força a olhar de outra maneira para essas imagens e para o que se passa: força-nos mesmo a olhá-las e ver algo mais do que se haveria para ver nas mesmas, como se nos impelindo a tentar enxergar os três aspectos aos quais nos referimos, enxergar sua co-presença e indiscernibilidade.

Essa temporalidade lenta, fabulativa, é ainda intensificada, na medida em que é articulada com um tecido musical composto através de timbres e ritmos diversos, sonoridades muitas das quais oriundas dos próprios povos registrados, de sua diversidade.

Podemos então concluir algo desse panorama. É que se “(...) os participantes de um ritual não somente se oferecem em espetáculo uns aos outros, mas produzem juntos um observador mítico de caráter difuso ao qual são subordinadas suas próprias interações” (DE FRANCE, 1998, p. 119), podemos dizer que eles se fabricam enquanto outros, se lançando a outras potências: o ritual como função ou ato de fabulação, que libera uma potência que “faz da coisa uma memória, uma lenda, um monstro”. Sendo o ritual este ato de fabulação, são também fabulativas as passagens ou devires que há entre as ações materiais, corporais, ou rituais, por todo o filme. E na medida em que as imagens dessas ações são fabulativas, desenvolvem-se em uma temporalidade lenta, também fabulativa, e são articuladas sob sonoridades “celebrativas” ou uma vez mais fabulativas, temos a criação do filme todo como ato fabulativo, este produzindo “um observador mítico de caráter difuso” (ao final do capítulo veremos a outra potência deste “observador mítico”) ao qual seriam apresentadas todas as ações.

No desenrolar do texto, saltamos das camadas mais internas ao filme, às ações registradas, para as mais externas, relativas à composição da narrativa. Continuando esse movimento, podemos acrescentar mais um elemento importante.

### **3.3 Processos do cineasta**

Se pudemos explorar uma dimensão fabulativa presente nas ações e rituais das personagens reais das sociedades observadas, e depois manifestas na composição da narrativa fílmica, deveríamos nos lembrar também do “avesso” a esse processo considerado, que é o lado do cineasta.

E para se visualizar essa fabulação do cineasta, que se dá por uma intercessão, devemos considerar mais atentamente o processo de realização do filme. Partamos, para isso, de um trecho de entrevista com Godfrey Reggio, sobre um princípio condutor do projeto do filme. Ele nos diz:

Isso pode parecer muito simplista, mas uma das coisas óbvias que eu notei foi que na maioria dos filmes o primeiro plano era onde o enredo e a atuação tomavam lugar, onde o roteiro entrava, e como você dirigia a fotografia. Tudo era primeiro plano; o plano de fundo (incluía a música) basicamente dava suporte à atuação e enredo. Então o que eu fiz foi tentar erradicar todo o primeiro plano dos filmes tradicionais e pegar o plano de fundo, ou o que é chamado “segunda unidade”, e tornar *aquilo* o primeiro plano, dar *àquilo* o foco principal (apud MACDONALD, 1993, pp. 139-140).

Pode-se ver que a maneira de Reggio lidar com seu projeto, sua concepção do filme e da relação com as locações, parecem pouco usuais.

Em filmes para o mercado de massa o Terceiro Mundo é no máximo um plano de fundo decorativo para as aventuras de personagens do Primeiro Mundo. Aqui o Terceiro Mundo é o tema central; a audiência é confrontada com aqueles setores mesmos do mundo e aquelas atividades que, na mente popular, são precisamente aquilo a que alguém vai ao cinema para *não* se ver ou pensar a respeito (MACDONALD, 1993, p. 141).

Apesar de, a princípio, parecer tão pouco usual, seu projeto está em sintonia com toda uma mudança de regime narrativo ocorrida no cinema moderno. Segundo André Parente (2000, p. 118),

todo o cinema dito moderno, a começar pelo neo-realismo, atesta a insignificância dos acontecimentos. (...) À situação globalizante e sintética, o cinema moderno opõe um universo e personagens fragmentários; à ação decisiva e espetacular, opõe a atitude dos

corpos, o gesto, a teatralização, o passeio, a balada, a contemplação etc.; às entrevistas e às respostas “oficiais”, ele opõe a fabulação.

Ou seja, no referido processo de realização de Godfrey Reggio, há todo um projeto de “erradicação” das “situações globalizantes” e “ações espetaculares” (o referido “primeiro plano” da imagem, onde se desenvolveria o enredo e as “aventuras de personagens do Primeiro Mundo”), possibilitando emergir do cotidiano, por sua vez, gestos e atitudes dos corpos: uma contemplação diversa, ou uma fabulação.

Reggio então parte de um projeto de realização fílmica que permite que se manifestem todas essas outras potências das vidas cotidianas, que normalmente não seriam vistas em narrativas ditas clássicas. E nesse projeto, o cineasta parte para suas locações sem roteiro prévio (as “ficções preestabelecidas”, das quais Deleuze diz precisarmos nos livrar), mas sim se abrindo para a indeterminação dessas potências, operando como uma permissibilidade às *auto-mises en scènes* e fabulações (ainda que difusas) das personagens reais observadas. Desse modo, o cineasta substitui em bloco “(...) suas próprias ficções pelas fabulações próprias delas (...)” (DELEUZE, 1990, p. 183), dessas outras personagens. Godfrey Reggio, desta maneira, se deixa interceder pelas suas personagens, por estes outros povos que registra.

Mas não é apenas em relação a estas outras imagens, visualidades e atividades, com que o processo de realização e o filme se intercedem. Há também uma intercessão nas sonoridades próprias a esses outros povos, em sua musicalidade, através do recurso do compositor Philip Glass a esses elementos musicais. Tendo interesse particular pelas sonoridades ou padrões musicais não-ocidentais<sup>53</sup>, durante a fase de captação das imagens de *Powaqqatsi* (ou mesmo antes dela), Glass viajava frequentemente aos países e regiões que serviriam de locação para as filmagens, para realizar suas próprias pesquisas, pesquisas sonoras. O compositor “captava” então características musicais culturais, instrumentos

---

<sup>53</sup> Philip Glass estudara “(...) com Allá Rakha e Ravi Shankar verificando que a música indiana se baseia em princípios radicalmente diferentes dos da música ocidental” (SANTANA, SANTANA, 2005, p. 127). Glass se encontrara com “(...) Ravi Shankar quando transcreve[u], para notação musical tradicional, algumas secções musicais do filme *Chappaqua* de Conrad Rooks” (p. 131, nota 3). Este encontro teria sido “decisivo na definição de uma nova linguagem” do compositor (p. 131, nota 3).

típicos executados, timbres, ritmos, cantos etc.<sup>54</sup>, e se punha a criar com eles , “fabulando”, isto é, criando com, dando nova produtividade às suas potências.

Algumas vezes junto de Godfrey Reggio, outras com outra unidade da equipe e, outras mais, viajando sozinho, o compositor Philip Glass também, de sua parte, se lançava ao mundo, a esses outros povos, aberto a suas fabulações, se intercedendo por elas e então as carregando com novas potências, em sua re-combinação dessa “matéria-prima” musical. A partir disso, compunha novos blocos de sensação sonora que exalam a uma “não-ocidentalidade”, transpiram a esses outros povos, estas outras características sensoriais.

Há, por fim, no projeto/processo de realização e no filme, uma intercessão em sons e imagens de outrem, devires (sensoriais) orientais, africanos ou latino-americanos.

Diríamos ainda que a intercessão (inter-cultural) não cessa aí. Haveria outra instância, sobre a qual não nos pronunciamos até agora, mas de interesse e importância primordiais para a consideração dos processos (criativos) em operação no filme. Essa outra instância ou dimensão é aquela que envolve o idioma e mito *Hopi*<sup>55</sup>.

O título deste filme, *Powaqqatsi* - assim como os dos outros filmes da trilogia -, advém do idioma *Hopi*. “POWAQQATSI: *po.waq.qa.tsi* (do idioma *Hopi*, *powaq* feiticeiro + *qatsi* vida) s., uma entidade, um modo de viver, que consome a força vital de outros seres de maneira a prolongar sua própria vida”<sup>56</sup>.

Podemos, dessa forma, tomar este mosaico que é o filme todo como um rito (ou fabulação, como vimos) que alude sempre a esse mito que é sua face abstrata, invisível (Cf. DE FRANCE, 1998, p. 95), ocultada de nós até o final.

E em verdade, sobre essa escolha idiomática, o diretor nos diz que há no idioma *Hopi* algo de diferente que o interessara: “lá, a palavra não havia sido desvalorizada (...)” (MACDONALD, 1992, p. 382). Reggio decidira

---

<sup>54</sup> Estas foram sonoridades diversificadas que notamos ao levantar os materiais de composição da narrativa fílmica (Apêndice II).

<sup>55</sup> Os *Hopi* são uma nação indígena dos Estados Unidos que vivem principalmente na Reserva Hopi, no noroeste do estado de Arizona.

<sup>56</sup> Definição retirada do final do próprio filme.

(...) ir para uma linguagem que não possuía uma bagagem cultural [fora de seu território particular e bem restrito] e usar suas categorias subjetivas para observar o mundo, e ao fazê-lo, oferecer às pessoas uma maneira de re-ver o mundo, revisitar seu senso de vida cotidiana ordinária. Então a Trilogia é na verdade um esforço metafísico, um esforço para renomear o mundo. Ao nomear algo, nós podemos nos fortalecer para que não sejamos controlados pelo que nos cerca (p. 382).

Por isso o cineasta sentir uma “sincronicidade com a visão de mundo dos *Hopi*”: “Tudo o que nós chamamos de normal, eles chamam de anormal. Tudo o que nós chamamos de são, eles chamam de insano” (p. 382). Disso advém a vontade do cineasta de “(...) produzir uma iconografia de imagem que proveria uma experiência da realidade que não poderia advir por meio da *língua*<sup>57</sup>” (MACDONALD, 1992, p. 382).

A palavra mítica ou ritual funciona como espécie de *ato*, ela tem um poder de *agir sobre* o mundo<sup>58</sup>. Ao buscar-se um idioma “sem bagagem cultural”, onde “a palavra não teria sido desvalorizada”, se está em busca dessa dimensão mítica, mágica, fabulativa.

Com isso vemos que o cineasta e todo o seu projeto estão a interceder-se logo de início pelo idioma e mito *Hopi*, pela sua “visão de mundo”, a partir do que se dão então as outras intercessões, como as do cineasta e compositor pela diversidade cultural visual e sonora de outros povos; e como a desses outros povos, entre suas ações materiais, corporais e rituais.

Mas se pudemos traçar esses movimentos de intercessões e fabulações, devemos agora notar que este processo não é, contudo, tão simples e isento. Se o cineasta e seu projeto se intercedem pelos *Hopi*, cineasta e filme se intercedem também por um *powaq* (feiticeiro), e o próprio ato de filmar é em geral, “(...) um modo de viver que consume a

---

<sup>57</sup> Reggio diz do “Inglês”, mas achamos coerente com sua idéia a expansão da consideração à língua em geral, observando sua potência de codificação, seu impulso de dominação dos cenários culturais - do que, é claro, o idioma inglês talvez seja hoje o melhor exemplo..

<sup>58</sup> Comentaremos na primeira nota do capítulo 5 algo sobre essa questão.

força vital de outros seres de maneira a prolongar sua própria vida”<sup>59</sup> (Cf. MACDONALD, 1992, pp. 394-395, 1993, pp. 145-146).

O que nos força a reconsiderar o filme, para poder dar um fechamento à questão. Aquilo que vínhamos desenvolvendo sobre os aspectos culturais (matérias, corporais ou rituais) observados no filme, vale a princípio para a primeira parte do filme. A partir da segunda metade do filme<sup>60</sup> a situação toda muda, com a “chegada do trem” (seqüência sete<sup>61</sup>) e o “sonho em vídeo” (seqüência oito).

Essas duas seqüências marcam a chegada da industrialização, da tecnologia e espaços midiático-publicitário, com as transições entre os planos: trem/prédios/antena televisiva/ noticiários/ publicidades globais diversas. E não é a chegada apenas desses itens, mas uma verdadeira importação de todo um modo de vida ocidental, tecnológico-industrial, que não passará sem deixar suas seqüelas.

Assim, logo após essas seqüências de transição, passamos a ver as seqüelas: jovens africanos marchando uniforme e rigidamente; uma paisagem urbana cheia de janelas e prédios idênticos; massas de asiáticos andando nas ruas; ou ainda massas de torcedores nas arquibancadas (seqüência nove). Vemos também um tráfego urbano intenso e as pessoas apressadas para todo lado. A trilha musical passa então a se estruturar sobre batidas de percussão em andamento acelerado, que marcam um ritmo constante, como um relógio (seqüência dez). Não parece mais haver tempo para paradas: uma das seqüelas é a própria aceleração. De ações de higiene pessoal (homens escovando os dentes, se limpando ou se barbeando) aos ritos religiosos (muçulmanos se ajoelhando no pôr-do-sol), tudo passa a ser executado indistintamente nas ruas.

Passamos a ver neblina, fumaça, e silhuetas às ruas, e também mulheres e crianças vasculhando aterros, dentre porcos e urubus (seqüência onze). Um mapa-múndi meteorológico piscando em vermelho nos adverte que a situação chegou a níveis emergenciais. Depois de trabalhadores carregarem todos os tipos de carga, atingindo um

---

<sup>59</sup> O diretor, ciente e absorvendo este paradoxo, afirma se ver como a figura de um “kamikaze cultural”, um “cavalo de Tróia” (Cf. MACDONALD, 1992, pp. 390-395). Voltaremos a isso no capítulo 5.

<sup>60</sup> Da seqüência sete em diante, iniciada aproximadamente aos 45’, após as últimas danças e ritos, com o plano das crianças africanas nuas, passeando na beira da água e mirando a câmera.

<sup>61</sup> Para mais detalhes sobre as marcações temporais das seqüências, consultar Apêndice II.

estado-limite de suporte de peso e velocidade (seqüência treze), a energia parece esgotar-se. As pessoas parecem marchar “como zumbis”, ou apresentarem-se à câmera, imóveis, com expressões de cansaço e desgaste (séries das tomadas-retrato da seqüência treze).

A carcaça de automóvel abandonada em canteiro desértico, que abre a última seqüência (seqüência quatorze) anuncia o estágio final. As composições visuais com sobreposição de planos criam fantasmas de veículos ou pessoas, que transitam. Os fantasmas apenas passam. A energia esgotou-se. As imagens de alguns ritos religiosos e o canto egípcio que se forma não celebram mais a vida: são agora lamentos, cantos de luto. E o corpo do trabalhador “crucificado” em Serra Pelada ressurgiu, sobreposto a águas ondulantes: celebra-se o último funeral.

Fecha-se com isso o círculo fatal, paradoxal. Cineasta e filme se intercedem pelos *Hopi*, mas há um inevitável devir-*powaq*, e tão logo se lançam a esses outros povos, trazem junto seus trens, prédios, suas seduções em imagens. E a “vida em transformação” torna-se “vida fora de equilíbrio”. Cineasta e sua sociedade (uma sociedade de *Koyaanisqatsi*) consomem então a força vital desse outros povos, de maneira a prolongar sua própria existência.

## 4. NAQOYQATSI, OU O MOVIMENTO COMO (DES)CONTROLE

### 4.1 Arqueologia visual-dissolutiva

*Naqoyqatsi* se compõe utilizando imagens dos tipos mais diversos, como se estivéssemos a atravessar (ou fôssemos atravessados por) um imenso “banco de imagens”.

Em meio a todo esse acervo, podemos agrupar certos tipos de imagem, presentes mais maciçamente: a) *tomadas* realizadas em primeira mão, nas quais reconhecemos que a câmera se encontra num espaço físico específico, a registrar uma situação; b) *pinturas*, reconhecíveis imediatamente como tais ou manipuladas digitalmente, tornando complexo seu deciframento; c) *imagens de arquivo*, que aparecem contendo certo “resíduo de operação” que indica seu pertencimento a contextos outros<sup>62</sup>; d) *imagens midiáticas*, que indicam sua existência ter se dado através da circulação pela mídia de massa (muitas vezes apresentando uma textura própria a essa circulação, como por exemplo a *pixelização* oriunda do monitor televisivo, ou o aspecto *clean* da publicidade mais naturalista), podendo advir de telejornais ou noticiários, jogos esportivos, filmes ficcionais, filmes de animação, filmes publicitários, *videogames* etc.; e) *imagens científicas*, podendo ser de mostradores ou *displays* de equipamentos, obtidas no sinal de saída de visualização de aparelhos eletrônicos como radiografias e ressonâncias, ou podem ainda ser imagens instrumentais como esquemas e fórmulas matemáticas, ligações químicas, mapas do sistema solar, plantas matemático-arquitetônicas, modelagem tridimensional de sólidos geométricos, corpo humano, ou de outras estruturas, ou também imagens microscópicas, fractais, lembrando ainda das imagens fotografadas pelos estudos de movimento de Muybridge; f) *imagens de síntese numérica*, aquelas criadas ou modeladas por computação gráfica, como a criação de espaços geográfico-geológicos, modelagem de globos em versões diversas, ambientes eletrônicos de interiores de aparelhos, interiores de túneis, linhas de base de

---

<sup>62</sup> Jean-Claude Bernardet (2004) pensa a situação de “transposição de uma imagem de um contexto fílmico para outro”, situação na qual não apenas a imagem *migra* de um contexto a outro, mas pode ocorrer também uma transposição de um “resíduo de operação” entre eles, no qual aspectos da imagem/ contexto originais saltam-nos aos olhos nesse novo *locus*, chamando atenção para especificidades históricas ou semióticas, que só ganham mais relevo com a distância de tempo e contexto. O autor comenta essa questão tomando por base os filmes que realizou baseados na montagem de imagens de arquivos, imagens de outros filmes.

plantas urbanas, partes ou totalidades de personagens sobrepostos aos reais, imagens espaciais, símbolos financeiros, culturais ou logomarcas como “objetos” tridimensionais etc.; isso tudo ainda somado às *multiplicações* do código binário (0’s e 1’s) e outros caracteres e às *manipulações digitais* diversas pelo que passam todas essas imagens listadas (como a alternância, inversão, saturação, de-saturação ou aberração cromática, composição de planos e elementos visuais diversos por recortes, sobreposições e transparências múltiplos, ou ainda a aceleração, desaceleração, retrocesso, repetição, ou mudança de direção do movimento).

A lista, que já pode ser uma espécie de *arqueologia visual* do filme, é longa e dificilmente extensiva a toda a nuance da variedade imagética de que dispõe a narrativa fílmica. Pois bem, dentre essa grande diversidade de material visual, detectamos a princípio a proeminência das *imagens técnicas*.

A *imagem técnica*, em sua acepção mais comum, seria “toda representação plástica enunciada por ou através de algum dispositivo técnico” (MACHADO, 2007, p. 222), ou, já que esse tipo de designação levanta problemas quanto à profundidade e extensão do entendimento do adjetivo “técnica”, poderíamos colocar esse mesmo dado no foco do problema e entender o termo “imagem técnica” como uma designação geral de “uma classe de fenômenos audiovisuais em que o adjetivo (‘técnica’) de alguma forma ofusca o substantivo (‘imagem’)” (p. 224), o que nos remete rapidamente às imagens que trabalham com processos eletro-químicos: fotografia e vídeo analógicos ou digitais, cinematografia, imagens trabalhadas por computação gráfica, etc.

Em *Naqoyqatsi*, as imagens técnicas aparecem, sobretudo, na forma de imagens de arquivo, imagens midiáticas, imagens científicas ou imagens digitais de síntese numérica<sup>63</sup>, sendo estas últimas aquelas imagens geradas ou processadas por computador (Cf. MACHADO, 2007, p. 231) e que operam, portanto, através do código binário.

No transcorrer do filme, vemos as imagens de síntese ganharem cada vez maior relevo, através da criação de ambientes e personagens tridimensionais que se mesclam a (ou substituem os) “reais”, através da modelagem dos corpos, objetos e estruturas, ou na

---

<sup>63</sup> Utilizaremos esses termos indiferenciadamente ao longo do trabalho: imagem digital, imagem numérica, ou imagem de síntese; para se referir ao mesmo tipo de fenômeno imagético.

composição mesma desse “ambiente virtual” que parece ir se formando à medida que a narrativa transcorre, ambiente no qual todas as outras imagens parecem vir inserir-se.

Colocando com isso como central a dimensão ocupada pelas imagens de síntese, devemos explorar uma de suas características que se mostrará de grande importância mais à frente: a sua dimensão de *virtualidade*.

Começemos notando que para a imagem computadorizada,

na realidade, imagem alguma é armazenada num arquivo de computação gráfica, mas apenas funções matemáticas organizadas num programa. O que a memória de um computador ‘guarda’, em geral, é um modelo geométrico, ou seja, uma “imagem” puramente estrutural do objeto, mais exatamente ainda o objeto entendido como uma trama de relações numéricas (MACHADO, 1988, pp. 139-140).

“No universo do computador, o que nós chamamos de ‘imagens’ são, amiúde, apenas *matrizes* matemáticas, ou seja, ordens retangulares de números que podem ser transformados de infinitas maneiras” (p. 144). Deve-se ficar claro que “a atualização de uma imagem não esgota as possibilidades de visualizá-la, pois o programa, na maioria das vezes, tem sempre infinitas maneiras de exibir um único objeto” (p. 145). Há mesmo aqueles que sugerem que se deva

considerar a imagem gerada em computador como uma *meta-imagem*, ou seja, a atualização provisória de um campo de possibilidades, portanto algo necessariamente parcial, metonímia de um universo plástico potencial que ela não pode jamais exibir no seu todo (p. 145).

Há aqui uma qualidade fundamental da imagem de síntese que estamos tentando demarcar, que é a seu estado de *virtualidade*. Lembremos: uma “atualização provisória de

um campo de possibilidades”. Ou seja, a estrutura dos dados agrupados a que se chama de “imagem” no ambiente informático, existe apenas como codificação de linguagem binária, existe apenas nesse estado latente, potencial. Ao se requisitar sua visualização, uma série de cálculos internos apresenta estes dados em forma visível, isto é, *atualiza* a informação binária *em forma de* imagem. Esses dados em estado *virtual*, a rigor, poderiam ser acessados em outras formas - como, por exemplo, em forma sonora, através de decodificadores adequados, mesmo que não ouvíssemos senão ruídos diversos e “aleatórios”.

Na verdade,

o que nós construímos numa memória de máquina são objetos, objetos de verdade, que podem ser inclusive tridimensionais, como uma escultura. A única diferença em relação aos objetos convencionais da experiência cotidiana é que os objetos informáticos são imateriais e só existem numa dimensão virtual, a das expressões matemáticas. (...) Uma vez definido o objeto, ele pode sofrer qualquer sorte de manipulações, através da pura e simples alteração de seus valores numéricos (MACHADO, 1996, p. 60).

E dentre todas as manipulações possíveis, exploradas em toda a sua variedade em *Naqoyqatsi* (sublinhamos inicialmente as manipulações diversas de movimento e cor), temos uma outra que se destaca: a *multiplicação* de elementos visuais no plano. Sendo a imagem de síntese nada mais do que uma informação numérica construída como um objeto virtual que não se esgota em sua atualização imediata, um impulso presente no filme é o de uma multiplicação dos vários objetos virtuais que se tem numa memória virtual (memória trabalhada como um imenso banco de imagens, uma arqueologia iconográfica), criando várias “versões” de um mesmo objeto, mas com alguma variação em alguma delas de ao

menos uma de suas propriedades<sup>64</sup>. É isso o que ocorre com todos os planos duplos, sobrepostos (como o da ovelha), é o que ocorre com os símbolos diversos ou caracteres binários como “objetos” tridimensionais, e é o que ocorre ainda com elementos visuais discretos “multiplicados” (como nas imagens de incontáveis corpos microscópicos em laboratório ou os inúmeros bebês deitados, ambos os exemplos que remetem ainda à clonagem). Daremos ainda à multiplicação uma outra dimensão, como se verá mais adiante (na seção 4.3).

Por ora, em resumo podemos dizer que: a imagem sintética existe sempre sob uma forma *virtual*, como possibilidade, passível de ser *atualizada*, através de formas variadas. Entendida essa qualidade virtual essencial às imagens numéricas para a qual chamamos a atenção, passemos a explorar sua aparição e funcionamento na narrativa de *Naqoyqatsi*.

Além dos casos mais explícitos de aparição das imagens sintéticas como objetos imediatamente identificáveis como tal (modelação de sólidos geométricos e outros objetos), pensamos haver um impulso diluído por todo o filme no sentido de imbricar essas imagens tão a fundo em meio a outras, de modo que não mais consigamos discerni-las em definitivo. Podemos ver esse impulso manifestado de forma mais consistente em certas passagens fílmicas, dentre as quais destacamos quatro delas:

1) na sequência de abertura, após a fusão de plano das águas marítimas agitadas com planos panorâmicos de montanhas sob céu com “chuva de estrelas”<sup>65</sup>, há uma tomada em *time lapse* (ou assim nos parece) com câmera em movimento rente à água, rodeada por rochas e montanhas, e as nuvens passando rapidamente. Passa-se então a um plano onde uma câmera aérea em movimento rasante sobre o solo percorre uma estranha paisagem rochosa, de onde um pico montanhoso irrompe em ascensão, até atingir as nuvens.

2) Na terceira sequência, há um movimento de *travelling* dos pés à cabeça de um esqueleto humano<sup>66</sup>, sucedido por uma imagem translúcida de uma cabeça humana. Um pouco mais à frente, há uma tomada de homem deitado em máquina de ressonância,

---

<sup>64</sup> Já comentamos sobre as repetições como forma de se tentar dar conta da fragmentação, do caos, em *Koyaanisqatsi*. Esse impulso desordenado tem grande importância no filme, como veremos no item 4.2.

<sup>65</sup> Aproximadamente aos 5’30’’ de filme.

<sup>66</sup> Aproximadamente aos 18’12’’ de filme.

seguida por um modelo tridimensional de uma cabeça humana girando, sucedida por modelos da coluna vertebral e do cérebro, e ainda três modelos de corpos humanos como radiografias tridimensionais girando, aonde se vêem as estruturas ósseas e os órgãos internos. Finalizamos com um detalhe aproximado de pedaço da coluna vertebral e de secção da cabeça.

3) Na quinta seqüência, dentre tomadas agitadas de repórteres em cobertura midiática de celebridades, políticos e outros famosos<sup>67</sup>, há um plano onde uma personagem modelada em computação gráfica desce de uma limusine, cumprimenta os repórteres e percorre o tapete vermelho. Fora essa personagem, todo o resto da imagem provém da tomada captada nessa situação descrita. Mais à frente, dentre *flashes* de câmera diversos e personagens modelados por computação gráfica, temos duas repetições de uma mesma tomada mostrando uma celebridade entrar em palco de um programa televisivo, acenar ao público e cumprimentar o apresentador. A cada repetição, há sobre a imagem do corpo da celebridade uma imagem de um corpo e vestes diferentes, modelados digitalmente, se sobrepondo totalmente ao corpo original, inclusive quanto à flexibilidade do movimento realizado. Após isso, seguem-se tomadas de outras celebridades diversas (Marilyn Monroe, Marlon Brando, Elton John etc.).

4) Na décima seqüência (última seqüência anterior aos créditos) em meio a imagens desfocadas e fusões diversas de luzes e silhuetas vagas, onde surgem as figuras dos pára-quedistas e astronautas<sup>68</sup>, compõe-se um ambiente espacial-sidereal difuso com os planos: no qual a câmera atravessa uma chuva de meteoros; do lançamento de um foguete (objeto modelado digitalmente) para fora da Terra, com esta vista ao fundo; com o plano de céu totalmente negro com a “chuva” de traços estelares; plano do lançamento de um ônibus espacial, novamente com a Terra ao fundo; planos de fundo espacial sobrepostos por outras imagens; astronautas à deriva no espaço; plano final do espaço, como se estivesse em movimento, “tragando” o pára-quedista.

As ligações entre as combinações de imagens das passagens examinadas aqui sugerem, primeiro, uma indiscernibilidade entre ambiente real e simulado, ao passarmos de

---

<sup>67</sup> Aproximadamente a partir dos 38’16’’ de filme.

<sup>68</sup> Aproximadamente aos 79’50’’ de filme.

tomadas de locações montanhosas para um plano onde uma montanha modelada digitalmente irrompe em um solo que não sabemos mais se tem alguma parte de referente real em sua construção na imagem.

No segundo momento, essa indiscernibilidade entre objeto real e simulado passa à própria estrutura e composição interna dos corpos humanos (dentre outras estruturas espalhadas pelo filme), ao passarmos por imagens as quais não conseguimos mais distinguir se foram obtidas pelos aparelhos de radiografia/ ressonância, caso em que seriam, portanto, espécies de “tomadas” realizadas diante dos próprios corpos como referentes específicos, ou se são, ao invés disso, modelações digitais baseadas em modelos conceituais das estruturas internas humanas em geral, atualização de dados de uma memória virtual.

No terceiro exemplo passamos a uma indiscernibilidade dos exteriores dos corpos, entre sua aparência “real” ou imagem simulada. As partes ou corpos completos de personagens modelados digitalmente se sobrepõem, se colam, sobre os espaços preenchidos originalmente por algum corpo real, e absorvem de tal forma o movimento destes (já que não vemos os originais vazarem por baixo ou pelos lados durante o movimento) que as simulações parecem interagir realmente com os outros elementos da tomada, estes outros, todos registrados *in loco*.

E por último, no quarto exemplo, imiscuem-se imagens diversas do espaço, essa região não muito acessível aos nossos meios técnicos mais ordinários, o que nos impede de reconhecer mais prontamente uma tomada real de tal região de um plano simulado. Já não bastasse essa dificuldade de reconhecimento inicial, esses planos do espaço ainda recebem muitas imagens sobrepostas simultaneamente, compondo uma complexa combinatória de elementos visuais difusos sobre esse espaço dado como “plano de fundo”. Esse espaço como plano de fundo, o qual a princípio se indiscerne entre tomada real ou simulada, esse ambiente espacial como espécie de “tela”, vinha estando presente de forma diluída, em verdade, durante grande parte do filme, como nos casos de esvaziamento total do quadro pelas telas brancas ou negras, o que funciona como transição entre várias sequências fílmicas.

Se havíamos considerado anteriormente a imagem digital como essencialmente uma imagem *virtual* a ser *atualizada*, podemos agora ver mais claramente os vetores de

indiscernibilidade entre o real e o virtual que a narrativa compõe, ainda que ela o faça de maneira fragmentada e esparsa durante seu transcorrer: indiscernibilidade entre espaço real e virtual; indiscernibilidade entre interiores/estruturas de corpos reais ou virtuais; indiscernibilidade entre exteriores/aparências de corpos reais ou virtuais; e por fim, uma potência de indiscernibilidade que engloba a todas as outras imagens, entre realidade ou virtualidade de um *espaço como suporte* ou ambiente, sobre o qual gravitam todos os outros corpos, todas as outras imagens do filme. Um espaço real ou virtual que traga o pára-quedista ao final da narrativa, o que nos mantém sob constante dúvida, indecidibilidade, de que se ao menos alguma dessas imagens, desses corpos pelos quais passamos, durante toda a narrativa, se ao menos algum deles teria sido “real”, teria vindo “realmente” do mundo (ou de suas proximidades), e não sido uma imagem criada, produzida.

Dentre essas indiscernibilidades todas, o que vemos ocorrer é uma *dissolução* da noção mesma de *tomada* e de *plano*, noções que supõem uma configuração imagética dada em determinado momento pela narrativa como derivada de parâmetros visuais tais como: dimensão do campo visível, tamanho relativo do espaço delimitado com o motivo visual, ângulo ou ponto de vista em relação a este motivo, seu ritmo e trajetória de movimento num espaço físico registrado, duração do registro etc. (Cf. AUMONT et al., 2007, pp. 38-44), características que assimilam a imagem visível num dado momento da narrativa à presença física de uma câmera num espaço real passado, câmera que se comporta segundo a conhecida pirâmide visual codificada, esta obtida por um corpo humano suposto em sua postura vertical ereta. Havendo imagens modeladas ou simuladas independentemente de um referencial a se colocar de frente a uma câmera, deixa-se de haver *necessariamente* uma *tomada*. Havendo ainda transformações múltiplas de objetos modelados e fluxos visuais simultâneos, deixa-se de haver *necessariamente* um *plano*.

As imagens vistas em *Naqoyqatsi* têm a potência de se desprenderem de sua suposta geração por uma câmera. O que faz esse complexo de indiscernibilidades e dissoluções heterogêneas, na narrativa, é tornar indecível a origem, referencialidade e outras qualidades de cada peça dessa arqueologia visual, em relação a seu “pertencimento

ao mundo”<sup>69</sup>. Nessas condições, a tela não pode mais funcionar como espécie alguma de “janela aberta para o mundo”. A

própria tela, mesmo se ainda conserva a posição vertical por convenção, não parece mais remeter à postura humana, como uma janela ou ainda um quadro, mas constitui antes uma mesa de informação, superfície opaca sobre a qual se inscrevem “dados”, com a informação substituindo a Natureza, e o cérebro-cidade, o terceiro olho, substituindo os olhos da Natureza (DELEUZE, 1990, p. 315).

Uma tela-ambiente virtual (não mais natural) como mesa de informações, na qual se inscrevem combinações de dados-imagens que se esboçam, e tão logo se traçam, já se dissolvem vertiginosamente. Um choque e deslizamento de imagens-dados, umas sobre as outras, com suas revoluções e dissoluções nessa tela-mesa de informações virtual.

É essa a situação do regime visual deste filme, a que podemos nos referir como uma *arqueologia visual-dissolutiva*, com seus diversos estratos mais ou menos fluidos, sempre se escoando.

Daremos continuidade a exploração desse regime visual, a seguir.

## 4.2 Aceleração/caos

Ao tomarmos este “ambiente de imagens” que é a tela, não mais como uma janela ou quadro; ao observarmos que as próprias noções de “tomada” ou “plano” acabam por esvaziar-se, e, portanto, esvaziando também nossas suposições sobre as imagens; ao superarmos tudo isso, acabamos necessitando, enfim, preencher o vazio dessa região da tela com outro tipo de imagem. Em realidade, o que necessitamos é compreender e enunciar esse novo tipo de imagem, que existe já há algum tempo e é uma constante no filme.

---

<sup>69</sup> Essa questão está relacionada ainda com o aspecto que analisaremos nas *considerações finais*, sobre a estilística de documentários poéticos a que associamos estes filmes da trilogia *Qatsi*.

É o caso de colocar nessas passagens de imagens<sup>70</sup>, as quais temos observado, o modelo de uma *imagem-fluxo*. A imagem-fluxo cumpre a fundo as potências do virtual no sentido de ser uma “imagem ao infinito”, de aparentar estar sempre *em vias de* atualização, mas sem nunca efetuar-lo definitivamente.

A imagem-fluxo é uma imagem sem fora, sem original, sem referencial. Ela não é uma imagem do real, ela cria um real. É, portanto, uma imagem efêmera, e é essa sua realidade virtual, não de ser uma imagem do efêmero, mas de ser uma imagem efêmera (BUCI-GLUCKSMANN, 2008, p. 185).

Esse novo tipo de imagem vem ainda levar às últimas conseqüências as potências mais disruptivas da imagem eletrônica, no sentido de criar uma “retórica das metamorfoses”, pois

Diferentemente da imagem fotoquímica, a imagem eletrônica é muito mais maleável, plástica, aberta à manipulação do artista, resultando, portanto, mais suscetível às transformações e às anamorfoses. Pode-se nela intervir infinitamente, alterando suas formas, modificando seus valores cromáticos, desintegrando suas figuras (MACHADO, 2007, p. 230).

Essa imagem-vídeo ou imagem eletrônica teria a possibilidade de, “em vez da exploração da imagem consistente, estável e naturalista da figura clássica, (...) [se voltar]

---

<sup>70</sup> Embora mencionemos noções trabalhadas por Raymond Bellour (Cf. 1997) - *poética das passagens* ou *entre-imagens*, que dá nome e organiza sua coletânea de ensaios -, pensamos que nossa abordagem acaba se afastando um pouco da desse autor. Bellour trabalha com esses termos, principalmente nas intersecções do cinema/ vídeo com a fotografia/ fotograma. A questão para ele é explorar as potências liberadas por essa imagem única ou imóvel. De nossa parte, contudo, as passagens de imagens nos concernem muito mais pela questão de seu fluxo vertiginoso, incessante. Ademais, a questão da desaceleração da imagem, em *Naqoyqatsi*, terá para nós um outro sentido, como se verá na próxima seção deste capítulo.

resolutamente na direção da distorção, da desintegração das formas, da instabilidade dos enunciados e da abstração como recurso formal” (p. 230).

É por isso que, já que rompe com as codificações visuais decorrentes da *perspectiva artificialis* renascentista, modelo visual que domina toda a cultura ocidental desde há cinco séculos, a vídeo-arte, emergente a partir da década de 60, seria “a primeira forma de expressão, no universo das imagens técnicas, a produzir uma iconografia resolutamente contemporânea e a lograr uma reconciliação das imagens técnicas com a produção estética de nosso tempo”, ou pelo menos a proposta estética que o teria feito de maneira mais “programática” (p. 231).

Essas forças teriam surgido a princípio na imagem eletrônica, videográfica, que teria na pulverização das formas seu impulso vital. Ao explorarmos essas potências dissolutivas no domínio da imagem numérica, computacional, nos encontramos diante uma situação paradoxal, decorrente das características inerentes ao domínio da codificação binária.

Pode-se, com o computador, simular a fotografia, se é isso o que se quer, mas pode-se também criar mundos absolutamente irreais, mundos regidos por leis arbitrárias, até o limite da abstração total. Pode-se também desintegrar imagens anteriormente enunciadas por câmeras, de modo a aproximar a imagem digital dos processos formativos de natureza anamórfica, mais típicos do vídeo (MACHADO, 2007, p. 232).

Após termos explorado características da imagem numérica e termos visto algumas potencialidades da imagem eletrônica, podemos chegar a conclusão de que a narrativa fílmica de *Naqoyqatsi* opera, em seu transcorrer, com um forte agenciamento da virtualidade inerente à imagem digital e com as potências disruptivo-dissolutivas da imagem eletrônica, criando assim, um regime predominante de uma imagem-fluxo (imagem efêmera) em constantes metamorfoses/anamorfoses, uma imagem que pode se fixar por um momento (como as constantes repetições de planos tentam o fazer), apenas

para se dissolver em seguida em um novo fluxo de imagens, num movimento no qual não mais conseguimos discernir claramente que parte “pertence” a uma imagem e qual já compõe uma outra imagem a formar-se - dissolução do plano.

As características que atribuímos a essa forma da imagem-fluxo encontram ainda numa figura-forma especial sua maior consistência, seu melhor agenciamento. É a figura da *imagem-fractal*. Essa formação aparece no filme em uma forma instigante e bem conhecida, a das “espirais auto-semelhantes”<sup>71</sup>. Vejamos suas propriedades.

A despeito de uma ordem geométrica mais linear presente nas imagens de síntese, “a geometria fractal, em sintonia com o que há de luxuriante no mundo natural, aboliu os pontos, as linhas, os planos e os sólidos, substituindo-os por processos complexos e dinâmicos que se dão entre essas dimensões” (MACHADO, 1988, p. 151). Assim, se nos aproximarmos e prestarmos atenção aos detalhes dessa espiral fractal, veremos que

cada parte da figura, por minúscula que seja, repete a forma macroscópica predominante, como se fosse uma miniatura do quadro. Não fossem os limites impostos pelos pontos de resolução do monitor ou da impressora, poderíamos continuar o exame ao infinito, ‘ampliando’ detalhes cada vez menores e fazendo vir à tona novas reverberações do motivo plástico principal. Até que, sem mais nem menos, em algum ponto de multiplicação das formas, desabrocha um outro motivo e uma paisagem nova passa a proliferar sobre a antiga. Tente-se imaginar agora o mais surpreendente: que tudo isso que o espectador tem diante de si, materializado nas linhas de varredura do monitor, não é senão um fragmento inacreditavelmente minúsculo de um universo plástico infinito ou de vários universos infinitos que se atravessam de forma complexa (MACHADO, 1988, pp. 151-153).

---

<sup>71</sup> A espiral aparece aproximadamente aos 16’ de filme.

De volta ao filme, a espiral fractal surge após uma série de passagens e transformações rápidas que se dão entre diversas imagens em movimento (dentre as quais imagens de síntese abstratas, o modelo de um tornado, ondas, e as teclas de um teclado computacional) e é continuada por uma imagem modelada de um túnel no qual mergulhamos, com sua superfície coberta por uma sequência de código binário interminável, que vai lentamente se transformando numa textura de um céu azul coberto por nuvens brancas, até sua lenta desapareição final, em um fundo negro.

A imagem-fractal surge não como forma fixa, mas sim em movimento. O que ocorre é que o “mergulho” que será dado no túnel binário já se inicia na própria imagem-fractal. Essa imagem-fractal como espiral em movimento sintetiza em si todo o regime que vínhamos trabalhando da imagem-fluxo, sendo o melhor exemplo de uma *virtualidade* pura, infinita, sempre num processo de *atualização*, mas sem nunca fazê-lo até o fim: a espiral fractal móvel parece estar em expansão contínua, num processo infindável de “criação imagética em tempo real”, uma criação que se dá através de suas estruturas ou matrizes elementares (*virtuais*), mas que se visualiza (*atualiza*) sempre de uma forma renovada. Essa imagem é um puro devir que parece nos tragar para seu centro, nos lançando para o interior da virtualidade que é a imagem sintética, a matriz numérica de que o fractal advém. Daí essa imagem-fractal, no filme, ser continuada pelo túnel binário, que se atualiza com a textura de um céu sintético: um processo de incessante atualização de uma pura virtualidade.

Mas por que chamarmos a atenção aqui para as formas visuais, se já o foi feito na seção anterior? Isso porque o que exploramos agora são imagens-movimento especiais. São imagens-movimento às quais o movimento entra numa nova dimensão e é levado aos extremos, à aberração – e por que não - à abstração. É disso que se trata a demarcação de uma imagem-fluxo, sua manifestação privilegiada na imagem-fractal da espiral móvel e suas potências de virtualidade pura, nunca esgotada. A componente “movimento”, da formulação de uma *imagem-movimento*<sup>72</sup>, entra num novo regime. Parece agora tratar-se de

---

<sup>72</sup> Gilles Deleuze dedica todo um livro (1985) à apresentação dos diferentes tipos de signos visuais (-móveis) formados a partir da imagem-movimento. Perdendo um pouco da dimensão filosófica mais profunda, tomemos esquematicamente a imagem-movimento como “corte móvel da duração” (Cf. p. 21), uma passagem de imagem(ns) que restitui(em) o movimento através de cortes imóveis equidistantes.

*dar visibilidade* a movimentos, a fluxos incessantes quaisquer, muito antes de reconhecer alguma “imagem” específica do mundo.

Delimitemos melhor esse panorama. Se considerarmos a fundo toda essa situação da multiplicação dos fluxos incessantes, da visibilidade de movimentos fulgurantes que mal se esboçam e já se dissolvem, veremos que ele não está muito longe da formulação que fazem Gilles Deleuze e Félix Guattari (1997) a respeito do *caos*.

Dizem os autores, em uma passagem tão esclarecedora quando bela:

Pedimos somente um pouco de ordem para nos proteger do caos. Nada é mais doloroso, mais angustiante do que um pensamento que escapa a si mesmo, idéias que fogem, que desaparecem apenas esboçadas, já corroídas pelo esquecimento ou precipitadas em outras, que também não dominamos. São *variabilidades* infinitas cuja desapareição e aparição coincidem. São velocidades infinitas, que se confundem com a imobilidade do nada incolor e silencioso que percorrem, sem natureza nem pensamento. É o instante que não sabemos se é longo demais ou curto demais para o tempo. Recebemos chicotadas que latem como artérias. Perdemos sem cessar nossas idéias (p. 259).

Ora, parece que o percurso que vínhamos tateando desde o levantamento das múltiplas camadas dessa arqueologia visual, sobrevoando as potencialidades de uma dimensão de virtualidade e nos lançando num movimento de fluxo dissolutivo incessante, parece que todo esse horizonte compõe uma espécie de plano *caótico*, se nos apoiarmos na formulação que fazem dele Deleuze e Guattari: um plano de “velocidades infinitas”, ou de “variabilidades infinitas cuja desapareição e aparição coincidem”. Parece que a multiplicação dos elementos visuais, as metamorfoses e anamorfofes constantes, e os fluxos visuais múltiplos, seguem todos, em *Naqoyqatsi*, no sentido de alçar a imagem-movimento, a imagem-fluxo, às velocidades mais estonteantes, tentando leva-la ao infinito, tentando criar variabilidades infinitas.

Se pararmos um pouco para refletir sobre esse plano que dá uma nova dimensão ou velocidade aos movimentos, aos fluxos, veremos, contudo, que ele não nos é muito estranho ou distante. Lembremo-nos da situação fílmica da criação de uma “experiência da aceleração”. Essa situação era o próprio motor propulsor da narrativa fílmica de *Koyaanisqatsi*: uma narrativa que “opera inicialmente por enquadramentos fixos que registram os (objetos) móveis; passa pela consecutiva absorção, pela câmera, dos movimentos (câmera móvel); até obter um movimento levado ao paroxismo, onde não mais podemos reconhecer as imagens: profusão de estímulos luminosos, imagens-luz-movimento”.

De modo que podemos afirmar que o germe caóide era já um impulso presente em *Koyaanisqatsi*. No primeiro filme da trilogia já havia uma aceleração vertiginosa e uma proliferação de micro-ritmos visuais, tal como ocorre agora em *Naqoyqatsi*, onde essas operações ganham novas dimensões.

E por esse motivo podemos falar em haverem *incidências* de *Koyaanisqatsi* em *Naqoyqatsi*. Elas se manifestam de duas formas principais, neste último filme. A primeira delas é a proliferação de traços luminosos atravessando o espaço todo do campo visual. O exemplo mais claro disso é em um plano emblemático exatamente igual a um plano de *Koyaanisqatsi*: uma tomada fixa noturna captada em *time lapse*, onde vemos os traços vermelhos das luzes das fileiras intermináveis de carros que passam, sempre pela mesma trilha do veículo anterior<sup>73</sup>. Além desse exemplo, existem outros planos de proliferações luminosas, de outras cores, como os planos de “chuva de estrelas”.

A segunda forma de manifestação da incidência de *Koyaanisqatsi* em *Naqoyqatsi* é através da componente sonora. Em diversas passagens do filme, surgem momentaneamente incorporados ao tecido musical já estabilizado, frases melódicas curtas, de padrões de notas em repetições, executadas por um teclado eletrônico. Esse padrão musical com sonoridade de teclado eletrônico é o elemento de criação principal das linhas musicais de *Koyaanisqatsi*, tornando-se seu signo sonoro característico. Quando essas curtas frases musicais eletrônicas irrompem então em *Naqoyqatsi*, há uma “interferência semiótica” e um estranhamento, já que o tecido musical de *Naqoyqatsi* é constituído quase

---

<sup>73</sup> Aproximadamente aos 58’ de filme.

exclusivamente por instrumentos da família das cordas, metais e percussão orquestrais, criando uma ambiência sonora “clássica”. A evocação de *Koyaanisqatsi* é quase imediata.

As duas formas de incidência podem irromper autonomamente, como o fazem na maior parte das vezes, como podem também irromper simultaneamente, como o fazem no plano citado dos traços luminosos vermelhos dos carros. Nessa situação, a energia dessa incidência dupla é grande, de modo que contamina até o próximo plano, onde uma câmera acoplada a um veículo percorre um imenso túnel: esse plano do túnel acaba totalmente colorizado de vermelho.

Notada essa continuidade, em *Naqoyqatsi*, de movimentos e processos iniciados em *Koyaanisqatsi*, devemos, contudo, apontar um diferencial entre os dois. É que em *Koyaanisqatsi* há um impulso geral do movimento no sentido de sua aceleração, que parece ser o fim buscado durante toda a narrativa. Já em *Naqoyqatsi*, não parece haver essa continuidade de aceleração integrando a narrativa. Os impulsos parecem ser mais fragmentários, mais dispersos. O que ocorre é que aqui há ainda uma outra força em jogo, que cria movimentos em sentido contrário, se assim o podemos dizer, e que torna o regime imagético-narrativo mais caótico. Para compreender melhor esse jogo de forças, devemos passar ao próximo item.

### **4.3 Desaceleração/ controle**

Se quisermos desenvolver e levar adiante a dimensão que nos propomos aqui a explorar, devemos começar a fazê-lo primeiro através da observação de dois tipos de planos (essas imagens mantêm suas qualidades de planos e, ainda mais, de tomadas).

O primeiro tipo desses planos seria aquele que chamaremos de *test drive*. O procedimento de *test drive* é comumente utilizado na indústria e comércio automotivos e se refere à condução de um veículo para avaliar seu estado de funcionamento geral, desempenho e operacionalidade. Em um sentido mais amplo, o *test drive* pode ser utilizado

em relação à análise ou teste de qualquer produto ou coisa. O plano de *test drive* aparece no filme, sobretudo em duas formas principais, o *test drive* de colisão<sup>74</sup> ou bélico<sup>75</sup>.

A primeira forma apresenta mais de um plano de testes de colisão automotiva, com a câmera que registra imagens desaceleradas estando muito próxima dos bonecos que “manobram” o veículo, através do que podemos ver que a força do impacto estilhaça a janela frontal e projeta fortemente esses corpos inertes para fora dos assentos, quase não podendo ser segurados pelos cintos de segurança. Segue-se ainda um teste com bonecos no interior de um avião, como que controlando o comportamento desses corpos que se debatem, também em câmera lenta, em relação às forças da gravidade.

A segunda forma de *test drive*, o teste bélico, aparece um pouco à frente, através das inúmeras tomadas onde o poderio bélico está em ação: os *napalms* lançados que carbonizam grandes áreas com árvores, as bombas lançadas explodindo inúmeros veículos ou grandes estruturas, os planos próximos de disparos de diversas armas, ou também os diversos lançamentos de mísseis e foguetes por aviões e silos militares. Todas essas tomadas nos dão imagens desaceleradas.

Passemos ao segundo tipo de plano que nos será útil em nossa análise: os planos de estudos de movimento (*motion studies*). Esses planos aparecem com o exemplo do atleta correndo<sup>76</sup>, que vemos ser montado num painel combinado com outras ações (homens martelando, lutando, arremessando peso, dando salto em estrela frontal, caminhando), e também tem manifestações mais para frente, com o plano do búfalo galopando<sup>77</sup> e do zoótrope<sup>78</sup>. As imagens originais das quais esses planos derivam, antes cortes imóveis de ações num espaço, foram re-colocadas em movimento pela narrativa fílmica.

Os planos dos homens realizando algumas ações e o do búfalo são seqüências fotográficas realizadas por Eadweard Muybridge, em suas séries dos *Motion Studies* (Cf. MUYBRIDGE, 1907, 1985). Muybridge é reconhecido na história do cinema pela sua

---

<sup>74</sup> Aparecem aproximadamente aos 60' de filme.

<sup>75</sup> Aparecem aproximadamente aos 67'40'' de filme.

<sup>76</sup> Aparece aproximadamente aos 22'45''. As séries fotográficas combinadas aqui são algumas dentre as ações figuradas no trabalho *The human figure in motion* de Eadweard Muybridge (1907).

<sup>77</sup> Essa imagem aparece aproximadamente aos 59'15'' de filme, e provém de *Buffalo Galloping*, placa fotográfica nº31 no trabalho *Horses and other animals in motion* de Muybridge (1985).

<sup>78</sup> *Zoetrope*, um dos “brinquedos óticos” precursores do projetor cinematográfico. Surge na narrativa logo depois do búfalo galopando.

descoberta de que “o movimento pode ser analisado fotograficamente em suas partes componentes”, e pela invenção de um dispositivo ótico (*Zoopraxiscope*), num estágio intermediário entre o uso de animações desenhadas e de imagens fotográficas, capaz de colocar em movimento seqüências visuais isoladas, criando a ilusão de restituir o movimento original (Cf. MACDONALD, 1993, p. 9) - um precursor do cinematógrafo.

O que permeava essas diversas experiências de decomposição fotográfica do movimento era um interesse ou curiosidade científicos, no sentido de um inventário analítico dos estados instantâneos consecutivos dos corpos em movimento. A questão da *análise* era, portanto, central, ainda que seu interesse pudesse vir da parte dos artistas, fotógrafos, animadores, zoologistas ou qualquer outro interessado no assunto - conforme fora indicado pela prescrição de “leitura” ao trabalho de Muybridge (Cf. 1985).

Pegemos agora esse interesse analítico dos *motion studies* (tipo de plano dado a ver no filme, nos exemplos dos homens agindo, búfalo galopando e o zoótropo) e o relacionemos com o tipo de plano anteriormente evidenciado, o dos *test drives*. Vemos claramente um interesse analítico comum que estaria por trás de ambos - o estudo ou observação minuciosa da ação ou interação entre corpos se desenvolvendo no tempo, observação facilitada por: uma decomposição em cortes instantâneos razoavelmente espaçados dos diferentes estágios de um movimento (*motion studies*); ou pelo registro de um “corte móvel sobre o tempo”<sup>79</sup>, um tempo que é ainda *distendido* pelo uso da câmera lenta. Pelas duas vias (essencialmente opostas) o que parece ocorrer é proceder-se em direção a uma “imobilização do movimento”. Imobilização realizada para uma otimização de análise das condições dos corpos em cada momento de sua ação ou interação no tempo.

Sobre o impulso subterrâneo dessas duas matrizes imagéticas (*test drives* e *motion studies*) podemos finalmente expandir o impulso analítico para muitas outras imagens do filme, em especial para as tomadas que apresentam atletas em treinamento (corredores, ginastas alongando, saltadores, lutadores, esgrimistas, esquiador, salto em vara,

---

<sup>79</sup> Gilles Deleuze propõe as duas formulações: “corte imóvel do espaço” e “corte móvel sobre o tempo”, que abarcariam, respectivamente, o domínio da imagem pura, estática, ou o domínio de uma imagem-movimento, como já nos referimos em outra nota (Cf. DELEUZE, 1985, pp. 9-21). Aí estaria a distinção entre cada fotograma da película tomado em sua imobilidade, e o filme em funcionamento, que nos oferece não “o fotograma, mas uma imagem média à qual o movimento não se acrescenta, não se adiciona: ao contrário, o movimento pertence à imagem-média enquanto dado imediato” (pp. 10-11).

nadador, patinador no gelo, arremessador de peso, boxeadores, cavaleiros) ou para os planos publicitários que apresentam carros e outros produtos. Os planos dos atletas treinando encadeiam-se, inclusive, antes e depois do estudo de movimento de Muybridge no mosaico de ações humanas. A questão de um estudo ou monitoração constante, através da imagem, do que nela figura, *contamina* uma infinidade de planos. Em todos esses casos haveria o germe das análises permanentes de *desempenho* físico, motor, aerodinâmico, bélico, ou técnico-científico em geral. Daí a proliferação no filme de gráficos, fórmulas, esquemas e imagens científicas.

Mas, partindo do pressuposto acima citado, podemos também falar em uma espécie de incidência *perversa* de *Powaqqatsi* em *Naqoyqatsi*. É que em *Powaqqatsi*, a desaceleração da imagem era sua forma de aparição predominante, mas como já o apontamos (capítulo 3), essa temporalidade lenta estaria ligada a um princípio ritualístico, fabulativo, de celebração das atividades, formas e movimentos humanos representados. No mosaico visual cultural que *Powaqqatsi* apresentava em toda a sua primeira parte, havia um movimento geral de celebração de cada fragmento, de sua integração entre os outros adjacentes (pensemos nos *raccords* visuais entre planos com movimentos ou atividades parecidas, como nos rituais ou trabalhos manuais) e integração harmoniosa também com o meio (relembremos as diversas tomadas aéreas nas quais víamos casas “soltas” ou pequenos povoados “inseridos” numa região “rural” muito extensa).

Já em *Naqoyqatsi*, entretanto, esse procedimento de desaceleração que anteriormente realizava a celebração, salta desse universo do humano, do vivo, do heterogêneo, e vem agora para uma dimensão mais técnica, distanciada, processada, padronizada. Para compreender melhor essa transformação, devemos nos voltar a algumas características das imagens técnicas.

As imagens técnicas começaram a surgir de fato no Renascimento italiano, “quando os artífices da matéria plástica se põem a construir dispositivos técnicos destinados a dar ‘objetividade’ e ‘coerência’ ao trabalho de produção de imagens” (MACHADO, 2007, p. 224). Com todos os estudos e dispositivos construídos na época,

a imagem se torna cada vez mais calculada, arquitetada, conceitualizada, construtiva, encarnando a própria utopia de um total controle do visível. A partir do Renascimento, a paisagem visualizada no quadro advém cada vez mais sóbria, encorpada, matematicamente controlada, regida por conceitos de simetria e de funcionalidade. Em todos os sentidos, trata-se de um efeito de conhecimento, primado do intelecto sobre a mão ou, mais precisamente, um empenho na direção de uma imagem cientificamente verossímil, a própria essência do que agora estamos chamando de *imagem técnica* (pp. 224-225).

Esse pano de fundo secular nos relembra que “a fotografia é filha legítima da iconografia renascentista” (p. 227), não apenas por sua produção se dar através do mecanismo de base da *câmera obscura*, mas por que

a sua principal função, a partir do século XIX (...) será dar continuidade ao modelo de imagem construído no Renascimento, modelo marcado pela objetividade, pela reprodução mimética do visível e pelo conceito de espaço coerente e sistemático, espaço intelectualizado, organizado em torno de um ponto de fuga (MACHADO, 2007, p. 227).

Quando saltamos então da fotografia para a imagem digital,

num certo sentido, trata-se de um retorno aos cânones renascentistas de coerência e objetividade. Mais que um retorno, a imagem digital aparece como uma verdadeira hipertrofia dos postulados estéticos do século XV, na medida em que ela realiza hoje o sonho renascentista de uma imaginação puramente

conceitual, em que a imagem seria encarada e praticada como uma instância de materialização do conceito (pp. 231-232).

Na linha que traçamos de um desejo latente de automação ou controle cada vez maiores dos processos de mediação técnica na produção da imagem, o que a imagem numérica nos oferece é enfim realizar essa “utopia de um total domínio do visível, de um controle absoluto do processo gerador da imagem, até mesmo nos seus detalhes mais microscópicos” (MACHADO, 2007, p. 233).

Lembremos que, ao estudarmos as características da imagem numérica, no início deste capítulo, havíamos compreendido que em verdade não há *imagem* na memória da máquina, mas sim objetos virtuais construídos, objetos que podem sofrer “qualquer sorte de manipulações, através da pura e simples alteração de seus valores numéricos” (MACHADO, 1996, p. 60).

Feito esse importante desvio, podemos retornar agora ao ponto no qual nos encontrávamos, a respeito das incidências pervertidas de *Powaqqatsi* em *Naqoyqatsi*.

Compreendendo a dimensão de “controle do visível” que a imagem numérica possuiu, podemos então relacioná-la à questão que explorávamos, dos estudos de movimento e testes de desempenho. Há um movimento que liga todas essas imagens estudadas e que se alastra por todas as outras, que tem na *análise* e no teste dos movimentos, ações, produtos e forças, apenas um meio para se exercer um *controle*. Isso está intimamente ligado ao aspecto “técnico” ou “científico” que atravessa muitas das imagens do filme - já notamos a proliferação dos gráficos, fórmulas, esquemas, etc.

Mas devemos ir um pouco mais a fundo em nossas escavações nessa arqueologia visual, pois este pretense domínio de um cientificismo analítico não é nem um pouco “neutro” ou “objetivo”. O impulso de controle se exerce de forma mais estarrecedora. Não é apenas um controle do visível, das possibilidades de interação ou simulação do visível. É o controle da própria vida que se faz presente no filme. Todas as tomadas dos atletas treinando ganham uma nova dimensão agora: correr, saltar, mergulhar, arremessar, são todas modalidades olímpicas.

Podemos agora anunciar um espectro que assombrava um plano em preto e branco dentre os planos de saltadores ornamentais<sup>80</sup>. Ocorre que este é um plano idêntico às séries dos saltadores ornamentais masculinos que figuram em *Olympia* (1938)<sup>81</sup> de Leni Riefenstahl, e bem conhecida é a adequação e contribuição da prática dessa cineasta com o projeto nazista de uma “engenheirização bio-estética”. Riefenstahl faz uso intenso em *Olympia*, da técnica de captação desacelerada das imagens dos atletas. Mas então a desaceleração da ação não realiza uma celebração da mesma forma que ocorre em *Powaqqatsi*. A desaceleração em *Olympia*, caso contemple alguma coisa, seria antes o ideal clássico das formas, proporções e simetrias dos corpos, que Riefenstahl se esforça por extrair visualmente dos atletas filmados<sup>82</sup>, e que muito agrada à “sensibilidade ariana”. A desaceleração das imagens dos atletas em exercício em *Olympia* vem realizar uma “análise” das performances físicas, no sentido de se almejar sempre uma superação da condição humana rumo a uma “bio-máquina” sempre aperfeiçoada.

Temos então anunciado o espectro que vem assombrar todas as tomadas de atletas em movimento em *Naqoyqatsi*: é esse espectro do impulso de controle, que teria um dia aparecido em imagens muito semelhante, em *Olympia*<sup>83</sup>.

Esse fantasma do controle ainda tomará outras formas em *Naqoyqatsi*, através de procedimentos de multiplicação que se bifurcarão na *clonagem* (como no plano duplo sobre-impresso da ovelha, ou dos incontáveis microorganismos em um recipiente, ou ainda do movimento de *zoom out* que revela uma superfície branca coberta por bebês recém-nascidos) e na *padronização* (como nos diversos exemplos de exércitos marchando e grupos como os de ciclistas e corredores, que realizam sistematicamente os mesmos movimentos), mas essencialmente o que há aqui é um impulso que procura controlar tanto a imagem, em todas as suas formas, quanto a vida, em todas as suas formas.

---

<sup>80</sup> Surgidos aproximadamente aos 25’15’’.

<sup>81</sup> Série que se inicia na parte 2 deste filme alemão, aproximadamente aos 81’.

<sup>82</sup> Quanto a isso, muito emblemática é a transição entre dois planos da abertura da primeira parte de *Olympia*, onde através da montagem se funde a carne em pedra, numa tentativa de reviver a estatutária clássica de uma antiguidade em ruínas (o Discóbolo de Míron) num corpo bem torneado de um atleta contemporâneo que manifestaria um ideal de corpo apreciado pelo “pensamento estético” nazista. Esse pensamento é muito bem analisado em *Arquitetura da Destruição* (Peter Cohen, 1989).

<sup>83</sup> Talvez a criação de *Olympia* tivesse sofrido uma “contaminação genealógica” pelo caso onde mais explicitamente se vê a questão que apresentamos: *O Triunfo da Vontade* (Leni Riefenstahl, 1935).

Por fim, esse movimento de desaceleração para máximo controle, ao chocar-se com um movimento contrário que já exploramos na seção anterior, que é um movimento de aceleração e fluxo incessantes, caotizantes, o choque entre ambos os movimentos cria esse regime imagético-narrativo formado por deslizamentos, encavalamentos, choques e conflitos contínuos, tanto de processos imagéticos, quanto de processos de vida (*Naqoyqatsi* = vida como guerra).

É através de toda essa arqueologia visual, da qual estamos ainda assim apenas aptos a vislumbrar algumas das camadas, que podemos tomar a narrativa fílmica como criadora de um *descontrole* generalizado: através dos intensos choques entre um movimento caótico, de incontáveis variações, e um movimento oposto que visa a desaceleração como ferramenta de controle (da imagem e da vida). E uma vez mais a narrativa torna-se *dissolutiva*, não estando nós mais aptos a traçar os contornos, estipular as formas, delimitar os espaços. Mas agora não apenas há dissoluções das imagens em fluxo/refluxo, mas também dos movimentos, na medida em que aceleração e/ou desaceleração são agora um pouco indecíveis: o movimento como *descontrole*.

## 5. TRILOGIA *QATSI*: VISÕES E MOVIMENTOS

A parte central de nosso estudo consistiu na exploração das narrativas de cada um dos filmes da trilogia, individualmente e um pouco autonomamente. Apenas em dois momentos, ao lidarmos com *Naqoyqatsi* (itens 4.2 e 4.3), é que remetemos de forma mais direta a algum aspecto dos dois filmes anteriores. E isso acaba dando início ao próprio movimento que instauraremos no presente capítulo.

O que efetuaremos agora é retomar e desenvolver alguns pontos centrais trabalhados nos filmes, de modo a relacioná-los com aspectos mais gerais de toda a trilogia. Através desse inter-relacionamento dos três filmes é que poderemos percebê-los melhor como uma unidade estética (e também temática) consistente.

### 5.1 Dissociação imagem-música

Começamos pela relação essencial que estrutura as narrativas dos três filmes: a relação imagem-música. Para abordar este ponto, notemos antes algumas características elementares sobre esses filmes.

As narrativas dos filmes da trilogia *Qatsi* (assim como as dos outros filmes de Godfrey Reggio) não se utilizam da palavra ou da fala para se articularem<sup>84</sup>. São *filmes não-verbais*<sup>85</sup>. Não há fala interna aos planos (diálogos ou entrevistas), e tampouco falas externas aos mesmos (voz, comentário ou narração *off*). Mas a componente sonora é bem desenvolvida ao longo dos filmes. As narrativas também não se utilizam de personagens

---

<sup>84</sup> Como exceção a essa regra temos dois casos especiais, relacionados ambos aos títulos dos filmes: quando o título aparece falado (“cantado”) em alguns momentos das três narrativas (geralmente no início e no fim); ou quando aparece escrito (“inscrito”) na tela preta ao final dos filmes, revelando os significados dos termos *Hopi*. Em *Koyaanisqatsi* ainda temos um canto de *profecias Hopi* na parte final do filme. Essa presença pontual e específica da *palavra* nos filmes a coloca, nesses momentos, mais ao lado de um elemento ritual - portanto, *fabulativo* -, do que propriamente comunicativo.

<sup>85</sup> O próprio diretor dá ênfase a essa “estrutura não-verbal” dos filmes da trilogia (Cf. MACDONALD, 1992, p. 382). Chega-se inclusive a proposição de falarmos sobre um “estilo não verbal”, o que seria partilhado ainda por outros filmes, como o relativamente bem conhecido *Baraka* (1992), ou mesmo *Chronos* (1985), ambos dirigidos por Ron Fricke, diretor de fotografia de *Koyaanisqatsi*, e especialista no uso das técnicas de *time lapse*. Afirma-se ainda que esse estilo não-verbal teria sido “inventado” por Reggio, em *Koyaanisqatsi*. É o que vemos em comentários de espectadores e entusiastas como em: <<http://www.spiritofbaraka.com/godfrey-reggio>> Acesso em: 09 jul. 2009.

para se estruturarem<sup>86</sup>. Mas a componente visual é muito bem desenvolvida (há todo um esmero com a construção dos enquadramentos, ângulos e movimentos de câmera). Como se dão então os desenvolvimentos dos componentes visual e sonoro?

As três narrativas são compostas basicamente por uma infinidade de imagens (a maior parte proveniente de *tomadas* realizadas em locações no mundo, mas esse não é sempre o caso, como vimos a respeito de *Naqoyqatsi*) as mais díspares, as mais heterogêneas; articuladas junto de uma trilha musical constante, incessante. De modo que podemos identificar a qualidade essencial das duas componentes as quais trataremos de desenvolver a seguir: a *fragmentação* ou descontinuidade da componente visual; e a continuidade ou o *continuum* da componente sonora.

Falemos primeiro das imagens. Nos dois primeiros filmes, a quase totalidade das imagens utilizadas provém do dispositivo básico de realização do processo fílmico: sair com câmera (equipe) ao mundo, registrando países, regiões ou locais diversos considerados interessantes para se tratar do “motivo” que inspira os projetos: os modos de vida em transformação, sob influência principalmente do desenvolvimento técnico-industrial.

A maior parte das imagens são, portanto, *tomadas* (imagens registradas por uma câmera), realizadas em situações do mundo histórico<sup>87</sup>. Essas tomadas registram uma grande quantidade de locais, paisagens (naturais ou urbanas), objetos (industriais ou artesanais) ou ações (eletro-mecânicas ou humanas). Visto o motivo ou tema que inspira os projetos fílmicos ser um tanto vago ou abstrato (podemos enunciá-lo como as “transformações em modos de vida”, já que todos os títulos dos filmes são variações sobre o sufixo-base do idioma *Hopi*, “*qatsi*”, que significa “vida”), ocorre também de nenhuma locação/situação *em particular* ser explorada extensivamente. O que temos são grandes quantidades de tomadas diversificadas, a comporem essa idéia, painel ou mosaico mais

---

<sup>86</sup> Não há um desenvolvimento dos “atores sociais” que figuram nos filmes no sentido de sua “construção dramática” ou “densidade psicológica”. Não vemos suas transformações de um estado inicial a um final. De sorte que não os consideramos propriamente *personagens* nas narrativas.

<sup>87</sup> Exploraremos ainda no item 5.4 um outro tipo de imagem, de grande importância para a trilogia e largamente presente em *Naqoyqatsi*.

amplo e genérico, dos modos de vida. A maior parte das ações ou situações não se prolonga de um plano a outro, não há desenvolvimento de um esquema sensório-motor<sup>88</sup>.

Com isso podemos observar mais claramente a existência de uma predominante fragmentação das imagens nas narrativas. A componente (o que se chama de “banda”) visual está carregada desse vetor dispersivo, centrífugo. As imagens parecem a todo o momento tenderem a ser lançadas longe, descoladas da narrativa, visto sua heterogeneidade em relação às imagens que as precedem ou sucedem<sup>89</sup>. Mas algo as “segura”. E esse algo é a componente sonora, composta essencialmente de uma trilha musical.

A trilha musical se compõe ao longo dos filmes através de nove, onze ou treze faixas musicais relativamente longas, dependendo do filme (respectivamente, nove em *Koyaanisqatsi*, onze em *Naqoyqatsi*, e treze em *Powaqqatsi*). Dadas as longas extensões de cada faixa musical, podemos falar em um *continuum musical*, em sua presença realmente constante e incessante nos três filmes, o que faz com que a música tenha um papel fundamental de estruturação das narrativas, sendo ela a dominante que dá forma, dá contorno, aos inícios, aos desenvolvimentos e aos finais de cada seqüência dos filmes. Este fator foi, em verdade, o principal norteador de nossa atividade de determinação ou divisão dos grandes blocos sequenciais de cada narrativa (Apêndice I).

Esse contínuo musical é o que habita todo o componente sonoro das narrativas da trilogia. Com isso tem-se mais clara a percepção do componente sonoro (a “banda sonora”) como um real *continuum* sonoro (Cf. DELEUZE, 1990, pp. 277-286), isto é, a modulação temporal de todo um bloco de matéria sinalética (composta de signos). Nesse

---

<sup>88</sup> Gilles Deleuze formula o conceito do esquema sensório-motor (no cinema) para se tratar do desenvolvimento narrativo tradicional, dramático, no qual há personagens agindo e reagindo a situações. Nesse tipo de narrativa, dita *clássica*, vemos “imagens privilegiadas” ou “centros de indeterminação”: os personagens; que sofrem a ação de outras imagens, quaisquer sejam, e respondem a essas outras imagens. Daí a formulação do *sensório-motor*: a uma ação sofrida, “sentida”, sucede-se uma “resposta”, uma posterior reação. O conceito é trabalhado principalmente ao longo de *A imagem-movimento* (1985), e sua “superação” ou limites, são explorados em *A imagem-tempo* (1990).

<sup>89</sup> Daí nos referirmos diversas vezes a uma “construção em mosaico” desses filmes. A intuição dessa construção em mosaico, para além de nossas formulações, aparece, por exemplo na parte traseira da capa dos DVDs de *Koyaanisqatsi* e *Powaqqatsi* distribuídos no Brasil pela MGM, através da forma de agrupamento de dezenas de pequenos fotogramas de cada filme. E além disso, o diretor Godfrey Reggio também se refere ao mosaico ao comentar sobre a estrutura dos dois primeiros longas, embora cada um seja formado de acordo com um princípio diferente de sustentação: unidade pela padronização industrial vs. unidade pela heterogeneidade das formas de vida (Cf. MACDONALD, 1992, p. 388). Voltaremos a isso neste e no próximo capítulo.

ponto reencontramos algumas de nossas considerações feitas a respeito de *Koyaanisqatsi*, sobre a relação imagem-música (capítulo 2.2), em termos dos blocos de sensação.

Ressaltamos essa dimensão de *continuum* do componente sonoro, em contraste com a maior fragmentação do componente visual, para tornar agora melhor apreensível a característica que fundamenta a relação entre ambos: uma derradeira dissociação do componente visual e sonoro.

O que compõe o centro das obras de Gilles Deleuze (1985, 1990) sobre o cinema, foi demonstrar que haveria uma mudança muito mais importante a determinar a passagem de um cinema clássico para um cinema moderno, do que a comumente referida passagem do cinema mudo para o cinema sonoro (Cf. 1990, pp. 311-312 et passim). O que teria ocorrido fora uma verdadeira transformação nos “regimes de imagem”, uma alteração dos tipos de signos (não apenas visuais) criados, combinados, postos em circulação, passando-se de um regime da imagem-movimento para um regime da imagem-tempo. Acontece que o tempo, no cinema moderno, deixa de ser subordinado ao movimento, de ter uma apresentação apenas “indireta”, através da montagem (Cf. DELEUZE, 1985, pp.9-75 et passim), e passa, ao invés disso, a ter uma apresentação “direta” (Cf. 1990, pp. 9-36, 87-120 et passim) - voltaremos a isso na próxima seção.

Ao analisar os componentes sígnicos do cinema (os “componentes da imagem”), Deleuze (1990) cita a distinção a ser feita entre um primeiro e um segundo estágio do cinema sonoro (1990, pp. 267-277), notando que seria apenas neste segundo, plenamente inscrito num regime de imagens moderno, que se criaria realmente uma *imagem audiovisual*. O autor afirma que

O que constitui a imagem audiovisual é uma disjunção, uma dissociação do visual e do sonoro, (...) mas ao mesmo tempo uma relação incomensurável ou um “irracional” que liga um ao outro, sem formarem um todo, sem se proporem o menor todo. É uma resistência oriunda do arruinamento do esquema sensório-motor, e que separa a imagem visual e a imagem sonora, mas integrando-as,

mais ainda, numa relação não totalizável (DELEUZE, 1990, p. 303)<sup>90</sup>.

Deleuze coloca essa imagem, realmente audiovisual, como formada fora de qualquer relação de imitação ou redundância entre visual e sonoro, fora de qualquer tentativa de integrar ambas em um todo comum, imagem audiovisual criada apenas através de uma completa disjunção, dissociação entre ambos os componentes.

Os filmes da trilogia *Qatsi* se compõem na ausência do elemento verbal, falado, ou seja, na ausência de qualquer diálogo ou voz registrada e, portanto, na ausência de qualquer sincronismo som-imagem; para além dessa ausência, se compõem na presença do continuum musical que opera como um “ato de fala reflexivo” (Cf. DELEUZE, 1990, p. 280), uma presença exterior a, um “corpo estranho” sobre as imagens (p. 284). Essas narrativas criam, dessa forma, uma verdadeira *imagem audiovisual*, com seus componentes dissociados. É o que tentávamos já alertar quando abordávamos *Koyaanisqatsi* (capítulo 2.2).

Mas a relação entre sonoro e visual não é arbitrária, antes disso, é sim bem rigorosa (Cf. DELEUZE, 1990, p. 308). Não é casual o fato de a principal sonoridade escolhida para compor os blocos musicais de *Koyaanisqatsi* serem sons de teclado eletrônicos; de *Powaqqatsi* serem instrumentos musicais latino-americanos, asiáticos,

---

<sup>90</sup> Para explorar essa linha específica da relação de dissociação entre o sonoro e o visual, a criação de uma imagem realmente audiovisual, Deleuze (1990, pp. 267-309) faz um grande percurso retomando as primeiras formulações do manifesto soviético (EISENSTEIN, 2008) que promulgava um uso “contrapontístico” do som e assim um impulso inicial de “legibilidade da imagem” (Cf. DELEUZE, 1990, pp. 279; 283); passando pelas notas sobre o princípio de “economia de meios” praticado por Robert Bresson (2008), segundo ao qual se há um movimento dominante no componente sonoro ou visual, o outro deveria ser “neutralizado” (Cf. DELEUZE, 1990, p. 279); princípios levados um pouco mais adiante pela obra de Adorno e Eisler (1981) dedicada ao assunto (Cf. DELEUZE, 1990, p. 284). Por esse recorte, Deleuze desenvolve as linhas de pensamento referidas concluindo da não existência de “(...) movimento comum ao visual e o sonoro, [onde] a música não age como movimento, mas como ‘estimulante do movimento sem com isso duplicá-lo’ (...)” (p. 284). Daí colocar-se a ênfase na criação de uma imagem verdadeiramente *audiovisual*, com a total dissociação dos componentes visual e sonoro, um agenciamento sonoro-visual sensível ao regime sígnico-narrativo de um cinema moderno.

indianos ou africanos; de *Naqoyqatsi* serem instrumentos da formação de uma banda esportiva/militar<sup>91</sup>.

Em *Koyaanisqatsi*, o eletro-mecânico, o tecno-industrial, eram as principais forças organizando todo o complexo modo de vida (fora de equilíbrio) apresentado, daí sua irrupção no tecido sonoro. Algo parecido ocorre com *Powaqqatsi*, no qual a diversidade cultural visual era explorada nas sociedades, nos modos de vida (em transformação) registrados. Por isso o aparecimento de sonoridades (instrumentos musicais, ritmos e cantos) oriundas desses próprios povos. Já em *Naqoyqatsi*, há uma relação menos evidente. Imagens processadas por equipamentos os mais atuais (em 2002, quando o filme foi finalizado) são acompanhadas por uma sonoridade quase “antiquada”: instrumentos de sopro (metais), percussão e corda. São timbres já utilizados à exaustão, já codificados por toda a linhagem musical “clássica”, sinfônica, romântica. Ocorre que há aqui uma relação com o que procuramos evidenciar a respeito desse filme, no capítulo anterior: a questão de um impulso de ordenação, de controle, que estaria presente na ordem numérica que gera as imagens computacionais, presente na infinidade de imagens de guerra, de conflito, presente nas experiências de *test drive*, testes de colisão ou desempenho, panorama do qual as tomadas esportivas, acompanhadas pela proliferação de dados científicos, acabam sendo mais um exemplo. Partindo do exposto acima, há essa sonoridade esportivo-militar, essa sonoridade clássica, arcaica. Ela está associada a esse impulso, que pode ser considerado também “arcaico”: o impulso de controle, ligado à destruição (vida como guerra).

Muito menos “arbitrários” eram ainda os agenciamentos visuais e sonoros que operavam em certo ponto de *Koyaanisqatsi* através de sofisticadas cadeias de repetições e variações, como vimos no início de nosso trabalho (capítulo 2.2).

Essa relação da componente sonora e visual surge, é claro, apenas através de um processo de *pensamento musical* do filme, simultâneo e correlato à própria criação (dos esboços) da narrativa e de ordenação das imagens<sup>92</sup>.

---

<sup>91</sup> Banda composta basicamente por instrumentos de sopro como o trompete, o trombone, a tuba, etc.; e instrumentos de percussão, como a caixa, os pratos, o triângulo, etc. além de haver aqui o violoncelo em destaque no tecido sonoro desta narrativa.

<sup>92</sup> O trabalho de criação musical de Philip Glass nestes filmes se deu de forma simultânea e dialógica com a criação das sequências visuais, “integrado em todo o processo” (MACDONALD, 1992, pp. 397-398). Esse tipo de processo criativo foi elogiado pelo compositor como “a melhor maneira de unirmos imagem e

Não se trata de “a música imitar a imagem” ou vice-versa. O que ocorre é que os componentes, as “imagens sonora e visual” (Cf. DELEUZE, 1990), formam um outro tipo de relação. “A imagem visual e a imagem sonora estão numa relação especial, relação indireta livre” (p. 309) e, portanto, fora de qualquer assimilação simples de uma à outra. É isso o que está na essência da “música descolada das imagens” (ou vice-versa) nas narrativas da trilogia *Qatsi*<sup>93</sup>.

## 5.2 Movimentos aberrantes: aceleração/desaceleração

O centro de nossa reflexão sobre *Koyaanisqatsi* foi ocupado pela questão da *aceleração* no filme. Buscamos demonstrar de forma minuciosa como se dá a variação nas sensações de aceleração e desaceleração nas passagens desta narrativa. Em *Powaqqatsi*, apesar de não ocupar um estatuto central, a questão da velocidade anormal, da *desaceleração* das imagens, foi comentada ao relacionarmos-na à criação de um tempo diferenciado para o ato de vê-las, um tempo distendido da fabulação, difusa em todo o filme. Quanto a *Naqoyqatsi*, notamos a incidência neste terceiro filme, desses dois movimentos anteriores, de aceleração vertiginosa (*Koyaanisqatsi*), que se intensifica numa dimensão caótica; e de desaceleração (*Powaqqatsi*), que toma uma outra direção, perversa,

---

música”. Glass comenta esse processo da seguinte forma: “Nos acostumamos a trabalhar interativamente. Ele mostrava as imagens. Eu mostrava a música. Editávamos. Eu recompunha. Encontrávamos-nos. Víamos de novo. Revíamos o processo” (Cf. seu depoimento presente no material audiovisual “A essência da vida”, que consta como extra no DVD de *Koyaanisqatsi*, distribuído no Brasil pela MGM). No importante texto publicado pela primeira vez em 1947, nos Estados Unidos, Theodor Adorno e Hanns Eisler (1981) já apontavam para esse tipo de relação no processo de realização cinematográfica, o que chamaram de “composição planificada” (pp. 109-110), como indício de um caminho prolífico a ser seguido para a realização, no cinema, de experimentos musicais realmente *criadores*, e não apenas subservientes às necessidades mercadológicas (p. 110).

<sup>93</sup> Observam essa “descolagem” tanto Godfrey Reggio quanto Philip Glass. Reggio diz enxergar as narrativas desses filmes como estruturadas “triadicamente”: “Há a imagem, há a música e há o espectador” (MACDONALD, 1992, pp. 389-390). Glass, por sua vez, diz o seguinte: “É questão de determinar a distância entre imagem e música. Essa visão é diferente. Por exemplo, num comercial de refrigerante ou de cerveja você vê o que acontece, o som da lata, ou a música... acontecem superpostos. Não há espaço entre elas. Não deve haver espaço, pois essa é a característica da propaganda. Não tem espaço para o espectador. (...). Começando por esse exemplo, que acontece diariamente, é só ligar a tv. (...) Digamos que haja uma distância entre imagem e música. E quando o espectador passa desse limite, ele personaliza o acontecimento. É aí que se torna algo dele. A transação entre música e imagem ocorre quando o ouvinte atravessa o espaço entre uma e outra” (Cf. seu depoimento em “A essência da vida”. Ver nota anterior).

relacionada ao controle. O choque desses dois movimentos estaria relacionado com o estado de conflito geral, de “violência civilizada” que se passa neste terceiro filme.

A questão desses estados de movimento “anormais”, acelerados ou desacelerados, tem então importância central para as narrativas da trilogia *Qatsi*. Encontramos escritos pertinentes sobre o assunto na obra de Gilles Deleuze, *A imagem-tempo* (1990). Mais especificamente no capítulo “Recapitulação das imagens e dos signos”, é dedicado um grande espaço ao desenvolvimento das idéias sobre “As aberrações de movimento” (pp. 48-57). Retomemos um pouco desse material.

Vínhamos aos poucos, ao longo do trabalho, fazendo alguns comentários, indicando alguns pontos do pensamento deste autor sobre o cinema, sobre os regimes de narrativa, sobre os tipos de signo em operação. O eixo central de seu estudo é sua maneira de re-compor a passagem de um regime de imagens dito clássico, a um moderno. Como já apontamos, essa mudança, para Deleuze, não deveria ser associada à passagem do cinema mudo para o sonoro, pois “(...) o cinema mudo pedia o falado, já o implicava” (1990, p. 267), sobretudo se levarmos em conta as aparições dos “atos de fala” nos intertítulos - ainda que o fossem em “estilo indireto”(p. 267).

Essa passagem clássico-moderno deveria antes ser associada mais adequadamente às mudanças dos tipos de signos criados e postos em circulação. A grande mudança aí, segundo o autor, estaria na passagem de signos da *imagem-movimento*, a signos próprios de uma *imagem-tempo*. O que está em jogo é a ascensão ou emancipação do *tempo*, a reversão de sua subordinação ao movimento (DELEUZE, 1990, p. 53), que é o que ocorria no regime da *imagem-movimento*.

A *imagem-movimento* tem duas faces, uma em relação a objetos cuja posição ela faz variar, a outra em relação a um todo cuja mudança absoluta ela exprime. As posições estão no espaço, mas o todo que muda está no tempo. Se assimilarmos a *imagem-movimento* ao plano, chamaremos de enquadramento à primeira face do plano, voltada para os objetos, e de montagem à outra face, voltada para o todo. Daí, uma primeira tese: é a própria montagem

que constitui o todo, e nos dá assim a imagem *do* tempo. Ela é, portanto, o ato principal do cinema. O tempo é necessariamente uma representação indireta, porque resulta da montagem que liga uma imagem-movimento a outra (p. 48).

No regime da imagem-movimento, portanto, o tempo se apresentaria sempre de forma indireta, resultante da montagem, e subordinado ao movimento (das imagens). Mas para que essa fórmula funcione é preciso que certas características internas às próprias imagens sejam cumpridas. “Cada imagem-movimento exprime o todo que muda, em função dos objetos entre os quais o movimento se estabelece. É, portanto, o plano que já deve ser uma montagem em potencial, e a imagem-movimento, uma matriz ou célula de tempo” (DELEUZE, 1990, p. 49).

Com isso, temos que a

montagem será, pois, uma relação de número, variável segundo a natureza intrínseca dos movimentos considerados em cada imagem, em cada plano. Um movimento uniforme no plano recorre a uma simples medida, mas movimentos variados e diferenciais recorrem a um ritmo, os movimentos propriamente intensivos (como a luz e o calor), a uma tonalidade, e o conjunto de todas as potencialidades de um plano, a uma harmonia. Daí as distinções de Eisenstein entre montagem métrica, rítmica, tonal e harmônica (p. 49)

Estando então a montagem relacionada a certos elementos intrínsecos às próprias imagens, é preciso ainda se atender a uma característica fundamental: “é preciso que o movimento seja normal”, pois “o movimento só pode subordinar o tempo e fazer dele um número que indiretamente o meça, se preencher condições de normalidade” (p. 50). O que o autor se refere como normalidade é a “existência de centros: centros de revolução do próprio movimento, de equilíbrio das forças, de gravidade dos móveis, e de observação

para um espectador capaz de conhecer ou perceber o móvel, e de determinar o movimento” (p. 50).

Ou seja, no cinema dito clássico, no regime da imagem-movimento, para que o filme se constitua “organicamente”, que as imagens se encadeiem de uma maneira que pareçam “fluir com naturalidade”, é necessário que a montagem se realize sobre potencialidades das próprias imagens e principalmente que o movimento percebido seja *normal*, que possa ser sempre remetido a *centros* perceptivos (direções, corpos e forças reconhecíveis). Quando o movimento passa a não atender a essas características, algo diferente começa a se passar, algo de “intolerável ou insuportável”.

Um movimento que se furta à centragem, de uma maneira ou de outra, é como tal anormal, *aberrante*. (...) Ora, o movimento aberrante põe em questão o estatuto do tempo como representação indireta ou número do movimento, pois escapa às relações de número. Mas, longe de o próprio tempo ficar abalado, ele encontra nisso a ocasião de surgir diretamente, e de livrar-se da subordinação ao movimento, de reverter essa subordinação. Inversamente, portanto, uma apresentação direta do tempo não implica a parada do movimento, mas, antes, a promoção do *movimento aberrante* (DELEUZE, 1990, p. 50, grifos nosso).

Em resumo, se o movimento normal vai “subordinar o tempo”, do qual nos dará uma representação indireta, pela montagem, “o movimento aberrante atesta uma anterioridade do tempo, que ele nos apresenta diretamente, do fundo da desproporção das escalas, da dissipação dos centros, dos falsos *raccords* das próprias imagens” (p. 51). O movimento aberrante desestrutura as ligações orgânicas do esquema sensório-motor, fundadas em relações localizáveis de ações e reações, de movimentos recebidos e reações executadas, da continuidade da percepção à ação.

Foi necessário apresentarmos todo esse panorama para que se consiga vislumbrar a importância que têm os movimentos aberrantes, as implicações de sua

colocada em operação. De modo que podemos agora voltar aos filmes da trilogia tendo este novo horizonte em mente.

O que se passa então na trilogia *Qatsi*, com relação aos movimentos? As narrativas da trilogia utilizam de forma predominante os movimentos aberrantes, em detrimento dos movimentos normais. *Koyaanisqatsi* é quase todo imagens aceleradas (daí explorarmos exatamente a questão da aceleração, no capítulo relativo a este filme); em *Powaqqatsi* predominam as imagens desaceleradas; e *Naqoyqatsi* faz colocarem-se ambas em conflito (os dois vetores que analisamos, remetendo a incidências dos dois primeiros filmes). Nos três filmes, quase não podemos acompanhar o *desenvolvimento* mesmo de alguma *ação*. Nem mesmo em *Powaqqatsi*, que apresenta certa quantidade de ações de trabalho, pois ocorre de nunca acompanharmos um dado esforço físico em sua integralidade, de sua fase inicial a sua fase final - isso se relaciona ainda com nossa observação sobre a inexistência de personagens, nestes filmes. Vemos apenas fragmentos.

Partindo disto, nos referimos algumas vezes a esses filmes como um mosaico<sup>94</sup>, uma formação global que apresenta uma grande quantidade de fragmentos de imagem, de cacos que parecem não se encadear - ou antes, o fazem de maneira completamente não-linear, não sucessiva, mas simultânea e com “encavalamentos”, com várias imagens agindo e reagindo umas sobre as outras. É essa a força de dispersão ou centrifugação das imagens, a que nos referimos, em contraposição ao continuum musical.

Pensem aqui num plano do início de *Powaqqatsi*, onde um barco alça sua vela, feita com inúmeros retalhos todos irregulares<sup>95</sup>, de múltiplas cores, sobrepostos uns aos outros. Essa é uma imagem interessante do mosaico, numa relação com o próprio filme: a vela mosaicada, em sua aparente fragilidade de ligações, se infla ao receber as rajadas de vento, resistindo e levando o barco adiante.

Nessas narrativas, o que ocorre é a instauração de um regime imagético-narrativo diferenciado, onde tanto seu aspecto de mosaico quanto o uso incessante dos movimentos aberrantes determinam um “espaço” onde os movimentos não podem mais se

---

<sup>94</sup> O diretor afirma que “em *Powaqqatsi*, a intenção era criar um *mosaico*, um monumento, um momento congelado da simultaneidade da vida, tal como ela existe num só instante ao redor do Hemisfério Sul” (MACDONALD, 1992, p. 388; grifo nosso).

<sup>95</sup> Aproximadamente aos 13’30’’ de filme.

re-encadear organicamente, não há possibilidades de desenvolvimento do esquema sensório-motor. E isso se relaciona a um estado próprio do mundo e da imagem, aos quais voltaremos mais adiante (item 5.5).

### 5.3 *Hopi*: intercessão, fabulação

Sobre *Powaqqatsi*, nos dedicamos a desenvolver o conceito de *fabulação*, com seus correlatos, *devir*, e *intercessor*. Basicamente partimos dos aspectos mais particulares, mais internos à narrativa, indo a direção aos aspectos mais gerais, relativos ao processo de realização e o projeto geral dos filmes. Em certo ponto, nos deparamos, portanto, com a relação do filme com o idioma e com o mito *Hopi*.

O que observamos, foi que o cineasta se deu por intercessores os *Hopi*, a partir do momento em que se deixou levar por suas palavras, suas visões. Godfrey Reggio decidira “ir para uma linguagem que não possuía uma bagagem cultural e usar suas categorias subjetivas para observar o mundo, e ao fazê-lo, oferecer às pessoas uma maneira de re-ver o mundo” (MACDONALD, 1992, p. 382). O cineasta deixara-se tomar pela “visão de mundo dos *Hopi*”, pois observara que “tudo o que nós chamamos de normal, eles chamam de anormal. Tudo o que nós chamamos de são, eles chamam de insano” (p. 382).

Essa intercessão do cineasta por visões de mundo dos *Hopi* não é exclusiva à *Powaqqatsi*, pois já se dava em *Koyaanisqatsi*, e se tornara o elemento inspirador do projeto da trilogia (Cf. p. 382), permeando portanto os três filmes. Em cada um deles, intercede-se por visões de mundo dos *Hopi* - como uma vidência - para se tentar dar conta de movimentos ou estados do mundo, para se tentar fazer alguma frente a “algo de intolerável” que se passa, e a que “não se pode mais reagir” (não há, como vimos, a possibilidade de permanecermos no esquema sensório-motor que passa da situação à ação).

A intercessão pelos *Hopi*, em toda a trilogia, torna-se a base pela qual são formadas essas visões e movimentos de mundo, não mais encadeadas em ações, mas um pouco frouxas, como “situações óticas e sonoras puras”.

As situações óticas e sonoras (...) se opõem às situações sensório-motoras fortes do realismo tradicional. A situação sensório-motora tem por espaço um meio bem qualificado, e supõe uma ação que a desvele, ou suscita uma reação que se adapte a ela ou a modifique. Mas uma situação puramente ótica ou sonora se estabelece (...) [num] “espaço qualquer”, seja desconectado, seja esvaziado (...) (DELEUZE, 1990, p. 14).

E na medida em que tomamos a imagem do mosaico como modelo estruturante das narrativas, estavam aí presentes os “espaços quaisquer” (como dissemos, havia uma baixa atenção com relação às locações e ações específicas, predominando uma “junção de fragmentos”), desconectados, de frouxo encadeamento. Mas essas visões e movimentos de espaços desconexos, que dão a ver situações óticas e sonoras puras, só puderam ser criados na medida em que o cineasta se intercedeu por outrem (os *Hopi*): a criação “só começa quando nasce em nós uma terceira pessoa que nos destitui do poder de dizer Eu” (DELEUZE, 1997, p. 13). Embora a criação artística “remeta sempre a agentes singulares”, ela é antes “agenciamento coletivo de enunciação”. A criação artística<sup>96</sup> é “delírio”, e “não há delírio que não passe pelos povos, pelas raças e tribos, e que não ocupe a história universal. Todo delírio é histórico-mundial, ‘deslocamento de raças e de continentes’” (pp. 14-15). Então o que é preciso fazer é se escapar à língua materna, “traçar uma espécie de língua estrangeira” que é “um devir-outro” dessa língua, “um delírio que a arrasta, uma linha de feitiçaria que foge ao sistema dominante” (p. 15).

É disso que se trata a intercessão direta pela palavra *Hopi* que é a base da nomeação e concepção dos filmes - ao que já nos referimos (capítulo 3.3): buscar essa “linguagem estranha” e através dela “se observar o mundo” (Cf. MACDONALD, 1992, p. 382), *devir* a essas visões outras. É por aí que devemos compreender o fato de o cineasta

---

<sup>96</sup> Embora nessas passagens formulemos sobre a “criação artística”, Deleuze (1997) centra-se no texto aqui em referência na criação em literatura. Percebemos, contudo, que suas colocações aqui estão em sintonia com seu pensamento presente em diversos outros textos nos quais nos apoiamos, de modo que pensamos ser coerente a substituição de termos que aqui realizamos, de modo a expandir um pouco mais a área de implicação.

conceber a trilogia como “um esforço metafísico, um esforço para renomear o mundo” (Cf. p. 382), e de ele poder se referir também a uma “sincronicidade com a visão de mundo dos *Hopi*” (Cf. p. 382).

A intercessão pelo idioma e visões dos *Hopi* está na base dos movimentos e visões de mundo nos filmes, que são situações óticas e sonoras puras. Esse é um bom modo de encaminharmo-nos para as conclusões a que chegaremos a nossas *considerações finais*, onde abordaremos a relativa “autonomia” dessas visões, sua “descolagem” - ou decolagem - do mundo.

#### **5.4 Primazia da imagem midiática e eletrônica**

Ao discorrermos sobre *Naqoyqatsi*, iniciamos investigando a diversidade de imagens que compõem a narrativa, notando a diversidade de origens e materialidade das mesmas. Chamamos especial atenção, neste processo, para as imagens técnicas, dentre as quais as imagens midiáticas, e as imagens numéricas ou digitais. Em *Naqoyqatsi* é feito um uso massivo de imagens de arquivo, grande parte do que se consegue reconhecer como imagens midiáticas, ou seja, imagens veiculadas (comumente ou especificamente) através da televisão (ou outras *media*): vemos principalmente fragmentos de material publicitário, de reportagens e de filmes de ficção, todos imiscuídos e por vezes indistinguíveis.

Detivemos-nos o suficiente nessas imagens em *Naqoyqatsi*, mas o que gostaríamos de notar aqui é que essa presença marcada das imagens midiáticas, e de modo geral das imagens eletrônicas, já podia ser pressentida nos dois primeiros filmes.

Em *Koyaanisqatsi* havia um breve trecho ao final da oitava seqüência, no pico de máxima aceleração, no qual podíamos ver a inserção do fluxo da imagem midiática e o aparecimento da imagem eletrônica: através da tomada de uma mãe acompanhada dos filhos, que olha vidrada as emissões televisivas num aparelho dentre dezenas de outros numa loja de eletrodomésticos; na tomada de um pai com o filho no colo, tentando jogar um *videogame* (fliperama) com uma só mão, seguido por diversos outros planos das telas de *videogames*; e finalmente, numa estrutura montada com diversos monitores televisivos uns sobre os outros, todos ligados, dentre os quais às vezes se fixa um deles, num fluxo

sempre acelerado (mais ainda pela captação das imagens em *time lapse*) de fragmentos zapeados e entrecortados (“corte seco”) de vários canais de publicidade, reportagem, ficções, e ao final de que a estrutura toda é explodida: as emissões televisivas são explodidas e depois sucedidas por luzes de carros, danceteria, etc.

Embora tendo se manifestado por pouco tempo (curta duração desta série de imagens citadas), as emissões televisivas/eletrônicas tiveram intensidade, num fluxo tão alucinante, que os próprios aparelhos não teriam sido capazes de suportá-los.

Já diferente é a aparição em *Powaqqatsi*. Neste segundo filme, há um espaço maior dedicado a essas imagens: a oitava seqüência, curta, mas integralmente composta por comerciais com rostos de pessoas sorridentes e ações encenadas e exageradas, e também composta por imagens tele-jornalísticas de apresentadores incorporando “expressões de seriedade” sob um mesmo tipo de quadro encenado. As imagens são extraídas de televisões de diversos países, mas os tipos de encenação e atuação parecem ser sempre os mesmos. A velocidade das imagens, condizente ainda com toda a primeira parte deste segundo filme, é muito mais lenta e as transições entre elas ocorrem principalmente por meio de fusões, também lentas e graduais.

O “método de operação” da vídeo-publicidade, assim como o de um “*powaqqa*, um feiticeiro negro”, é a “sedução e atração” (MACDONALD, 1992, p. 395), surgindo disso o ritmo de lento transcorrer dessas imagens: o ritmo de uma sutil persuasão.

De modo que tendo primeiro aparecido em *Koyaanisqatsi* numa intensa aceleração das emissões televisivas, e em *Powaqqatsi* num lento ofertar ludibriante, a imagem midiática poderia então irromper na narrativa de *Naqoyqatsi* com toda a sua força, numa enxurrada, num infundável deslizar das imagens umas sobre as outras, não mais organicamente, mas agora em constantes choques, (con)fusões, fragmentos e dissoluções.

Em *Koyaanisqatsi*, os aparelhos não eram mais aptos a suportar o fluxo das imagens eletrônicas quando elas atingiam seu mais alto potencial energético: os monitores simplesmente eram explodidos. O que ocorre então em *Naqoyqatsi*, tendo este filme como tipo de imagem privilegiada, a “imagem-fluxo”? O que ocorre é que os fluxos, agora verdadeiras imagens-fluxo, se intensificam imensamente, mas ao mesmo tempo as imagens já não estão mais presas aos monitores em seu transcorrer. A passagem na última seqüência

de *Koyaanisqatsi*, onde a cidade e a tela tornam-se momentaneamente uma superfície de informações eletrônica (pela comparação cidade/*chip*), era já uma prefiguração da situação que se generalizaria com *Naqoyqatsi*, onde “a locação é agora a imagem”, e a tela é um ambiente virtual imagético ou “mesa de dados”.

Foi essa a situação a qual encaminhamos o capítulo sobre *Naqoyqatsi*: um regime de formação de uma “arqueologia visual-dissolutiva”, com as súbitas formações e de-formações de imagens, incessantemente.

Esse regime visual a que as coisas se encaminharam, ou o movimento das imagens rumo a esse regime visual, estaria ainda relacionado com um estado de coisas relativo ao próprio cinema ou à imagem em geral, na contemporaneidade. É o que veremos a seguir.

## **5.5 Trilogia *Qatsi*, visões e movimentos**

Os estados e transformações de mundo/modos de vida a que as narrativas da trilogia *Qatsi* abarcam, estariam por sua vez relacionados com transformações ocorridas no domínio do cinema ou das próprias imagens. É aí que podemos compreender melhor, por exemplo, a inserção, operação e posterior primazia da imagem midiática e eletrônica no transcorrer da trilogia. Encontramos um texto interessante e pertinente ao qual optamos por nos basear para realizar algumas considerações sobre a questão.

Em uma carta ao crítico de cinema Serge Daney, Gilles Deleuze (1992a) aponta uma possível “periodização” do cinema apoiada em diversas “funções da imagem cinematográfica” (p. 88). São identificados três grandes períodos ou funções, o primeiro dos quais se exprimiria na questão:

o que há para ver por trás da imagem? E o que há para ver sem dúvida só se apresentará nas imagens seguintes, mas agirá como aquilo que faz passar da primeira imagem para as outras, encadeando-se numa totalidade orgânica potente, que embeleza,

mesmo se o “horror” faz parte da passagem (...). Esse primeiro período do cinema será definido pela arte da Montagem (p. 88).

E esse cinema não teria morrido sozinho, mas fora “a guerra [quem] o assassinou” (1992, p. 89). “E se o cinema deveria ressuscitar depois da guerra, seria necessariamente sobre novas bases, com uma nova função da imagem, uma nova ‘política’, uma nova finalidade para a arte” (p. 89). Teria surgido então uma nova função:

o que há para ver na imagem? “Não mais: o que há para ver por trás?, mas antes: será que eu posso sustentar com o olhar isso, que de todo modo eu vejo? (...)”. O que mudava, então, era o conjunto das relações da imagem cinematográfica. (...) As imagens não se encadeavam mais segundo a ordem unívoca de seus cortes e de seus *raccords*, mas eram objeto de reencadeamentos sempre recomeçados, remanejados (...). Mudava ainda a relação da imagem com as palavras, os sons, a música, com dessimetrias fundamentais entre o sonoro e o visual (...) (DELEUZE, 1992a, p. 90).

“A guerra e seus antecedentes” teriam imposto “um pessimismo radical” (p. 91). Mas teria se formado, posteriormente e em função disso, uma terceira função da imagem.

Não mais: o que há para ver por trás da imagem? Nem: como ver a própria imagem? Mas: como se inserir nela, como deslizar para dentro dela, já que cada imagem desliza agora sobre outras imagens, já que “o fundo da imagem é sempre já uma [outra] imagem” (...) (pp. 91-92).

Deleuze afirma que essa nova função da imagem seria influenciada por dois fatores: “por um lado, o desenvolvimento interno do cinema, em busca de suas novas

combinações audiovisuais”, e “por outro lado, o desenvolvimento próprio da televisão, enquanto concorrente do cinema” (p. 92). Apesar de imbricados, esses dois aspectos não influiriam no mesmo nível. Aparecia uma situação

semelhante àquela do primeiro período: assim como o poder de autoridade, culminando com o fascismo e com as grandes manipulações de Estado, tinha impossibilitado o primeiro cinema, o novo poder social do pós-guerra, de vigilância ou de *controle*, ameaçava matar o segundo cinema (DELEUZE, 1992a, p. 92, grifo nosso).

Essa situação teria como uma de suas bases o fato de que

a televisão, apesar das tentativas importantes e em boa parte vindas dos grandes cineastas, não buscou sua especificidade numa função estética, mas numa função social, função de controle e poder, onde reina o plano médio que recusa toda aventura da percepção em nome do olho profissional (p. 94).

Com relação ao estágio/estado da arte<sup>97</sup>, encontrar-nos-íamos, neste ponto, num

estágio em que a arte já não embeleza nem espiritualiza a Natureza, mas rivaliza com ela: é uma perda de mundo, é o mundo ele mesmo se pondo a “fazer cinema”, um cinema qualquer; e é o que constitui a televisão, quando o mundo se põe a fazer qualquer cinema, e que, como (...) [Serge Daney] diz, “nada mais acontece aos humanos, é com a imagem que tudo acontece” (DELEUZE, 1992a, pp. 97-98).

---

<sup>97</sup> Para as funções da imagem referidas, Deleuze (1992a, p. 88) se apoiou em “finalidades da arte” identificadas por Riegl: “embelezar a natureza”, “espiritualizar a natureza” e “rivalizar com a natureza”.

Nesse estado de coisas, ainda se poderia dizer que “o par Natureza-corpo, ou Paisagem-homem, cedeu lugar ao par Cidade-cérebro: a tela não é mais uma porta-janela (por trás da qual...), nem um quadro-plano (no qual...), mas uma mesa de informações sobre a qual as imagens deslizam como ‘dados’” (p. 98)

Nesse diagnóstico de um estado (crítico) vivido pelo cinema (pelas imagens), em uma pós-modernidade, um elemento central, pelo que podemos ver, é a relação cinema-televisão. Se o cinema, desde suas origens, reivindicara um reconhecimento como arte, buscara, “apesar de todos os poderes que ele serviu (ou instaurou)” (p. 94), sempre conservar uma função estética, o mesmo não teria se passado com a televisão, que por sua vez, teria se lançado em direção a uma função social, de controle. Chegamos então nesse estágio em que nos perguntamos: mas então, o que há para se fazer, para se ver? Quê fazer nesse estado em que a televisão se instaurou no tecido social de tal maneira que parece não ser possível se esquivar de seu fluxo contínuo, seu incessante deslizar de imagens? Quê fazer para re-encontrar alguma potência na/da imagem?

Se optamos por apresentar demorada e mais ou menos integralmente todas essas passagens, é por que notamos que, estranhamente, podemos sentir sem muito esforço uma forte reverberação dessa avaliação com o próprio movimento que parece haver em/entre as narrativas da trilogia *Qatsi*. Os três filmes parecem se relacionar com as citadas “funções da imagem”.

*Koyaanisqatsi* operaria uma intensificação de todos os movimentos, numa interconexão de todos os móveis (incluindo a câmera), de maneira a responder a questão: “o que há para ver por trás da imagem?”. Por isso nossa necessidade de, para abarcarmos os processos de aceleração, que se dá nas imagens(-movimento), nos reportarmos ao desenvolvimento das seqüências, das variadas passagens fílmicas. E esses movimentos de todos os corpos, móveis (e mesmo os imóveis), criavam sempre um efeito de fascínio, de encantamento, por essa complexa máquina ou motor industrial em constante aceleração. É isso o que parece envolver as curtas resenhas que acompanham o filme, em comentários como “imagens fascinantes”, “beleza surpreendente”. O próprio diretor se refere à revelação da “beleza da besta”, nesse filme (Cf. MACDONALD, 1992, p. 389). De modo

que poderíamos associar o filme ainda a essa função de “embelezar a Natureza” - mesmo com esta última sendo radicalmente transformada.

Em *Powaqqatsi* nos dedicamos a explorar justamente essa “outra dimensão” presente em muitas das imagens e que se entremearia com outras esferas do processo/projeto fílmico: uma dimensão fabulativa. Poderíamos então enunciar a questão explorada, de uma outra forma, como tendo procurado de alguma maneira saber “o que há para ver na imagem?”, isto é, buscando essa outra função de “espiritualização da Natureza”, na medida em que esse impulso era já existente nos povos registrados, através do rito, da fabulação, mesmo que esse aspecto estivesse difuso no próprio plano ou no mosaico fílmico.

Quanto a *Naqoyqatsi*, é mais fácil percebermos esse grande ambiente de imagens, como uma espécie de “mesa de informações, na qual as imagens deslizam como ‘dados’”. Um ambiente de imagens técnicas, onde predomina a imagem numérica, virtual, essa imagem em potencial. O próprio diretor afirma que neste filme “a locação é a imagem”<sup>98</sup>. E com isso podemos compreender o porquê de “tanta manipulação” nessas imagens, as freqüentes utilizações dos bancos de imagem, das tomadas de arquivo, a quantidade infindável de imagens que “deslizam umas sobre as outras”. A questão é: “como se inserir na imagem?”. Esse seria um estágio de “rivalizar com a Natureza”, na medida em que é criado esse ambiente de imagens no qual somos lançados, para fora do mundo - como o astronauta/pára-quedista no final do filme, lançado a um espaço-tela negros.

E como vimos há pouco (item 5.4), esse movimento do deslizar das imagens, do predomínio das imagens televisivas (ou midiáticas), estava já incipiente no primeiro filme da trilogia, se demarcando e marcando a seguir a narrativa do segundo.

De modo que para a pergunta: “quê fazer?”, levantada frente a esse panorama apresentado, poderíamos colocar a seguinte resposta: “Seria preciso que o cinema deixasse de fazer cinema, que estabelecesse relações específicas com o vídeo, com a eletrônica, as imagens digitais, para inventar a nova resistência e se opor à função televisiva de vigilância

---

<sup>98</sup> “No filme *Naqoyqatsi*, a locação em si é uma imagem. Então, transpomos para o virtual (...)”. Depoimento presente no material audiovisual “O Impacto do Progresso”, material disponível como extra no DVD de *Powaqqatsi* distribuído no Brasil pela MGM.

e de controle” (DELEUZE, 1992a, p.98). É preciso operar a “convulsão cinema-televisão, onde estão lado a lado o pior e a esperança” (p. 99).

E é aqui mesmo que colocamos o projeto de Godfrey Reggio: um projeto que opera uma “convulsão cinema-televisão” em uma formulação um pouco mais ampla, como convulsão arte-mídia ou arte-tecnologia. E assim podemos vislumbrar o conjunto da obra do cineasta, com todas as suas ambigüidades e contradições (já o vimos a respeito de *Powaqqatsi*), e, simultaneamente, toda a sua produtividade. É assim que podemos compreender esse projeto de um “kamikaze cultural” ou “cavalo de Tróia” (que são os modos através dos quais Godfrey Reggio se refere a si mesmo), um projeto que usa a alta tecnologia para atacar a própria tecnologia (*Koyaanisqatsi*); que usa imagens de outros povos para atacar o próprio processo de “industrialização” desses povos (*Powaqqatsi*); que faz proliferar e manipular as imagens para atacar esse próprio estado de saturada proliferação e manipulação, um incessante “deslizar das imagens” sempre em choque, umas com as outras (*Naqoyqatsi*).

Enfim, as visões e movimentos no projeto estético e “político” (na medida em que se trata de uma “política das imagens”, da arte e da tecnologia) em operação, tratam da convulsão da máquina industrial/tecnológica/cinemática/cinematográfica. Sua convulsão, por dentro, para se extrair do *aparelho* verdadeiras *imagens*: visões e movimentos. Um projeto de liberação de potências realmente criadoras, da arte e do pensamento.

## 6. TRILOGIA *QATSI* E SINFONIAS DA CIDADE: VISÕES E MOVIMENTOS DE MUNDO

Nossa investigação sobre os filmes da trilogia *Qatsi* procurou sempre partir “do interior” dos mesmos, levantando materiais de composição ou passagens fílmicas relevantes ao que gostaríamos de evidenciar nas narrativas, partindo disso para levar adiante nossas reflexões.

Esses filmes, contudo, não são obras isoladas na história do cinema (tomando esta como o conjunto virtual dos filmes já realizados). Se enxergarmos essa “história” não de uma maneira linear e progressiva, mas de modo um pouco *arqueológico*, com suas diversas camadas ou extratos que se interconectam ou se sobrepõem, podemos mais facilmente enxergar as conexões, as afinidades estéticas, as semelhanças de processos fílmicos.

É essa imagem um pouco geológica ou arqueológica do pensamento que atrai Gilles Deleuze: “A filosofia é uma geo-filosofia, exatamente como a história é uma geo-história (...)” (Cf. DELEUZE, GUATTARI, 1997, p. 125 et passim). É desse modo que o autor enxerga a criação de conceitos<sup>99</sup> ou mesmo uma “história da filosofia”: diversos planos a formarem-se, e conforme o fazem, em alguns momentos se entrecruzam com outros já formados ou em vias de formação, havendo pontos de maior proximidade ou afastamento - uma paisagem topológica. É de maneira semelhante que o cineasta Jean-Luc Godard (1989) afirma tentar, em sua *Introdução a uma verdadeira história do cinema*, “(...) contar a história do cinema de maneira não apenas cronológica, mas antes um pouco arqueológica ou biológica” (p. 11), ou seja, traçando conexões, aproximando ou afastando imagens e passagens, compondo um pouco uma paisagem. Encontramos nisso “um aspecto um pouco de montagem e de sobrevôo histórico e geográfico” (p. 31).

O que propomos a partir desse momento é então estabelecer algumas relações entre o conjunto dos filmes da trilogia *Qatsi* tanto com um outro conjunto de filmes de um

---

<sup>99</sup> Podemos depreendê-lo de passagens como: “Todo conceito tem componentes, e se define por eles. (...) Todo conceito tem um contorno irregular, definido pela cifra de seus componentes. É por isso que (...) encontramos a idéia de que o conceito é questão de articulação, corte e superposição” (DELEUZE, GUATTARI, 1997, p. 27) - há como que uma “modelagem topológica” do conceito.

ciclo cinematográfico mais ou menos definido (nesse capítulo), quanto com algumas características mais amplas desse regime imagético-narrativo comum (no capítulo final)<sup>100</sup>.

Este tipo de pensamento “arqueológico” permeou nosso processo de pesquisa e desenvolvimento de nosso trabalho, na medida em que buscamos sempre levantar os materiais de composição das narrativas, revolver um pouco suas camadas, e a partir daí explorar os solos e apontar as estratificações. Acabamos procedendo mais claramente desta maneira quando, ao analisarmos *Naqoyqatsi*, traçamos pontos de contato com outros filmes, tanto com os dois outros filmes da trilogia, quanto com outros filmes e imagens para os quais sentimos que a narrativa nos lançava.

Procederemos agora desta maneira de forma um pouco mais extensiva e, esperamos consistente, no que se refere ao conjunto da trilogia *Qatsi*. Para tanto, é necessário primeiro explorarmos uma camada um pouco mais afastada temporalmente de nosso terreno inicial.

## **6.1 Sinfonias da cidade: texturas e ritmos do urbano**

Para além das “cidades legendárias em cenografias monumentais” construídas pelos cinemas italiano e americano anteriores à primeira grande guerra (MACHADO JR., 1989, p. 35); como também de uma “dramaturgia realista” alemã do início dos anos 20 que começava a apostar na “vitalidade movediça e viciosa do espaço público” (p. 36); o “interesse cinematográfico pelas cidades” demonstrava não se encerrar no filme ficcional, “fazendo irromper durante os anos 20 tratamentos crescentemente ligados à captação direta da realidade urbana” (p. 36).

Na mesma época, o contexto cultural europeu fervilha de experimentações das vanguardas artísticas, que se utilizaram largamente de abstrações, simultaneísmo, padrões recorrentes e “texturas da vida cotidiana” (Cf. BARSAM, 1992, p. 58).

---

<sup>100</sup> O segundo ponto é o que se dará na passagem do final deste para o último capítulo, que trata de nossas *considerações finais*, onde poderemos abrir mais nosso horizonte.

Esses trabalhos artísticos atentos às texturas urbanas, quando de encontro ao interesse cinematográfico pelas cidades, irrompeu em uma estilística de filme não-ficcional que nos deixou grandes legados: o ciclo das chamadas *sinfonias da cidade*.

Torna-se difícil a tarefa de determinar um ponto de origem preciso do ciclo: alguns pesquisadores consideram pioneiro o filme de Alberto Cavalcanti, *Rien que les heures* (1926)<sup>101</sup>, finalizado antes do *Berlin: Sinfonia da metrópole* (1927) de Walter Ruttmann, mas lançado somente após este; outros observam ainda que um filme realizado em 1926 por Mikhail Kaufman (irmão de Dziga Vertov), *Moscou*, teria influenciado por sua estrutura, tanto Ruttmann em *Berlin* como Vertov em *O homem da câmera* (1929) (Cf. BEATTIE, 2006, p. 22)<sup>102</sup>. As tentativas de demarcação da “fundação” ainda separam esses filmes europeus dos primeiros filmes da cidade americanos<sup>103</sup>, - como *Skyscraper symphony* (Robert Florey, 1929) e *Manhatta* de Paul Strand e Charles Sheeler, este de 1921, anterior inclusive aos congêneres europeus - pois o conjunto dos últimos não teria em geral a mesma “intensidade de elaboração plástica e de montagem” que os primeiros.

O ciclo das sinfonias da cidade teria se configurado como a busca de uma forma narrativa fílmica não-ficcional que se diferenciava em relação a outras que se consolidavam neste campo (BARSAM, 1992, p. 58) - como, por exemplo, uma tendência “romantizada”, emblemática por Robert Flaherty, cujos filmes centravam-se em personagens individualizados em confronto com as forças da natureza. O esquema das narrativas de Flaherty denotava forte legado teatral-literário do século XIX, inscrevendo o

---

<sup>101</sup> Francisco Elinaldo Teixeira (2007) nota que o filme de Cavalcanti se “(...) inaugurou um tipo de documentário voltado para o próprio entorno do cineasta, uma espécie de antropocinematografia de estranhamento do familiar/próximo, que antecipava as inúmeras ‘sinfonias da cidade’ (...)” (p. 258)

<sup>102</sup> Rubens Machado Jr. (1989) ainda observa que Lazlo Moholy-Nagy publicara em 1925 um roteiro escrito já cerca de três ou quatro anos antes, de um filme nunca realizado, *Dinâmica da Metrópole*, “prefigurando com precisão diversas características da SINFONIA de Ruttmann, tal como trabalhar com um ritmo ótico visando efeitos ‘puramente visuais’, e a intenção de não contar uma história, usando a linguagem da câmera despojada de qualquer ação teatral, didática ou moral” (p. 40)

<sup>103</sup> Esse problema é o mesmo relacionado à dificuldade de se haver um consenso sobre a “origem do cinema experimental”: uns o apontam como iniciado com o *underground* americano nas décadas de 40 e 50; outros nesse período que abordamos, das vanguardas européias dos anos 20; havendo ainda aqueles que o enxergariam como “já iniciado com Lumière ou Meliès” (PARENTE, 2000, p. 88). O problema nesses casos é no fundo a frouxidão da definição conceitual, a falta de precisão daquilo a que os termos se referem mais exatamente, e que se exprime na seguinte questão: “por que conceito(s) podem-se ligar todos os filmes, autores e movimentos diversos nomeados e caracterizados diferentemente, mas integrados em um único *corpus* chamado de cinema experimental?” (pp. 88-89).

esquema sensório-motor no seio da narrativa documentária e, portanto, não se diferenciando tanto de características das narrativas ficcionais do período, na medida em que se tratavam em ambos os casos de “(...) narrativas de grandes acontecimentos sustentados por personagens exemplares, heróis civilizadores, portadores de visões totalizantes de mundo (...)” (TEIXEIRA, 2007, p. 256)<sup>104</sup>.

O contato do filme não-ficcional com as vanguardas artísticas propiciou um campo fértil para os artistas que vislumbraram no cinema um novo suporte para seus experimentos (um “frescor” frente aos esquemas narrativos aos quais nos referimos) e para os entusiastas que o enxergavam como grande emblema da “modernidade” (Cf. XAVIER, 1978). Dentre as influências artísticas do período, a *música* foi utilizada como grande referência<sup>105</sup>, na transposição de qualidades rítmicas para a imagem animada, tanto num aspecto intra-quadro (movimento interno ao plano, “ritmo dinâmico” das linhas e formas (Cf. XAVIER, 1978)<sup>106</sup>), como num aspecto extra-quadro (montagem entre planos, atenção aos *intervalos de movimento* no método de Vertov (Cf. 1991a, 1991b, 1991c)<sup>107</sup>).

Essa rítmica dos filmes está ligada diegeticamente aos ritmos do cotidiano, principalmente do trabalho, relacionado às máquinas. São elas que movem o trabalho nas indústrias e fora delas: indústrias, automóveis, máquinas de costura e mecanismos diversos - como máquinas cinematográficas, as moviolas que aparecem no filme de Vertov. São as máquinas, como meios de transporte, que aceleram o andamento da narrativa fílmica: as

---

<sup>104</sup> O que estava em jogo para ambas era ainda um “(...) ideal de verdade, o desejo de veracidade que pretendia assimilar a narrativa cinematográfica à realidade (...)” (TEIXEIRA, 2007, p. 256). Deleuze (Cf. 1990) nos mostra, como vimos um pouco no capítulo 3, que estavam aí em questão modelos de narrativas verídicas, modelos que seriam mais diretamente rompidos no contexto do pós-guerra e um pouco depois, nos “cinemas diretos”.

<sup>105</sup> Ismail Xavier (1978) depreende que talvez um dos maiores motivos para a existência de grande referência musical na elaboração de propostas estéticas para o cinema se daria pelo fato de a música não “prejudicar” a “especificidade do cinema”, como talvez a comparação com as outras artes visuais o pudesse fazer, já que neste caso “... uma [era] dirigida ao ouvido, [e a] outra dirigida ao olho.” (pp. 70-71).

<sup>106</sup> Já em elementos visuais internos ao plano encontram-se característica a serem trabalhadas na montagem de intervalos de Vertov: “Viva a *geometria dinâmica*, as carreiras de pontos, de linhas, de superfícies, de volumes” (1991a, p. 251).

<sup>107</sup> Para se ter uma noção dessa montagem dos intervalos: “Os intervalos (passagens de um movimento para outro), e nunca os próprios movimentos, constituem o material (elementos da arte do movimento). São eles (os intervalos) que conduzem a ação para o desdobramento cinético. A organização do movimento é a organização de seus elementos, isto é, dos intervalos na frase. Distingue-se, em cada frase, a ascensão, o ponto culminante e a queda do movimento (...)” (VERTOV, 1991a, p. 250).

saídas dos bondes, trens e automóveis nas ruas aparecem nas sinfonias durante o período matinal como agentes aceleradores.

A qualidade rítmica desses filmes pulsa então entre a articulação da narrativa e os eventos representados. E não apenas esse aspecto, mas a atenção desses cineastas também com relação à velocidade, fragmentação e simultaneidade, que faziam parte do ideário modernista (Cf. XAVIER, 1978), acabava trazendo esses elementos para a construção dos filmes desse período ou ciclo.

O trabalho com algumas dessas características, como, por exemplo, fragmentação e simultaneidade, na composição visual fílmica, criou resultados a quem se poderia chamar de *kaleidoscópicos* (Cf. BARSAM, 1992): um regime visual que enfatizaria a cidade como um arranjo espacial complexo de edifícios, tráfego, ruas e alamedas comunicantes - como um *mosaico* (Cf. BEATTIE, 2006, p. 1). Esse arranjo trabalha com maior atenção as linhas, ângulos, formas, ritmos e movimentos registrados cinematograficamente; e propõe tratar cada um desses elementos como diferentes “linhas melódicas atuando em contraponto”, isto é, apropria-se novamente das referências musicais (princípio da polifonia musical, presente de certa forma no método de montagem dos intervalos de Vertov (Cf. 1991a, 1991b, 1991c)) para a *composição* do filme: a criação de uma complexa *sinfonia visual*.

Nesse ponto, transita-se entre os termos *kaleidoscopia* (referência gráfica) e *sinfonia* (referência musical), e na profusão de estímulos sensoriais fala-se de uma *kinestesia* (BEATTIE, 2006), uma mistura de estímulos sensoriais (sinestesia) operada através das matérias cinematográficas (kino).

## **6.2 Trilogia *Qatsi* e sinfonias da cidade: modos de vida em transformação**

Os filmes das sinfonias da cidade estavam em sintonia com os movimentos artísticos da época, absorvendo e representando ainda os elementos ou características industriais, modernos, da passagem/início do século XX. Nesse momento manifestavam-se as grandes formações de *massas* humanas e as modificações da arquitetura da cidade com a verticalização e adensamento de centros urbanos.

Como um desses exemplos nos filmes, temos uma das primeiras cenas de *Manhatta*, que mostra um grande número de homens vestidos a trabalho, indistintos, saindo de uma balsa em direção à câmera (dando a impressão de que seremos atropelados). Outros planos desse filme têm o espaço do enquadramento completamente ocupado por agrupamentos massivos. Já em outro filme, *Skyscraper symphony* de Robert Florey, é explorada a paisagem visual dos grandes edifícios e, ao aproveitarem-se os encadeamentos entre movimentos de câmera, dá-se a impressão ao espectador de que o quê se move, vertiginosamente, seriam esses grandes artefatos inertes.

Retornemos agora aos filmes abordados em nosso trabalho. Elementos característicos do modernismo do início do século reaparecem com força implementada em *Koyaanisqatsi*<sup>108</sup>: massas, máquinas e urbanização, velocidade. Mas no momento desse filme (1983), já passamos por todo o ciclo industrial mecânico, elétrico, atravessamos a segunda grande guerra, chegando num período marcado pela eletrônica<sup>109</sup>.

Em *Koyaanisqatsi*, o primeiro momento onde vemos o ser humano é no plano onde um movimento de *zoom out* revela um grande caminhão pilotado<sup>110</sup>. Enquanto o movimento óptico continua o plano é coberto por uma fumaça preta. A aparição do homem se fez incorporada na *máquina*, acompanhada de *fumaça*, um possível índice de destruição - e também típico elemento industrial, *leitmotiv* visual em *Manhatta* de 1921.

A primeira parte de *Koyaanisqatsi* é dedicada à apresentação do espaço<sup>111</sup>, primeiramente de uma topologia da terra pré-civilização e posteriormente das alterações nesse espaço provocadas pela ocupação “civilizatória”: gasodutos, usinas, redes de energia,

---

<sup>108</sup> Após termos desenvolvido uma primeira versão deste capítulo na forma de uma comunicação apresentada no XI Encontro Internacional Socine (2007), sob o título “Trilogia qatsi e as sinfonias da cidade”, na mesa a qual coordenamos, “Cinema, Documentário e Cidade”, descobrimos que aspectos em comum entre *Koyaanisqatsi* e as sinfonias da cidade foram também notados por Scott MacDonald (1992, pp. 378-379), embora o autor apenas cite a relação dos aspectos temáticos comuns, sem desenvolvê-la apropriadamente.

<sup>109</sup> Teixeira (2007) nos lembra que na situação do pós-Segunda Guerra Mundial, nos familiarizamos a “(...) uma visão desse período como de máxima racionalidade moderna e, simultaneamente como de sua regressão. Ou seja, que o ápice do controle técnico-científico da natureza também tinha a sua correspondência numa maximização da potência destrutiva do planeta, com a conquista do poder nuclear, ambos se desdobrando imediatamente num domínio e controle sociais sem precedentes na história” (261). Esse panorama estaria nas bases das condições que influenciaram a emergência de um cinema ou documentário modernos (Cf. 260-281), e suas narrativas com os vínculos sensório-motores afrouxados.

<sup>110</sup> Aproximadamente aos 18’10’’ de filme.

<sup>111</sup> De maneira geral, da primeira à sexta seqüência.

explosões, veículos etc. Apenas após tudo isso se chega à cidade e às pessoas, surgidas como “massa”<sup>112</sup>, que serão apresentados “kaleidoscopicamente”, através de composições imagéticas e montagens ritmadas de planos de edifícios, das massas nas ruas, do tráfego, das máquinas nas indústrias eletrônico-automobilísticas, e do movimento acelerado de tudo isso até a sua saturação. Há ainda, em *Koyaanisqatsi*, a presença intensiva de um outro elemento: os meios de comunicação ou *mass media*, manifestos nos diversos cartazes, *outdoors*, letreiros luminosos e, mais importante, nas emissões televisivas e eletrônicas em geral (já vimos sua importância no item 5.4), trazendo à luz uma estratégia massiva de formação de um mercado ou ordem do dia intensivo-extensivos.

Com isso, podemos identificar temáticas ou elementos semelhantes nos dois conjuntos de filmes em questão: em geral, as inovações tecnológicas e transformações nas paisagens e modos de vida “modernos”. Cabe, porém, matizarmos-os de forma diferenciada.

As sinfonias urbanas européias eram em geral críticas no que tange à representação das contradições da metrópole moderna - em especial a sinfonia berlinense, região que produziu pensadores críticos “de duas ou três gerações que problematizaram com amplitude e profundidade extrema a vida urbana contemporânea (...), estabelecendo teorias que buscam os fatores negativos e as contradições internas ao processo de modernização da sociedade” (MACHADO JR., 1989, p. 28).

É apontado, contudo, no filme *O homem da câmera*, assim como nos escritos de Vertov (Cf. FELDMAN, 1998) um ideal de integração do homem com a tecnologia (a “paz entre homem e máquina”)<sup>113</sup>, um ideal de fundo futurista que acaba compondo um estrato presente de certa forma também nas outras sinfonias urbanas<sup>114</sup>.

---

<sup>112</sup> Godfrey Reggio, falando sobre os modos de vida em *Koyaanisqatsi*, afirma que “Nesse mundo, no [Hemisfério] Norte, o ser humano não é mais a medida da vida: nós fomos esmagados num ambiente sintético que não é mais humano” (MACDONALD, 1992, p. 389), de forma que o que lhe interessava para trabalhar o elemento “pessoas” neste filme era “(...) a natureza da massa - homens-massa” (p. 389).

<sup>113</sup> Seth Feldman (1998) exemplifica essa idéia com o seguinte trecho dos escritos de Vertov: “NÓS não queremos mais filmar temporariamente o homem, porque ele não sabe dirigir seus movimentos. / Pela poesia da máquina iremos do cidadão lerdo ao homem elétrico perfeito. (...) / nós introduzimos a alegria criadora em cada trabalho mecânico, / nós aproximamos os homens das máquinas (...)” (VERTOV, 1991a, p. 249).

<sup>114</sup> Machado Jr. (1989) prossegue numa avaliação crítica da sinfonia berlinense: “Por mais que se possam apontar em BERLIM, A SINFONIA DA METRÓPOLE dados de afirmação e de celebração do progresso, outros tantos dados se perfilariam enquanto possibilidade de negação deste progresso” (p. 29). Neste estudo do autor, torna-se então clara a distância que separa a sinfonia berlinense de, por exemplo, *São Paulo, A Sinfonia da Metrópole* (Adalberto Kemeny e Rodolfo Rex Lustig, 1929), onde se patenteia “a ausência de

A realização de *Koyaanisqatsi* está já bem afastada deste estrato. Lembremos o episódio da destruidora aparição do homem na narrativa (aparição acompanhada de explosão, máquina e fumaça), que anuncia logo de início a idéia de “vida fora de equilíbrio” exclusivamente trabalhada pelo filme.

Algumas questões recorrentes na trilogia *Qatsi* serão: a) aceleração<sup>115</sup>; b) maquinização, hegemonização ou massificação<sup>116</sup>; c) transformação das paisagens de vida<sup>117</sup>; d) contrastes sociais (contraposição de locais ou estados de maior nível de desenvolvimento econômico e tecnológico com outros de menor nível); e) a questão militar ou bélica (já marcando a narrativa de *Koyaanisqatsi*, e depois, dominando totalmente a de *Naqoyqatsi*: a “vida como guerra”); f) os *mass media* como cinema, TV, publicidade<sup>118</sup> etc.

---

qualquer ecodramático” (MACHADO JR., 1989, p. 29), e em função de uma ideologia progressista civilizatória fortemente incrustada no filme, “(...) excluindo-se os minutos iniciais e algumas passagens introdutórias de seqüências maiores, a SINFONIA paulistana torna-se quase um documentário convencional, daqueles que se costumavam fazer ordinariamente nos moldes do cinejornal ou do filme institucional” (p.31). Para um panorama mais extenso dos filmes das sinfonias da cidade e da situação comparativa da sinfonia paulista, recomendamos a leitura de Machado Jr. (1989), especialmente as páginas 21-53.

<sup>115</sup> Remetemos a uma “estética da aceleração” trabalhada por Paul Virilio (Cf. 1993, 1996). Sobre os procedimentos de captação-reprodução em velocidades diferenciadas, que colocamos como central nos filmes da trilogia *Qatsi*, o autor escreve: “... quando o motor/câmera pára de produzir a imitação do movimento real a 24 imagens por segundo e experimenta velocidades anormais, (...) o espectador manifesta certa confusão.” (1996, p. 64). Esse efeito de “confusão” pela aceleração estava já presente em um filme como *Um homem com uma câmera*, mas pensamos ser levado às últimas conseqüências em *Koyaanisqatsi* (mais precisamente na oitava seqüência, no descarrilamento do movimento).

<sup>116</sup> *Koyaanisqatsi* revelaria “(...) como todas essas teoricamente ‘grandes’ pessoas são na realidade apenas partes de uma máquina gigante” (MACDONALD, 1992, p. 389), já que as pessoas são apresentadas como massa. Essa idéia é ainda complementada pela declaração do diretor de que em *Powaqqatsi* ele “(...) estava tentando mostrar que a unidade das pessoas no [Hemisfério] Sul era alcançada através da diversidade, enquanto que em *Koyaanisqatsi* a unidade era alcançada através da homogeneização: a maquinaria de comodificação transforma todo o mundo essencialmente no mesmo” (p. 393). É isso que ocorre na segunda parte de *Powaqqatsi*, após a chegada do trem e da vídeo-publicidade: maquinização, homogeneização.

<sup>117</sup> Sobre esse tema o diretor afirma: “Nós fomos incorporados em um ambiente artificial que veio substituir a natureza. Nós não vivemos mais *com* a natureza; vivemos acima dela, olhamos para ela como *recurso* para manter este ambiente artificial funcionando” (MACDONALD, 1992, p. 389). A afirmação já é válida para a paisagem da vida em *Koyaanisqatsi*, mas em *Naqoyaqatsi* é dado um passo além: “(...) o filme será sobre a morte da natureza - não em um sentido ecológico, apesar de estar incluído -, mas a morte da natureza como a *anfitriã da vida*, como o lugar onde a vida é vivida, e como ela fora substituída pelo mundo sintético em que vivemos” (p. 401): a imagem, a mídia, como ambientes.

<sup>118</sup> Em *Koyaanisqatsi* há uma série de vários planos de peças publicitárias, finalizada com a explosão dos aparelhos de TV. *Powaqqatsi* apresenta uma seqüência melhor destacada de material de vídeo-publicidade intercontinental. E *Naqoyqatsi* trabalha imagens publicitárias contrapondo sua estética hiper-realista às outras imagens, claramente manipuladas, sugerindo serem as primeiras, as mais “artificiais”.

Todos são elementos em geral relacionados ao desenvolvimento tecnológico, à globalização. Todo esse contexto configura um impulso ou “modo de vida” global cujos resultados já mostram, segundo os filmes, serem catastróficos.

De modo que podemos concluir que o resultado da comparação dos modos de vida em ambos os conjuntos de filmes é que, nas sinfonias da cidade, no início do século, havia um otimismo ou euforia incipientes em relação às potencialidades tecnológicas, nas possibilidades de seu uso para uma “melhoria de condições de vida” nas metrópoles crescentes - e isso apesar de/simultâneo à existência de um pensamento crítico, como já apontamos, com relação a esse modo de vida urbano em transformação.

Já na passagem de *Koyaanisqatsi* à *Naqoyqatsi*, nesse final de século, a evolução tecnológica é muito maior: já passamos mesmo do período eletrônico ao digital, do lançamento de foguetes e exploração espacial à criação de *nanochips* e modelação virtual dos corpos orgânicos e inorgânicos. Mesmo com isso tudo, fomos obrigados a vivenciar o horror da Segunda Guerra Mundial e de mais algumas outras (tomadas de arquivo de exercícios militares, testes bélicos ou dos campos de batalha apareciam em *Koyaanisqatsi* e espalham-se por *Naqoyaqatsi*). Além disso, só parece ser crescente o número de excluídos, miseráveis e outros à margem dessas transformações, desses modos de vida em megalópoles já sobrecarregadas (essa questão aparecia já ao final de *Koyaanisqatsi* com planos das mãos de mendigos pedindo nas ruas ou da mão moribunda num leito de hospital, numa cidade esgotada; e espalha-se posteriormente por *Powaqqatsi*, também na parte final do filme, com as pessoas que tiveram sua energia vital gasta e já se tornaram fantasmas ou espectros vagantes). Nenhum otimismo já nos resta.

Ambos os conjuntos de filme tentam, apesar disso tudo, abarcar, dar conta, vislumbrar de alguma maneira essas transformações nas paisagens e modos de vida, essas novas visões e movimentos de mundo, talvez em função mesma de sua demasiada intolerabilidade: “(...) um esforço metafísico, um esforço de renomear o mundo” (MACDONALD, 1992, p. 382).

### 6.3 Trilogia *Qatsi* e sinfonias da cidade: regime imagético-narrativo

Além da relação temática explorada no item anterior, podemos traçar, entre os filmes das sinfonias da cidade e os filmes da trilogia *Qatsi*, algumas semelhanças estéticas mais profundas, que se referem a características de um regime imagético- narrativo comum em operação. Quanto a isso, André Parente (2000) nos fornece importantes contribuições<sup>119</sup>. Fazemos uma pequena contextualização.

Sua proposta consiste-se primeiro em analisar a fundo algumas teorias sobre a narratividade cinematográfica, apontando inconsistências em alguns de seus pressupostos ou modos de operação. Em resumo, Parente critica o funcionamento de algumas concepções sobre a narrativa cinematográfica que procedem pela “(...) redução do cinema a uma linguagem pela redução das imagens, e da narrativa cinematográfica que elas compõem, a enunciados” (2000, p.18), estes últimos então “(...) submetidos às regras lingüísticas sintagmáticas.” (p. 20).

Esse tipo de operação “(...) consiste em pôr entre parênteses a expressão cinematográfica, ou seja, a imagem-movimento (...)” (p. 21), retirando “(...) da imagem seu caráter mais autêntico - o movimento - e, com ele, tudo que caracteriza a imagem cinematográfica (enquadramento, decupagem, montagem etc.) que não consiste apenas em um meio de comunicação” (PARENTE, 2000, p. 22).

Parente nos lembra sobre esse tema que, “Deleuze observa, com razão, que o cinema não é uma linguagem, e sim uma massa ou uma matéria plástica (...)” (p. 24), “(...) um sistema de signos ou de imagens pré-lingüisticamente formadas (...)” (p. 25), ou, como já foi referido anteriormente: uma *matéria sinalética* (é este o termo empregado por Gilles Deleuze (1985, 1990)).

Ora, temos aqui considerações importantes para nosso estudo. Essencialmente, o que faz essa crítica a certas concepções de narrativa é chamar-nos a atenção para os próprios processos fílmicos, para os tipos de imagens e sons agenciados, suas funções ou

---

<sup>119</sup> Recomendamos a leitura de toda a primeira parte de seu livro, além do capítulo “O cinema experimental” (PARENTE, 2000).

qualidades particulares e articulações específicas. Uma atenção aos processos fílmicos é uma atenção à matéria sinalética em operação.

É com base então nos processo fílmicos que André Parente (2000), após reconhecer que o chamado cinema experimental não tem unidade (p. 87 et seq.), procura ainda assim apontar três tendências principais nesse cinema, indo desde as experiências mais abstratas, às mais concretas. Uma dessas tendências nos diz respeito em particular.

Trata-se de um “Cinema-subjetivo” (p. 97) <sup>120</sup>. Há algo aqui que poderia caracterizar a maior parte do “cinema dos ‘ismos’”, dentro do que estariam inseridos os filmes das sinfonias da cidade, bem como algumas das experiências da vanguarda americana dos anos 40 e do *underground* (Cf. p. 97). O que caracterizaria essa tendência seria que “(...) se trata sempre, em última instância, de um cinema da interioridade. (...) Como se o filme tivesse se tornado a metáfora da consciência” (NOGUEZ *Apud* PARENTE, 2000, p. 98).

O que ocorre é um movimento que se daria quando os cineastas partem de um plano de imanência imagético, acentrado, de um “(...) estado gasoso da percepção, definido pelo livre percurso das imagens” (PARENTE, 2000, p. 95), bem visualizado nas experiências de Dziga Vertov ou mesmo de Stan Brakhage (pp. 94-96); eles saem desse estado em direção “(...) a um plano de especificação de imagens, onde estas variam em relação aos centros de indeterminação (intervalo de movimento, organismo, cérebro etc.)” (PARENTE, 2000, p. 99).

Nesse novo plano, centrado e especificado, a “história é a variação das imagens em relação às imagens especiais. (...) Os laços entre o homem e o mundo, o que ele vê, experimenta, sente, faz, podem se exprimir pelo encadeamento de imagens atuais” (p. 99). Mas essa especificação das imagens é o que ocorre em geral na maioria das narrativas. O que definiria esse cinema subjetivo é uma condição particular, que opera como um “desarranjo” desse plano mais organizado da percepção.

Esse desarranjo é o que se dá em condições em que “(...) o homem se ache confrontado a uma situação ou a sensações visuais e sonoras (...) que perderam seu

---

<sup>120</sup> Há também outras denominações variantes, como “filme subjetivo”, “filme de transe”, “filme onírico” ou “filme fantasmático” (PARENTE, 2000, p. 97).

prolongamento motor<sup>121</sup>. O laço sensório-motor fica suspenso ou é retardado se a personagem se defronta com uma situação-limite (...), ou se ela se encontra em um estado psicológico anormal (...) ou até mesmo normal (sono, sonho, perturbação da atenção etc.). É possível ainda que a personagem se defronte com situações que expressem uma visão de um mundo fantástico ou surrealista expressionista - que preconize a animação do inorgânico ou a vida não-orgânica das coisas - ou até mesmo psicodélico” (PARENTE, 2000, p. 99).

O que ocorre é que “(...) as imagens perderam seu prolongamento motor imediato” (p. 100). As imagens passam a entrar

(...) em relação com um conjunto de imagens virtuais instáveis, flutuantes e desencadeadas: lembranças flutuantes e vertiginosas, paroxismo visual, fusões, superposições e anamorfozes loucas, estado poeirento e difuso da consciência, imagens inconscientes, fantasias, alucinações etc. (p. 100).

Em suma, o regime visual presente nessa tendência é um regime de predominância de uma *imagem-sonho*<sup>122</sup>,

(...) uma imagem particular entre outras, que escapa à consciência do homem e que remete ao pensamento primitivo e aos mecanismos inconscientes do pensamento. No sonho, como na alucinação, no delírio, na hipnose e em muitas outras perturbações da consciência, o homem (...) se defronta com imagens que perderam, de imediato, seus encadeamentos sensório-motores. A série de imagens-sonho, que representa um circuito aparente muito vasto, (...) é uma série de imagens flutuantes, sendo que cada uma

---

<sup>121</sup> Já nos referimos em outro momento sobre a criação de “imagens óticas e sonoras puras”, que é o que surge quando se desfazem os laços sensório-motores.

<sup>122</sup> André Parente (2000) deixa claro (p. 109, nota 32) que retoma por suas próprias formulações as definições de Gilles Deleuze (1990, pp. 71-81) sobre a “imagem-sonho”.

pode ser virtual em relação à outra, que a atualiza (PARENTE, 2000, pp. 102-103).

O conjunto de procedimentos ou situações audiovisuais referidos aqui sob o regime de uma imagem-sonho é comum tanto às vanguardas européias dos anos 20 (onde se situam os filmes das sinfonias da cidade), como às vanguardas americanas dos anos 40 em diante. Mas há algo em particular que diferencia o caso das sinfonias da cidade.

Foi dito que os mecanismos da imagem-sonho entrariam em funcionamento quando “o homem se achar confrontado a uma situação ou a sensações visuais e sonoras que perderam seu prolongamento motor”, quando “a personagem se defrontar com uma situação-limite ou se encontrar em um estado psicológico anormal ou ainda em situações que expressem uma visão de um mundo fantástico”, ou ainda quando houver “imagens que escapam à consciência do homem”.

Todas essas são situações que remetem à existência de *personagens* reagindo a situações. Ora, mas dissemos outrora que algo que caracterizaria os filmes da trilogia *Qatsi*, e que pode ser estendido em geral aos filmes das sinfonias da cidade, é a ausência de personagens propriamente ditos. Como ficaria então a questão do funcionamento das imagens-sonho nestes dois conjuntos de filmes, já que não há pessoas ou personagens aos quais remetermos essas imagens especiais?

André Parente considera esta situação especial, afirmando que se tratam de casos “(...) nos quais há *sonhos acordados* ou *implicados*; ou seja, filmes construídos na forma do sonho, dos estados de devaneio, do fantástico, da estranheza, do feérico etc., sem que a forma do filme seja atribuída a uma personagem qualquer” (2000, p. 101, grifos nossos). “Quando os movimentos de mundo e as metamorfoses que afetam a situação se liberam da personagem, quando as imagens flutuantes não se encadeiam mais na cabeça do sonhador, do sonâmbulo, do alucinado, do drogado etc., dir-se-ia que exprimem a alma do mundo” (PARENTE, 2000, p. 103).

É exatamente esse o caso dos filmes das sinfonias da cidade (p. 103), e que consideramos ser também o dos filmes da trilogia *Qatsi*: são situações fílmicas nas quais se substitui “(...) a ação das personagens por *movimentos do mundo* (...)” (p. 103, grifo nosso),

isto é, como se houvesse um sonho implicado, coletivo e impessoal, onde através de séries de “imagens flutuantes que perderam seu encadeamento sensório-motor”, substituem-se quaisquer ações de personagens por apenas *visões e movimentos de mundo*.

É sobre esse regime imagético-narrativo de uma imagem-sonho implicada, que se pode então juntar mais consistentemente todas as variedades de procedimentos técnicos e estéticos utilizados tanto nas sinfonias da cidade, como na trilogia *Qatsi*: ângulos de enquadramento inusitados, aberrações de movimento variadas (acelerações, desacelerações, congelamentos), fusões e composições de planos por superposições, duplicações e proliferações de imagens, anamorfozes diversas etc., além das já notadas características de regimes visuais complexos como o mosaico, uma “kaleidoscopia”, ou ainda a profusão de estímulos em movimento em uma “kinestesia”.

Tanto na trilogia *Qatsi* como nas sinfonias da cidade, são séries de vidências ou alucinações, metropolitanas, globais: verdadeiras visões e movimentos de mundo.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS: EM TORNO DO DOCUMENTÁRIO POÉTICO

Finalizamos o capítulo anterior explorando uma dimensão referente aos processos fílmicos em operação nos filmes da trilogia *Qatsi*, processos em comum a filmes pertencentes ao ciclo das sinfonias da cidade. A atenção com relação a esse regime imagético de uma imagem-sonho implicada se deu após a apresentação de algumas considerações sobre a narrativa cinematográfica, sobre seus elementos próprios. Percorremos ali, e o procuramos fazer de alguma maneira em todo nosso texto, em caminho trilhado no interior de (ou a partir de) a própria materialidade dos filmes, de seus materiais de composição (a matéria sinalética agenciada) e das narrativas, partindo disso para desenvolver as questões.

Esse tipo de abordagem, essencialmente, trata o filme como objeto artístico, partindo sempre de sua composição, de sua estética, ainda que para se extrair questões de outra ordem. Somos levados agora, enfim, a considerar um outro aspecto, que se refere às características desses filmes enquanto filmes documentários.

O que apresentaremos aqui são algumas reflexões preliminares (embora presentes no final de nosso trabalho) sobre esse tema, visto um desenvolvimento e aprofundamento específico no mesmo demandar um outro espaço de maior autonomia para seu empreendimento, o que estava fora de nosso escopo, de nosso processo.

Basicamente discutiremos um aspecto subjacente às formulações de Bill Nichols (2005b) sobre o documentário, por pensarmos ser este um elemento que de certa forma povoa um pensamento ou idéia mais geral sobre este domínio fílmico.

O aspecto de que trataremos é a “predominância de uma lógica informativa”, retórica, que organizaria o filme documentário no que se refere às “representações que ele faz do mundo histórico” (NICHOLS, 2005b, p. 54), e de como essa lógica aparece desarranjada em filmes como os tratados no presente trabalho.

De acordo com Bill Nichols, “a lógica que organiza um filme documentário sustenta um argumento, uma afirmação ou uma alegação fundamental sobre o mundo histórico, o que dá ao gênero sua particularidade” (2005b, p. 55). Nesse caso, “esperamos nos envolver com filmes que se envolvam no mundo.” (p. 55). Com base nessa formulação,

Nichols associa o filme documentário aos chamados “discursos de sobriedade”, que são “maneiras que temos de falar diretamente de realidades sociais e históricas”, em funcionamento nas esferas da ciência, economia, política etc. (NICHOLS, 2005b, p. 68). O filme documentário é concebido principalmente através desse viés de uma oratória ou uma retórica (pp. 79-92, pp. 130-134, et passim) sendo este o seu aspecto considerado como essencial, distintivo (NICHOLS, 2005b, p. 130, 134): “o documentário é o filme que fala do mundo histórico”.

Mas o documentário “nunca foi uma coisa só” (p. 54). “Nem todos os filmes classificados como documentário se parecem” (p. 48). Com isso Nichols depreende que há, então, diversas maneiras através das quais os documentários se articulam para “falar sobre o mundo histórico”, cada qual conferindo a um determinado filme uma “voz própria” (pp. 72-92), ou seja, uma maneira própria de articular “os meios disponíveis para o criador” pela “seleção e arranjo de som e imagem, isto é, a elaboração de uma lógica organizadora para o filme” (p. 76), mas uma lógica organizadora ligada sempre à maneira “*como* (...) o argumento ou o ponto de vista nos são transmitidos” (p. 74). Por essa perspectiva, haveria sempre “argumentos” ou afirmações feitos sobre o “mundo histórico”, que seriam então organizados através de uma “voz própria”<sup>123</sup>.

As intermináveis vozes individuais de cada filme, ou realizador, poderiam ainda ser agrupadas, segundo Nichols, sob algumas características em comum, identificáveis por ele como “seis modos de representação que funcionam como [espécies de] subgêneros (...)” (2005b, p. 135) dentro do domínio do documentário. E um desses modos de representação é o *modo poético*<sup>124</sup>.

Retomando o que dissemos até aqui, os documentários, por essa perspectiva, seriam filmes que falariam sobre o mundo histórico, tendo cada filme uma maneira particular de organizar essa sua voz que fala sobre o mundo, maneira esta que ainda poderia

---

<sup>123</sup> O autor afirma que “questões de discurso e voz não são entendidas aqui literalmente” (NICHOLS, 2005b, p. 72), mas ainda assim se apóia à exaustão, por todo seu livro, em termos como: argumento, fala, voz, discurso, retórica, oratória etc., de forma que consideramos seu apoio a esses termos como mais do que simples metáforas, e sim havendo uma verdadeira concepção de inspiração “discursiva” subjacente a suas formulações. A noção de voz do documentário é melhor desenvolvida pelo autor em “A voz do documentário” (NICHOLS, 2005a).

<sup>124</sup> Os seis modos de representação identificados por Bill Nichols (2005b) são: poético, expositivo, participativo, observativo, reflexivo e performático (p. 135).

ser agrupada dentro de algumas formas gerais, uma das quais seria o modo poético. Precisamos agora apresentar as características desse modo poético para apontar sua relevância para nosso trabalho.

Nichols afirma que o modo poético de representação documentária da realidade “sacrifica as convenções da montagem em continuidade, e a idéia de localização muito específica no tempo e no espaço derivada dela, para explorar associações espaciais e padrões que envolvem ritmos temporais e justaposições espaciais” (NICHOLS, 2005b, p. 138). Uma característica essencial do modo poético seria então a “ênfase na fragmentação e na ambigüidade” (p. 140), em relação aos mais variados aspectos.

Por apresentar essas características, Nichols afirma que esse modo poético teria se iniciado “alinhado com o modernismo, como uma forma de representar a realidade em uma série de fragmentos, impressões subjetivas, atos incoerentes e associações vagas” (p. 140)<sup>125</sup>.

Encontramos aqui claramente o terreno que abordamos no capítulo anterior, terreno dos filmes das sinfonias da cidade e sua configuração de um regime de imagem-sonho implicada. É o campo comum também aos filmes da trilogia *Qatsi*. Dentro do domínio do filme documentário, a trilogia *Qatsi* e as sinfonias da cidade povoariam esse campo, essa estilística do modo documentário poético<sup>126</sup>.

O modo poético é uma estilística fílmica que se encontra, em realidade, nas intersecções dos domínios do filme documentário e do filme experimental (Cf. NICHOLS, 2005b, p. 62, 138, 140), como podemos ver pelas características citadas que enfatizam a complexidade das combinações dos processos fílmicos.

Mas nesse caso, como ficam os elementos que Nichols toma como essenciais e distintivos do documentário, isto é, que se referem a um argumento ou afirmação manifestos pelo filme para com o mundo? Nichols (2005b) tenta responder a isso afirmando que “a dimensão documental do modo poético de representação origina-se, em

---

<sup>125</sup> Elementos que Nichols (2005b) remete aos grandes marcos do início do século XX, especialmente as “transformações da industrialização” e os “efeitos da Primeira Guerra Mundial” (p. 140), fatos que teriam ocasionado uma nova “psicologia” ou “percepção” da realidade, largamente exploradas no ideário modernista/ futurista, ao qual nos referimos no início do capítulo anterior.

<sup>126</sup> Bill Nichols chega a citar *Koyaanisqatsi* como um exemplo de filme do modo documentário poético (2005b, p. 62).

boa medida, do grau em que (...) [esses filmes] se baseiam no mundo histórico como fonte” (NICHOLS, 2005b, p. 139).

Ora, lembremos de um elemento importante presente nas experimentações das vanguardas da década de 20, explorado no início do capítulo anterior: as “texturas da vida cotidiana” (Cf. BARSAM, 1992, p. 58), o que afirmamos tratar-se da “matéria-prima documental”, oriunda da “captação de imagens das ruas urbanas”, que serviria de base ao ciclo das sinfonias da cidade.

Está aí “algo do mundo histórico” em que esses filmes “se baseiam como fonte”, e que Nichols afirma ser a “dimensão documental” do modo poético.

Mas ainda nos restaria esclarecer como se opera exatamente o tal argumento ou afirmação feita sobre o mundo, já que se usa um “algo do mundo histórico” como fonte, mas as tais “afirmações ou argumentos” não são facilmente identificáveis.

O que ocorre é que temos aí, no modo poético, um campo não muito claro para a identificação ou mesmo o funcionamento dessa lógica retórica, pois “fragmentação e ambigüidade” são as características marcantes dessa estilística, a qual se utiliza de um regime visual mais complexo.

Nichols chega a reconhecer que aqui se explora mais “o estado de ânimo, o tom e o afeto do que as demonstrações de conhecimento ou ações persuasivas”: o “elemento retórico” está bem “pouco desenvolvido” (2005b, p. 138). Esse baixo desenvolvimento retórico se daria em parte pela complexidade dos processos fílmicos *visuais* presentes no modo poético (nos casos por nós observados, um regime da imagem-sonho implicada, com sua característica proliferação de anamorfoses diversas), e Nichols arremata que “os argumentos exigem uma lógica que as palavras são mais capazes de transmitir do que as imagens”, pois “às imagens faltam o tempo verbal e uma forma negativa, por exemplo” (p. 59).

A questão trazida por esse modo poético, no interior do domínio do documentário, parece nos levar de volta a algo que já comentamos (capítulo 6.3) a respeito de certa operação difusa no campo do cinema em geral, que é a “(...) redução do cinema a uma linguagem pela redução das imagens, e da narrativa cinematográfica que elas compõem, a enunciados” (PARENTE, 2000, p.18), uma operação que “(...) consiste em pôr

entre parênteses a expressão cinematográfica, ou seja, a imagem-movimento (...)” (PARENTE, 2000, p. 21). Seria esse o modo de funcionamento dessa concepção ou abordagem do filme documentário através de um “elemento retórico”, “argumento” ou “afirmações” que o filme realizaria sobre o mundo histórico. Uma associação do filme todo a um grande enunciado.

Então, o que esse modo ou estilística do documentário poético vem fazer é um pequeno desarranjo nessa concepção “enunciativa” do documentário, seu regime visual complexo vem compor um terreno mais ou menos nebuloso, ruidoso ou fragmentado, onde argumentos e afirmações sobre o mundo não conseguem mais se fixar e se estabelecer tão facilmente. É isso que é criado no regime imagético-narrativo das sinfonias da cidade e da trilogia *Qatsi*. E de fato, *Koyaanisqatsi*, *Powaqqatsi* e *Naqoyqatsi*, são cada filme uma imensa luta, um grande espasmo visual que impossibilita todo o esforço maior do que o balbuciar de uma só palavra, esta ainda inacessível, de início, a nós, conseguindo apenas ser enunciada ao final de toda a narrativa.

De modo que podemos traçar algumas considerações finais, ainda que sumárias, sobre este panorama. A primeira é que no modo ou estilística do documentário poético, há um regime visual mais complexo do que em outros modos documentários. A segunda é que isso teria como correlato um baixo desenvolvimento (ou mesmo um não-desenvolvimento) da lógica retórica, informativo-expositiva, referente ao “argumento que o filme realizaria sobre o mundo histórico”. E em terceiro lugar, depreende-se disso que quanto à abordagem dessa estilística documentária do modo poético, faz-se necessária uma grande atenção quanto aos processos fílmicos em operação, aos materiais e modos de composição da narrativa, visto estar aí a grande efervescência criativa do/no filme<sup>127</sup>.

---

<sup>127</sup> Michael Renov (1993) propõe uma “poética do documentário”, isto é, uma análise das obras tendo em vista seus “princípios de construção, função, e efeito” (p. 21). Renov identifica “quatro tendências fundamentais ou funções retórico-estéticas atribuíveis à prática documentária”: 1) registrar, revelar ou preservar; 2) persuadir ou promover; 3) analisar ou interrogar; 4) expressar; (p. 21). O autor reconhece que a função *expressiva*, a que aqui nos interessa, foi “consistentemente subvalorizada” no domínio do documentário (p. 32), mas que esta função estaria presente, por exemplo, nos filmes das sinfonias da cidade, filmes os quais “declararam sua fidelidade em graus variados aos poderes da expressividade no serviço da representação histórica” (p. 33). O foco desse tipo de obra seria ou a “impressão do mundo no aparelho sensorio do artista e sua interpretação desses dados”, ou “o re-trabalho radical do material documentário para criar relações som/ imagem inexistentes na natureza” (p. 33), que são ambos os casos de trabalho altamente criativo dos materiais de composição fílmicos. Nos filmes de que tratamos, consideramos ocorrer o segundo

Essa estilística de um documentário poético o que faz é operar um curto-circuito entre os domínios, entre os regimes narrativos, do cinema documentário e do cinema experimental - e por isso, acaba gerando resultados muito diferentes entre si.

Se as considerações de Bill Nichols sobre o documentário poético são vagas e não muito desenvolvidas, proliferando os exemplos de filmes ao invés de formular mais consistentemente os processos imagéticos-narrativos em jogo, isso se deve primeiro a diversidade das experiências fílmicas agrupadas sob essa estilística<sup>128</sup>; em seguida, à complexidade desses processos fílmicos; e depois, a algo que parece freqüente no domínio do documentário, que é a existência de grande atenção quanto às características “retóricas” dos filmes, em detrimento de uma atenção proporcional quanto às questões referentes à constituição e desenvolvimento das narrativas documentárias, isto é, aos materiais de composição e aos processos narrativos em operação. Em geral, nos estudos de documentário há essa influência, explícita ou não, de lógicas lingüísticas, retóricas, discursivas etc. E a estilística do documentário poético vem nos chamar atenção quanto a isso, quanto à complexidade de alguns filmes e quanto à fragilidade de algumas de nossas suposições ou aproximações sobre sua relação imediata com o mundo.

Os filmes da trilogia *Qatsi*, com os quais trabalhamos nessa pesquisa, têm, é claro, alguma relação com o mundo histórico, mas um tanto “afrouxada” para ser determinada, assim como afrouxados tornaram-se os laços entre as pessoas e as situações nesse regime de desestabilização do esquema sensorio-motor, e de re-encadeamentos imagéticos diversos, dispersos.

---

caso, já que há um re-trabalho das “texturas do cotidiano” num regime de imagem-sonho implicada, isto é, uma imagem-sonho coletiva, não atribuível a um personagem ou uma subjetividade determinados. A função expressiva de Renov parece ter muito em comum com o modo poético de Nichols, não apenas quanto ao corpus comum (mais ou menos difuso), mas também quanto ao modo de abordá-lo, isto é, fazendo sempre referência a elementos “discursivos” do documentário. A própria concepção do expressivo como uma *função* do documentário o subsume a características outras, “retóricas” e, portanto, procedendo de forma parecida com Nichols. Ainda assim pensamos que Renov realiza um louvável esforço de chamar atenção a esse elemento obscurecido dos estudos do documentário.

<sup>128</sup> Lembremos a constatação de André Parente sobre o cinema experimental não ter unidade (2000, p. 87), e de o próprio Bill Nichols afirmar também a diversidade do filme documentário (2005b, p. 48; p. 54). Podemos observar uma grande diferença de processos fílmicos entre diversos exemplos a que poderíamos agrupar como “documentários poéticos”: *Regen* (Joris Ivens, 1929), *Glas* (Bert Haanstra, 1958), *Brutalität in Stein* (Alexander Kluge, 1961), *Voir Miami* (Gilles Groulx, 1962), *Det perfekte menneske* (Jorgen Leth, 1967), ou *Koyaanisqatsi*, só para citarmos alguns exemplos.

Se convidamos inicialmente a se tomar a narrativa fílmica como “conjugação dos eventos representados com os processos fílmicos”, vemos agora que no caso dos filmes analisados, talvez quase não haja evento de mundo representado num sentido mais estrito, mas sim a criação de instigantes e sofisticados processos fílmicos.

Antes então de esses filmes efetuarem um argumento ou afirmação sobre o mundo, o que eles fazem é nos darem visões e movimentos *de algum* mundo possível, virtual, mais ou menos implicado no mundo histórico.

Por isso podemos dizer da trilogia *Qatsi*: visões e movimentos *de* mundo.

## BIBLIOGRAFIA

- ADES, Eduardo, et al. (Orgs.). *O som no cinema*. Rio de Janeiro/ São Paulo/ Salvador: Caixa Cultural, 2008. 187 p.
- ADORNO, Theodor W.; EISLER, Hanns. “Ideas para una estética”. In: *El cine y la música*. 2. ed. Madrid: Editorial Fundamentos, 1981. pp. 83-111.
- AUMONT, Jacques et al. *A estética do filme*. 5. ed. Campinas: Papirus, 2007. 304 p.
- AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. *Análisis del film*. Barcelona: Paidós, 1990. 311 p.
- BARSAM, Richard. “Exploration, romanticism, and the western avant-garde”. In: \_\_\_\_\_. *Nonfiction film: A critical history*. 2. ed. Bloomington: Indiana Univ. Press, 1992. pp. 42-64.
- BEATTIE, Keith. “From city symphony to global city film: documentary display and the corporeal”. *Screening the Past*, v.20, n.1, dez. 2006. Disponível em: <<http://www.latrobe.edu.au/screeningthepast>>. Acesso em: 15 jul. 2009.
- BELLOUR, Raymond. *Entre-imagens: Foto, cinema, vídeo*. Campinas: Papirus, 1997. 392 p.
- BERNARDET, Jean-Claude. “A migração das imagens”. In: TEIXEIRA, Francisco Elinaldo (Org.). *Documentário no Brasil: Tradição e transformação*. São Paulo: Summus, 2004. pp. 69-79.
- BRESSON, Robert. “Notas sobre o som”. In: ADES, Eduardo, et al. (Orgs.). *O som no cinema*. Rio de Janeiro/ São Paulo/ Salvador: Caixa Cultural, 2008. p. 111.
- BUCI-GLUCKSMANN, Cristine. “Le virtuel produit du réel : l’image-flux”. In: DOSSE, François; FRODON, Jean-Michel (Dir.). *Gilles Deleuze et les images*. Paris: Cahiers du Cinéma, 2008. pp. 183-186.
- BURCH, Noel. “Sobre a utilização estrutural do som”. In : ADES, Eduardo, et al. (Orgs.). *O som no cinema*. Rio de Janeiro/ São Paulo/ Salvador: Caixa Cultural, 2008. pp.73-83.
- CHAPMAN, Jay. “Two aspects of the city: Cavalcanti and Ruttmann”. In: JACOBS, Lewis (Ed.) *The documentary tradition*. New York: W. W. Norton & Company, 1979. pp. 37-42.
- CHION, Michel. “Projections du son sur l’image”. In: *L’audio-vision. Son et image au cinéma*. 2ème. ed. Paris: Armand Colin, 2008. pp.7-24.

DA-RIN, Silvio. *Espelho partido: Ttradição e transformação do documentário*. 3. ed. Rio de Janeiro: Azougue Editorial, 2006. 247 p.

DE FRANCE, Claudine. *Cinema e antropologia*. Campinas: Papirus, 1998. 435 p.

DELEUZE, Gilles. *Conversações (1972-1990)*. São Paulo: Ed. 34, 1992. 226 p.

\_\_\_\_\_. “Carta a Serge Daney: otimismo, pessimismo e viagem”. In: *Conversações*. São Paulo: Ed. 34, 1992a. pp.88-102.

\_\_\_\_\_. *A imagem-movimento*. São Paulo: Brasiliense, 1985. 266 p.

\_\_\_\_\_. *A imagem-tempo*. São Paulo: Brasiliense, 1990. 338 p.

\_\_\_\_\_. “A literatura e a vida”. In: *Crítica e clínica*. São Paulo: Ed. 34, 1997. pp.11-16.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. *O que é a filosofia?*. 2. ed. São Paulo: Ed. 34, 1997. 279p.

DEMPSEY, Michael. “Quatsi means life: The films of Godfrey Reggio”. *Film Quarterly*, v.42, n.3, Spring, 1989. pp. 02-12.

EISENSTEIN, Sergei. “Sobre o futuro do cinema sonoro”. In: ADES, Eduardo, et al. (Orgs.). *O som no cinema*. Rio de Janeiro/ São Paulo/ Salvador: Caixa Cultural, 2008. pp. 84-86.

FELDMAN, Seth. “Peace between man and machine”. In: GRANT, Barry Keith; SLONIOWSKI, Jeannette (Eds.) *Documenting the documentary: Close readings of documentary film and video*. Detroit: Wayne State Univ. Press, 1998. pp. 40-54.

GODARD, Jean-Luc. *Introdução a uma verdadeira história do cinema*. São Paulo: Martins Fontes, 1989. 311 p.

GRÓF, Gabriel Lohner. “Além das palavras: considerações histórico-metodológicas para a abordagem do filme *Baraka*”. *Revista Anagrama*, São Paulo, v.1, n.3, mar.-mai. 2008. Disponível em: <<http://www.usp.br/anagrama>> Acesso em: 02 ago. 2009.

KAUFMAN, Boris. “Jean Vigo’s *A propos de Nice*”. In: JACOBS, Lewis (Ed.) *The documentary tradition*. New York: W. W. Norton & Company, 1979. pp. 77-79.

MACDONALD, Scott. “Godfrey Reggio”. In: *A critical cinema 2. Interviews with independent filmmakers*. Berkeley: University of Califórnia Press, 1992. pp. 378-401.

\_\_\_\_\_. “Godfrey Reggio: *Powaqqatsi*”. In: \_\_\_\_\_. *Avant-garde film: motion studies*. New York: Cambridge Univ. Press, 1993. pp. 137-146.

- MACHADO, Arlindo. *A arte do vídeo*. São Paulo, Brasiliense: 1988. 225 p.
- \_\_\_\_\_. *Máquina e imaginário*. 2. ed. São Paulo: Edusp, 1996. 313 p.
- \_\_\_\_\_. *Pré-cinemas & pós-cinemas*. 4. ed. Campinas: Papirus, 2007. 303 p.
- MACHADO JR., Rubens. *São Paulo em movimento: A representação cinematográfica da metrópole nos anos 20*. 1989. 160 p. Dissertação (Mestrado em Artes) - Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 1989.
- MASCARELLO, Fernando (Org.). *História do cinema mundial*. 2. ed. Campinas: Papirus, 2007. 432 p.
- MUYBRIDGE, Eadweard. *Horses and other animals in motion. 45 classic photographic sequences*. New York: Dover, 1985<sup>129</sup>.
- \_\_\_\_\_. *The human figure in motion. An electro-photographic investigation of consecutive phases of muscular actions*. London: Chapman & Hall, 1907.
- NICHOLS, Bill. “A voz do documentário”. In: RAMOS, Fernão (Org.). *Teoria contemporânea do cinema, Vol. II*. São Paulo, Senac, 2005a. pp. 47-67.
- \_\_\_\_\_. *Introdução ao documentário*. Campinas: Papirus, 2005b. 270 p.
- PARENTE, André. *Narrativa e modernidade: Os cinemas não-narrativos do pós-guerra*. Campinas: Papirus, 2000. 154 p.
- RENOV, Michael. “Toward a poetics of documentary”. In: \_\_\_\_\_. (Ed.). *Theorizing documentary*. New York: Routledge, 1993. pp. 12-36.
- ROBERTS, Martin. “Baraka: World Cinema and the Global Culture Industry”. *Cinema Journal*, v.37, n.3, Spring, 1998. pp. 62-82.
- SANTANA, Helena; SANTANA, Rosário. “Imagens de som / Sons de Imagem: Philip Glass versus Godfrey Reggio”. In: FIDALGO, António; SERRA, Paulo (Eds.). *Ciências da Comunicação em Congresso na Covilhã, Actas do III SOPCOM, VI LUSOCOM e II IBÉRICO, Volume 1, Estética e Tecnologias da Imagem*. Covilhã: LabCom, 2005, pp. 127-132. Disponível em: <<http://bocc.ubi.pt>> Acesso em: 09 jul. 2009.

---

<sup>129</sup> Seleção de seqüências originalmente publicadas em *Animal locomotion: an electro-photographic investigation of consecutive phases of animal movements*, 1887.

- TEIXEIRA, Francisco Elinaldo. “A propósito da análise de narrativas documentais”. In: CATANI, Afrânio Mendes; FABRIS, Mariarosaria; GARCIA, Wilton (Orgs.). *Estudos Socine de Cinema*. São Paulo, Nojosa Edições, 2005. pp. 119-126.
- \_\_\_\_\_. “Documentário moderno”. In: MASCARELLO, Fernando (Org.). *História do cinema mundial*. 2. ed. Campinas: Papirus, 2007. pp. 253-287.
- TEIXEIRA, Francisco Elinaldo (Org.). *Documentário no Brasil: Tradição e transformação*. São Paulo: Summus, 2004. 382 p.
- TEIXEIRA, Francisco Elinaldo. “Eu é outro: documentário e narrativa indireta livre”. In: \_\_\_\_\_ (Org.). *Documentário no Brasil: Tradição e transformação*. São Paulo: Summus, 2004b. pp. 29-67.
- VASCONCELOS, Cid. “Koyaanisqatsi ou o execrável mundo novo”. *Caligrama*, São Paulo, v.1, n.1, jan.-abr. de 2005. Disponível em: <<http://www.eca.usp.br/caligrama>>. Acesso em: 02 ago. 2009.
- VERTOV, Dziga. “NÓS - Variação do manifesto”. In: XAVIER, Ismail (Org.). *A experiência do cinema*. 2.ed. Rio de Janeiro: Ed. Graal, 1991a. pp. 247-251.
- \_\_\_\_\_. “Nascimento do Cine-Olho”. In: XAVIER, Ismail (Org.). *A experiência do cinema*. 2. ed. Rio de Janeiro: Ed. Graal, 1991b. pp.260-262.
- \_\_\_\_\_. “Extrato do ABC dos kinoks”. In: XAVIER, Ismail (Org.). *A experiência do cinema*. 2. ed. Rio de Janeiro: Ed. Graal, 1991c. pp. 263-266.
- VIRILIO, Paul. *A arte do motor*. São Paulo: Estação Liberdade, 1996. 134 p.
- \_\_\_\_\_. *A inércia polar*. Lisboa: Dom Quixote, 1993. 128 p.
- \_\_\_\_\_. *A máquina de visão*. 2. ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 2002. 107 p.
- XAVIER, Ismail (Org.). *A experiência do cinema*. 2. ed. Rio de Janeiro, Ed. Graal: 1991. 483 p.
- XAVIER, Ismail. *Sétima arte: um culto moderno*. São Paulo: Perspectiva, 1978. 275 p.

## **APÊNDICE I - BLOCOS SEQUENCIAIS**

## *Koyaanisqatsi*

### SEQ.01 <sup>130</sup> (Música: “Koyaanisqatsi”)

O primeiro plano do filme é o título gráfico, no idioma *Hopi*. Suas letras são reveladas gradualmente (mas não seu significado) enquanto o tema musical entra, e voz repete (evoca) “*Koyaanisqatsi*”. *Zoom out* em pintura rupestre com formas humanóides. Plano de explosão de fogo sobrepõe-se. Revela-se tomada de turbina de foguete sendo lançado, em movimento desacelerado. Destroços voam. Clarão no quadro e *fade to white*.

### SEQ.02 <sup>131</sup> (Música: “Organic”)

Planos geográfico-geológicos: grandes formações rochosas, vales e canyons. É apresentado um espaço aberto e imóvel. As notas dos instrumentos de cordas soam longamente, evocando a estabilidade, imobilidade da paisagem, reforçado também pelos planos estáticos ou movimentos de câmera mecanicamente perfeitos. Impressão de esterilidade (emblemático pelos planos das dunas desérticas), ausência de vida - nem a água sobre o vale parece correr. Imobilidade total.

Os primeiros esboços de movimento aparecem nos planos com vapor-fumaça que sai dentre as rochas. Aspecto de atividade vulcânica. Seguem-se planos das dunas de areia, onde um vento rasteiro levanta finas cortinas de areia, varrendo o quadro. Seguem-se planos do movimento acelerado das nuvens, por *time lapse*, que gradualmente cobrem com sombras os vastos espaços de terra. O conflito luz/sombra se encadeia aos planos internos a cavernas. Curto *fade out*, enquanto última nota musical se mantém.

### SEQ.03 <sup>132</sup> (Música: “Cloudscape”)

Seguem-se planos de nuvens em movimento acelerado, por *time lapse*. Há um jogo entre nuvens escuras, e a iluminação solar irrompendo por entre suas brechas, um conflito luz/escuridão, terminando com o sol “dissolvendo” as nuvens escuras. Á partir daí,

---

<sup>130</sup> Iniciando a contagem do logotipo com o leão da MGM, distribuidora do filme em DVD. Esta sequência dura de 00’08’’ a 03’45’’.

<sup>131</sup> De 03’45’’ a 11’55’’.

<sup>132</sup> De 11’55’’ a 16’25’’.

uma série de planos de nuvens claras, aceleradas, intercalados com planos de água, de movimento de ondas, desacelerados (por *high-speed photography*), resultando num efeito de analogia entre os movimentos dos dois elementos, através da alteração (impressão de inversão) de suas velocidades.

#### SEQ.04 <sup>133</sup> (Música: “Resource”)

Bruscamente muda o tema musical. Tomadas aéreas, visões explorando o espaço natural: rios parados (águas calmas), rochedos imóveis, plantações floridas em disposição harmônica. Aqui a câmera aérea “mostra-se mais presente”, com seus movimentos frontais, de mergulho, de rasante, indicando a trajetória a percorrer (“ver é mover-se”).

Segue-se uma série de planos de ocupação humana do espaço (primeira aparição “civilizatória”), com explosões no solo e máquinas pesadas (aqui varia movimento da peça musical, entrando um em tom menor e com dissonâncias), gasodutos (outra variação musical que reforça a “desarmonia”) e redes de transmissão de energia (variação musical, que introduz teclado de timbre eletrônico que emite acordes semelhantes a um “alarme”), e tomadas aéreas de indústrias e usinas (movimento da peça musical volta ao repouso).

Escavações (variação na peça musical, que executa suas repetições com maior velocidade), usinas com planos de máquinas trabalhando metal incandescente (prensa e forno), que terminam o crescendo de toda a série encadeando-se a dois planos desacelerados de explosões nucleares (a peça musical executa as últimas cadências harmônicas, finalizando com acorde tenso, que ecoa na imagem ao término da execução).

#### SEQ.05 <sup>134</sup> (Música: “Vessels”)

O primeiro plano da seqüência apresenta pessoas deitadas na areia, imóveis, (parecem mortos em consequência dos planos anteriores, das explosões nucleares). Um movimento de câmera revela serem pessoas em momento de lazer, deitadas à praia em frente de uma usina nuclear. No plano seguinte, turistas olham para cima admirando algo,

---

<sup>133</sup> De 16’25’’ a 23’00’’.

<sup>134</sup> De 23’00’’ a 31’04’’.

que pela montagem em contracampo sugere-se ser um gigantesco edifício com superfície vítrea refletora, em *contra-plongée*. Segue-se plano em câmera lenta de um avião ao longe, desfocado pelo efeito do calor, vindo em direção à câmera. Quando se aproxima, vira para a esquerda, de onde sai outro avião que repete o movimento, quase chegando até a câmera. A imagem desacelerada de aparência “impressionista” (efeito do calor que refrata a luz), somada à trilha musical composta de coro vocal, criam um contraste entre peso (que sabemos ter esse veículo de grande porte) e leveza (que ele, contudo, aparenta ter).

Entram instrumentos na trilha musical executando rápidos padrões melódicos em repetição. Segue-se uma série de planos de pistas cheias de carros em movimento, tomadas em *plongées*, aéreas, frontais, de onde o último plano é uma tomada aérea de um pátio lotado de veículos. Essa tomada liga-se a um movimento aéreo semelhante que revela fileiras intermináveis de tanques de guerra (com aceleração no tema musical), seguido por planos de caças decolando e plano onde a própria câmera está acoplada na calda de um dos caças (temos em quadro o avião, bem como o campo visual deste). Seguem-se planos de movimentos de decolagem/ lançamento e de aterrissagem/queda de foguetes, aviões, bombas, até uma série de planos finais com explosões de veículos e bombardeios por caças, cujo resultado é uma exalação de fogo e fumaça escura que acaba cobrindo o próprio quadro.

#### SEQ.06 <sup>135</sup> (Música: “Pruit Igoe”)

Brusco silêncio. A seqüência inicia com tomadas da cidade cheia de prédios (cobrindo todo o quadro), e nuvens a sobrevoando (*time lapse*), fazendo sombras sobre os prédios. Mais tomadas por entre os prédios, como se a câmera procurasse um espaço livre. Inicia-se tema musical, cuja principal frase é uma escala descendente. Seguem-se tomadas de edifícios destruídos, regiões da periferia, sucateadas. Vistas aéreas dos mesmos. Na música, notas intermitentes que lembram *sirenes*. Explora-se a aparência destruída, com janelas quebradas, dos prédios. A frase musical em escala descendente *temporaliza* o movimento que encerra essa primeira série: conjunto de planos de prédios e outras estruturas implodindo em câmera lenta (assim vemos todos os estágios do movimento de

---

<sup>135</sup> De 31’04’’ a 40’48’’.

“decadência” das estruturas), finalizando com uma grande nuvem de poeira cobrindo o quadro, e destroços voando por toda a parte. Silêncio, tema musical volta à calmaria, enquanto voam os destroços.

Seguem-se grandes tomadas gerais da cidade vista ao longe, com nuvens a encobrindo. As nuvens passam rápidas (*time lapse*), criando um efeito de desordem e destruição (são nuvens ou fumaças?).

Surgem tomadas, *time lapses* em *contra-plongée* (enaltecendo-os), de novos edifícios mais modernos com cobertura de vidro, refletindo o céu. Tomada em que o pôr-do-sol faz sombra cobrindo prédio antigo. A trilha musical apresenta variação sobre o tema “*Koyaanisqatsi*”, do início do filme.

SEQ.07 <sup>136</sup> (\*Não foi lançada separadamente a curta música desta seqüência)

Passamos bruscamente para uma tomada acelerada de uma estação de metrô abarrotada de pessoas (seus movimentos parecem pequenos “pulos”, percorrendo o quadro). Há som (caótico) do ambiente. Entra nota grave que dá início a pequeno tema musical (notas longas acompanhadas de batida percussiva regular, como uma engrenagem a funcionar). Tomadas de massas de pessoas na rua, em câmera lenta. O ritmo de vida das pessoas é truncado, arrastado. Entra tema melódico em repetição, quando surge série de *planos-retrato*: tomadas de pessoas “recortadas” do espaço, “indivuiualizadas” e posadas, planos que simulam “retratos fotográficos” em movimento (movimento dos eventos no ambiente, ou movimento de câmera sobre a cena). Série finalizada com a tomada de conjunto de “garotas” em frente a cassino: a extensão “forçada” da duração da tomada acaba “desgastando” o sorriso forçado delas, e chamando atenção para o desgaste das próprias mulheres em suas “fantasias envelhecidas”. Tema musical acaba antes do final do plano, e o silêncio (musical) que segue (ouvimos uma ambiência junto da batida de engrenagem que se arrasta) reforça o efeito de desgaste.

---

<sup>136</sup> De 40’48’’ a 44’08’’.

SEQ.08 <sup>137</sup> (Música: “The Grid”)

Seqüência mais longa do filme. Inicia com a queda da noite (ainda em silêncio): imagens onde vemos os últimos raios de claridade se apagando (com a entrada do tema musical) refletidas nos prédios, e vistas em *plongée*, tomadas de cima de edifícios, em *time lapse*, onde vemos os rastros de luz deixados pelos veículos no tecido da cidade. A subida da lua (em *time lapse*) por trás de um prédio separa outro movimento dentro da seqüência.

Inicia-se série de planos com uma “temporalização” provocada pela música (frases musicais que se repetem incessantemente com pequenas variações: mudança do instrumento que a executa, do maior ou menor número de repetições, da velocidade, ou tonalidade) nos rastros luminosos dos veículos, dando a impressão de sucessivas acelerações/desacelerações num bloco de sensações (caótico) imagem-música. Essa dinamização musical é feita também sobre os veículos em planos diurnos, alternados aos planos de movimentos das massas.

O próximo momento da seqüência nos traz alternância de tomadas de máquinas e homens trabalhando, e em diversas imagens a conjugação de ambos. O plano que transita entre esse e o próximo movimento é a das esteiras de salsichas (em *time lapse*).

Neste trecho, a configuração visual (linhas paralelas) liga em movimento e velocidade às tomadas de pessoas nas filas e de carros nas pistas. A repetição aparentemente infundável cria efeito de monotonia (desta atividade industrial, e consumo). Esta nova série apresenta planos de pessoas em lazer: jogos eletrônicos, boliche, cinema, compras, *shopping center*, mercado.

Das compras passamos a uma série de planos que alternam entre a produção industrial de alimentos (*fast food*) e seu consumo em *shopping centers* agitados (imagens aceleradas por captação em *time lapse*). Variação no tema musical, com a entrada de coros vocais executando algumas das frases dos instrumentos. Segue-se o trabalho, também acelerado, em uma linha de montagem de indústria automobilística e eletrônica, onde temos inserções de planos de contagem de dólares, cujo movimento contrapõe-se direcionalmente ao movimento das esteiras de montagem (o dinheiro não circula na mesma direção do esforço de trabalho). A impressão de velocidade da consecução dos planos é grande, devido

---

<sup>137</sup> De 44’08’’ a 65’45’’.

aos planos terem movimentos acelerados e curta duração, passando rapidamente de um a outro.

Variação no tema musical: vozes saem, esvaziando o corpo da composição. Nova série com levas de trabalhadores saindo das fábricas, cruzando o trânsito (que alterna entre a estagnação e o movimento intensivo), e montagem rápida de mãos inserindo bilhetes e pernas passando: pessoas tomando o metrô.

Passamos para o trecho final desta seqüência, onde o movimento será acelerado ainda mais, pois, com exceção de alguns planos inseridos com detalhes das massas (veículos e pessoas), a câmera passará agora a “estar nas coisas”, nos veículos, carrinhos de supermercado, esteiras nas fábricas, elevadores – todos os planos em câmera acelerada. A velocidade dos objetos é continuada pela velocidade de feixes luminosos emitidos pelas telas televisivas (sendo assistidas por mulher e filhos), de fliperama (jogado pelo garoto), e pelas imagens televisivas passando velozmente (efeito *zapping*, tomado em *time lapse*): há uma imensa passagem movimento-luz. Após inserções, em tomadas desaceleradas, de pessoas transitando pelas ruas noturnas, voltamos à câmera nos veículos, acelerada a tal ponto que, com exceção do carro que se mantém constante no enquadramento, não reconhecemos as imagens do trajeto, vemos apenas literalmente uma profusão de rastros e estímulos luminosos (lisergia luminescente, oriunda da alçada das imagens a velocidades “próximas ao caos”). A saturação de velocidade é intercalada com explosão dos aparelhos de televisão, com a mistura das luzes de carros, danceteria e fliperama, e culmina em uma “câmera nervosa”, que anda no meio das pessoas sem rumo definido, da mesma forma em que, acoplada ao carro, dispara acelerada nas ruas entre as luzes da cidade.

Essa grande seqüência (com cerca de 165 planos) constitui-se de uma progressiva aceleração (como velocidades diversas proporcionadas por cada marcha de um veículo): aceleração da velocidade de produção, consumo, informação e entretenimento; até o ponto de uma câmera móvel, nervosa, que se mistura à velocidade já saturada das coisas e “atinge a velocidade da luz” (pela velocidade, as coisas tornam-se apenas *luz*), onde não reconhecemos mais as formas nem trajetos, apenas movimento desordenado, aberrante.

SEQ.09 <sup>138</sup> (Música: “Prophecies”)

Após a aceleração progressiva da sequência anterior, esta sequência inicia-se com a brusca “suspensão de movimento”: uma tomada aérea zenital que “aplaina” a cidade, acompanhada de súbito silêncio. Segue-se vista de cidade tomada por satélite, sucedida por imagens (estranhas) de circuitos e *chips* eletrônicos. Aparecem esboços de notas musicais, emitidas por longas frequências eletrônicas, que se intercalam e ressoam. A montagem intercala as imagens dos *chips*, com as vistas de satélite, e devido a configuração visual extremamente semelhante de ambos, em certo ponto não sabemos mais o que é um e o que é outro (macro imagem aérea da cidade, ou micro imagem de um *chip*). Prolongação das frequências eletrônicas funde-se com notas iniciais do tema musical dessa sequência. Seguem-se vistas da cidade aéreas (ainda parecendo o *chip*) ou à grande altura, e a cidade aparenta uma conjugação de pequenos objetos coloridos ou luminosos que se movem: a cidade é eletrônica.

Voltamos a tomadas próximas de pessoas, onde podemos ver suas expressões exalando um *esgotamento* que parece levar a uma indiferença (ou desconfiança) com tudo que se passa: o velho que se barbeia de frente à câmera, alheio às pessoas que passam, a senhora concentrada em acender seu cigarro, a garota loira que fecha o vidro do carro, após plano de um mendigo (ou ferido?) sendo removido pela polícia (ou resgate?). O baixo musical em progressão descendente de notas (efeito melancólico) é acompanhado pelo cântico das profecias no idioma *Hopi*.

A indiferença e esgotamento aparecem também na desordem, nas ruas destruídas e entulhadas por onde as pessoas ainda perambulam, e nas mãos enfermas que pedem socorro no leito de hospital, ou mendigam nas ruas. Há modulação tonal na música, mas esta volta à tonalidade menor, e às notas em sequência descendente, acompanhadas pelo canto *Hopi*. Tomadas de pessoas que só andam e olham, perambulam sem ação, tornando-se fantasmas ou simulacros, como nos planos de um centro com guichês agitado, onde tornam-se translúcidas (efeito obtido pela superposição de dois planos com câmera imóvel, realizados em momentos distintos), fantasmáticas, as pessoas que passam.

---

<sup>138</sup> De 65°45'' a 81°17''.

No trecho que finaliza esta sequência (e o filme), retomamos as tomadas desaceleradas (do início do filme) dos estilhaços, fumaça e fogo, gerados pelas turbinas de um foguete que decola. Variação do tema musical (a frase constitui-se por padrões que alternam ascendência e descendência, tonalidade maior e menor, com dissonância). O foguete decola e sobe, em câmera lenta, somente para ganhar altura e se auto-incinerar em uma explosão que inflama o quadro e que resulta em uma peça revolvendo fumegante em queda livre, desacelerando até sua imobilização no ar. É repetido/evocado, com voz grave: “*Koyaanisqatsi*”.

Funde-se o plano do destroço do foguete à imagem da pintura rupestre na caverna, do início do filme: os humanóides desenhados “estilizados” verticalmente parecem quererem lançar-se acima, “como foguetes”. Cessa o tema musical, restando apenas uma série de notas longas, consecutivas, como “últimos lamentos”, ou energia a esgotar-se. *Fade out*.

#### *Koyaanisqatsi*<sup>139</sup>

Em fundo preto aparece o título do filme, *Koyaanisqatsi*, em vermelho, e as legendas (em branco) explicam seu significado, seguido da tradução das profecias *Hopi* cantadas na última sequência. *Fade out*, silêncio.

#### Créditos<sup>140</sup>

Início dos créditos e ruídos de fundo: mistura de vozes e texturas sonoras da cidade, algumas em *loop*, indiscerníveis, e ininteligíveis.

---

<sup>139</sup> De 82'00'' a 82'56''.

<sup>140</sup> De 82'56'' a 85'53''.

SEQ.01<sup>141</sup> (Música: “Serra Pelada”)

Inicia-se uma música de ritmos rápidos e aspecto alegre, leve, evocando temas/timbres “carnavalescos”, contrastando com imagens desaceleradas (*high speed photography*) de grupos de trabalhadores sujos de terra carregando sacos nas costas. Alguns desses trabalhadores olham em direção à câmera. Planos abertos deste terreno: monte de barro visto de longe, com a multidão de trabalhadores enfileirados carregando sacos às costas (cena tem aspecto de um “formigueiro humano”). Vozes infantis na trilha musical. Planos detalhando os braços e pernas dos trabalhadores realizando seu esforço.

O plano de um trabalhador que joga o saco pesado que portava às costas dá início a uma série de imagens articuladas sob uma montagem rápida, na qual os planos utilizados mostram principalmente os “instantes privilegiados” dos movimentos: seus ápices e “tempos fortes”; deste modo criando um efeito de forte ritmo visual. Dentre as imagens desta série estão: planos próximos de braços e pernas em movimentos realizando trabalhos; imagens da “força da natureza” (manada de animais correndo, lava vulcânica em erupção); trabalhadores subindo escadas (feitas de madeira no garimpo, de aço numa construção civil); massas de pessoas (em balsas, ou apressadas na rua). Alguns dos planos que formam esta série aparecerão posteriormente no desenrolar do filme. A série termina com um plano em *plongée* zenital (à pino) onde a câmera realiza *zoom in* gradualmente na cena dos trabalhadores no garimpo.

Continuamos com planos dos trabalhadores no garimpo até o momento final onde vemos uma outra carga, disforme, sobre os ombros de dois homens: eles carregam o corpo inerte de um carregador como eles, que mal se distingue dos outros sacos carregados. À medida que este homem carregado passa, alguns trabalhadores param e observam.

A seqüência finaliza com a sobreposição de vários planos de trabalhadores com sua carga, em aspecto caótico e ao mesmo tempo “fantasmal” pela transparência das imagens.

---

<sup>141</sup> Iniciamos a cronometragem no aparecimento do logotipo com o leão da MGM (o ponto zero da contagem de tempo do DVD). Esta seqüência vai dos 00’22’’ até os 7’40’’.

Por fusão aparece a imagem de um rosto múltiplo: vários rostos girando sobre o eixo de um rosto central (onde todos são o mesmo). A música acaba. Sob as primeiras notas contínuas de uma música de transição (que constitui uma faixa autônoma lançada como “The Title”), surge o título do filme, em letras vermelhas e vazadas (como parte da essência-sangue da letra que é absorvida). Só compreendemos o que é a imagem vermelha sendo formada após o *zoom out*: “*Powaqqatsi*”.

SEQ.02 <sup>142</sup> (Música: “Anthem - Part 1”)

*Fade in*. Sob a sustentação da nota da apresentação com o título do filme, surge plano de pôr-do-sol alaranjado (paisagem estática, em “cor de terra”). Inicia a próxima música. Planos de mulheres e crianças carregando grandes cestos à cabeça, e homens transportando coisas em carrinhas ou nas costas (jornadas de trabalho). Barcos (pirogas) iniciam a jornada. Esses planos são captados à contraluz (só vemos as silhuetas). Na água (ruídos sonoros de ondas, som sutil de ambientação das tomadas), homens e crianças remando, ou pescando. Ergue-se uma vela remendada (muitos e pequenos pedaços de retalhos de pano, de cores diferentes, cada um com pequenas imperfeições, sujeitas, furos) num barco. Planos de jardins “seriados” em encostas (um deles muito belo e colorido, como pequeno recôndito de beleza frente às asperezas do trabalho), e terrenos onde vemos suas divisões, marcadas por bordas de plantas (lotes de plantação). Vistas de áreas rurais com pequenas casas. Casas em meio a vastos ambientes diversos, como encostas de montanhas, vales, e topos de montanhas (aspecto de “ilha” de vida buscando se sustentar, pela tomada aérea que situa as casas entre duas encostas). Finaliza a trilha musical.

SEQ.03 <sup>143</sup> (Música: “That Place”)

Plano-detalle de queda d’água (ruído sonoro ambiente para imagem). *Zoom out* gradual. Inicia outra música, onde um dos instrumentos emite nota única regularmente, parecendo um trem apitando. (Há agora ruídos sonoros de crianças conversando alegres.) Entra melodia de instrumento de aspecto árabe-oriental. Plano-sequência onde mulher com

---

<sup>142</sup> Dos 7’40’’ à 16’30’’.

<sup>143</sup> De 16’30’’ à 26’38’’.

longos trajes vermelhos adentra complexo de casas de barro. Mulheres trabalhando com mecanismos giratórios manuais, de barro, onde moem grãos. Reflexos na água, e efeito de refração do ar quente devido ao calor, transformam as imagens em espécies de miragens, “aparições”. Trabalhadores (sobre)carregam pesados maços de colheita nas costas, vindo em direção à câmera. As mulheres também transportam grandes feixes da colheita, ou outras coisas. Assim como as crianças. Crianças correm em direção à câmera. Longo *plano-retrato* em panorâmica, de rostos de diversas crianças indianas, mirando a câmera. Esboços de reações faciais diversas, da curiosidade ao riso, ao interesse, à dispersão. Fim da trilha musical (e rápida inserção de voz de crianças, de fundo).

SEQ.04 <sup>144</sup> (Música: “Anthem - Part 2”<sup>145</sup>).

Tomada aérea em direção a pequena tribo em vasta savana africana. Crianças no pilão. Tomada aérea varrendo terras alagadas com pequenas casinhas. Planos de barcos ao mar. Conglomerados de casas às margens de rio. Planos desacelerados de homens cavando a terra. As batidas das percussões da trilha musical se sincronizam com (e alguns timbres até evocam) os golpes dos homens escavando a terra. Vista aérea de vários montes de grãos colhidos. Tomadas móveis (câmeras subjetivas?) entre as plantações. Planos próximos dos braços de homens que descascam frutas, cortam peixes e frutas, afiam facas, escavam a terra com enxadas. Tomada aérea de várias pequenas propriedades com plantações diversas (os contornos todos irregulares parecem um grande *mosaico* pela sua configuração visual). Planos de barco carregando colheita, e vários de mãos cortando, carregando e passando para outras mãos os feixes de vegetais. Tomada aérea mostra montes de colheita agrupados. Tomadas de pessoas puxando água de poço, e recolhendo redes de pesca. Câmera montada em barco observa as casas flutuantes às margens (tomada subjetiva?). Pessoas se lavam, se banham, e lavam suas roupas em rio. Vigorosas palmeiras, cidades, estradas, tudo parece correr próximo à água. Pessoas percorrem estrada de terra. Planos desacelerados de mercados a céu aberto: amontoados de pessoas de diversos povos, cada qual trajado de maneira diferente e comercializando produtos diferentes (frutas, verduras, animais). O

---

<sup>144</sup> De 23’38’’ à 31’11’’.

<sup>145</sup> Esta música parece repetir-se duas vezes nesta seqüência através de transição imperceptível.

mercado é espaço de integração e trocas. Pessoas indo embora após negociações. Grupo de pessoas descansa. Corte para tela preta. Silêncio.

SEQ.05 <sup>146</sup> (Música: “Mosque and Temple”)

Ainda na tela escura, iniciam vozes infantis como uma reza (fazem parte da composição musical). Entram notas instrumentais. Ao fim inicia-se tema musical e movimento de câmera sai da escura sombra de montanha e revela plano do entardecer, com sol dourado sobre a montanha. Sol refletido na água. Vaso colorido girando (como a face plural no prólogo do filme). Planos dentro de mesquitas e templos: homens ascendem velas, rezam e meditam. Sol vermelho de crepúsculo. *Planos-retrato* de conjunto, explorado por panorâmica: crianças indianas iluminadas à meia-luz (somente o lado direito dos rostos). Entram chocalhos na trilha musical. As figuras são mostradas à contraluz do sol poente: pássaros voando, pescadores voltando. Plano detalhe de mão pega água em ação reverencial, e de forma parecida, homens lavam seu barco. Pessoas meditando, banhando-se e reverenciando, no sagrado rio Ganges. Templo budista com desenho de rosto em sua cúpula finaliza a seqüência. Trilha musical finaliza, e rapidamente ouvimos vozes de fundo.

SEQ.06 <sup>147</sup> (Música: “Anthem - Part 3”)

Novo tema musical (segunda variação do “Hino”). Grupos de pessoas de vestes coloridas. Planos totalmente ocupados por massas de pessoas, andando na rua, ou sobre bicicletas. Planos com danças rituais diversas (a diversidade de cores dos trajes ganha relevo). Música em crescendo: ritual de luta com bastão de madeira; ritual de mascarados carregando um corpo (ecoando e ritualizando Serra Pelada). Rituais nas ruas com roupas coloridas, máscaras, e muitas pessoas vendo. Mulher com enxada (semelhante ao ritual com bastões) joga grãos para cima, sorrindo. Movimentação em torno de monte de grãos parece um ritual (e não será?). Planos-detalle de danças sobre grãos, dança na lama, vestes coloridas resvalando ao vento: cor-movimento. Muitos pés dançam e rostos olham (de africanos, latino-americanos, e indianos). Até as sombras no chão dançam, e há fusão da

---

<sup>146</sup> De 31'10'' à 37'21''.

<sup>147</sup> De 37'21'' a 45'33''.

terra seca amarelada à grama verde viva, e à água ondulante (os rituais seriam os responsáveis por essa “transição de vida”). Criança africana nua passeia despreocupada na água, até perceber a câmera, e então passar a mirá-la (ainda despreocupada). Silêncio.

SEQ.07 <sup>148</sup> (Música: “Train to São Paulo”)

Plano de trem cruzando a tela que parece nunca acabar. Trilha musical que se inicia imediatamente com batidas de percussão em “tercinas”, e apitos que remetem aos sons/movimentos do trem. Contraste entre a velocidade do movimento do trem e a imobilidade quase pictórica da paisagem ao fundo. Nota aguda estridente entra com longa tomada aérea da cidade (de São Paulo, como o título da música desta seqüência indica) com altos prédios. Antes era em objeto de frente à câmera, agora é na própria que está a fonte do movimento. Corte para tela preta.

Variação no tema musical (desaparece melodia anterior e surge padrão melódico de uma seqüência de notas repetitiva, motivo musical freqüente em *Koyaanisqatsi*). Movimento de câmera (*tilt* ascendente) para fora do escuro revela grande torre de ferro (estação de retransmissão de radiofrequências) iluminada sob o céu noturno, como um “troféu de aço”. Música desaparece.

SEQ.08 <sup>149</sup> (Música: “Video Dream”)

Vários trechos de comerciais com rostos de pessoas sorridentes e ações posadas/encenadas, exageradas, aparecem em fusões como se fossem imagens-nuvem passando de uma cena à outra. Além da trilha musical, há uma bricolagem de ruídos sonoros variados (edição de fragmentos sonoros das imagens de todo o tipo, reapropriados nesta seqüência), como vozes de diversos idiomas (ouvimos a sonoridade, mas não compreendemos o que dizem) e efeitos especiais: os sons das diversas peças televisivas servem como “objetos sonoros”, indistinguíveis, manipulados dentro do tecido musical. Assim como os planos de telejornais, embora as pessoas tenham fenótipos bem diferentes, os estilos de encenação (disposição dos apresentadores em um cenário jornalístico e os

---

<sup>148</sup> De 45’33’’ a 48’37’’.

<sup>149</sup> De 48’37’’ a 50’52’’.

“quadros de imagem” das pautas, que se abrem sobre eles) e interpretação (dos apresentadores nos olhando com a tradicional feição de seriedade e neutralidade, e também na interpretação dos atores vendendo os produtos, nos comerciais diversos) são pavorosamente parecidos, para americanos, europeus, asiáticos ou africanos. Imagens de produtos, armas e veículos para destruição aparecem e se compõem em transição sobre um pequeno vídeo corporativo de imagem computadorizada que demonstra a ligação entre um único computador pessoal e todos os computadores do mundo, através da rede de internet. Imagens de um *american way of life*: golfe, internet, caubói, estátua da liberdade, mercado de ações.

SEQ.09 <sup>150</sup> (Música: “New Cities In Ancient Lands - China”)

Sobre o ressoar de notas da composição musical anterior, surge longo plano de panorâmica sobre altos prédios brancos, uniformes. Enquanto isso, ouvimos ainda a edição de fragmentos sonoros das peças publicitárias. A transição musical da seqüência publicitária para a tomada dos prédios se faz sutilmente, como se fosse uma só música (ou antes, um só movimento no mundo). Africanos marcham uniforme e rigidamente. Entra agora novo tema melódico. Plano de dezenas de janelas de prédios, uniformes. Africanos militares marchando armados com baionetas (o movimento de seus braços, na marcha, está sincronizado a emissão regular de algumas notas musicais). Massa de asiáticos andando (uniformes?) na rua. Massa de torcedores sentados (uniformes?) na arquibancada. Pés marcham. Mãos acenam. Pernas marcham. Câmera em elevador sobe e vêem-se as divisões entre os andares. Torcedores agitados passam próximo a polícia, em guarda. Detalhe de rosto sério de africana marchando. Plano desacelerado de túnel com carros passando. *Zoom in* no reflexo solar em prédio de janelas de vidro refletoras.

SEQ.10 <sup>151</sup> (Música: “New Cities In Ancient Lands - Africa”)

Seqüência inicia-se bruscamente após a tomada do reflexo solar no prédio. Entram planos de tráfego urbano: multidões, engarrafamento, aspecto caótico. As batidas

---

<sup>150</sup> De 50'52'' a 55'00''.

<sup>151</sup> De 55'00'' a 59'12''.

da percussão da trilha musical de andamento acelerado marcam um ritmo constante, como um relógio. Muitas pessoas passam apressadas. Passa mulher de trajes indianos típicos, e óculos escuros. Passa mulher chorando, de vestes negras (luto), e pessoas (muçulmanos) se ajoelham ao meio da rua, em direção ao por do sol. Muitos automóveis e bicicletas. Pessoas se lavam (utilizando um hidrante), se arrumam (fazendo a barba), e se trocam na rua. Os padrões melódicos circulares e repetitivos, com pequenas variações, lembram os temas musicais de *Koyaanisqatsi* (e de sua vida acelerada, fora de equilíbrio). Não parece haver tempo para parar. A imagem é cortada frequentemente por veículos - e pessoas - passando. Só conseguimos ver as ações (ou inações, como o mendigo deitado) das pessoas, nas pequenas brechas entre-veículos. *Plongée* de pessoas atravessando na faixa, e carros passando dentro de suas faixas (controle de movimento, na linha). Câmera deita-se para mostrar a extensão das fileiras de carros na rua, e câmera semi-aérea mostra pessoas e carros por todos os lados, emaranhados como os fios elétricos que estão por toda a parte.

SEQ.11 <sup>152</sup> (Música: “New Cities In Ancient Lands - Índia”)

Tomadas onde a cidade some na neblina e/ou fumaça – só vemos silhuetas passando de lado a lado. A variação musical da passagem da sequência anterior para esta é pequena (assim como a variação visual, já que continuamos em cadeias de planos de cidades cada vez mais cheias e movimentadas), pois há continuidade de frases melódicas, na mesma tonalidade, estruturadas sobre a mesma base percussiva. Mas nota-se a ausência do baixo, o som grave que dá “corpo”, certa sustentação, à composição. Garotos brincam e trabalham pelas ruas, e olham a câmera. Planos abertos onde mulheres e crianças vasculham o aterro em meio a porcos, urubus, e trator. Dois garotos sujos e carregando sacos em meio a fumaça, sorriem e olham para a câmera. Câmera lenta transita por calçadas e ruas noturnas, mas a cidade está em pleno movimento: bares, lanchonetes, lojas e quiosques com seus produtos expostos. O ritmo da atividade noturna é sentido também na rápida trilha musical, que volta às batidas que marcam o tempo como um relógio, e também na rápida flicagem (*flickering*) das luzes noturnas. Há muita luz, muitas cores (dos tecidos das roupas à venda, bem como dos *outdoors* que vendem outros produtos e serviços). Carga

---

<sup>152</sup> De 59’12’’ a 63’52’’.

é carregada no porto, e há letreiros luminosos com ideogramas orientais. Criança dentro do carro olha atenta para reflexos dos letreiros. (Con) fusão desses letreiros duplicados, cruzando o quadro para baixo e para cima. A sequência termina com imagem de mapa meteorológico com todas as regiões em vermelho, piscando. A música interrompe-se bruscamente, ressoando suas últimas notas em leve dissonância, na suspensão. A imagem insiste no mapa piscando por mais algum tempo.

SEQ.10 <sup>153</sup> (Música: “The Unutterable”)

Plano em câmera lenta de sol escondido sobre uma grande chaminé que corta a imagem de baixo a cima. O lento movimento de câmera o vai revelando. A trilha musical inicia-se com um tema lento que repete várias vezes uma nota, descendo e subindo a escala, e interrompendo-se com um breve silêncio, sempre que sua frase melódica chega ao fim, e após isso, reinicia-se. Tomadas sempre em câmera lenta. Massa de indianos descendo da balsa, assim que esta atraca. Urubus levantam vôo de monte de lixo. Multidão levada em barco e trem, sobrevoadas pelos urubus. Velha carrega sacola à cabeça (ecoando o esforço da prática rural). Mãe e crianças passam em frente a um muro onde se lê, em graffiti : “*Viva la guerra de guerrillas*”. A inocente menina de vestido rosa, carregando uma lancheira vermelha, fica mirando a câmera, enquanto percorre este muro da esquerda para a direita. Quase ao fim ela pára, e fica só a olhar a câmera, estática. O tema melódico é executado agora por conjunto de cordas (apoteose?). Depois ela continua e sai de quadro. Tomada geral com dezenas de muçulmanos ajoelham-se e rezam, à rua. Plano detalhe de judeu beijando Muro das Lamentações. Plano geral de crianças de uniforme escolar andando na rua. *Contra-plongée* zenital divide a imagem em dois: de um lado, um alto edifício, de outro, uma velha catedral. Há um movimento giratório de câmera, que continua no plano seguinte, de enquadramento semelhante, de uma grande torre metálica de transmissão de energia (quase uma dança entre a tecnologia e ritos ancestrais). Crianças em roda-gigante (virada à mão). Câmera ergue-se sobre varais com centenas de metros de tecidos pendurados: lençóis e roupas. *Contra-plongée* zenital de edifício com roupas penduras à janela, que parece ser “invadido” por colisão de avião, mas este passa por cima daquele

---

<sup>153</sup> De 63’52’’ a 74’37’’.

(efeito da perspectiva do inusitado enquadramento). Tomada com conjunto de prédios no plano de fundo, onde o primeiro plano da imagem é cortado por um despejo de terra (a imagem e o ambiente são “entulhados”). Há crescendo musical (o tema parece executado de forma mais “nervosa”). Plano de chamas vermelhas. Sobre essa imagem de base, várias imagens-vídeo em transição, invadindo uma à outra, mas agora são os próprios elementos da imagem (homens, cavalos, etc., e não uma “nuvem disforme”) que são vazados, queimados, deixando entrever os pedaços de outras imagens de fundo. Composição visual computadorizada com foguetes sobrevoando o espaço, próximo à estratosfera. Panorâmica sobre cerca de arame farpado procura soldado na guarita: ele nos vigia. Multidão de cabeças de crianças orientais cobre o quadro. Torcedores animados pulam, agitam tochas e bandeiras, na arquibancada. Avião decola. Tudo em câmera lenta, adquirindo impressão de “peso” e “travamento do movimento” junto à trilha musical (notar os padrões de acordes em *stacatto*, que não se deixam ressoar), até agora. Vista aérea mostra grande complexo urbano planejado: casas idênticas às centenas. Tema musical muda e entram flautas, dando “leveza”. Outras tomadas aéreas mostram conjuntos de prédios idênticos, em espantoso crescimento vertical. *Fade out* musical.

SEQ.11 <sup>154</sup> (Música: “CAUGHT!”)

Tomada de pés de homem carregando algo sobre as costas, e vindo em nossa direção. A nova trilha musical forma-se com notas de um instrumento de corda (baixo elétrico?) tocadas rapidamente, combinadas com batidas percussivas rápidas que geram um efeito de aceleração no ritmo no filme. Movimento de câmera revela que o rosto do homem está “preso” e escondido no meio de sua carga. No final da tomada, os pés descalços dele continuam a trajetória sobre as pedras regulares (mas não menos duras) de uma calçada. Em meio a tomadas de bicicletas e rodas de carroças, há pés correndo. Pessoas fazem força, transportam todo tipo de produto (televisão, sacos pesados, peixes, flores, tijolos, carrinho de sucata...). A velocidade da mudança de planos aumenta. Torcida na arquibancada festeja. Os gestos de trabalho (marteladas, cortar o peixe, carregar mercadoria) parecem ter uma “sincronização coletiva”. Pessoas carregam peso nas costas, por todos os lados: o que

---

<sup>154</sup> De 74’37’’ a 83’08’’.

culmina no plano de um africano, idoso, com uma intensa envergadura de coluna. Pernas e dorsos andam apressados para todos os lados. Multidões atravessando estradas, esperando em estação, cruzando ponte, atropelando uns aos outros. Plano enquadrando um pedaço da rua demonstra a situação caótica: carros, ônibus, pessoas e carroças tentam passar uns pelos outros desordenadamente. Quase como um “formigueiro desperto” (ecoando o formigueiro de Serra Pelada). Planos de trabalhadores batendo, martelando, escavando e extraindo coisas do solo. (Entrada de rápido instrumento executa série de notas dissonantes) “Fila indiana”: as pessoas que passam, “marchando”, parecem zumbis. *Planos-retrato* de multidões, de povos diferentes. Planos de crianças e homens próximos a máquinas, objetos e veículos – cada vez mais sujos, aparência cada vez mais pesada. Câmera montada sobre trem passa frenética (efeito de planos acelerados, e notas rápidas executadas em ascendência na escala tonal). São alternados planos de pessoas em meio a entulhos, e paisagens urbanas em construção. Roda de pessoas paradas assistindo garoto realizar espantosos movimentos flexíveis com seu corpo (que parece não ter ossos). As paisagens vão ficando mais pobres, e os planos são atravessados por fumaça e fogo. Pessoas habitam prédio em ruínas. Pessoas contam dinheiro. Os rostos são cansados e tristes. Há carregadores e carregados. (Volta do instrumento com as notas dissonantes.) Longo plano de uma menina guiando um carroça: ela bate violentamente no burro para que este vá mais depressa e puxa fortemente a correia, tentando controlá-lo, enquanto homem dorme recostado a seu lado. Diversos *planos-retrato*: indivíduos “isolados” sob a multidão nas ruas. Destaca-se sua fisionomia, as marcas de seus rostos, expressão do olhar, e o aspecto alheio com o que ocorre nos arredores. (Aumentam as inserções de rápidas séries de notas independentes, executadas ascendentemente: crescendo musical) Plano do menino pequeno andando a beira de estrada de terra. Imenso caminhão passa a seu lado jogando poeira por todo o lado, cobrindo o menino, e o quadro. A trilha musical acaba com nervosa batida de pratos, que ecoam. Fusão com plano onde fogo e fumaça cobrem o quadro, e ouvimos sutis ruídos sonoros confusos, de fundo.

SEQ.12 <sup>155</sup> (Música: “From Egypt”)

Tomada realizada com lente grande-angular capta carcaça de um carro, largada em canteiro desértico entre duas pistas. Distorção da perspectiva prolonga o fundo da pista. Na realidade há uma composição de mais de um plano na mesma imagem, realizados da mesma posição e com câmera fixa: quase todos os elementos visuais coincidem (parecendo uma só imagem), criando com a sobreposição dos elementos móveis (carros que passam) um efeito de transparência “fantasmagórico” para estes (temos uma *carcaça* de veículo, e outros veículos *fantasmas*). Após um tempo insistindo na imagem, em silêncio, inicia-se a próxima trilha musical com um canto árabe-oriental (do Egito, como nos diz seu título), que se assemelha a um lamento. *Plano retrato* de garota indiana com menino ao colo. Planos desfocados de judeus prostrando-se diante do Muro das Lamentações. *Plano retrato* de menino indiano, e plano conjunto de rostos de meninos asiáticos.

Planos desfocados de muçulmanos ajoelhando-se e rezando, e plano de crianças asiáticas desfocadas, em ação semelhante. *Plano retrato* de senhora, que desvia os olhos várias vezes. Plano de senhor sentado imóvel na calçada e as pessoas-fantasma (tomadas da mesma posição, sobrepostas) passam ao seu lado. Vários planos compostos em transparência: há transeuntes-fantasma, pedintes-fantasma. Há *plano retrato* de velha com cara de espanto. Tomadas com imagens desfocadas (pés andando) e distorcidas (pessoas andando).

Ainda sobre a imagem distorcida inicia-se esboço de melodia musical intermitente, por instrumento de corda (em tom de luto) com sonoridade indiana (Música “Mr. Suso #1”<sup>156</sup>). Plano de menino esfregando os olhos diversas vezes: a imagem congela quando vemos um de seus olhos nos olhando por sob as mãos (voltamos, durante o plano, ao canto egípcio, quando o instrumento de cordas silencia-se). Velho senhor maneja um bastão, e parece avançar na câmera, aparentando estar em transe. Ritual de luta de dois homens com bastão. *Plano retrato* de velho faquir indiano: seu rosto banguela e sorridente muda de aspecto, até o espanto (parece haver algo de insuportável e atemorizante, antevisto). Voltamos ao final da tomada da menina guiando a carroça. Há sutis ruídos de

---

<sup>155</sup> De 83’08’’ a 92’30’’.

<sup>156</sup> Foday Musa Suso é o nome que é creditado como “consultor técnico” e “conselheiro para as músicas africanas”, no filme.

vozes ao fundo. Fusão para tela coberta por fumaça branca: final da tomada do menino que ressurgue (ou seria seu espírito?) da poeira deixada pelo caminhão. Fusão para plano de água ondulante, sobreposta a plano dos trabalhadores de Serra Pelada carregando o corpo estático de um deles sobre as costas (o corpo parece boiar no plano do rio). O plano dos trabalhadores desaparece. Na água vemos surgir reflexos ondulantes de diversas pessoas passando. Finaliza o canto lamentoso e entra melodia em cordas (Música “Mr. Suso #2”). Ouvimos vozes de fundo. Ao final da melodia, nota em instrumento de sopro sustenta-se. *Fade out.*

#### *Powaqqatsi*<sup>157</sup>

Título do filme aparece em vermelho, e tradução. Silencia-se o instrumento de sopro. *Fade out.* Entra variação sobre o tema musical do Hino (Música “*Powaqqatsi*”).

#### Créditos<sup>158</sup>

Sobem os créditos. Variações sobre a divisão das sílabas do título do filme é musicalizada por coro de crianças (“*powa... qqatsi*”) e uma voz grave masculina as arremata sempre juntas (“*powaqqatsi*”).

---

<sup>157</sup> De 92’30’’ a 92’58’’.

<sup>158</sup> De 92’58’’ a 99’30’’.

## *Naqoyqatsi*

SEQ.01 <sup>159</sup> (Música: “Naqoyqatsi”)

*Fade in* e *zoom in* em imagem P&B da Torre de Babel (que parece tridimensionalizada), enquanto na trilha musical ouvimos instrumentos darem entrada a voz grave masculina a repetir o nome do filme (“*Naqoyqatsi*”), e depois entrarem batidas de percussão que lembram batidas cardíacas. Há dezenas e dezenas de portas e janelas com o fundo negro, vazio. Com o movimento ótico, parece que a câmera está a adentrar uma delas. *Fade out*.

*Fade in*, tomada com câmera se movimentando para explorar interiores de edifícios abandonados. As cores acinzentadas das construções se assemelham a imagem da Torre de Babel, como se víssemos seu interior. Exploram-se também as janelas quebradas e topo do exterior desse edifício, em plano seqüência. A melodia é realizada por cello e cordas (tonalidade “clássica”, melancólica), com intervenções curtas de metais. A forma das janelas do edifício também se assemelha a das janelas da Torre. Movimento de câmera e distorção da perspectiva de imagem por efeito computadorizado compõe plano do exterior do edifício sobreposto a plano do mar, como se o edifício desabasse (por efeitos digitais), afundasse (em um dilúvio).

O mar é tempestuoso, e os riscos luminosos surgidos que parecem uma chuva computadorizada mostram-se, quando a fusão acaba, serem estrelas passando sobre as montanhas, no novo plano que surge: tomada fixa do céu noturno realizada em *time lapse* capta o “movimento do céu” (o referencial fixo das montanhas nos faz esquecer que é a terra quem dá circunvoluções: ao contrário, vemos o céu mover-se). Fusão com panorâmica realizada em *time lapse*: vemos as nuvens se movendo rapidamente (e entram pequenas frases musicais em padrão repetitivo, recorrentes em *Koyaanisqatsi*). Fusão com câmera aérea em rasante sobre o terreno, e superfície piramidal de uma montanha irrompe do chão: já não sabemos mais se há alguma parte “indicial” nesta composição imagética sintética. A

---

<sup>159</sup> A cronometragem inicia-se com a aparição da logomarca animada da Miramax. Esta seqüência vai de 00’17’’ (“Miramax e Steven Soderbergh apresentam”) a 8’28’’.

montanha vai se elevando até atingir o céu, então há fusão para plano de nuvens. Não dá mais para saber o que é imagem *real* e o que é *virtual*.

Desfoque e fusão com diversos planos de pessoas, onde a inversão cromática de uma imagem P&B os faz parecerem zumbis fantasmáticos. Inicia-se divisão das linhas verticais de imagens, formando primeiro colunas vazadas mais grossas, de onde irrompe luz branca, e depois, na intensificação da partição, surgem as linhas pretas (se assemelhando a código de barras). Voz masculina grave repete/evoca “*Naqoyqatsi*”. Surgem as linhas vermelhas, que formam o título do filme, como um “pontilhismo” (com linhas) gráfico.

SEQ.02 <sup>160</sup> (Música: “Primacy of Number”)

Trilha musical desenvolve frase em arpejos ascendentes que dão mais rapidez à sensação de movimento, advinda de imagem que simula uma câmera viajando no espaço a hiper-velocidade: os pontos brancos de estrelas tornam-se traços. Um zero branco em escalonamento negativo adentra a imagem: de tamanho inicial maior do que o plano (e por isso, antes o englobando), vai diminuindo, parecendo que se movimenta nessa jornada espacial. Quando está pequeno, os traços brancos multiplicam-se até saturarem o quadro e parecerem o ruído visual característico de uma televisão fora de sintonia. Conjuntos de códigos binários em azul claro transitam para os dois lados horizontalmente, cobrindo o quadro. Conforme desaparecem, séries de caracteres técnico-científicos (símbolos gregos, unidades de medida e outras notações usadas em matemática), em tom avermelhado, parecem surgir do centro da imagem e se lançarem em nossa direção. Desfoque. Surge imagem sintética de um globo “digitalizado” semitransparente e como um circuito, com linhas ligando pontos a outros. Diversos uns e zeros espalhados pela superfície. Ao adentrarmos nesse globo uma esfera luminosa projeta duas superfícies verticais: corredores de imagens, por onde passam imagens as mais diversas: imagens científicas de todo tipo (radiografias, ressonâncias, osciloscopias, mostradores de variação numérica, mapas astronômicos, simulações de objetos geométricos, pulsões vitais, simulação de cérebro, mapa mundi) até um CD frente a um olho humano, silhueta de um corpo e celulares. Um brilho intenso róseo que explode cobre o quadro, e ao se apagar voltamos aos códigos

---

<sup>160</sup> De 8’16’’ a 16’46’’.

binários azuis sobre fundo preto. Passam sinais vermelhos, como sinais vitais, e estes, junto dos números em azul e verde, multiplicam-se, cobrindo o quadro. Do “mar binário” surge por fusão uma tomada em *contra-plongée* de um mar verde real. Do movimento das ondas, surge parte vazada no centro, onde transparecem os números digitais. Voltamos aos pulsos elétricos vermelhos, que ao tocarem uma superfície mostram ter tingido o mundo de vermelho, sobre o que se inscrevem inúmeros caracteres em azul. Torna-se um movimento, que não finda, acompanhando uma placa de circuito impresso dessas cores. Volta o código binário em branco, que se prolifera e irradia, e num vertiginoso *zoom in*, caímos em tomadas desaceleradas de um corpo militar marchando, uniforme, armado. O movimento desacelerado dá um aspecto mecânico à ação, e a espantosa uniformidade faz pensar se não são cópias virtuais os soldados, uns dos outros: imagens duplicadas. Há manipulação das cores da tomada. Em outro plano de soldados de outra nação (outro uniforme) a manipulação é mais extravagante. Plano de quadros-negro onde surgem escritas fórmulas físico-matemáticas. Essas imagens se mesclam piscando, até o fazerem projetadas sobre o rosto de um homem. Imagem de arquivo (parecem duas fotografias consecutivas piscando, que dão impressão de movimento) de bateria antiaérea é sobreposta a plano de fumaças. A rápida inversão de cores desses dois planos em P&B provoca clarões como se os canhões estivessem disparando. Planos da artilharia são sucedidos por dois planos-conjunto de exército marchando: invertendo horizontalmente a imagem, sugere-se que dois exércitos marcham um contra o outro. Sucedem-se tomadas desaceleradas de jovens fortes e saudáveis treinando corrida, rapel, (que evocam *Olympia*) e tomadas em baixa resolução realizadas em meio a um combate: soldados se movimentam, pulam e rolam, e há clarões e tanques - o ruído visual torna difícil entender a cena. Tomada aérea mostra caças em formação, em sobrevôo. Plano de mão com giz rabiscando quadro-negro é vazado, por onde irrompem fórmulas matemáticas. Tomada de Einstein e outros cientistas, em frente de quadros com fórmulas e tabelas periódicas. Surge espécie de “eclipse”, de cujo centro negro surge tomada em *plongée* quase zenital, de formação militar circular, em cujo centro permanece um oficial superior. Conforme este gira o corpo e anda, a tomada reinicia, em *loop*. Esse círculo giratório com marcação no meio se aparenta a um relógio. Do meio dele emana luminosidade azulada que forma nova visualidade, no meio de cuja forma circular,

transfunde-se um espiral colorido, um tornado de imagem meteorológica - tomada em *loop*, onde em cada reinício, a nova imagem avança a um ponto à frente em relação ao reinício anterior. Esta, assim como muitas outras imagens, vai ao longo de seu desenvolvimento, sendo explorada em suas dimensões (tridimensionalidade virtual) por uma câmera (virtual, um ponto de vista simulado) que a circunda. Fusão com tomada de onda arrebatando. Fusão com passeio de câmera sobre um teclado de computador. Mãos digitando. A tomada se repete em *loop* (vários planos o fazem) Imagem-fractal, onde a câmera dá um mergulho infinito. (A melodia musical agora desenvolve-se até certo ponto, se interrompe, e reinicia, em desenvolvimento análogo ao dos planos em *loop*, e à estrutura fractal, que repete padrões visuais, que são, contudo, diferentes.) A trajetória-fractal só acaba com uma fusão onde surge túnel formado por números binários, que parece infundável, e vai transformando sua textura em imagens de céu com nuvens (vai realizando-se?). *Fade out*.

SEQ.03 <sup>161</sup> (Música: “Massman”)

Silêncio. Tomada em detalhe, desacelerada, de água se debatendo e formando espuma. Fusão gradual com tomada de dezenas de nadadores na água. Fusão com plano detalhe das trajetórias desorganizadas de pequenas bolhas em líquido no interior de tubos de análise. Detalhe do tubo com líquido. Técnica de laboratório, sob densa roupa de proteção, agita tubo de ensaio, frente a microscópio. *Travelling* vertical sobre esqueleto humano. Movimento continua sobre rosto humano. (Não se tem certeza sobre a *realidade* desses corpos, ou se são só modelados por computador.) *Zoom in* dentro de um olho humano – sua textura vai se granulando, à medida que sua imagem amplia-se. Em seu interior vemos incontáveis micróbios (ou espermatozóides?) debatendo-se. Fusão com tomada na rua, onde o quadro todo está coberto por multidão andando, de costas para a câmera. O movimento para a tomada da multidão se dá numa passagem quase imperceptível, do movimento da vida microscópica anterior (mesma agitação das “partículas de imagem”). Planos de coleta de amostras e modelagem da cabeça, cérebro e corpo humano. Plano com três cópias do corpo modelado, girando em todos os ângulos, revelando todo seu interior. Imagens de ressonância, da coluna vertebral, e de secção do

---

<sup>161</sup> De 16'46'' a 31'07''.

cérebro. Fusão com tomada próxima de rosto de bebê. No *zoom out* contínuo, vemos que este bebê está deitado sobre uma superfície, onde se encontram dezenas e dezenas de outros bebês, nus, como ele (tem-se a impressão de que estão suspensos sobre algum líquido). Variação musical, com trecho em aumento de tensão, preparando o crescendo do tema da sequência. Fusão com tomada de ovelha sobre fundo digitalmente construído. O plano da ovelha é dobrado: conforme ela se move, vemos uma cópia do plano dela repetindo o movimento, com um pouco de atraso: ela parece ter duas cabeças (clonagem, mutação). Retorno do tema musical da sequência. Planos em *slow motion* de atletas treinando: em argola, ginasta alongando e fazendo movimentos sobre cavalete (aqui, cópias do mesmo plano sobrepostas, (dando o mesmo efeito multiforme de *Pas de Deux*, Norman McLaren, 1968), saltando sobre a câmera (como em *Olympia*, Leni Riefenstahl, 1938). Cronômetro. Planos desacelerados de atletas, ela demonstrando expressão de concentração, e ele de imenso esforço físico despendido, quase com raiva (a expressão deste é contrária às de *Olympia*). Câmera colada a corpo que salta (de pára-quedas) da estratosfera: conforme o corpo gira, vemos a terra lá em baixo, e sempre vemos o rosto do saltador em quadro. Tomada desacelerada de dois lutadores se atracando. Plano das cronofotografias de Eadweard Muybridge dos movimentos humanos (*Motion Studies*): cada foto da sequência é posta em movimento (cada foto contém a sequência inteira de fotos daquela série, posta em movimento). *Zoom out* revela várias séries: homem correndo, homens martelando, homens lutando, homem arremessando peso, homem saltando estrela. Tomada próxima desacelerada de dezenas de pernas correndo. Há duplicações do plano e as pernas se multiplicam. Tomada de enquadramento semelhante de dezenas de bicicletas correndo. Tema musical parecido com o de *Koyaanisqatsi* (o tema da repetição de frase musical ágil, das variações rápidas). Funde-se imagem de ondas eletrônicas em tela de aparelho (análise de energia). Essa imagem permanece no fundo, e surge tomada de ginasta realizando belos movimentos com fita. Ambiência do próximo plano, formada por números e cálculos azuis sobre fundo preto, de onde vai surgindo, meio distorcida no início, mas melhorando de definição, a imagem de pernas correndo. Tomada de esgrimistas praticando, sobreposta à imagem onde um mecanismo “sismográfico” escreve em picos de onda (análise de desempenho). Tomada desacelerada de esquiador descendo em direção à câmera. Tomada

desacelerada e multiplicada de saltadores sobre vara: eles parecem flutuarem e caírem imóveis (*Olympia*). Tomada submersa em *travelling* acompanha movimento de nadador vindo em nossa direção (o enquadramento mantém-se). Plano próximo desacelerado de corredor suando e com expressão de grande esforço realizado. Tomada desacelerada de corredor saltando pelos degraus de arquibancada (esta forma um conjunto de linhas que seccionam o plano, como nos *Motion Studies* de Muybridge, ou ainda as linhas da pista de corrida de *Olympia*). Plano coberto por dezenas de corredores em movimento: só vemos os pedaços de costas e cabeças. Fusão de tomadas desaceleradas de saltadores ornamentais: os homens parecem “recortados” do fundo, e sua trajetória/velocidade modificadas, dando a impressão de flutuarem no vazio (parecem os corpos modelados tridimensionalmente girando - o que poderiam ser a finalidade de um projeto de “estética fisiológica” da cooperação Riefenstahl-Hitler): são “modelos de máximo potencial físico”. Grande plano geral onde dezenas de ginastas executam movimentos sincronizados: são sempre duplas, onde os vestidos de branco executam certos movimentos, e os vestidos de preto, outros. Tomada baixa de pernas de fileiras de ginastas que passam, em passos sincronizados. A tomada está em *loop*, e quase não percebemos seu ponto de repetição. Tomadas de atletas: patinadora sobre gelo, arremessador de peso, saltador sobre vara, corredores na reta final. (É sempre o esforço máximo, da superação, do treinamento forçado, uma “utopia olympiana”).

Variação musical e *fade out* sonoro. Em toda essa sequência houve na trilha musical batidas de prato, sonoridade característica de bandas de eventos esportivos, mas também de bandas militares. Tomada que acompanha o corredor vitorioso cruzando a linha final e então ele entra em desfoque, com seu rosto fusionando-se com o de uma atleta boquiaberta (não se sabe se é êxtase de vitória ou derrota). O tema musical é retomado somente por solo em cello (tom melancólico). Tomadas radiográficas de mão e rosto se movimentando. Tomadas de rostos em cores invertidas com alto contraste (parecem as imagens radiográficas).

*Fade out* visual e sonoro. *Fade in*. Tema musical da sequência é retomado pelos instrumentos, mas o cello permanece destacado. Tomadas desaceleradas, em P&B, de rostos conversando, sobre fundo preto. Eles conversam, mostram reações, e gesticulam,

descontraídos. O alto contraste e imersão no “fundo preto infinito” os recortam de temporalidades e os ligam as tomadas radiográficas, análises por imagem: modelos em observação/teste. Variação musical: instrumentos parecem “perder” a melodia que executavam, e param, e cello termina o trecho musical final.

#### SEQ.04 <sup>162</sup> (Música: “New World”)

Tomada aérea em *travelling* por grande plantação (milho). As cores são saturadas e distorcidas (como uma “pintura digital”). A trilha musical se inicia apenas com solo agudo de cello, melancólico. *Travelling* por floresta (mesma distorção cromática). Tomadas de represa com água vazando (distorção cromática). Tomadas aéreas deanel viário e prédios em cidade (planos de *Koyaanisqatsi* e *Powaqqatsi*). Imagens negativas (inversão de cores) em P&B de alto contraste. Tomada de fábrica soltando fumaça preta. Panorâmica em *time lapse* sobre ponte suspensa (céu cataclísmico passa rápido, assim como as pessoas que atravessam a ponte). Plano levemente angulado de dois prédios altos, em *time lapse*. Tomadas de carros passando sobre ponte, e de máquinas que bombeiam petróleo (*time lapse*). *Contra-plongée* de chaminé e fábrica. Câmera passeia pelo modelo em esqueleto de uma cidade tridimensional (“maravilhas” da codificação binária). Tomada em solo estranho (que parece ser lunar). Redemoinho, e plano (que simula) vista de satélite de projétil sendo lançado fora da estratosfera. *Fade out* visual e sonoro.

#### SEQ.05 <sup>163</sup> (Música: “Religion”)

*Fade in*. Plano de fumaça branca sobre fundo preto. As revoluções e anamorfoses que essa imagem-devir (a fumaça está sempre a transformar-se) traça, podem ser relacionadas ao movimento da imagem-fractal. Trilha musical inicia-se com tema executado por xilofone (aspecto de leveza, que se cola à imagem). Sobreposições de fumaça, puro movimento (*Pas de Deux*). Fusão com bandeira dos EUA tremeluzente. Surgem outras bandeiras, Reino Unido, China, etc. Às bandeiras, sobrepõem-se planos dos papéis-moeda, em planos-detelhe dos rostos no centro dos mesmos. Dinheiro de diversas

---

<sup>162</sup> De 31’07’’ a 34’15’’.

<sup>163</sup> De 34’15’’ a 43’14’’.

nações. Surge plano infográfico com diversas notas passando para todos os lados. Plano de torcida em arquibancada, fazendo movimento de “ola”. Fusão com imagens de diversas bandeiras americanas passando: são movimentadas numa parada militar. Tomada em *plongée* de desfile militar, com a banda passando. Na trilha musical entram outros instrumentos, como os metais (que aparecem com os músicos), e nova melodia. Tomada da torcida agitando os braços. Tomada aceleradas (como “pulos” gerados pela diferença da taxa de quadros) de acionistas da bolsa de valores, movimentando-se e gesticulando rápida e desordenadamente. Eles parecem acompanhar o ritmo musical (que agora é marcado mais forte pelas batidas percussivas). São montadas alternadamente com tomadas do quadro de ações, e imagens de diversos números circulando. As cores às vezes voltam ao “normal”, mas sempre se alternam com aberrações cromáticas. Plano de torcida eufórica se dirigindo a câmera, em movimentos semelhantes aos dos acionistas. Planos de moedas caindo, roleta rolando, caça-níqueis girando, diversos comprimidos coloridos (cápsulas da felicidade?) rodando até uma tomada girando sobre um cartão de crédito, sobreposto por diversos números e cifras caindo em seu interior. Tomada com líderes de países do oriente médio caminhando acompanhados por militares. Tomadas de multidões de repórteres com seu aparato, cercando um atleta. As câmeras também miram e disparam contra a nossa câmera. Tomada de pugilista que cai em câmera lenta. *Flash*. Plano de artista descendo do carro e andando por tapete vermelho, acenando para a multidão de fãs e imprensa. Sobre o rosto e partes do corpo “original”, foi sobreposto um rosto em computação gráfica, que imita o movimento real, se colando à artista. Real e virtual se hibridizam. Planos próximos das lentes de fotógrafos disparando seus *flashes*: um pisca-pisca de imagens onde as cores ficam a se inverter, neste preto e branco de codificação binária. Planos de personagens em computação gráfica. Planos de multidão de imprensa cobrindo artista (e o quadro): o desenrolar do plano “trava” quando o flash dispara e consegue iluminar a cena. Repetição de tomada de artista entrando e cumprimentando apresentador televisivo. O corpo da artista é sobreposto por um de computação gráfica. Planos de personagem em computação gráfica. Tomadas de Marilyn Monroe, Marlon Brando, Elton John, e outras celebridades, todos em pose para as fotos de imprensa. Tomada de astronautas cumprimentando a imprensa. Tomada de torcida eufórica agitando as bandeiras americanas. Fogos celebram no céu

noturno. Tomada com letreiro “Hollywood” e suas luzes. *Time lapse* sobre a casa branca, de noite: nuvens passam tão rápido como a fumaça do próximo plano, lançada pela turbina de um foguete americano em lançamento (plano de *Koyaanisqatsi*?). Tomadas de trabalhador, soldados, e escoteiros: todos em pose de respeito e continência. *Contra-plongée* de roda de time de futebol americano em formação de combinação tática. Fusão para mesma formação de médicos “nos operando” (mesmo ponto de vista). Muitas cifras voam quadro negro acima, e fusão com torcida pulando de alegria. Tomada de jôqueis correndo. Tomada de acionista da bolsa. Tomada de fogos sobre a estátua da liberdade. Tomada desacelerada de jogo de futebol americano na chuva. Plano composto de tomada de bebê “voando” sobre fundo espacial estelar. Tomadas de pessoas na torcida, alucinadas após o jogo, gritando e chacoalhando os braços. Tomada de homem no estádio, se prostrando em posição reverencial. Efeito de “torvelinho” vai distorcendo a imagem até ela se dissolver, restando o torvelinho branco sobre fundo preto, que se funde com a fumaça do início da seqüência e suas revoluções. *Fade out* sonoro, e depois visual.

SEQ.06 <sup>164</sup> (Música: “Media Weather”)

Câmera sobre barco realiza *travelling* circular sobre ponte suspensa. A imagem tem cores e texturas manipuladas digitalmente. Plano de tomada invertida verticalmente de panorâmica em *time lapse*: grandes antenas (parecem radares) de monitoramento astronômico - parece que a câmera está no espaço, vendo a Terra. Um cometa de luz, a que a câmera segue, percorre uma superfície curvilínea tridimensionalmente modelada. Plano em computação gráfica de foguete que alça vôo. Imagens midiáticas (desde Hitler, a tomadas em guerra, ao jornalismo americano, mostrando suas celebridades) reproduzidas. Antena gigante. Sobreposição de tramas de fios. Antenas de transmissão televisiva. Plano estratosférico: satélite vem em nossa direção transmitindo feixe luminoso a Terra. Antenas em *time lapse* (um caos de energia). *Travelling* com grande-angular sobre enorme corredor de banco de armazenamento audiovisual. *Travelling* no interior de um aparelho eletrônico: mesma disposição gráfica de bancos de armazenamento, até câmera encontrar mapa mundi computadorizado, com centros de irradiação (como um sonar). Imagem desfigura até

---

<sup>164</sup> De 43’14’’ a 53’25’’.

“entrar no real”, (parece que atravessamos para o outro lado do espelho) e estamos numa tomada de corredor de supermercado, e as cores da tomada voltaram “ao normal”, até falha de transmissão trancar a imagem desta tomada, e logo depois voltar ao normal (a imagem “normal” explicita sua natureza de sinal reproduzido em superfície opaca). Planos da Madona, cores alteradas. Série de imagens midiáticas corre verticalmente, como uma série de estudo fotográfico (ou de defeito de aparelho televisivo): imagens célebres como o discurso de Hitler, Fidel, Bill Clinton, Papa João Paulo II, prisão de Bin Laden, os Beatles, corpos do Holocausto, variando entre imagens-qualsquer de noticiário, de publicidade, esportivas, e de filmes de ficção. Entre elas, alguns efeitos de *zapping*. Os planos de publicidade e de ficção são os que têm a aparência mais nítida, mais limpa, mais “natural”. A série é cortada por outra série, que entra horizontalmente da direita (fora de campo) para a esquerda: tomadas de rostos de grandes líderes mundiais, cientistas e celebridades, tomada em *travelling* sobre um neutro fundo azul. Essa segunda série é ainda intercalada com pequenas séries verticais (como a anterior) de imagens de modelagem tridimensional, do interior de aparelhos e circuitos elétricos, imagens publicitárias e de satélite, simulações espaciais e análises energéticas. Pedacos de imagens-qualsquer aparecem como tiras acessórias à série principal dos retratos de personalidades mundiais. Em certo ponto uma tomada mais aberta revela os bustos das figuras e percebemos melhor tratar-se de estátuas de um museu de cera, imagens “animadas” (postas em movimento) pelo filme. A última imagem da série, de uma girafa correndo sobre uma grande campina aberta (com cores distorcidas), faz parte da série das imagens-acessório, que se intercalavam. Esta imagem centraliza-se e torna-se o primeiro plano da próxima seqüência. *Fade out* musical.

SEQ.07 <sup>165</sup> (Música: “Old World”)

Todas as cores são distorcidas. Girafa correndo, em longa tomada onde câmera em veículo a persegue (a câmera caça). Tomada seguinte semelhante, perseguindo zebras. Cello entra sobre notas sutis de fundo. Tomada de gazelas pulando. Câmera em *travelling* lateral as acompanha. Tomada de manada de elefantes. Tomadas de girafas correndo, aves voando, e cardumes de peixes nadando. *Contra-plongée* em tomada submersa de árvores à

---

<sup>165</sup> De 53’25’’ a 55’47’’.

beira do rio, as ondulações da água (esta não se vê) distorcem as árvores. Silêncio. *Fade out*.

SEQ.08 <sup>166</sup> (Música: “Intensive Time”)

*Fade in* e entra nova trilha musical. Tomada próxima frontal de arma apontada para a câmera, que dispara, e conforme a bala vem, em câmera lenta, vem junto rajada de caracteres e símbolos matemático-científicos. Esses símbolos sobrepõem-se à tomada de homem tremendo. Explosão. Avião voando tem mesma forma que homem com braços estendidos (um quase se encaixa no outro). Chuva de símbolos pára em plano do espaço (sideral), onde surge tomada desacelerada de água espalhando-se, que se funde com o cogumelo atômico. Mais tomadas de explosões atômicas. O último plano desta cadeia funde-se com águas borbulhantes. Câmera acoplada a peito de homem em queda livre (vemos seu rosto e o céu passando atrás). Câmera na ponta de avião em pista levantando vôo, e miramos o céu. Fusão com plano aéreo (em ângulo reverso, vemos o espaço que fica para trás) dando rasante acelerado. Fusão com tomada de *Koyaanisqatsi* dos traços vermelhos dos carros que passam, em *time lapse* (entra frases musicais deste filme re-trabalhadas: os padrões repetitivos circulares). Câmera em veículo em alta velocidade, em *time lapse*, passando por longo túnel: só vemos formas-movimento. Caem cacos de turbina de foguete lançado, sobre tomada do rosto do homem em queda livre. Imagens publicitárias de desempenho de carro em alta velocidade. Entra série de imagens publicitárias em cor “naturalista” (e por esse contraste parecem mais “artificiais”): famílias e momentos felizes, lanches, até carro quebrando barreira de vidro. Trilha musical em crescendo, com batidas de prato, em sonoridade militar. Segue tomada de trem em alta velocidade. Repetição do bisão das cronofotografias de Muybridge, colocado em movimento. Câmera giratória em carro em movimento. Tomada onde vemos através das frestas os desenhos do *zoótropo* (ou outro brinquedo óptico), criando a ilusão do movimento do cavaleiro montado. Tomadas aceleradas (e com cores manipuladas) de metrópole no início do séc.XX: bondes e carros primitivos cruzam com pessoas nas ruas. Imagens publicitárias antigas (déc.60?) de modelos mostrando tipos de corte e penteado. Tomadas com câmera em veículos que

---

<sup>166</sup> De 53’42’’ a 63’56’’.

realizam *test-drive* de colisão, com bonecos (a câmera está muito próxima dos fragmentos). Câmera em tomada interna de avião, com bonecos, em câmera lenta. Fusão com tela negra com logomarcas tridimensionais de várias empresas, girando em direção à câmera. Quadro é preenchido com vários ícones de softwares de computador. Eles se intercambiam tão rápidos como um jogo de caça-níqueis. Entram em giro, sobrepostos a tomadas de crianças girando em brinquedos de parque. Tomada de pessoa refletida em monitor de computador, assistindo vídeos. Cena publicitária desacelerada (cor naturalista), de família feliz no jantar, e outra de mulher demorando a morder o lanche. Crescendo e tensão na trilha musical. Quando ela morde o lanche, muda a música, e surge pequeno círculo vermelho piscante que mascara o resto da imagem. Plano de transição para a próxima sequência.

SEQ.09 <sup>167</sup> (Música: “Point Blank”)

Enquanto o círculo vermelho pisca sobre mulher que morde o lanche, inicia-se outra trilha musical. No lugar da tomada publicitária surgem diversos símbolos religiosos nacionais, históricos e etc. que giram em direção à câmera, dentro do círculo vermelho piscante. Sobreposição de planos-detulhe de engrenagens girando. Sobreposição de tomadas de confronto de civis com a polícia. Queimam bandeira americana. Tomada da Ku Klux Klan com velas acesas. Tomada de conflito urbano. Dígitos binários tridimensionais vermelhos voam em direção à câmera (parecem ser de um código “quebrado”). Por transparência cromática passamos a ver uma grade que serve de planta tridimensional, onde se modela uma casa. Tomadas de explosões sobre/entre tomadas de carrinhos carregados de carvão. Segue tomada de máquina extratora de petróleo, e usinas (planos de *Powaqqatsi*), onde se sobrepõe planos de explosões. Plano em *walk-through*, uma simulação do interior de motor de combustão em funcionamento. Números, coordenadas, códigos de barra, engrenagens, dobragem de plano de céu tempestuoso. Tomadas em P&B negativo de alto contraste, de mísseis e foguetes sendo lançados (testados) em área com árvores. Tomadas de armas disparadas e mais mísseis lançados. *Napalm* em floresta de pinheiros. Fumaça em fábricas. (A trilha musical entra em crescendo.) *Test-drive* de demolição de edifícios e estruturas, com armas aéreas. Intercala-se o conteúdo da vista aérea do monitor de caça

---

<sup>167</sup> De 63’56’’ a 76’40’’.

militar (vemos a mira na tela), e este dispara, com tomadas das estruturas sendo explodidas. Veículos, casas, pontes. A qualidade da imagem é muito baixa, cheia de ruído e granulação (intensidade da tomada). Fusão com plano de um globo giratório, esburacado e flamejante (projeção da Terra). Fusão com nuvens, tomada P&B de aurora boreal (raios no céu). Tomada em baixa resolução dentro de conflito: só vemos as luzes dos disparos e explosões. Tomada de bola de guindaste destruindo estrutura. Imagens-vídeo distorcidas de pessoas gritando para a câmera. Imagens-vídeo distorcidas (cor muda, travadas e aceleradas no movimento) de conflitos urbanos. Tomada do *videogame*. Intercalam-se planos de conflitos urbanos, imagens de jogos eletrônicos de tiro em primeira pessoa (imersão na violência), filmes de ação, jornalismo sensacionalista, *cartoons* (com “ações violentas”), tomadas de guerra. Devido às distorções e montagem rápida não se pode distinguir qual é qual, exatamente (violência civilizada). Distorção e *morphing* entre imagens diversas: tomadas e muitas pinturas (com retratos e poses de corpos), finalizando com uma tomada de moça aos prantos (em P&B alto contraste, configuração predominante nesta série de *retratos*). *Fade out* e tomada *retrato* de homem aos prantos. *Fade out* e tomada *retrato* de idosa aos prantos. *Fade out* e tomada *retrato* de criança oriental olhando a câmera. *Fade out* e tomada *retrato* de mulher afro-descendente. *Fade out* e tomada *retrato* de homem oriental. *Fade out* e tomada *retrato* desacelerada de soldados entoando frases em comum (não as ouvimos). A velocidade do plano é mutável, sendo desacelerada nos momentos em que as bocas estão abertas, imobilizando a cena de “grito”, e depois acelerando para continuarem a gesticulação labial. Silêncio e *fade to white*.

SEQ.10 <sup>168</sup> (Música: “The Vivid Unknown”)

Solo de cello, ainda na tela branca. *Fade in* imagem de silhueta humana desfocada. Plano de vista espacial da Terra. Câmera acoplada a foguete vê este lançar destroço, do espaço, em direção a Terra. Vista estratosférica de avião lançando massas de pára-quedistas sob “chão de nuvens” (parece um “despejo” de “lixo espacial”). Plano em simulação computadorizada de satélite-foguete saindo da estratosfera. Fusão para astronauta no espaço, sobreposto a plano de lua. Fusões com formas e luzes desfocadas e

---

<sup>168</sup> De 76’40’’ a 82’05’’.

irreconhecíveis (silhueta humana, lua, astronauta). Entra tema musical repetitivo de *Koyaanisqatsi*. Fusão tomada da superfície lunar. Luzes e desfoque. Simulação de câmera atravessando chuva de meteoros no espaço. Fusão composição de plano próximo de rosto de homem, perto do qual chega pequena nave voando, que explode. Fusão com plano de dois astronautas no espaço (composto sobre outras imagens computadorizadas). O cello, que executava tema de *Koyaanisqatsi*, agora volta a solo. Fusão com plano de pára-quedista em queda livre da estratosfera (composto com outras imagens). Fusão tomada de lua desfocada sobreposta a plano da chuva de estrelas. Foguetes lançados. Fusão luzes. Fusão câmera viajando no espaço. Fusão luzes, silhuetas, e pára-quedistas rodopiando (seriam agora bonecos?) em queda-livre. Fusão tomada rosto de homem. Fusão com planos de várias formas e luzes. Fusão cometa/peça caindo na atmosfera, deixando rastro de fumaça. Fusão silhuetas e astronauta no espaço. Fusão tomada próxima de pára-quedista em queda livre. Fusão torvelinho. Fusão planos do espaço (ou apenas fora da Terra?). Esboços de melodia de instrumento de sopro, enquanto cello sustenta nota. Pára-quedista em queda livre rodopia, céu avermelhado (digitalmente). Fusão de pára-quedista caindo com plano do espaço. Ele desaparece (parece ter “caído” para fora da Terra, no espaço). Câmera parece estar em movimento no espaço, vemos os pontos brancos estelares passando. Silêncio. *Fade out*.

*Naqoyqatsi*<sup>169</sup> (Música: “Definition”)

Batidas de ritmo cardíaco. “*Naqoyqatsi*” aparece em letras vermelhas, como se “máscara preta” o revelasse da esquerda para a direita. Entra tema musical com cello. Tradução da palavra-título.

Créditos<sup>170</sup>

Aparecem os créditos (letras brancas fixas que aparecem e desaparecem, para as funções principais, e depois sobrem créditos para as demais funções). Há transição sutil para a trilha musical da primeira sequência (“*Naqoyqatsi*”, que é bem parecida com esta,

---

<sup>169</sup> De 82’10’’ a 82’49’’.

<sup>170</sup> De 82’41’’ a 89’15’’.

onde entram pequenas frases melódicas de *Koyanishqatsi*: frase em repetição e pequenas variações, nos teclados). Voltam sons de batidas cardíacas (como no início do filme). Antes da finalização da música, voz repete “*Naqoyqatsi*”.

## **APÊNDICE II - MATERIAIS DE COMPOSIÇÃO**

## ***Koyaanisqatsi***

### **Sonoros**

O silêncio ecoando no final de músicas/seqüências e sobre início das próximas.

Voz:

Repete/evoca título do filme; vozes cantam profecia no final do filme.

Música com coro de vozes que só emitem notas, mas não palavras.

Ruídos:

Vento (nas topografias iniciais, dunas). Morcegos voando na caverna. Ambiência sonora da cidade (bem sutil, para os primeiros planos da cidade, pós-explosões). Caos sonoro na estação de metrô. Sons noturnos da cidade (irreconhecíveis, quando entra a seqüência noturna) Frequências eletrônicas quase-tonais (seqüência dos *chips*). Nos créditos finais, tecido sonoro com ruídos e trechos de vozes extraídas de diversos ambientes (como de uma estação de metrô) e trechos televisivos que se combinam e repetem (é difícil compreender o que dizem, parece mais uma massa sonora indistinta).

Música:

Música polifônica só instrumental, ou com coro de vozes que só emitem notas, mas não palavras. Em certas passagens há sincronia de eventos musicais com pontos de corte na imagem, ou sincronia de eventos musicais com eventos imagéticos (notas emitidas junto a “instantes privilegiados” nas ações da tomada: explosões, ou passos de pessoas). *Vetorização/temporalização* da imagem (inúmeros elementos discretos que se movimentam e padrões musicais parecem “reagir” aos movimentos visuais).

### **Visuais**

Fundo preto (suporte ao material textual) e fundo branco (explosões tornam-se clarão). Tomada de fogo, fumaça e explosão (muitas vezes cobrem o quadro todo).

Pintura rupestre (em pedra).

Tomada de material de arquivo:

Diversas de foguetes; explosões atômicas; tanques, porta-aviões e ações militares.

Tomadas aéreas:

Lentas (vasto espaço percorrido, longe do solo) ou rápidas (nave próxima ao solo). Em *plongée* zenital (achatamento/aplainamento da imagem). Imagem de satélite.

Paisagens:

Tomadas fixas de grandes planos gerais de espaço (com e sem *time lapse*).

Sombra e luz: concorrendo entre si na imagem (seqüência inicial nas nuvens e tomadas internas de cavernas).

Recursos óptico-visuais:

Exploração dos diversos planos na imagem (contraponto de objetos no primeiro plano e plano de fundo, por exemplo planos com redes de alta tensão em foco, cobrindo a frente do plano, e no fundo a paisagem natural meio desfocada). Jogo óptico do desfoque ao foco. Reflexos (multiplicações visuais, como os prédios que refletem os céus). Refrações (distorção provocada pelo calor, ou pelo espelhamento de superfícies metálicas/vítreas). Configurações visuais que dominam/cobrem o quadro (multiplicação de elementos discretos como multidão de pessoas, veículos, janelas e edifícios, ou superfícies de prédios cobrindo todo o quadro, em diversos planos visuais). Ampliação da imagem (plano da peça do foguete em chamas).

Câmera acoplada a veículo ou ação (“subjativas”):

Aviões-caça; foguete que libera turbina no espaço; *travelling* lateral sobre barco mostrando a cidade; câmera sobre carro em movimento; câmera sobre esteira de linha de montagem; sobre elevador; sobre carrinho de supermercado. “Câmera frenética” (câmera na mão

caminha nas ruas noturnas, em movimento acelerado). Tomadas noturnas nas ruas da cidade (muitas luzes, parecem com as imagens eletrônicas de videogames).

#### *Tomada-retrato:*

Posada: pessoa(s) é(são) destacada(s) do ambiente por recorte visual e/ou de movimento e mira(m) diretamente a câmera. “Casual”: pessoa destacada no quadro, parece notar a câmera, mas continua suas ações. Tomadas de transeuntes (*flanêurs?*).

#### Imagem-eletrônica:

Tomadas de aparelhos de televisão (às vezes enquadrando a moldura da tela): imagens publicitárias, jornalísticas, de ficção, *videogames*. Imagem de *chip* eletrônico.

#### Imagem-sombra/fantasma:

“Entidades” que se movimentam: composição com dobragem de planos (efeito de transparência “fantasmagórica” para elementos no quadro).

#### Transição:

Corte (predominante no filme). *Crossfade* (geralmente acompanha “limpeza de quadro” por explosões/fumaça/fogo ou tela branca/preta).

#### Movimento:

Movimentos de luz (por *time lapse*: luzes piscantes dos apartamentos ou os traços de luz de veículos, que colorizam os movimentos “dando-nos a ver o tempo”).

Tomada fixa desacelerada (*high-speed photography* ou efeito de pós-produção): foguete lançado, tomadas desaceleradas de água, tomada de máquina prensando peça e explodindo, aviões, mísseis sendo lançados ou descendo. Tomada fixa acelerada (em *time lapse* ou efeito de pós-produção): nuvens, prédios com nuvem e sombra passando, carros deixando traços de luz. Movimento de câmera em *steadicam* (câmera nervosa nas ruas noturnas). Panorâmica. *Tilt*. Semelhança gráfico-motora (águas e nuvens, salsichas e pessoas na

esteira). Longos movimentos de câmera (proposicionais) que revelam as extensões de objetos (como o imenso gasoduto, no início).

Gráfico-visuais:

Título em vermelho, com animação.

Textual:

Título. Definições do título e profecias. Créditos.

## ***Powaqqatsi***

### **Sonoros**

#### Música:

Elementos de *World Music* (instrumentos e padrões musicais étnicos não-ocidentais). Música polifônica instrumental somente, ou polifônica com coro (em idioma que não compreendemos).

Instrumentos/timbres que se relacionam com a imagem/cena/local (ex: apito carnavalesco em Serra Pelada; batidas de percussão que parecem instrumentos trabalhando a terra, concreto ou metal; instrumentos de certas regiões oriental-árabes; chocalhos nas cenas em que as mulheres moem grãos). Notas freqüentes (em diversas seqüências) que parecem sinalizar um apito de trem que vem vindo (mas nunca chega) na imagem. Batidas rítmicas que sincronizam com as batidas das ações dos trabalhadores com ferramentas. Frequentemente as músicas iniciam-se por instrumentos individuais ,de sopro ou corda.

#### Voz (como “ruído”):

Coro de crianças em passagens musicais. Voz de crianças que parece cantar uma reza, junto de instrumentos do oriente médio. Muitas vozes juntas que parecem ser do mercado ou torcida esportiva. Voz de canto do Egito que parece um lamento. Vozes indistinguíveis em ruídos de fundo. Voz de crianças evocam nos créditos “*powa...qqatsi*”... e voz grave arremata: “*powaqqatsi*”. Ruídos de vozes de criança de fundo (na tomada da casa à beira d'água). Vozes e risos (como ruídos) das crianças que correm em direção à câmera (som em velocidade normal; imagem desacelerada).

#### Ruído:

Sons de batidas de ferramentas trabalhando (na montagem epifânica na seqüência inicial). Sons vagos de ambiência (ou só reverberação) que parecem ser de alguma paisagem (quando entra o primeiro plano após Serra Pelada). Som que parece canto de baleia. Sons de água e ondas (em diversos planos, em uns parecendo som direto). Ruídos elétricos de alta tensão (parecem vir da torre de TV). Sons de trechos de peças televisivas, misturados

(publicidade, jornalismo) com distorções: inaudibilidade. Ruídos diversos de ambientação/reverberação indistinguíveis.

## Visuais

Fundo preto (suporte das imagens? Alguns movimentos de câmera saem do preto para mostrar imagens). Luz e sombra/fogo e fumaça (desenham silhuetas de pessoas no quadro - e as sombras também dançam no chão na dança ritual da colheita). Poeira/fumaça/fogo: cobrem a tela e servem de transição entre seqüências ou planos (seqüência da carcaça de carro; passagem do plano da carroça da menina para o do menino que “sobrevive” ao grande caminhão que passa do lado).

### Aérea:

Mostrar como um mapa, as regiões: relação das casas/povoados com o ambiente (no início é muito heterogêneo o espaço, como um *mosaico*; na cidade, a visão-mapa parece achatar as coisas, tornando tudo padronizado e uniforme. As aéreas do final parecem estar procurando lugar aberto em meio ao caos da cidade grande).

Tomadas em *paisagem* (natureza aberta e paisagens em meio as quais se encontram residências ou pequenos povoados “integrados” no ambiente).

Força da natureza (lava vulcânica; manada de zebras e outros animais correndo; mata queimada) – funciona como metáfora visual do elemento *esforço*.

Tomadas à margem: no quadro, as pessoas estão à margem de grande máquina, pista ou veículo (como africanos na linha de trem, e menino na estrada, quando passa caminhão).

### Imagens distorcidas:

Tomadas com reflexão na água e refração no ar quente (reflexão distorcida de pessoas, reflexos ondulantes na água, de pessoas passando). Ou desfoque (nos religiosos prostrando-se na última seqüência, ou desfoque de pés).

Ações materiais/trabalho:

Carregar colheita/produtos, plantar, pescar, remar, separar grãos, tirar água do poço, içar rede de pesca, carregar peso às costas, algumas crianças brincam e correm: *força, esforços*.

Ações rituais:

Lavar-se no rio (mãos juntas fechadas o fazem, assim como multidões com várias roupas coloridas). Batizar/benzer (jogar cumbuca de água na cabeça; jogar água no barco). Meditar. Danças (folclóricas de rua; danças com roupas coloridas e acessórios; passos que parecem dança; mulheres em trajes coloridos; lançar os grãos da colheita para cima sorrindo; passos ao redor da colheita; passos saltando na lama; roupas coloridas girando ao vento). Luta com bastões para a multidão. Ajoelhar-se para o sol. Prostrar-se, com traje judeu beijando Muro das Lamentações. (Estariam todas as ações materiais ligadas com uma ação ritual?). O sagrado (vaso girando, mesquitas, templos, a água? Mão pega água com reverência. Os elementos naturais. O crepúsculo. A cor avermelhado-amarronzada da terra/crepúsculo.)

Detalhes corporais:

De pernas/braços/mãos ressaltam o *esforço* pelos músculos tensos ou pela baixa velocidade do movimento. Os detalhes de rosto ressaltam a expressão (imagem-afecção), onde vemos cansaço, esforço, dor (passando aos *retratos*).

*Retratos:*

*Coletiva* de vários rostos de crianças posando para a câmera. *Individual* ao acaso (como menino africano nu andando na água, que mira a câmera; ou a menina de rosa com lancheira vermelha que mira a câmera, frente ao grafite revolucionário). *Coletiva ampla* de grupos volumosos (torcida na arquibancada; “fila indiana” passando e olhando a câmera; latino-americanos na rua parados mirando a câmera ou indianos da mesma forma; coletivas de trabalhadores no local de trabalho olhando a câmera). O ápice da *tomada retrato* é o

plano detalhe que mostra apenas olhos (e nariz) de indiana, com rosto sujo e pequeno enfeite vermelho no nariz.

Câmera nos veículos/ na ação (como “subjetivas”):

No barco, sendo afetada pelo movimento das ondas. Em trem acelerado. Câmera no elevador, na balsa, na estação de trem. Em meio aos trabalhadores no barco, na colheita de cocos. Câmera seguindo os carregadores, ou explorando os espaços “em ruínas”.

Composição de planos em sobreposição:

Dois ou mais combinados, criando efeito de transparência como “aparições” ou “fantasmagorias” (como no final da sequência de Serra Pelada, e também na tomada da carcaça de carro e “fantasmas” de carros passando; ou ainda na cidade onde os vários “fantasmas” passam em multidões).

Imagem eletrônica:

Imagens de publicidade televisiva, de telejornais de diversas nações, da propaganda militar e produtos bélicos (diversidade física, mas monotonia estilística). Plano com foguetes computadorizados lançados fora da Terra. Mapa meteorológico piscando em vermelho.

Movimento:

Movimento de câmera explorando o espaço (na casa de barro com a mulher de vermelho; ou câmera móvel explorando o espaço noturno e movimentado das ruas). Tomadas desaceleradas predominantes (*high-speed photography* ou efeito de pós-produção). Tomadas aceleradas (poucas, como câmera sobre trilho de mineração).

Transição entre planos geralmente por corte seco, e em alguns casos por *crossfade* (aproveitando “limpezas de quadro” por fogo, fumaça, luzes, ou sombras).

Gráfico/Animado:

Multifaces rotativas no título inicial. Título *Powaqqatsi* inicial com letras vermelhas, onde há espaço vazado em negro (como uma parte da energia vital sendo sugada). Letreiros orientais em néon (de Hong Kong).

Textual:

Título e sua definição. Créditos (de apresentação no começo, e créditos finais que sobem).

## *Naqoyqatsi*

### **Sonoros**

Silêncio (entre-planos, nos finais de música)

Voz:

Repete/evoca “*Naqoyqatsi*” no começo (na Torre de Babel), e no título inicial.

Musica:

Polifônica instrumental, cuja primeira voz é sempre o cello (aspecto “clássico”, dando certa “realidade” para as imagens). Frases melódicas de *Koyaanisqatsi* (frases melódicas que se repetem desenvolvendo-se por partes, a cada vez há “vetorização/temporização” dos fenômenos visuais: estes parecem ser “manipulados para sincronizar à música”). Solos de cello. Sonoridade de trechos com aspecto de banda de marcha militar ou evento esportivo (pratos batendo, melodia por metais, caixa em repique, triângulo).

Ruído:

Batida que lembra ritmo cardíaco (na imagem da Torre, nas “pessoas-zumbi”, no título final, e final dos créditos). Ruídos estranhos irreconhecíveis na sequência dos *retratos* de pessoas sofrendo.

### **Visuais**

Baixa quantidade (comparativa) de *tomadas* propriamente ditas, dentre outras categorias de imagem, e com isso as passagens entre-planos por corte seco é também muito baixa.

Imagens ambíguas (não sabemos se são tomadas ou computação gráfica: astronauta; forma desfocada; “lua” desfocada).

Quadro negro/branco (primeiro suporte das imagens, e “mar” onde elas são diluídas por fusão/liquefação): dimensão de onde elas parecem vir/surgir; plano do caos; quadro negro

onde as imagens e fórmulas são inscritas. Pontuação entre seqüências. Fundo preto mantém “suspensas” as figuras em movimento (atletas olímpicos, por exemplo). Funciona também como “recorte” ou “cubo cênico como tubo de ensaio” (análise e teste de potenciais de força e movimento).

Tomadas (reconhecemos os referentes do mundo histórico):

Prédios abandonados (“interior” de Babel). Tomadas aéreas (em helicóptero, em saltador em queda-livre, em foguete, aviões caças em formação). Tomadas de mar e montanhas. Exércitos marchando/treinando. Atletas treinando (corredores, ginastas alongando, saltadores saltando, lutadores esgrimistas, esquiador, salto em vara, nadador, patinação no gelo, arremesso de peso, boxe, jôqueis/cavaleiros - modalidades olímpicas). Ondas se quebrando, água em movimentos, explosões na água e borbulhamentos; nadadores. Tubos e ambiente de laboratório. Multidão andando (cobre o quadro). Arquibancada de jogo esportivo (futebol americano). Bebês deitados em fundo neutro. Ovelha. Pessoas interagindo em espaço cenográfico (tomadas P&B desaceleradas em planos médios, alto contraste sobre fundo negro). Fumaça executando revoluções sobre fundo preto. Bandeiras de países, tremeluzentes. Papel-moeda de diversos países. Acionistas da bolsa de valores agitados. Líderes políticos. Cobertura de imprensa sobre atleta (grande parafernália técnica o encobre, no quadro) sobre personalidades em tapete vermelho. Letreiro “Hollywood”. Casa Branca. Time de futebol americano em combinação tática. Médicos em operação (mesmo ponto de vista). Estátua da liberdade sob fogos de artifício. Antenas astronômicas e televisivas. Animais correndo em savana africana (girafa, zebras, gazelas, elefantes, pássaros; e cardumes de peixes). Mão armada atirando na câmera. Tomadas de engrenagens rodando. Explosões e jato de petróleo inflamado. Tomada em tempestade. Tomada do céu “distorcido” de aurora boreal. *Retratos* de pessoas “em sofrimento” (cara de choro e grito, ver item abaixo). Estratosfera vista do espaço. Pára-quedistas sendo “descarregados no espaço”, sobre as nuvens. Dois astronautas no espaço. Pára-quedista em queda livre executando giros. Astronauta voando (com a Terra de fundo).

### *Retrato:*

Estátuas de cera de personalidades mundiais (Lincon; Martin Luther King; Papa João Paulo II; Princesa Diana, Einstein, Fidel Castro, etc.). Retratos P&B de pessoa com cara de sofrimento (vários retratos, após seqüência das pinturas em *morphing*).

### Câmera nos veículos/na ação (como “subjetivas”):

Em barco no mar, afetada pelos movimentos de onda. Em saltador em queda-livre. Câmera submersa acompanha o movimento de nadador. Câmera “perdida” em meio ao caos da cobertura midiática ou o frenesi dos torcedores na arquibancada. Câmera submersa vendo floresta fora d'água em *contra-plongée*. Câmera na ponta de avião decolando, ou voando em rasante. Imagem do visor de avião caça com mira. Tomada noturna dentro de conflito (luzes e explosões piscando e pulando por todos os lados). Câmera em foguete vê lançar turbina na estratosfera.

### Tomadas em *test-drive*:

Testes de colisões/impactos de veículos (automóveis com bonecos, fragmentos estilhaçados). Testes de impacto bélico (*napalm* da floresta; pistolas e rifles disparando; mísseis lançados; destruição de estruturas, prédios veículos). Bola de guindaste destruindo parede. Boneco-paraquedista em queda livre.

### Movimentos:

*Zoom in/out*. Movimentação da câmera. Tomadas aceleradas (*time lapse* ou pós-produção: estrelas caindo como “traços”, céu com nuvens passando rápido, antenas astronômicas). Tomadas desaceleradas (*high-speed photography* ou pós-produção: movimentos bem lentos de coisas caóticas, como a formação da espuma nas ondas quebrando).

Pintura:

“Torre de Babel” (tratada digitalmente). Da Vinci: esquema humano e animação de movimento dos braços da pintura da criação do homem na capela sistina. Diversos quadros em *morphing* e distorções cromáticas (não conseguimos identificá-los).

Fotografia:

Duas fotografias de guerra consecutivas, “animadas” (sucessão de ambas com inversão de cores/solarização: parece que o canhão está atirando). E outras que não conseguimos distinguir.

Tomada de arquivo:

Exércitos marchando. Campo de batalha (imagem de baixa definição e muito ruído). Einstein e outros cientistas escrevem fórmulas. Panorâmica mostrando terreno lunar. Explosões nucleares (na terra e no mar). Tomadas de metrópole no início do séc.XX (bondes, carros puxados por cavalos e automóveis antigos). Conflitos entre civis e policiais nas ruas.

De *Koyaanisqati*: (anél viário; filas de carros passando sobre ponte suspensas; listras vermelhas de traços dos carros passando).

De *Powaqqatsi*: (aérea zenital sobre cidade cheia de prédios; máquinas bombeando petróleo; aérea sobre carrinhos de carvão e tonéis brancos de depósito; plano de menino africano meio encolhido com as mãos posicionadas como em ataque/defesa).

Imagens científicas:

Interiores de aparelhos eletrônicos (circuito impresso real e simulado; *chips*). Radiografias (fixas e tridimensionais). Osciloscopias: grade de coordenadas por onde passam sinais de ondas (como um cardiograma). Esquemas matemáticos com fórmulas. Esquemas químicos com ligações e fórmulas. Sismografias (gráficos em formas de picos triangulares). Mostradores de instrumentos digitais (velocidades, posições). Mapas do sistema solar. Planta matemático-arquitetônica. Modelagem 3D de sólidos geométricos. Modelagem 3D do corpo humano (interior da cabeça, ossos, órgãos e tecidos). Figura de homem desenhado

por Da Vinci como “esquema” humano. Modelo meteorológico tridimensional de tornado. Fractal. Imagens microscópicas (micróbios se movendo na água; agulha extrai algo de célula). Pessoa em aparelho de ressonância. Osso/cabeça modelados por ressonância. *Motion Studies* de Muybridge (colocados em movimento). Tomada lunar.

Imagens midiáticas:

Personalidades conhecidas (Marylin Monroe; Marlon Brando; Elton John; artistas diversos; Hitler; Clinton; Madona) ou “tipos midiáticos” (astronautas; militar aposentado e escoteiros fazendo continência). Bando de jornalistas. Imagens exibidas em tela onde podemos perceber sua textura pixelizada. Trechos de publicidade televisiva de algumas décadas atrás (mulher figurando em venda de eletrodomésticos, mulheres mostrando diferentes cortes e penteados). Publicidades atuais (venda de bebida, lanche, desempenho de carro, famílias felizes comendo, mulher mordendo lanche). Discursos políticos (Hitler, Castro, Clinton, Papa João Paulo II, Martin Luther King). Imagens de filmes ficcionais: vemos a artificialidade de sua “limpeza” e “naturalidade” interpretativa. Transmissão de jogo esportivo (futebol americano). Imagens jornalísticas (Bin Laden, pessoas agitadas, conflitos nas ruas - baixa resolução, ruídos, e saturação/granulação como marcas da intensidade da tomada). “Violência civilizada” (conflitos urbanos). Imagens de *videogames*: jogos de tiro em primeira pessoa (imersão no combate). *Cartoons* (não “inocentes”: urubu com roupa de super-homem recebe balas no peito; guerras).

Modelagem por computação gráfica (CG):

Chão e montanha que se elevam. Câmera que viaja no espaço (estrelas passam como traços). Pontos/manchas de luz: desenvolvem-se, pulsam, e transformam-se em outras coisas. Modelo de globo em circuito impresso. CD-Rom. *Ambientes de imagem* computadorizados (túneis e espaços modelados, texturizados com códigos binários/caracteres, ou imagens). Fractal colorido em movimento de *zoom in*: transformações infinitas. Linhas de base de uma planta de cidade. Moedas americanas caindo no fundo negro. Cifras e números tridimensionais. Partes (ou totalidade) de personagens construídos em CG e sobrepostos “interagindo” com os eventos reais da

tomada. Composição do bebê flutuando no espaço. CG de satélite circundando a terra e emitindo informação. Interior de computador modelado. Logomarcas 3D de empresas diversas (IBM, Disney, McDonald's, Volkswagen, Ford, Pizza Hut). Ícones de computação diversos, em (dupla) tela. Símbolos religiosos, políticos e mundiais em 3D. Modelo de casa 3D. Tomada em *walk-throu* em motor de combustão em funcionamento. Globo com chamas vermelhas. Chuva de meteoros no espaço, atravessada pela câmera. Simulação de lançamento de foguete. Movimentos por modelagem tridimensional: pontos de vista e movimentos “inverossímeis”

#### Manipulações Digitais:

Cores (invertidas, saturadas, P&B, “pinturas digitais”. *Negativo* como molde da imagem. Manipulações aberrantes de cor “des-realizam” as tomadas: pessoas-zumbi, coisas em vermelho/azul, amarronzado sépia). Composição de (dois ou mais) planos por sobreposição/transparência (digital com digital, tomada com tomada, tomada com digital). Modelagem de objetos e texturas por CG (ver item acima).. Irradiação luminosa dos “objetos digitais”. Movimento acelerado/desacelerado, retrocesso/*loop*, mudança de direção do movimento.

#### Textual-gráfico:

Créditos iniciais (apresentação). Título inicial em vermelho sobre fundo negro. Título final (vermelho) com definições (em branco). Zeros e uns (códigos binários que são imagens que se compõe e habitam os planos do filme - são animados, movem-se, piscam, quebram, lançam-se). Símbolos/caracteres/fórmulas técnico-científicas (são lançados à tela, aparecem e desaparecem sobre quadro negro; são projetadas sobre uma cabeça; lançadas sobre um corpo). Quadro de cotações da bolsa de valores. Códigos de barra.

#### Referências Audiovisuais:

Eadweard Muybridge (bisão e *Motion Studies* humanos). Leni Riefenstahl (atletas bem desenvolvidos testando potencial de força em tomadas desaceleradas). *2001: A Space Odyssey* (Stanley Kubrick, 1969): astronauta “se solta” e se perde no espaço, ao final do

filme. Etienne-Jules Marey (ou *Pas de Deux*): tomada multiplicada com pequena diferença temporal entre cada uma, mostrando as múltiplas posições do movimento do atleta simultaneamente. *Zoótrofo* (ou outro brinquedo óptico, com roda furada girando que mostra cavaleiro em movimento).

### **APÊNDICE III - FICHAS TÉCNICAS**

***Koyaanisqatsi*** <sup>171</sup>

Estados Unidos - 1983

Documentário - 86''

Cor - Som Dolby

Diretor: Godfrey Reggio

Roteiro: Godfrey Reggio, Ron Fricke, Alton Walpole, Michael Hoenig

Produção: Godfrey Reggio, IRE

Produção associada: Francisc Ford Coppola, Mel Lawrence, Roger McNew, T. Michael Powers, Lawrence Taub, Alton Walpole

Fotografia: Ron Fricke

Fotografia adicional: Hillary Harris

Música: Philip Glass

Edição: Alton Walpole, Ron Fricke

Edição de efeitos sonoros: David Rivas

Distribuição: MGM Home Entertainment (Brasil, DVD)

---

<sup>171</sup> Nesta seção são apresentadas fichas técnicas resumidas. Para maiores informações sobre os filmes recomenda-se acessar: < <http://www.koyaanisqatsi.org/> >

***Powaqqatsi***

Estados Unidos - 1988

Documentário - 99”

Cor - Som Dolby SR

Diretor: Godfrey Reggio

Roteiro: Godfrey Reggio, Ken Richards

Produção: Godfrey Reggio, Mel Lawrence, Lawrence Taub

Produção executiva: Menahem Golan, Yoram Globus

Produção associada: Marcel Kahn, Tom Luddy

Fotografia: Graham Berry, Leonidas Zourdoumis

Fotografia adicional: Bill Rosser

Música: Philip Glass

Edição: Alton Walpole, Iris Cahan

Edição associada: Miroslav Janek

Edição de efeitos sonoros: David Rivas

Pesquisa de vídeo: Steve Goldin

Distribuição: Cannon Film Distributors (Estados Unidos, película), MGM Home Entertainment (Estados Unidos/ Brasil, DVD)

*Naqoyqatsi*

Estados Unidos - 2002

Documentário - 90''

Cor - Som Dolby SR

Direção: Godfrey Reggio

Produção: Joe Beirne, Godfrey Reggio, Lawrence Taub

Produção executiva: Steven Soderbergh

Co-produção: Mel Lawrence

Direção de fotografia: Russell Lee Fine

Fotografia adicional: Timothy Housel

Cinematografista convidado: John Bailey , A.S.C.

Edição e *design* visual: Jon Kane

Edição adicional: Bill Morrison

Efeitos visuais e re-animação de imagem: Manuel Gault

Animação CGI original: Manuel Gault, Cameron Hickey, Zachary David Medow

Direção de pesquisa de imagem: Ray Hemenez

Música: Philip Glass

Solos de cello: Yo-Yo Ma

Design sonoro: Steven Boeddeker