



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
Centro de Filosofia e Ciências Humanas
Escola de Comunicação
Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura
Linha de Tecnologias da Comunicação e Estéticas

**ASPECT HATE: O FILME VERTICAL E A TRANSFORMAÇÃO
DO DISPOSITIVO CINEMATOGRAFICO**

João Pedro Jacobe

Rio de Janeiro/RJ
2024
João Pedro Jacobe

**ASPECT HATE: O FILME VERTICAL E A TRANSFORMAÇÃO
DO DISPOSITIVO CINEMATOGRAFICO**

Dissertação de mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura (Tecnologias da Comunicação e Estéticas) da Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como parte dos requisitos necessários à obtenção do título de Mestre em Comunicação e Cultura.

Orientador: Prof. Dr. André de Souza Parente

Rio de Janeiro/RJ
2024

Ao meu pai, Weliton Jacobe, e à minha mãe, Marlene Nunes, por acreditarem no meu potencial e por serem minha base. A ambos dedico esta e todas as conquistas da minha vida.

RESUMO

A presente pesquisa investiga de que modo o filme vertical transforma o dispositivo do cinema em suas dimensões primordiais, e evidencia os marcos de estilo das obras analisadas. Para tanto, baseia-se em conceitos fundamentais para cercar o *corpus* composto por 53 filmes com duração média de um a três minutos: o do dispositivo cinematográfico e o da “forma-cinema” (Parente, 2017), o da “imagem-movimento” (Deleuze, 2018), o dos cinco princípios da cinematografia (Mascelli, 2010), o da coexistência proporcional entre a composição horizontal e a vertical (Eisenstein, 1988), o da estética da transparência (Xavier, 2022) e o da linguagem cinematográfica (Bazin, 2018). Foram analisados festivais de cinema vertical divididos em duas configurações de exibição, sendo a Configuração de exibição I – festivais ou mostras presenciais e a Configuração de exibição II – festivais ou mostras on-line em mídias sociais. Logo após, foi realizado um estudo comparado com outros diversos dispositivos de modo a levantar as características que distinguem o dispositivo do cinema vertical. Os filmes do *corpus* apresentaram marcos de estilo em termos de eixo de ação e continuidade direcional, composição e plástica da imagem, montagem, closes e ângulos de câmera.

Palavras-chave: Cinema. Dispositivo Cinematográfico. Linguagem Cinematográfica. Cinema Vertical. Filmes Verticais.

SUMÁRIO

PREFÁCIO	7
I INTRODUÇÃO	7
II O DISPOSITIVO DO CINEMA VERTICAL.....	26
1.1 Elementos do dispositivo do cinema vertical	27
1.2 Configuração de exibição I: festivais ou mostras presenciais	30
1.3 Configuração de exibição II: festivais ou mostras <i>on-line</i> em mídias sociais.....	42
1.4 Estudo comparado com outros dispositivos.....	51
1.4.1 Cinema vertical e “forma-cinema”	52
1.4.2 Cinema vertical e instalações panorâmicas	55
1.4.3 Cinema vertical e cinema do dispositivo.....	56
1.4.4 Cinema vertical e as tendências do cinema experimental	58
1.4.5 Cinema vertical e o cinema eletrônico (a videoarte)	60
1.4.6 Cinema vertical e cinema expandido.....	62
1.4.7 Cinema vertical e cinema interativo.....	63
1.5 Características que distinguem o dispositivo do cinema vertical.....	65
III O ESTILO DO CINEMA VERTICAL	68
3.1 Eixo de ação e continuidade direcional	70
3.1.1 Neutralização do eixo de ação.....	72
3.1.2 Preferência por eixos de ação verticais descendentes ou ascendentes	76
3.2 Composição e plástica da imagem	81
3.2.1 hipersubjetivação e intensificação da seleção	82
3.2.2 A tendência à neutralização do contexto ou à minimização da presença virtual do extracampo	86
3.2.3 <i>Molduras</i> Ressignificadas	94
3.2.4 Coexistência com a horizontalidade.....	97
3.2.5 Priorização de movimentos de câmera verticais	98
3.2.6 Quadros monoelementares e rarefeitos	101
3.3 Montagem	105
3.3.1 Encurtamento do tempo diegético.....	111
3.3.2 A divisão de tela como recurso de montagem.....	111
3.4 Superclose reformatado e os closes perfeitos.....	117
3.5 Ângulos de câmera	121
3.5.1 Planos gerais adaptados: uso de ângulo zenital e de <i>plongées</i>	122

3.5.2 Ângulos coringa e ângulos oblíquos	125
IV CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	132

PREFÁCIO

No começo, deparei-me com várias sensações e uma intuição profunda de que este objeto teria algo interessante a dizer por si próprio e por sua relação com a diversidade de dispositivos possíveis a partir do vídeo. Meu desafio, a partir de então, seria nomear esses sentimentos e descobertas que estavam em algum lugar, mas que precisavam ser trazidas à tona, descritas e comparadas.

Foi quando me vi na inevitável necessidade de mergulhar nos estudos sobre cinema, que sempre me interessaram, mas aos quais nunca havia verdadeiramente me dedicado como fiz agora. Como afirma Deleuze, “se vemos muito poucas coisas numa imagem é porque não sabemos lê-la bem, é porque avaliamos mal tanto a sua rarefação quanto a sua saturação” (2018, p.30). Posso dizer que passei a ver muito mais do que via antes. Talvez o propósito da minha jornada com esta pesquisa tenha sido justamente este: aprender a ler melhor o cinema para então fazer audiovisual e televisão com mais profundidade e sensibilidade. De fato, antes de tudo, tornei-me um espectador mais ativo e entusiasmado. Esse primeiro efeito foi arrebatador e o levarei para toda a vida. Definitivamente, não sou o mesmo depois desse processo.

I INTRODUÇÃO

[...] nós apenas destacamos o fato de que por trinta anos nós estivemos contentes em ver excluídas 50% das possibilidades de composição, em consequência do formato horizontal do *frame*. Com o termo "excluído" eu me refiro a todas as possibilidades da composição na vertical. E ao invés de usar a oportunidade proporcionada pelo advento do filme em formato *widescreen* para quebrar a repugnante parte superior do frame, que por trinta anos – a mim pessoalmente por seis anos – nos curvou e nos amarrou a um horizontalismo passivo, nós estamos prestes a enfatizar esse horizontalismo ainda mais. Minha proposta é defender a causa desses 50% de possibilidades de composição que foram banidas da luz da tela. (Eisenstein, 1988¹, p. 206, tradução nossa)

Ainda na metade do século passado, Eisenstein (1988) defendeu a equivalência da importância da verticalidade e da horizontalidade na composição. Para ele, são “excluídas 50% das possibilidades de composição, em consequência do formato horizontal do *frame*” (Eisenstein, 1988, p. 206). Em oposição à hegemonia do *widescreen*, as observações de Eisenstein valorizam a importância de libertar a criatividade dos cineastas para explorar todas as possibilidades de tela, sem estarem presos aos padrões de uma indústria cinematográfica. A iniciativa em explorar a tela vertical como verdadeira possibilidade parece ir ao encontro dessa ideia.

Ao longo da segunda década do século XXI, é possível observar o nascimento de movimentos artísticos e profissionais voltados aos filmes verticais – o que parece coincidir com o começo da massificação dos aparelhos com telas verticalizadas, os *smartphones*. Um emblemático exemplo é o *Vertical Film Festival*² (VFF). Fundado em 2014, esse festival australiano intitula-se como a primeira competição do mundo voltada aos filmes e vídeos verticais. O mesmo acontece com a *Vertical Cinema*,³ organização sem fins lucrativos, também australiana, que se dedica à projeção de filmes verticais. Já o *Vertfilms*,⁴ festival da República Tcheca, autodenomina-se como um festival de cinema nas mãos, que acontece exclusivamente nos *smartphones* dos participantes. No TikTok, chamam atenção algumas obras independentes pensadas e produzidas exclusivamente para a plataforma, como no caso do @verticalshortfilm

¹ Primeira edição publicada em inglês britânico pelo British Film Institute (BFI).

² Disponível em: <https://www.adamsebire.info/vertical-film-festival/about>. Acesso em: 9 jul. 2024.

³ Disponível em: <http://verticalcinema.org/about/>. Acesso em: 9 jul. 2024.

⁴ Disponível em: <https://www.vertifilms.com/films/>. Acesso em: 9 jul. 2024.

– iniciativa do 25.º *Bucheon International Fantastic Film Festival*⁵ (BIFAN), festival coreano que criou uma mostra com filmes verticais de nove diretores de cinema.

Somado a esse movimento, há um reconhecimento da relevância da questão vertical para o audiovisual pelas próprias plataformas de mídias sociais, como o Instagram e TikTok, que se estruturam a partir do compartilhamento de vídeos verticais. O Google⁶ (2021), por exemplo, destaca que “os vídeos verticais são mais adequados à intenção natural do usuário de assistir ao vídeo no modo vertical”. Tal afirmação endossa a ideia de que o vídeo vertical é o formato mais compatível com a usabilidade de dispositivos móveis – especialmente no caso dos *smartphones*, aparelhos retangulares utilizados verticalmente, nos quais o formato vertical encaixa perfeitamente com sua proporção de tela de 9:16. Contudo, vale destacar que essa preocupação de “compatibilidade” lembra a questão modernista de explorar a “via natural” indicada de cada dispositivo – colocação já superada justamente por pressupor o que seria o “natural” de um meio, suporte ou mídia. Porém, tal percepção não impede que observemos as questões que o cinema vertical traz à tona, quais possibilidades artísticas apresenta, isto é, o que pode ser explorado a partir da tela verticalizada?

Trata-se de um objeto composto por um conjunto de filmes e pelos contextos de exibição destes. Serão analisadas, portanto, duas dimensões do cinema vertical: (a) a do dispositivo, levando em consideração características e especificidades; e (b) a da poética dos filmes verticais, tendo em vista evidenciar o que há de mais instigante nas experimentações apresentadas por obras dessa natureza – peças cinematográficas pensadas e produzidas para o formato 9:16 e, em sua maioria, de até dez minutos de duração.

O cinema vertical como objeto de pesquisa foi escolhido a partir da busca por aplicar a ideia do dispositivo cinematográfico como construção complexa, com aspectos arquitetônicos, técnicos e discursivos que o tornam múltiplo. A multiplicidade contrasta justamente com a forma institucional ou convencional culturalmente estabelecida, a “forma cinema” (Parente, 2017), conceito que será trabalhado em detalhes mais adiante. Essa é a forma narrativa adotada pelos filmes do começo do século XX, uma “forma particular de cinema que se tornou hegemônica, vale dizer, um modelo estético determinado histórica, econômica e socialmente” (Parente, 2017, p. 22). Ela diz respeito ao dispositivo composto por sala de cinema, imagem em movimento com proporção de tela horizontal e narrativa com média de duas horas de duração (Parente, 2017).

⁵ Disponível em: <https://www.tiktok.com/@verticalshortfilm>. Acesso em: 9 jul. 2024.

⁶ Disponível em: <https://support.google.com/google-ads/answer/9128498?hl=pt-BR>. Acesso em: 9 jul. 2024.

Dada essa percepção e levando em consideração o contraste do cinema verticalizado não apenas com a “forma cinema” mas com a diversidade de dispositivos possíveis, partimos das perguntas a seguir. De que modo o filme vertical transforma o dispositivo do cinema em suas dimensões primordiais? Quais são os elementos marcantes de estilo dos filmes verticais? A primeira pergunta é desmembramento ou particularização da questão elaborada por Parente (2017), voltada ao cenário das novas mídias.

De saída, impõe-se esta questão: de que modo as novas mídias transformam o dispositivo do cinema em suas dimensões primordiais, quais sejam, a arquitetônica (condições de projeção das imagens), a tecnológica (produção, edição, transmissão e distribuição das imagens) e a discursiva (decupagem, montagem etc.)? Como essas experiências criam novos deslocamentos ou pontos de fuga em relação ao modelo de representação instituído? (Parente, 2017, p. 21)

O questionamento que segue apresenta uma ligação com a segunda parte do trecho acima: “como essas experiências criam novos deslocamentos ou pontos de fuga em relação ao modelo de representação instituído?” (Parente, 2017, p. 21). Para entender os possíveis deslocamentos criados pelo cinema vertical, é necessário, antes de tudo, entender não apenas as características desse dispositivo, mas também quais são os elementos estilísticos que o compõem. A partir disso, certamente será possível identificar quais potencialidades os filmes verticais podem trazer para o audiovisual. Portanto, serão adotadas duas hipóteses.

A primeira hipótese é a de que o cinema vertical transforma o dispositivo do cinema em suas dimensões primordiais ao apresentar características distintas – das quais algumas inéditas – de outras experimentações no campo cinematográfico. Essas características são apresentadas e comentadas ao longo do capítulo II. A segunda hipótese é a de que os filmes verticais possuem marcos de estilo próprios – que são evidenciados ao longo do capítulo III, a partir da análise dos filmes do *corpus* de pesquisa.

São consequências dessas hipóteses, portanto, dois resultados principais. O primeiro é um desenho esquemático do dispositivo do cinema vertical e uma consequente comparação com outros experimentos cinematográficos correlatos ou distintos. O segundo será uma descrição dos elementos estilísticos que compõem os filmes verticais – obras pensadas exclusivamente para a vertical, especialmente de forma artística-experimental.

O olhar para os festivais e mostras de cinema vertical como partes do cinema vertical como objeto legítimo – fenômeno iniciado há mais de dez anos⁷ junto ao estabelecimento dos

⁷ O primeiro projeto a se posicionar como cinema vertical, o *Vertical Cinema* (<http://verticalcinema.org/>), contou com exibições a partir do ano de 2013, na Áustria. Já o *Vertical Film Festival*

smartphones e da demanda de imagens que preenchessem verticalmente a tela – certamente encorajou o desenvolvimento deste projeto, especialmente a partir da percepção de que essas iniciativas apresentam rica fonte de investigação. Tal movimento é reafirmado pelo mais recente e expressivo consumo de vídeos verticais alavancado pelo TikTok e por outras plataformas de mídias sociais com princípios semelhantes. Diante disso e dada a carência de pesquisas voltadas à verticalização da imagem no audiovisual, estão estabelecidas as principais bases que sustentam a importância deste projeto.

A presente pesquisa justifica-se, portanto, pela relevância social e pragmática de investigar o vídeo vertical como formato com crescimento expressivo – dada a massificação não só do TikTok, mas de outras plataformas como o Instagram *Reels* e o YouTube *Shorts* – e que, com seus modos de produção, de exibição e aspectos técnicos-discursivos, pode afetar não apenas o setor audiovisual e cinematográfico, mas o campo da comunicação como um todo.

Tendo em vista a carência de estudos na Academia brasileira sobre o cinema verticalizado – muito provavelmente devido ao crescimento recente das plataformas de mídias sociais voltadas a esse formato –, este estudo, de forma inédita, visa não apenas contribuir para a análise de grande fenômeno comunicacional recente, mas também pretende colaborar com artistas e profissionais do audiovisual que trabalhem com a produção de filmes voltados às novas mídias. Por outro lado, a partir da documentação e da categorização de possibilidades estilísticas, a pesquisa mira na descoberta de soluções em composição, ângulos de câmera, continuidade, closes e cortes (Mascelli, 2010). Desse modo, busca apresentar possibilidades, tendo em vista viabilizar outras formas de pensar, produzir e consumir cinema.

O projeto também justifica-se pela relevância teórico-acadêmica de propor a indução de teorias do audiovisual a um fenômeno empírico que, dado seu potencial de transformação do dispositivo cinematográfico, pode ser considerado instigante. Tal movimento dá-se, especialmente, a partir da retomada das preocupações apresentadas por Eisenstein (1988) no que tange à contraposição ao estabelecimento da tela horizontal como formato dominante. Para ele, 50% das possibilidades de composição estariam na vertical, o que, de início, atesta que a preocupação com formato de tela não vem de hoje e que as tensões que envolvem esse tema merecem, no mínimo, reflexão.

É proposto, portanto, um diálogo entre importantes conceitos e teorias ligadas ao audiovisual a partir de objeto potencialmente rico em possibilidades de análise. Tal enfoque ganha ainda mais força ao situar-se na linha de tensão do debate acadêmico voltado ao futuro e

(<https://www.adamsebire.info/vertical-film-festival/>), que se posiciona como a primeira competição internacional para filmes verticais, teve sua primeira edição no ano de 2014.

às possibilidades do cinema. Vale destacar, por fim, a importância de focar em aprofundamento teórico para além do cinema convencional e que toma a diversidade de possibilidades do cinema como princípio em busca da valorização da experimentação.

O projeto contribui para o campo do cinema experimental ao consolidar o entendimento de que, sim, o cinema vertical é um formato relevante e que merece atenção como campo de possibilidades legítimas. Por fim, está direcionado ao enfrentamento da hegemonia *widescreen* a partir da reafirmação de que a proporção horizontal configura apenas uma escolha entre outras possíveis.

Em uma brincadeira conceitual com o termo *aspect ratio*, *aspect hate* remete à aversão inicial que a tela vertical possa ter causado – certa dor de barriga, angústia ou incômodo – em pessoas atuantes na direção, na fotografia ou quaisquer outras funções acostumadas com o *widescreen* como única possibilidade legítima ao cinema. A militância de Eisenstein no trecho citado no começo deste capítulo atesta que a oposição aos diversos formatos que possam ferir o dispositivo cinematográfico hegemônico não é recente. A cristalização histórica da tela horizontal certamente teria consequências a longo prazo. Contudo, há que se superar a tentativa de validar o cinema vertical, uma vez que ele já está dado e não pede licença para existir, assim como qualquer obra de arte. Embora esteja no título deste trabalho, *aspect hate* é apenas o ponto de partida, um termo que busca traduzir o impacto do objeto e que, ao mesmo tempo, foi criado para iluminar e captar atenção para as possibilidades criativas que ele apresenta. Não estamos preocupados em provar a validade desse dispositivo, mas, sim, em destacar suas características marcantes como equipamento coletivo de subjetivação.

Considerando os problemas apresentados, alguns conceitos são importantes para cercar o objeto: o do dispositivo cinematográfico e o da “forma-cinema” (Parente, 2017), o da “imagem-movimento” (Deleuze, 2018⁸), o dos cinco princípios da cinematografia (Mascelli, 2010), o da coexistência proporcional entre a composição horizontal e a vertical (Eisenstein, 1988), o da estética da transparência (Xavier, 2022) e o da linguagem cinematográfica (Bazin, 2018).

Parte fundamental do trabalho diz respeito à perspectiva de André Parente (2017), que reforça a ideia do cinema como dispositivo com aspectos arquitetônicos, técnicos e discursivos que o tornam múltiplo. No texto “A Forma Cinema: Variações e Rupturas”, Parente (2017) apresenta a existência de outras formas cinematográficas fora do campo gravitacional do cinema-representativo instituído, reforçando a ideia de que não existe continuidade ou

⁸ Revisão técnica da 1ª Edição brasileira (1985) com 1ª Edição em 2018; tradução de Stella Senra.

descontinuidade na história do cinema, mas, sim, um conjunto de experimentações diversas que são inerentes ao fazer audiovisual. O conceito de dispositivo como conjunto heterogêneo de elementos que, eventualmente, podem se cristalizar em uma formação dominante é fundamental para esta pesquisa.

Apostamos que, como afirmaram Crary e Gaudreault, não existe continuidade ou descontinuidade na história, mas apenas na explicação histórica. Nesse sentido, preferimos a ideia de que o dispositivo remete a um conjunto heterogêneo de elementos que, em certos momentos, podem se cristalizar numa formação ou “episteme” dominante, como a do cinema-representativo instituído. No entanto, tratando-se de arte, acreditamos que a crise da representação nasce com o modelo de representação. É justamente no momento em que vemos um determinado modelo se instituir, que percebemos a existência de formas fora de seu campo gravitacional. (Parente, 2017, p. 31)

O discurso da transparência apresentado por Xavier (2022)⁹ refere-se à forma narrativa adotada pelos filmes do começo do século XX. Parente nomeia esse cinema convencional como “forma cinema” e defende que ela seja considerada apenas como “forma particular de cinema que se tornou hegemônica, vale dizer, um modelo estético determinado historicamente, econômica e socialmente” (Parente, 2017, p. 22). Isso diz respeito ao dispositivo cinematográfico composto por sala de cinema, imagem em movimento com proporção de tela horizontal e uma narrativa com média de duas horas de duração (Parente, 2017). Ela não deveria ser fixada como única, especialmente ao olharmos para momentos de importantes transformações e experimentações do dispositivo cinematográfico: cinema do dispositivo, cinema experimental, arte do vídeo, cinema expandido e cinema interativo (Parente, 2017). Assim como essas variantes, o filme vertical apresenta ruptura nítida com o cinema-representativo.

A exemplo do que vem sendo dito sobre as tecnologias da comunicação, podemos afirmar que, em seu dispositivo, o cinema faz três dimensões diferentes convergirem: a arquitetura da sala, herdada do teatro italiano – os anglo-saxões usam, até hoje, o termo *movie theatre* para designar essa sala; a tecnologia de captação/projeção, cujo padrão foi inventado no fim do século XIX; e a forma narrativa (estética ou discurso da transparência) adotada pelos filmes no início do século XX, sobretudo o cinema de Hollywood [...] (Parente, 2017, p. 21)

A visão de Parente é fundamental para este projeto não apenas por indicar um caminho para a investigação do objeto proposto – como potencial transformador do dispositivo cinematográfico –, mas por estabelecer agenda tangível no campo dos estudos em novas mídias. Essa agenda, conforme mencionado anteriormente, dá-se a partir da pergunta “de que modo as novas mídias transformam o dispositivo do cinema em suas dimensões primordiais, quais

⁹ Embora a primeira edição do livro *O Discurso Cinematográfico: a Opacidade e a Transparência* tenha sido originalmente publicada em 1977, a versão utilizada aqui foi a 12.ª edição, lançada em 2022.

sejam, a arquitetônica (condição de projeção das imagens), a tecnológica (produção, edição, transmissão e distribuição das imagens) e a discursiva (decupagem, montagem, etc.)?” (Parente, 2017, p. 21).

Tão relevante também é a percepção de Eisenstein (1988) no que diz respeito à coexistência proporcional entre a composição horizontal e a vertical como duas tendências primordiais. Direcionado contra o estabelecimento da tela horizontal como padrão, o cineasta russo, em uma conferência técnica promovida pela então recente criada *American Academy of Motion Picture Arts and Sciences*, afirmou que 50% das possibilidades de composição estão na vertical. No texto que registra esse discurso, Eisenstein demonstra certa indignação, especialmente porque um dos propósitos centrais dessa academia seria tentar definir um padrão de formato de tela para permitir a ampla circulação de trabalhos cinematográficos, uma demanda alinhada ao desenvolvimento do capitalismo industrial.

Durante o texto *The Dynamic Square* (1988), Eisenstein defende a ideia de que a composição horizontal e a vertical são duas tendências inevitáveis, em conflito e em coexistência proporcional. Embasado em explicações sobre a importância da verticalidade na história do desenvolvimento humano, o cineasta também vai contra uma supremacia da tela vertical, isso porque, diante da iminente massificação do formato *widescreen* como padrão, a preocupação dele era evidenciar a equivalência de potência entre as possibilidades de composição, propondo uma fuga ao que seria essa “horizontalidade passiva”. A ideia seria, portanto, a defesa de um aparato cinematográfico no qual horizontalidade e verticalidade pudessem ter o mesmo potencial de exploração.

Até aqui, com certeza, você vai supor que minha sugestão para o *frame* ótico da suprema e mais sintética de todas as artes deve ser vertical. De jeito nenhum [...] nem a proporção de tela horizontal nem a vertical sozinha são ideias para isso. Na verdade, como vimos, nas formas da natureza assim como nas formas industriais, e nos encontros mútuos dessas formas, nós temos a luta, o conflito de ambas as tendências. E a tela, como um espelho fiel, não apenas de conflitos emocionais e trágicos, mas igualmente de conflitos psicológicos e opticamente espaciais, deve ser o campo de batalha apropriado para as escaramuças desses dois ópticos por visão. (Eisenstein, 1988, p. 208, tradução nossa)

O espaço no qual o conflito entre as tendências verticais e horizontais dar-se-ia de forma ideal seria, então, uma tela quadrada “dinâmica”, capaz de oferecer possibilidade ímpar de variações em formas geométricas. Esse quadrado com comprimentos iguais de seus eixos dominantes criaria um campo de batalha perfeito em direção a uma coexistência das tendências de composição. O conceito de *Dynamic Square* refere-se justamente a esse aparato, a essa tela quadrada.

O que é que, por reajuste, pode em mesmo grau ser feito da figura de ambas as tendências verticais e horizontais de uma imagem? O campo de batalha para tal luta é facilmente encontrado – é o quadrado – a forma de espaço retangular exemplificando a qualidade de igual comprimento de seus eixos dominantes. [...] A tela quadrada "dinâmica" que fornece, em suas dimensões, a oportunidade de impressionar, em projeção, com grandeza absoluta, toda forma geométrica concebível no limite da imagem. (Eisenstein, 1988, p. 208-209, tradução nossa)

No filme vertical, a horizontalidade perde o espaço que possui no *widescreen*, contudo a composição horizontal também faz parte da tela. É justamente nesse ponto que se destaca o conceito de *Dynamic Square*, visto que, embora não estejamos tratando de uma tela quadrada e dinâmica, entendemos que a horizontalidade, assim como a verticalidade, é uma tendência inevitável.

Outro conceito que está na base desta análise é o de “imagem-movimento”, em Deleuze. Vejamos: os 24 frames por segundo, dados pelos fotogramas entre si, constituem a operação do cinema. Contudo, como explica Deleuze (2018), o que o filme nos oferece não é esse conjunto de imagens estáticas, mas, sim, uma imagem-média, da qual o movimento não se acrescenta, mas, pelo contrário, a ela pertence.

Em suma, o cinema oferece uma imagem a qual acrescentaria movimento, ele nos oferece imediatamente uma imagem-movimento. Oferece-nos um corte, mas um corte móvel e não um corte imóvel + um movimento abstrato. (Deleuze, 2018, p. 15)

A afirmação do período final do trecho acima faz uma contraposição direta a Bergson, para o qual o cinema seria constituído por um conjunto de imagens estáticas, e que, portanto, jamais seria capaz de alcançar a dimensão real do movimento, que é infinita e indivisível. O produto dessa equação seria, então, um movimento abstrato, o que não é o caso. Por meio da montagem, o cinema é capaz de criar uma percepção de um todo, que, não sendo o todo da “realidade espiritual” – daquela que vai além do que pode ser capturado, que diz respeito a toda existência, ao infinito e ao indivisível – cria então uma imagem indireta do tempo.

A montagem é essa operação que recai sobre as imagens-movimento para extrair delas o todo, a ideia, isto é, a imagem do tempo. É uma imagem necessariamente indireta, pois é inferida das imagens-movimento e de seus nexos. [...] O que cabe à montagem, em si mesma ou em outra coisa, é a imagem indireta do tempo, da duração. (Deleuze, 2018, p. 55)

Assim, por meio dos cortes, a montagem determina o todo, mas esse todo que só é apreendido indiretamente em relação às imagens-movimento que o exprime. É a representação, mas não o todo em si. A montagem seria, então, o todo do filme: “Do começo ao fim de um

filme, algo muda, algo mudou. Mas esse todo que muda, este tempo ou esta duração, parece poder ser apreendido apenas indiretamente, no que diz respeito às imagens-movimento que o exprimem” (Deleuze, 2018, p. 55). Deleuze, por fim, afirma a existência de dois tipos de imagem-movimento: a voltada para os conjuntos e suas partes e a voltada para o todo e suas mudanças. A montagem é responsável por ajudar a superar a visão humana, presa a certa imobilidade por estar limitada a um órgão humano no qual todas as imagens possíveis se unificam em uma só. Do mesmo modo, a câmera também apresenta tal limitação.

Porém, pensando nos filmes verticais, o que acontece quando essa visão sai da horizontal e passa a ser, então, enxergada na vertical? É como se o olhar do filme, agora, além de direcionado pela montagem, também estivesse dissociado do que seria a percepção natural humana. Como veremos mais à frente no capítulo II, o quadro vertical traria mais um nível de subjetivação, uma vez que diminui o campo e reforça com mais intensidade a relação com a presença virtual do espaço físico fora da tela, fora do espaço diegético. É aumentado, portanto, o nível de interferência humana na construção das imagens em movimento, ou melhor, nos cortes móveis e na composição. O olhar amplo e horizontal é substituído por um campo menor, vertical, e que reduz em, ao menos, $\frac{1}{3}$ o olhar *widescreen*.

Ainda em Deleuze (2018), temos que a montagem é essa operação que tem por objeto as imagens-movimento e que, a partir delas, tem a capacidade de extrair uma ideia de todo, uma imagem indireta do tempo. Esta é inferida das imagens-movimento e das relações estabelecidas entre elas. O termo “relação” é de grande importância, uma vez que a montagem se vale de agenciamentos de relações gráficas, rítmicas, espaciais e temporais. Em suma, a partir do entendimento da imagem-movimento como termo que evoca a composição do filme para além de uma soma de *frames*, ou seja, como duração, estabelece-se um ponto de partida importante em Deleuze. Isso significa dizer que a análise de quadros não pode ter fim em si, o que nos leva à necessidade de uma visão com mais camadas, fundamentada pelo entendimento dos diversos elementos que envolvem o fazer cinematográfico.

É justamente a partir desse ponto que surge a importância de “Os Cinco Cs da Cinematografia” (Mascelli, 2010). Na obra, o cineasta-autor trabalha cinco aspectos essenciais para a fundamentação da análise estilística pretendida no terceiro capítulo – composição, ângulos de câmera, continuidade, *closes* e cortes. A partir de perspectiva diretamente ligada ao fazer cinematográfico, Mascelli discorre em detalhes sobre recursos elementares como: cena, plano, sequência, ângulos de câmera e de objetos, altura da câmera, continuidade direcional, eixo de ação, direção da imagem, tipos de montagem, tipos de close, linguagem da composição, enquadramentos, molduras, composição dinâmica e assim por diante. É a partir desse olhar que

boa parte do Capítulo III – O Estilo do Cinema Vertical está fundamentada. Essa construção pragmático-teórica apresentada é fundamental para a descoberta e para a descrição dos elementos poéticos-estilísticos próprios do cinema vertical.

É importante, entretanto, que os cineastas primeiro aprendam as regras antes de transgredi-las. Conheçam a maneira certa de filmar, aprendam modelos aceitáveis, entendam como o público se envolve na história do filme – e que os espectadores foram direcionados a aceitar tais regras durante anos de ida ao cinema. (Mascelli, 2010, p. 14)

Tendo em vista preservar a individualidade dos filmes verticais – o que significa não limitá-los a uma comparação à “forma-cinema” – os conhecimentos apresentados por Mascelli não são o único direcionador do olhar, mas funcionam especialmente como ferramenta para detalhar percepções estilísticas e poéticas das obras escolhidas. Serve como base para a identificação de potencialidades previamente percebidas no cinema vertical, tendo em vista descrevê-las com mais precisão. As regras referidas por Mascelli no trecho acima dizem respeito, essencialmente, à decupagem clássica que, embora possua elementos importantes para este estudo, também deve ser tomada com ressalvas.

As famosas regras de continuidade funcionam justamente para estabelecer uma combinação de planos de modo que resulte uma sequência fluente de imagens, tendente a dissolver a “descontinuidade visual elementar” numa continuidade espaço temporal reconstruída. O que caracteriza a decupagem clássica é seu caráter de sistema cuidadosamente elaborado, de repertório lentamente sedimentado na evolução histórica de modo a resultar num aparato de procedimentos precisamente adotados para extrair o máximo rendimento dos efeitos da montagem e ao mesmo tempo torná-la invisível. Em termos das alternativas colocadas ao final do capítulo anterior, a opção aqui é, primeiro estabelecer entre os fenômenos mostrados nos dois planos justapostos uma relação que reproduz a “lógica dos fatos” natural e, no nível da percepção, buscar a neutralização da descontinuidade elementar. (Xavier, 2022, p. 24)

A descontinuidade elementar mencionada por Xavier diz respeito à descontinuidade visual causada pelo processo de corte de diferentes planos, mudando pontos de vista dentro da cena, recurso primordial oriundo do desenvolvimento da linguagem cinematográfica. Em busca de sedimentar o efeito-janela – voltado à criação de identificação e de impressão de realidade – o cinema-representativo instituído busca neutralização da descontinuidade elementar, um disfarce para a condição do cinema como dispositivo. O livro clássico de Ismail Xavier, lançado pela primeira vez em 1977, *O Discurso Cinematográfico: a Opacidade e a Transparência* (Xavier, 2022) é fundamental para esta pesquisa justamente por evidenciar esses procedimentos, entre outros diversos.

Ao longo da obra, são contextualizados os elementos que envolvem a linguagem cinematográfica, tais como: montagem, espaço e tempo cinemáticos (organização espaço-temporal), campo e contracampo, ângulos de câmera, pontos de vista, decupagem, continuidade, câmera subjetiva, entre outros. A partir da premissa da transparência e da opacidade, ou melhor, do efeito-janela e do efeito de superfície, Xavier desenvolve um mecanismo de análise essencial das posturas estéticas presentes no cinema.

Quando da primeira edição deste livro, organizei a apresentação das teorias a partir de um eixo que marcava a oposição entre “opacidade e transparência”, partindo da diferença entre estilos de composição da imagem e do som no cinema. Num extremo, há o efeito-janela, quando se favorece a relação intensa do espectador com o mundo visado pela câmera – este é construído mas guarda a aparência de uma existência autônoma. No outro extremo, temos as operações que reforçam a consciência da imagem com um efeito de superfície, tornam a tela opaca e chamam atenção para o aparato técnico e textual que viabiliza a representação. (Xavier, 2022, p. 9)

Inicialmente, entre outras provocações possíveis a partir de Xavier, há que se entender o cinema vertical entre o efeito superfície e o efeito-janela, investigar como o dispositivo opera entre essas duas condições. Contudo, essa é apenas uma das relações conceituais possíveis a partir de Xavier, uma vez que, ainda que não abordado diretamente ao longo de toda pesquisa, o livro funciona verdadeiramente como uma formação de olhar para uma análise coerente em termos de linguagem cinematográfica. Por fim, o apêndice mais recente, “As Aventuras do Dispositivo (1978-2004)”, traz revisão detalhada da trajetória do dispositivo e ainda pontua o que seria uma análise estilística, recurso essencial para a metodologia aqui pretendida. Xavier elucida os aspectos que compõem o nível do estilo: câmera, luz, montagem, *mise-en-scène*.

Algo inevitável para esta pesquisa é o retorno às origens do cinema como balizamento para entender em quais termos os filmes verticais representam transformação. Publicado pela primeira vez entre 1959 e 1961, o livro antológico *O que É Cinema?* (2018), de André Bazin, apresenta contribuição decisiva para o pensamento da sétima arte. Especialmente a partir do artigo “A Evolução da Linguagem Cinematográfica”, ele apresenta os pilares que compõem a linguagem cinematográfica, quais sejam: recursos de montagem, plástica da imagem e som. A partir da explicação sobre a trajetória de desenvolvimento desses elementos, Bazin apresenta olhar atento para cada passo dado em direção à construção de um progresso dialético, um equilíbrio e maturidade dignos de uma arte clássica que estava em formação.

Para ele, os recursos de montagem e a plástica da imagem dizem respeito a tudo que a representação na tela pode acrescentar ao objeto representado. Por plástica entendemos: iluminação, enquadramento, composição, cenário, maquiagem e, até interpretação e *mise-en-*

scène. A montagem, como responsável pela organização das imagens no tempo, apresenta outras dimensões. Uma das principais modalidades é a montagem “invisível”, consolidada no filme clássico americano anterior à segunda guerra. Pautada pelo princípio da neutralidade, em passar despercebida, essa montagem se resume à divisão dos planos para a lógica matemática ou dramática da cena, o espectador adota naturalmente os pontos de vista que o diretor propõe, os cortes são orientados pela geografia da ação ou pelo deslocamento do interesse dramático. Ela se caracteriza, conforme apontado por Xavier, pela dissolução da descontinuidade elementar em uma continuidade espaço-temporal reconstruída, em suma, uma montagem que se pretende transparente, imperceptível.

A neutralidade da decupagem “invisível” não dá conta, porém, de todas as possibilidades de montagem. Em contrapartida, elas podem ser perfeitamente apreendidas em três procedimentos conhecidos geralmente pelo nome de “montagem paralela”, “montagem acelerada” e “montagem de atrações”. (Bazin, 2018, p. 103)

Os outros recursos de montagem – seja paralela, acelerada, de atrações ou quaisquer que se opõem a uma neutralidade passiva – direcionam o filme para possibilidades dramáticas que vão além do objetivo de apresentar a realidade de maneira eficaz. Elas vão de encontro com a restrição do filme à existência objetiva do acontecimento e passam a considerar o que é possível acrescentar e criar em cima da realidade. E é justamente nesse ponto que se destaca um recurso extramontagem apresentado por Bazin e que modifica completamente a construção do filme: o uso da profundidade de campo em planos sequência.

Enquanto a montagem está voltada à seleção, à oposição da ambiguidade, a profundidade de campo reintroduz esta. Embora opostas, essas tendências não se anulam. Elas se completam justamente a partir do contraste. Para Bazin, essa construção de complementaridade reintroduz as formas mais simples e sutis de valorizar os acontecimentos, afeta as estruturas de linguagem, modifica as relações intelectuais do espectador com a obra, transforma o sentido do espetáculo. As conquistas no campo da montagem não foram eliminadas; pelo contrário, ganharam mais sentido a partir da sua relativização e do uso mais moderado. Essa busca pelo respeito à continuidade do espaço dramático e pela duração dele foram fundamentais para o aprimoramento da linguagem. O trabalho passa a ser de mais equilíbrio entre a duração e a seleção, valorizando ambas e rompendo com o corte ostensivo e imperceptível.

A realização de planos-sequência em profundidade de campo, com maior duração e novas estratégias de composição, constituiu efeito estético avançado se comparado ao cinema

de 1910 – que ainda tinha teor muito forte de registro passivo, identificação semelhante à quarta parede do teatro. Ao mesmo tempo em que relativizou o uso da montagem, essa técnica propôs regeneração do tempo real das coisas e trouxe quadros mais complexos, com mais elementos. O que passou a exigir, também, uma atitude mental mais ativa do espectador. Houve mudança em direção a um progresso dialético, ou melhor, a um desenvolvimento estilístico. O movimento e o ângulo de câmera, bem como a iluminação e o cenário passaram a dar legibilidade diferente, propositiva, e que se manifestavam como escolha de estilo e não por determinismo técnico.

Assim, por volta de 1938, os filmes eram, de fato, quase sem exceção, decupados segundo os mesmos princípios. [...] A técnica característica dessa decupagem era o campo/contracampo: é, por exemplo, num diálogo, a tomada alternada, conforme a lógica do texto, de um ou outro interlocutor. Esse tipo de decupagem, perfeitamente conveniente aos melhores filmes dos anos 1930 a 1939, foi questionado pela decupagem em profundidade de campo de Orson Welles e de William Wyler. (Bazin, 2018, p. 113)

Essa superação surgiu como possibilidade após o surgimento da película pancromática que, por sua vez, permitiu trabalho mais flexível com o diafragma e, logicamente, com a profundidade de campo. Instituída pela função de selecionar, a montagem foi relativizada, mas, ao mesmo tempo, ganhou mais sentido e saiu, ao menos naquele momento, da transparência da “montagem invisível”. Desse modo, a partir da percepção de Bazin, o olhar adotado na análise dos filmes desta pesquisa considera a linguagem cinematográfica especialmente a partir dos recursos de montagem, da plástica da imagem, da profundidade de campo – especialmente em planos-sequência – e, de algum modo, do som.

Considerando esse território conceitual estabelecido inicialmente e tendo em vista ligação mais próxima com pesquisas que trabalham diretamente com a verticalização da imagem, outros artigos de pesquisadores que também se interessaram pelo tema, ou temas adjacentes, foram consultados, embora não tenham sido citados diretamente ao longo do trabalho. Foram considerados textos como *Discourses around vertical videos: an archaeology of ‘wrong’ aspect ratios* (Menotti, 2019), *Horizontal-to-vertical video conversion* (Zhu, 2021), *Vertical video: rupturing the aesthetic paradigm* (Ryan, 2018), *How TikTok Is Rewriting the World* (Herrman, 2019) e *Watch, Share or Create: The Influence of Personality Traits and User Motivation on TikTok Mobile Video Usage* (Omar, Dequan, 2020). Cada um desses textos serviu como fonte suplementar e indicadora de novos olhares, relações teóricas e possibilidades a partir do cinema vertical. Menotti (2019), por exemplo, traz revisão importante acerca dos paradigmas pragmáticos e teóricos que envolvem não só os vídeos verticais, mas quaisquer

iniciativas experimentais consideradas marginais, visão importante para o direcionamento deste projeto.

A presente pesquisa busca, portanto, atingir os seguintes objetivos: (i) investigar quais elementos compõem o dispositivo do cinema vertical, bem como de que modo o filme vertical transforma o dispositivo do cinema; (ii) evidenciar e analisar os marcos de estilo dos filmes verticais.

A abordagem da pesquisa é qualitativa com enfoque indutivo e o caminho de construção da tese foi desenvolvido nas etapas descritas a seguir, não necessariamente em ordem linear e cronológica: leitura exploratória e fichamento das obras presentes no referencial teórico-bibliográfico; análise do *corpus* de pesquisa considerando, particularmente, os respectivos contextos de exibição extra filme para, então, descrever o dispositivo do cinema vertical, seguida por uma comparação com outros dispositivos; investigação dos filmes do *corpus* para levantar elementos de estilo percebidos como próprios do cinema vertical; contextualização e aprofundamento das descobertas por meio do referencial teórico.

Esta dissertação, portanto, está dividida em quatro capítulos, incluindo Introdução e Considerações Finais. No segundo capítulo, “II O Dispositivo do Cinema Vertical”, são descritos e evidenciados os elementos que compõem o dispositivo do cinema vertical, considerando: (a) o contexto de festivais ou mostras presenciais; e (b) o contexto de festivais ou mostras *on-line* em mídias sociais de vídeos curtos. A partir disso, são apresentadas comparações tanto com o dispositivo da “forma-cinema” quanto com outros dispositivos cinematográficos. O capítulo “III O Estilo do Cinema Vertical” apresenta, detalhadamente, as características próprias ao estilo dos filmes verticais, concentradas em seis categorias pertinentes à linguagem cinematográfica, quais sejam: continuidade direcional e eixo de ação; composição e plástica da imagem; movimentos de câmera; montagem e profundidade de campo; *closes*; e ângulos de câmera. Enquanto o capítulo II está para o objetivo (i), o capítulo III está para o objetivo (ii).

Foi adotado, como referencial metodológico, o livro *A Análise do Filme* (2004), de Jacques Aumont e Michel Marie. Paradoxalmente, esse texto serve como direcionador ao evidenciar a inexistência de um método universal de análise fílmica, apontando a premissa de que cada obra exige olhar próprio, em vez de um conjunto de procedimentos padronizados. A partir de Marie e Aumont, estruturamos a especificidade da análise estabelecida aqui: com etapas próprias, intuitivamente desenhadas para dar conta do objeto e dos objetivos propostos.

Ou seja, tal como não existe uma teoria unificada do cinema, também não existe qualquer método universal de análise do filme. Apesar da sua forma negativa, parece-nos essencial ter em mente este enunciado: é em todo o caso nele que, na maior parte, se baseia a demanda deste livro. (Marie e Aumont, 2004, p. 7)

O livro apresenta um conjunto de diversas possibilidades de aplicações metodológicas e, embora rejeite um procedimento padrão, apresenta três tipos de instrumentos que estão na base deste trabalho. São eles: instrumentos descritivos, instrumentos citacionais e instrumentos documentais. Os primeiros dizem respeito ao ofício de descrever maiores ou menores unidades narrativas, ou seja, sequências, cenas, planos, mas destacando características imagéticas e sonoras com uma visão mais abrangente. Os citacionais desempenham papel semelhante, porém diferenciam-se por chegar nas unidades menores da obra, estando mais perto dos *frames* e fotogramas. Já os documentais estão voltados às fontes exteriores ao filme, o que abrange os registros que o contextualizam.

De maneira geral, a análise do filme utiliza principalmente três tipos de instrumentos: a) instrumentos descritivos, destinados a atenuar a dificuldade a que já aludimos, de apreensão e memorização do filme. Num filme, tudo é potencialmente descritível, e em consequência esses instrumentos variam muito. Tendo em conta o predomínio do filme narrativo, muitos desses instrumentos pretendem descrever as maiores (ou menores) unidades narrativas; mas costuma ser interessante descrever determinadas características da imagem ou da banda sonora; b) instrumentos citacionais, que desempenham um pouco a mesma função que os anteriores (= realizar um estado intermediário entre o filme projetado e o seu exame analítico minucioso), mas conservando-se mais próximo da "letra" do filme; c) por fim, instrumentos documentais, que se distinguem dos precedentes por não descrever ou citar o próprio filme, mas juntar ao seu tema informações provenientes de fontes exteriores a ele. (Aumont, 2004, p. 46)

O segundo capítulo é essencialmente composto por instrumentos documentais – textos presentes nos *sites* dos festivais, fotografias, manifestos e quaisquer outros registros que evidenciam o contexto de exibição do cinema vertical – embora leve em consideração elementos do dispositivo que também dizem respeito ao que há de interno nas obras analisadas. O terceiro capítulo utiliza, exclusivamente, instrumentos descritivos e citacionais. E tem como critério de seleção a escolha de planos, cenas e, eventualmente, sequências, que evidenciam investidas estilísticas recorrentes para a composição 9:16, isto é, para o que há de específico no cinema vertical como dispositivo. Foram relacionados casos semelhantes, estabelecendo categorias que, por sua vez, são os próprios traços marcantes do cinema vertical.

O que o cinema como dispositivo tem de diferente em relação às outras artes, ou seja, aquilo que lhe é específico, é o que, conseqüentemente, compõe a linguagem cinematográfica. O nível da fábula (da *diegese*) e o nível da trama são compartilhados também com a literatura

e com o teatro; já o nível do estilo (câmera, luz, montagem, *mise-en-scène*) diz respeito essencialmente ao que lhe é exclusivo, como apontado por Xavier (2022). Dado esse contexto, a tradição de análise estilística do filme está especialmente no terceiro capítulo, voltado à observação em detalhes dos planos.

Em contraposição, há aspectos que exigem a consideração do que é específico (câmera, luz, montagem, *mise-en-scène*), ou seja, do que compõe o nível do estilo. É neste que estão em questão as variadas escolhas do cineasta em sua forma de usar os recursos próprios ao cinema (ao seu dispositivo técnico) e que, portanto, não podem ser descritas ou analisadas sem referência a eles. Não por acaso, este foi o terreno em que se instalou a crítica na tradição dos *Cahiers*, mais voltada para a análise do estilo (e dos núcleos temáticos quando se tratava de pôr em prática a questão dos traços recorrentes de um autor). A tradição de análise estilística, a observação dos traços percebidos nos detalhes das obras, é um procedimento crítico secular que, no cinema, se consolida nos anos 50 e atravessa todo o período do “sistemismo” estruturalista, quando recebe muitas críticas, para voltar como traço essencial da crítica francesa na fase de pós-desconstrução. (Xavier, 2022, p. 192)

As relações entre dispositivos apresentadas no segundo capítulo levaram em consideração o método comparativo. Para isso, foram consideradas três etapas de investigação, conforme apontado por Schneider e Schmitt (1998): a seleção de duas ou mais séries de fenômenos que sejam efetivamente comparáveis – o dispositivo do cinema vertical, o da forma cinema e os outros diversos dispositivos apresentados por Parente (2017); a definição dos elementos a serem comparados – que são os próprios elementos heterogêneos que compõem os dispositivos; e a generalização. A terceira etapa diz respeito a um mapa geral da situação, orientado pelo nível estratégico da pesquisa – problema, hipóteses e objetivos – que, no caso deste trabalho, resulta em resumo das características que distinguem o dispositivo do cinema vertical.

Ao longo do segundo capítulo, a comparação como ferramenta contribui para o exercício da primeira hipótese, uma vez que diferencia o cinema vertical de outras experimentações no campo cinematográfico. Conforme apontado por Schneider e Schmitt, “é inegável, no entanto, que a comprovação e a formulação de determinadas hipóteses continua sendo, para a maioria dos autores, um dos principais objetivos do método comparativo” (1998, p. 32). O estudo de Parente (2017) elenca os mais diversos dispositivos cinematográficos existentes e, por meio da comparação, é possível articular esse mapeamento com o objeto desta pesquisa.

No nosso entender, a correta identificação do nível estratégico, representa, em termos do método comparativo, a chave capaz de garantir a correta articulação entre os dados empíricos e a teoria, na construção da explicação sociológica. (Schneider e Schmitt, 1998, p. 36)

O *corpus*, portanto, é composto em duas frações. A primeira é a de instrumentos documentais, isto é, os textos, fotografias e outros registros do cinema vertical presentes na planilha de Instrumentos Documentais (anexo 1),¹⁰ composta por oito festivais e/ou mostras: *Shot on Iphone – Student Films* (Apple – Estados Unidos), *Vertical Film Festival* (VFF) (Austrália), *Slim Cinema* (Estados Unidos), *Nespresso Talents* (França), *Vertical Cinema Org* (Austrália), Festival de Cinema Vertical – Cardume (Brasil), *Vertical Cinema* (Apple – Estados Unidos), *@verticalshortfilm – 25.º Bucheon International Fantastic Film Festival* (Coreia).

A segunda é a de instrumentos descritivos e citacionais, ou seja, as obras em si, que foram segmentados em planos para a realização da análise de estilo, presentes na planilha de Instrumentos Citacionais e Descritivos (anexo 2), composta por 53 filmes com duração média de um a três minutos:

- *The Stunt Double* (Damien Chazelle, 2020);
- *RobaLuna* (Guilherme Mora, 2021);
- *Window to the Soul* (AhaNah Chapman, 2021);
- *Our Light Shines Through the Dark* (Ciara Zoe, 2021);
- *The Take* (Niko Baur, 2021);
- *Bird Murderer* (Evan Moore and Sawra, 2015);
- *The Santa Maria* (Eric Schmitt, 2016);
- *Impact* (Jean-Charles Granjon, 2015);
- *Amapola* (Wenceslao Lopez Meza, 2018);
- *Umwelt* (Yoshiyuki Katayama, 2016);
- *Golden Delicious* (Veronika Jelsikova, 2017);
- *The Jacaranda* (Purple Lips, 2018);
- *Lina* (Pablo Apiolazza, 2017);
- *To Accept* (Daria Kashcheeva, 2017);
- *Heart Therapy* (Anna Zoll, 2018);
- *Palkattomat Pojat* (Aleksi Lappalainen, 2017);
- *Comme Toi* (Anthony Légal, 2017);
- *Il Nome Che Mi Hai Sempre Dato* (Giuseppe Alessio Nuzzo, 2020);

¹⁰ Ambos os anexos estão disponíveis neste link:
https://drive.google.com/drive/folders/12tTdVEm9sY1ZJPwnMsjgsBzD-ZNdl6Nx?usp=drive_link.

- *Bicho* (Mariana Azcárate, 2017);
- *Along the Lines* (Antonella Lauria & Susanna Vicentini, 2016);
- *Addendum* (Ferenc Kiss, 2016);
- *Theo* (Cédric Martin, 2016);
- *Stork Story* (Francesco Mattuzzi, 2016);
- *One Day* (Tara O'conal, 2016);
- *Purgot* (Matthew Richards, 2016);
- *Tilt* (Fred Cavender, 2016);
- *First Light* (Dimitra Karyopouli, 2016);
- *Ramon* (Michal Starý, 2021);
- *TOYAH* (Marcelo De Stefano, 2021);
- *Girl* (Girl Megan K. Fox, 2016);
- *Girls Night* (Jacob Salzberg, 2019);
- *Chase!!* (Hiroki Kawanami e Tommaso Barbetta, 2021);
- *New Normal* (Chul Heo, 2021);
- *Le Dernier Cadeau* (Corentin Clouet, 2020);
- *Flubér* (Bao-bab, 2020);
- *Igloo* (Florent Devier, 2020);
- *Unlocked* (Alexandros Tsilifonis, 2020);
- *Tsilnelas (slippers)* (Charlene Tupas, 2020);
- *A Cup Of Kindness* (Petre Mihai, 2020);
- *Message Blend* (Pau Camarasa and Nicola Mesken, 2020);
- *Pozolli* (Mauricio Hernández, Ilce Reyes & Nombreván Barba, 2019);
- *Wings* (Kiran Pokharel, 2018);
- *Isle of Capri* (Mans Berthas, 2018);
- *Mina* (Sara Ben-Saud, 2018);
- *One of those days* (Soleidy Mendez, 2018);
- *Frehiwot* (Angelo Cerisa, 2018);
- *Maia* (Inna Ouvaroff, 2018);
- *The Fridge* (Barbora Kočíčková, 2018);
- *Daddy* (Ovsanna Shekoyan, 2017);
- *Burgatory* (Dan Kleinman & Abe Buckoke, 2017);

- *You have the power...* (Luboš Kučera, 2017); e
- *Any Given Morning* (Jose Prada, 2017).
- *Pente Zero* (Thiago Felipe, 2019)

II

O DISPOSITIVO DO CINEMA VERTICAL

Apostamos que, como afirmaram Crary e Gaudreault, não existe continuidade ou descontinuidade na história, mas apenas na explicação histórica. Nesse sentido, preferimos a ideia de que o dispositivo remete a um conjunto heterogêneo de elementos que, em certos momentos, podem se cristalizar numa formação ou “episteme” dominante, como a do cinema-representativo instituído. No entanto, tratando-se de arte, acreditamos que a crise da representação nasce com o modelo de representação. É justamente no momento em que vemos um determinado modelo se instituir, que percebemos a existência de formas fora de seu campo gravitacional. (Parente, 2017, p. 31)

Consideramos, aqui, a noção de dispositivo como um “conjunto heterogêneo de elementos que, em certos momentos, podem se cristalizar numa formação ou episteme dominante, como no caso do cinema-representativo instituído” (Parente, 2017, p. 31). Essa ideia reafirma a vitalidade de cada dispositivo com suas respectivas particularidades, indo ao encontro das mais diversas composições técnicas e estilos que circulam no campo gravitacional do cinema. O cinema-representativo instituído, a “forma-cinema” ou a estética da transparência, desse modo, não anulam a legitimidade das outras experiências. Esse é o deslocamento essencial que o termo é capaz de trazer.

O entendimento do dispositivo é fundamental como ferramenta conceitual para analisar as diversas experiências cinematográficas e contribui não só para a renovação da teoria do cinema, mas permite articulações com formas que desviam do modelo de representação instituído. Antemão, aqui vamos entender as características do cinema vertical individualmente para, após, fazermos o contraste dele com outros dispositivos. As variações que surgem ao longo dessa comparação encaixam-se, de modo geral em alguns aspectos destacados por Parente (2017), quais sejam: as técnicas utilizadas, contexto epistêmico das práticas, as ordens de discurso que hierarquizam a recepção das obras, as condições das experiências estéticas e as formas de subjetivação. O primeiro, o segundo e, especialmente, o quarto destacam-se ao longo deste capítulo, que passa pela configuração prática dos dispositivos, mas que também contextualiza a construção do cinema vertical como ideia, buscando cercar as diferentes configurações de exibição.

A noção de dispositivo pode contribuir, pois, para uma renovação da teoria do cinema, sobretudo no que diz respeito à ideia de um cinema expandido sob todas suas novas modalidades, ou seja, de um cinema que alarga as fronteiras do cinema-representação instituído. Os dispositivos acionam variações, transformações e posicionamentos que determinam o horizonte de uma prática em ocorrência, a prática cinematográfica, num feixe de relações entre as quais se podem distinguir algumas esferas: as técnicas utilizadas, desenvolvidas, deslocadas; o contexto epistêmico em que essa prática se

constrói, com suas visões de mundo; as ordens dos discursos que produzem inflexões e hierarquizações nas “leituras” e “recepções” das obras; as condições das experiências estéticas, inclusive os espaços institucionalizados e as disposições culturais preestabelecidas; e as formas de subjetivação, uma vez que os dispositivos são, antes de tudo, equipamentos coletivos de subjetivação. (Parente, 2017, p. 32)

O dispositivo como equipamento de subjetivação, inscrito no imaginário criativo de quem o experimenta, também é fundamental. Aí está parte da genialidade presente na visão da imagem-tempo em Deleuze, essa construção conceitual que nomeia a capacidade primordial do cinema de trazer percepção indireta do tempo. Repensar os dispositivos a partir dessa óptica significa entender que cada configuração midiática abstrai, acrescenta algo à “realidade” epistêmica, apresenta outras possibilidades criativas e constrói novas relações cognitivas e afetivas com o conteúdo.

1.1 Elementos do dispositivo do cinema vertical

Ao considerar os instrumentos documentais presentes no *corpus* de pesquisa, foi possível identificar características que, em geral, compõem o dispositivo do cinema vertical. Existem, essencialmente, dois contextos de exibição. O primeiro deles diz respeito aos festivais ou mostras presenciais; o segundo, aos festivais ou mostras *on-line* em mídias sociais de vídeos. Antes disso, estão postos um conjunto de elementos que dizem respeito às duas configurações de exibição. São eles:

- a. rotação do sensor em 90° para a captação;
- b. proporção de tela, quadro e campo verticais;
- c. intensificação da seleção, mais extracampo do que campo e estreitamento da relação campo-extracampo;
- d. intensificação da presença virtual do extracampo;
- e. curta duração e curto tempo diegético; e
- f. elementos de estilo próprios, adaptados para o campo vertical;

Evidente que um dos principais elementos está justamente na rotação do sensor em 90°, bem como o posicionamento da câmera ou do celular de captação na vertical e, conseqüentemente, a proporção de tela, o quadro e o campo verticais. Por mais óbvio que pareça destacar esses componentes tão primordiais, a intenção vale justamente para não deixar passar algo fundamental: não estamos nos referindo aqui a uma captação feita na horizontal e depois

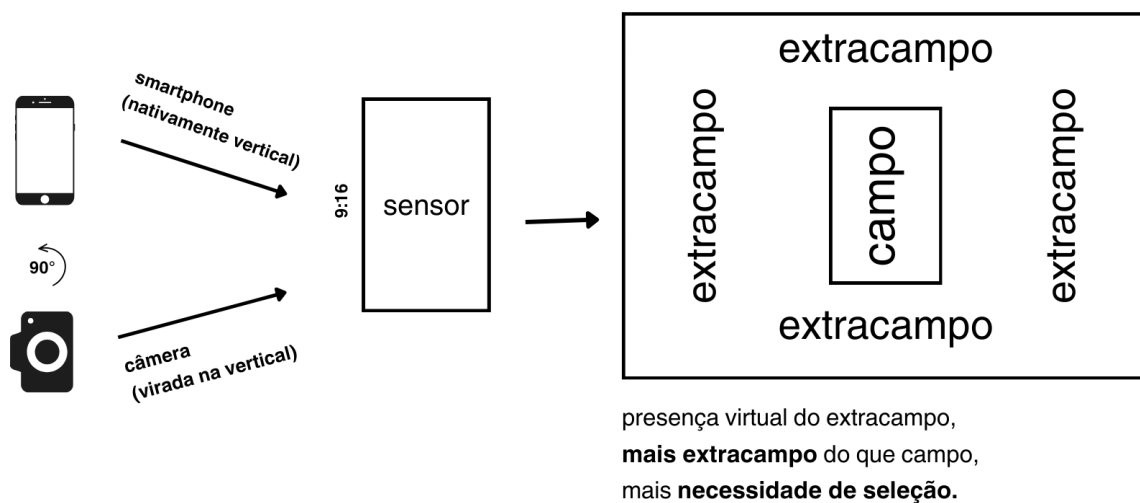
recortada para um quadro vertical. Se a fizesse, antes de tudo teríamos uma subutilização do sensor, uma vez que seriam aproveitados apenas $\frac{1}{3}$ da área dele, resultando em redução na qualidade da resolução. Além disso, seria eliminada uma das principais prerrogativas do dispositivo: o esforço em pensar a composição para encaixar os motivos pretendidos na tela vertical. Portanto, todos os filmes presentes no *corpus* de pesquisa, bem como todos os festivais mencionados, dizem respeito a obras verticais desde a captação, com o sensor rotacionado em 90°.

Pensando latitudinalmente, há muito mais em volta do quadro do que dentro dele, especialmente considerando o campo de vista humano,¹¹ que apresenta grande amplitude horizontal. Considerando esse ponto de referência, é possível dizer que há mais extracampo do que campo e, conseqüentemente, maior necessidade de seleção dos motivos, dos objetos em cena, ou seja, intensificação da seleção. Esta se dá em três níveis de escolha: o que deve estar no quadro e o que estará fora dele, preferência por objetos verticais ou que combinem com o formato de tela, organização entre elementos que resultem em composições harmônicas e devidamente encaixadas na tela.

A intensificação da presença virtual do extracampo, isto é, a indicação da existência do que está fora da tela ganha mais expressividade, uma vez que o espaço mais delimitado denota a todo tempo que há muito mais além do quadro. Esse elemento pode aguçar o imaginário da audiência para especular e criar o que não está diretamente representado, mas que existe indiretamente. Diante disso, costuma-se encontrar duas posturas possíveis que podem variar ao longo da mesma sequência ou até do mesmo plano: acentuar a presença virtual do extracampo, trabalhando com continuação da imagem para além da tela; ou minimizar a presença virtual do extracampo, escolhendo recursos para centralizar a atenção do espectador no quadro. Essa dinâmica opera como em uma balança, tende para um lado, tende para outro e hora está no meio. No caso da escolha por minimizar, os elementos plásticos tendem a ser acentuadamente verticais, encaixando-se perfeitamente, para que se evite denotar o que está além. Essa balança da presença virtual do extracampo reflete em relações que se dão tanto no momento da captação quanto no da exibição. Durante a captação, ela orienta a composição; durante a exibição, ela ocupa um espaço no imaginário da audiência.

¹¹ O campo de visão ou campo de vista humano apresenta amplitude de 150° o que configura, portanto, um ângulo com grande amplitude horizontal, o que é diferente do campo do filme vertical, restrito apenas a uma “fresta” do que seria a capacidade humana. No trecho a seguir vemos a explicação para essa questão: “além disso, uma lente de câmera de 50 mm tem um campo médio de visão de 32 graus. Já o olho humano corresponderia a uma lente de 22,3 mm, com campo de visão em torno de 150 graus. No entanto, só vemos em foco uma área de apenas 10 graus”. Disponível em: <https://super.abril.com.br/mundo-estranho/como-funciona-o-olho-humano>. Acesso em: 24 jun. 2024.

Figura 1: Esquema visual – cinema vertical (captação)



Fonte: elaboração própria.

A maioria dos filmes presentes no *corpus* de pesquisa possui, em média, de um a três minutos, sendo o mais longo de aproximadamente nove minutos – *The Stunt Double* (Damien Chazelle, 2020). O curto tempo de duração das obras também está diretamente ligado a um curto tempo diegético, isto é, narrativas cuja duração da trama não se estende tanto quanto em outros filmes convencionais, o que será mais bem comentado ao longo do capítulo III. Essa característica parece estar relacionada com a demanda urgente, ostensiva e efêmera dos dispositivos móveis e das mídias sociais. Um vídeo no Instagram *Reels*, por exemplo, pode durar até 90 segundos,¹² e um vídeo no TikTok pode durar até 10 minutos,¹³ mas apresenta opções de 15 a 60 segundos. Se considerarmos esses elementos do dispositivo isoladamente, sem compará-los com parâmetros estabelecidos a partir do cinema representativo-institucional, seria possível relativizar a classificação de todos os filmes do *corpus* como curtas-metragens. Para o universo de obras do cinema vertical, um filme de 8 minutos, por exemplo, pode ser um longa-metragem, uma vez que chega próximo à máxima duração de uma obra vertical já realizada.

Os filmes verticais possuem estilo com características próprias, adaptadas para o campo vertical, o que responde diretamente à pergunta: quais elementos compõem o estilo dos filmes

¹² Um vídeo no Instagram *Reels* só pode ser até 90 segundos de duração. Disponível em: <https://help.instagram.com/270447560766967?ref=igapp>. Acesso em: 3 ago. 2024.

¹³ O TikTok tem opções a partir de 15 segundos até 10 minutos de duração. Disponível em: https://www.tiktok.com/?utm_medium=msn. Acesso em: 3 ago. 2024.

verticais? Há, inegavelmente, estímulo criativo a partir da limitação do campo. A necessidade de criar composição vertical reflete no desenvolvimento de elementos estilísticos próprios, que serão analisados individualmente ao longo do terceiro capítulo. Vejamos as duas configurações de exibição distintas que remetem a arquiteturas e contextos de espetatorialidade diferentes do dispositivo do cinema vertical.

1.2 Configuração de exibição I: festivais ou mostras presenciais

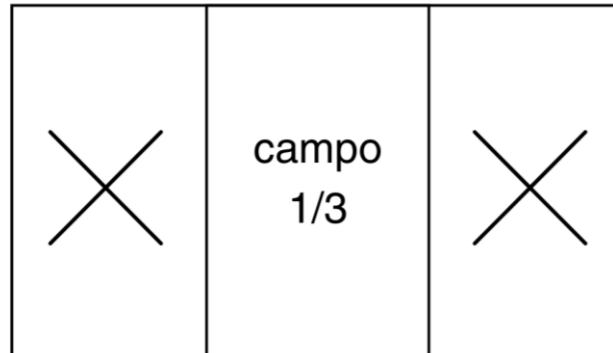
Quanto à primeira configuração de exibição, temos algo mais próximo da estética da transparência se comparado ao segundo contexto de exibição, no qual a arquitetura definitivamente não é um elemento determinante. Isto é, em termos arquitetônicos as transformações são possivelmente menos expressivas – exceto pela ocupação de apenas 1/3 do espaço, se comparada com a tela *widescreen*, e pela curta duração dos filmes – uma vez que ainda apresenta o princípio da sala escura e da exibição diante de uma audiência que se dispõe a imergir no universo fílmico. Os festivais do *corpus* de pesquisa que operam nesse formato são: *Vertical Film Festival* (Austrália), *Vertical Movie* (Itália), *Slim Cinema* (Estados Unidos), *Vertical Cinema.Org* (Áustria) e *Nespresso Talents* (França). É possível levantar ao menos quatro elementos de dispositivo que dizem respeito a esse modo de exibição, são eles:

- a. projeção vertical: visão restrita a um $\frac{1}{3}$, se comparada com a sala escura da “forma-cinema”, o filme *widescreen*;
- b. espaços não convencionais adaptados, mas que mantêm o princípio da sala escura: galpões e galerias.
- c. curta duração; e
- d. exibição conjunta.

A comparação direta dessa configuração de exibição com o cinema convencional é inevitável. O que se destaca nesse caso é que, diferente do *widescreen*, a projeção é reduzida a $\frac{1}{3}$ do espaço e é marcada por ausência no presente dos $\frac{2}{3}$ “retirados”. Se, durante a captação, a presença virtual do extracampo se dá nas escolhas para compor no quadro vertical, na exibição ela corresponde materialmente a um grande vazio aos lados da tela. Como consequência dessa ausência presente, temos algo entre o efeito superfície e o efeito janela. O efeito superfície está

na projeção na vertical que a todo tempo aponta para a ausência de $\frac{2}{3}$ da tela e o efeito janela está justamente na construção da sala escura que vai ao encontro da transparência, da imersão.

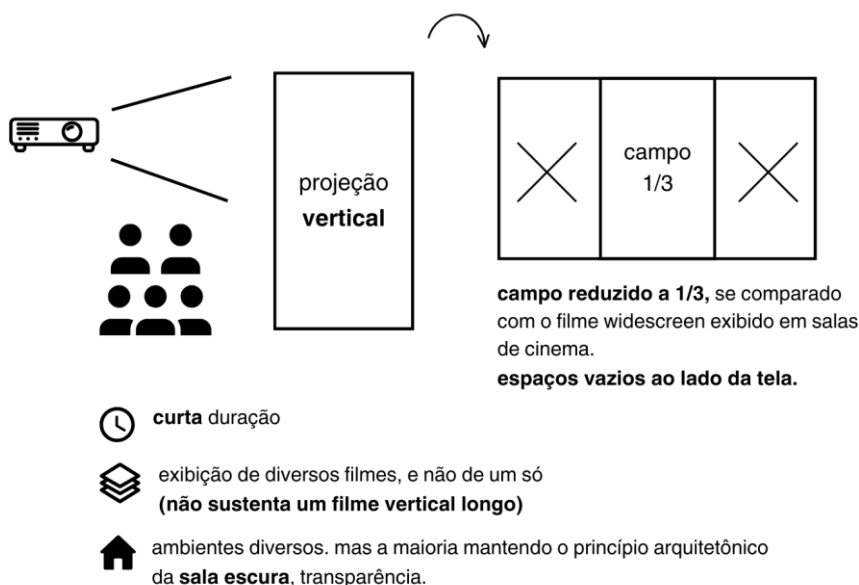
Figura 2: Esquema visual (campo do cinema vertical)



Fonte: elaboração própria.

Os filmes não são projetados na sala de cinema convencional, que é pensada exclusivamente para esse fim. Ao contrário, as exhibições ocorrem em espaços como galerias, galpões e anfiteatros. As poltronas acolchoadas são eventualmente substituídas por cadeiras, almofadas ou até mesmo pelo chão no qual o público se acomoda em uma configuração mais “despojada”. A curta duração dos filmes contribui para um ecossistema de exibição conjunta de várias obras em uma única sessão. Seria possível, portanto, pensar esse tipo de projeção apenas nos contextos de festivais ou de mostras de exhibições agrupadas, ao contrário da “forma-cinema” que é capaz de sustentar a exibição de um único título de no mínimo uma hora e 30 minutos.

Figura 3: Esquema visual da primeira configuração de exibição do cinema vertical



Fonte: elaboração própria.

Na maioria dos casos, a ausência material do espaço em volta da tela vertical é sempre marcante, exceto por um exemplo. Em *Vertical Cinema.Org* os ambientes são propositalmente verticalizados, altos, compridos, de modo que a tela ocupe todo ou a maioria do espaço da parede de projeção à frente do público. Os espaços escolhidos remetem à arquitetura das catedrais góticas, amplamente verticais e com pé-direito alto (figura 4).

A *Vertical Cinema.Org*¹⁴ é uma série de 14 filmes encomendados em grande volume e feitos por artistas experimentais. Somando projeção e captação, o dispositivo dessa iniciativa consiste em obras apresentadas em película 35 mm e exibidas com orientação vertical por um projetor personalizado em CinemaScope vertical. Esse formato foi construído para uma tela vertical monumental, e a primeira exibição foi em 2013, no Festival Kontraste em Krems, na Áustria. Ao que tudo indica, as exibições aconteceram até 2016. Embora os filmes tenham sido produzidos exclusivamente para a exibição presencial, todos estão armazenados no *site* da organização.

A *Vertical Cinema.Org* vai a fundo no experimentalismo e reflete sobre como o cinema vertical é marginalizado no cinema como um todo. Os organizadores defendem, justamente, a ideia de que a sétima arte não é um dado fixo e propõem repensar do espaço como aspecto crítico da experiência audiovisual, considerando o lado sensorial da obra. Daí vem a

¹⁴ Disponível em: <http://verticalcinema.org/about/>. Acesso em: 9 jul. 2024.

justificativa para apresentar concepção adequada para a exibição em local alto e estreito, uma provocação para expandir a imagem em um novo eixo. É nesse sentido que os criadores dessa iniciativa dizem abandonar os formatos tradicionais e buscam atuar em uma proposição ativa de futuro possível para o cinema, em vez de aceitar as opiniões fatalistas sobre o fim deste.

Essa série, contudo, é um ponto fora da curva no cinema vertical, apontando para radicalismo quase que político da verticalidade. Diferentemente das outras mostras e festivais que são mencionadas com mais detalhes a seguir, essa não apresenta obras com construções narrativas. A intenção dessa iniciativa foi desenvolver a experiência sensorialmente. Como os próprios autores descrevem, trata-se de monumento vertical com filmes exibidos ao vivo, uma mistura entre cinema abstrato, experimentos diversos e explorações químicas na película. Exclusivamente para esse projeto, um conjunto de artistas apresentou uma visão deles sobre a “arte no eixo vertical”, o que gerou resultados considerados fascinantes pela comissão de seleção.

Por outro lado, um modelo que resume boa parte do que é essência do cinema vertical como movimento é o *Vertical Film Festival* (VFF) (Austrália),¹⁵ que surgiu em 2014 embasado na justificativa de que os vídeos verticais estavam florescendo diante dos novos tipos de câmeras, dispositivos e telas que passaram a permitir, com facilidade, a gravação e a visualização em formatos não tradicionais. O intuito seria, portanto, explorar criativamente todo o potencial do que seriam então chamadas como *tall screens*, as telas altas, compridas. O próprio festival intitula-se como a primeira competição internacional do mundo para vídeos verticais, que deveriam seguir o critério de serem curtas-metragens produzidos e montados na orientação de 9:16 para projeção na frente de um público. Embora o ponto de partida para a criação do festival tenha sido a massificação do consumo de vídeos verticais em *smartphones*, o objetivo seria expandir e adaptar essa ideia da tela vertical para a sala de cinema, a sala escura.

¹⁵Disponível em: <https://www.adamsebire.info/vertical-film-festival/about>. Acesso em: 9 jul. 2024.

Figuras 4, 5 e 6: Exibições presenciais do projeto *Vertical Cinema*



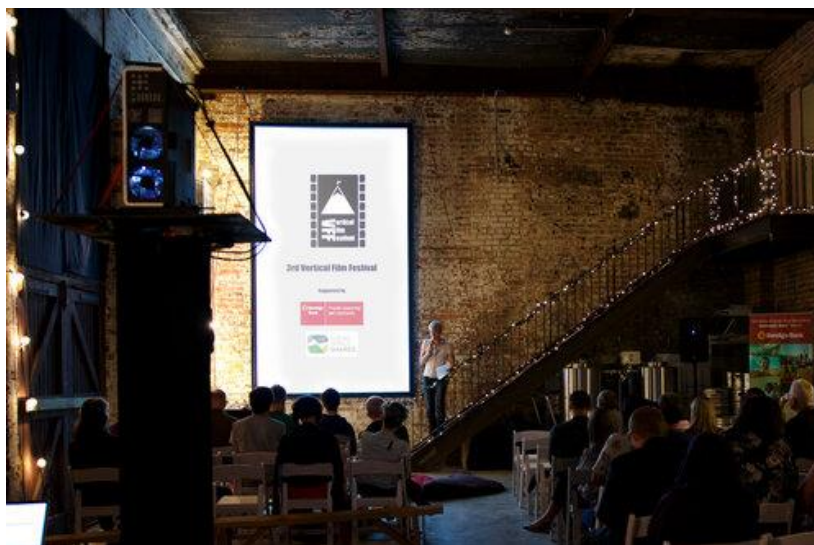
Fonte: Vertical Cinema, 2017¹⁶

¹⁶ Disponível em: <http://verticalcinema.org/about/>. Acesso em: 9 jul. 2024.

O VFF posiciona-se como organização sem fins lucrativos, feita para e por cineastas e foi fundado em um momento embrionário da linguagem audiovisual na vertical. O festival teve três edições, sendo a última em 8 de dezembro de 2018. A quarta edição seria realizada em 2020, mas foi cancelada devido ao cenário da pandemia. Além de conduzir um movimento pioneiro e desbravador voltado à estruturação para a exibição de filmes verticais, o VFF reúne catálogo extenso de obras que também foram exibidas em outras competições. Os filmes que quisessem participar da disputa central do festival deveriam ter até três minutos de duração.

O festival buscou incentivar os criadores a explorarem o maior potencial estético do formato, sem limitação de assunto. Embora a competição permitisse que os filmes pudessem ser criados por qualquer aparelho desde que apresentassem qualidade em HD ou superior, poucos dos filmes do catálogo foram captados com *smartphones*. A maioria dos títulos foi produzida com câmeras de vídeo ou DSLRs – como, por exemplo: Sony A7s, Blackmagic, Canon 5D mark, Panasonic LUMIX GH2, Sony F5 – posicionadas verticalmente para o melhor aproveitamento do sensor e tendo em vista compor verdadeiramente para vertical.

Figura 7: Exibição presencial do *Vertical Film Festival* (VFF)



Fonte: *Vertical Film Festival*, 2018¹⁷

O *site* do VFF reúne um texto com um conjunto de técnicas para o planejamento, a captação, a edição e a exibição de vídeos verticais. As informações foram organizadas por cineastas que se aventuraram em criar no formato vertical pela primeira vez. A orientação em rotacionar a câmera em 90° é logo a primeira, seguida com indicações de tripés e estabilizadores

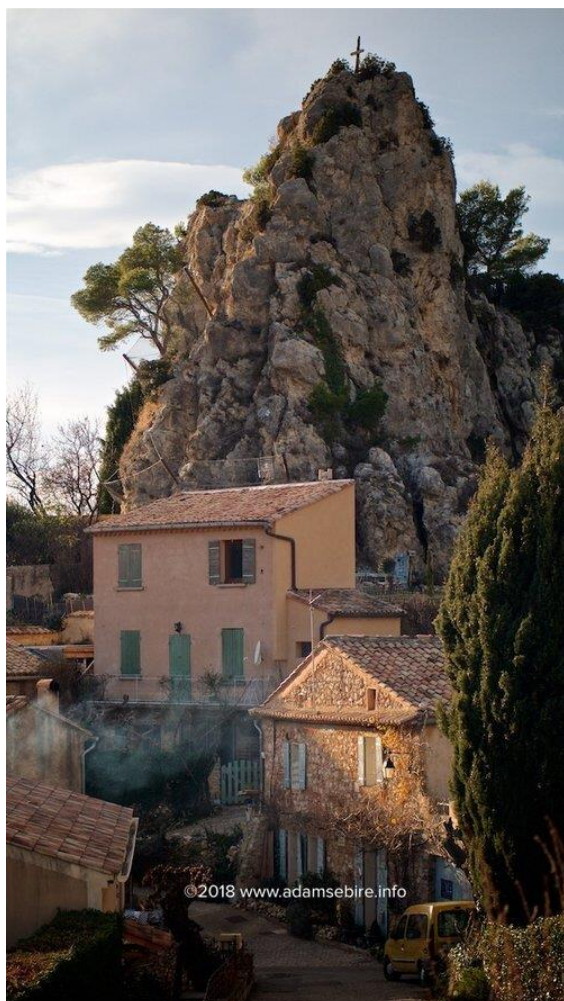
¹⁷ Disponível em: <https://www.adamsebire.info/vertical-film-festival/about>. Acesso em: 9 jul. 2024.

para assim o fazer. O artigo segue defendendo a ideia de que o enquadramento vertical exige um pouco mais de reflexão, salientando que nem todos os motivos são adequados para serem encaixados no formato. Os humanos, por exemplo, são ótimos até o momento em que começam a se mover rapidamente, visto que a maioria das ações ocorre horizontalmente. Por isso, o texto reforça que panorâmicas e movimentos rápidos podem ser desconfortáveis para quem assiste, justamente devido ao campo de visão reduzido.

O festival destaca que ângulos amplamente baixos ou altos podem ter um poder renovado nas telas verticais. Além disso, reafirma a importância de buscar, na composição, elementos verticais robustos que ajudem a justificar o formato, como, por exemplo: pessoas (sentadas ou de pé), prédios, árvores, montanhas, planos submersos, girafas, por aí vai. Se o plano apresentar um horizonte robusto, a indicação é movê-lo acima ou abaixo do meio da tela, a não ser que a composição 50/50 céu/terra seja a estratégia de composição. Novamente, o texto destaca a importância e a distinção entre cortar a imagem e efetivamente rotacionar a câmera para captar. O alerta é para que os criadores não fiquem tentados a gravar o vídeo horizontalmente e, depois, recortá-lo na pós-produção. A justificativa é que, ao fotografar o filme em *full-frame* vertical, o cineasta é efetivamente direcionado a compor para a tela vertical de forma nativa, removendo uma camada de pós-produção, além de proporcionar imagem mais nítida, evitar distorções de lente e preparar o material para uma exibição em alta qualidade. O festival afirma, categoricamente, que rejeita filmes com recorte central e que os espectadores mais exigentes são capazes de identificar quando essa opção é utilizada.

Além de apresentar dicas de exportação, de edição e de como trabalhar com vídeos verticais *on-line*, o texto apresenta revisão técnica para a projeção dos filmes, de modo a também extrair a melhor resolução possível. O cineasta Adam Sébire, diretor cofundador do VFF, afirma que, em um mundo ideal, o formato de tela, seja vertical, horizontal, circular ou até quadrado, deveria ser determinado pelo que o artista está tentando dizer. Ele nomeia como pessimistas aqueles que justificam o uso da tela horizontal como único formato possível pela razão de os olhos humanos serem horizontais. Afirma ainda que, talvez, o cinema seja mais poderoso do que o ilusionismo do ecrã panorâmico e que esse poder se manifesta quando são oferecidas visões alternativas do mundo, como os vídeos verticais fazem. Por fim, o cineasta compara o formato vertical com os pioneiros do cinema expandido, encorajando os artistas-cineastas a encontrarem soluções, a cometerem erros, quebrarem regras, impulsionarem a forma vertical e experimentarem o máximo de potencial que ela pode proporcionar. A última atualização do texto apresentado na página do festival tem a data de julho de 2020.

Figuras 8, 9 e 10: Orientações técnicas para filmes verticais pelo *Vertical Film Festival* (VFF)



Fonte: Vertical Film Festival, 2018¹⁸

Embora não tenha previsão de novas edições, o VFF ainda serve como plataforma que alimenta o tema do cinema vertical com um certo teor de ativismo criativo. Uma das últimas notícias do *site*, inclusive, traz anúncio importante. Um novo festival de filmes verticais será realizado em 5 de outubro de 2024, na Pensilvânia. Intitulado como *Vertical Vision International Film Festival* (VVIFF),¹⁹ o evento reafirma o legado do VFF e de outras iniciativas ao redor do mundo, se diz como um espaço para a celebração da criatividade do cinema vertical e visa promover a expansão dos limites da narrativa cinematográfica. É interessante observar como, após a febre inicial da produção de filmes verticais que se deu internacionalmente entre os anos de 2014 e 2020, ainda existem iniciativas pontuais como essa

¹⁸ Disponível em: <https://www.adamsebire.info/vertical-film-festival/about>. Acesso em: 9 jul. 2024.

¹⁹ Disponível em: <https://verticalvisioniff.com/#about>. Acesso em: 9 jul. 2024.

que visam seguir com a exploração, a pesquisa e a criação de vídeos verticais. E o *VFF* certamente deve ser creditado como um dos pioneiros desse movimento.

Figuras 8, 9 e 10: Orientações técnicas para filmes verticais pelo *Vertical Film Festival (VFF)*

Figuras 11 e 12: Exibições presenciais do *Vertical Film Festival (VFF)*



Fonte: Vertical Film Festival, 2018²⁰

A página de inscrição dos filmes para a edição deste ano do *VVIFF* apresenta ordem bem categórica em letras garrafas: “não inscreva um filme se ele não está em um *aspect ratio* vertical (9:16) ou o seu filme seria imediatamente desqualificado” (*VVIFF*, 2024, tradução

²⁰ Disponível em: <https://www.adamsebire.info/vertical-film-festival/about>. Acesso em: 9 jul. 2024.

nossa²¹). O festival destaca que as artes visuais que antecederam o cinema não obedeciam uma única proporção. Também é mencionado pelos organizadores o momento em que o formato padrão da tela foi estabelecido, destacando a militância de Sergei Eisenstein por formatos adaptáveis, isto é, o alerta feito pelo cineasta russo mediante as pressões comerciais para o estabelecimento de um *aspect ratio* padrão. Assim como este trabalho também pretende fazer, o VVIFF busca estabelecer discussão sobre as origens cinema que, em sua base, deveria estar sempre sujeito ao desenvolvimento constante. O festival diz-se posicionado em uma nova onda, algo ligado ao reconhecimento de técnicas narrativas únicas promovidas pelo formato vertical. Justamente por isso também abraça a diversidade de conteúdos entre gêneros: documentários, animações, terror, romance, ação, comédias e por aí em diante. Por fim, também pretende ser plataforma para cineastas que aproveitam o potencial de plataformas como TikTok e Instagram.

Outra iniciativa expressiva e consistente é o italiano *Vertical Movie*,²² que existe desde 2018, e terá sua sétima edição em Roma, de 4 a 6 de dezembro de 2024. O festival intitula-se como um conjunto de amigos que compartilham a paixão pelo cinema e têm o objetivo de se envolverem para descobrirem tendências. A competição apresenta estrutura mais complexa, que envolve um total de nove categorias distintas: *Vertical Green*, *Vertical Open*, *Vertical Song*, *Vertical Drama*, *Vertical Literacy*, *Vertical Tuscia*, *Vertical Fashion* e *Vertical Movie Short*. O que distingue e demarca com relação aos outros festivais é especialmente essa busca por englobar as mais diversas faces do formato vertical, levando em consideração a diversidade de possibilidades que ele pode apresentar. O júri revela que será dada atenção especial aos trabalhos que realçam criativamente o conceito de verticalidade em todos os significados que o termo pode apresentar.

O *Vertical Movie* posiciona-se especialmente como concurso e está voltado a descobrir novos talentos do cinema e que estejam atentos à demanda vertical. Ao todo, são entregues 14 prêmios, incluindo melhor direção, melhor edição e melhor filme. As categorias do festival mencionadas acima apresentam construções distintas para cada formato, englobando, por exemplo, produções mais ligadas à produção de conteúdo intensa das mídias sociais, como no caso da categoria *Vertical Fashion*. Os *fashion films* tão populares no Instagram *Reels* e no TikTok estão aqui considerados. Segundo o próprio festival, o universo da moda foi o pioneiro na exploração do vídeo 9:16, difundindo particularidades do quadro vertical, como o que chamam de *close-up* extremo, isto é, quando toda a figura humana está preenchendo a tela.

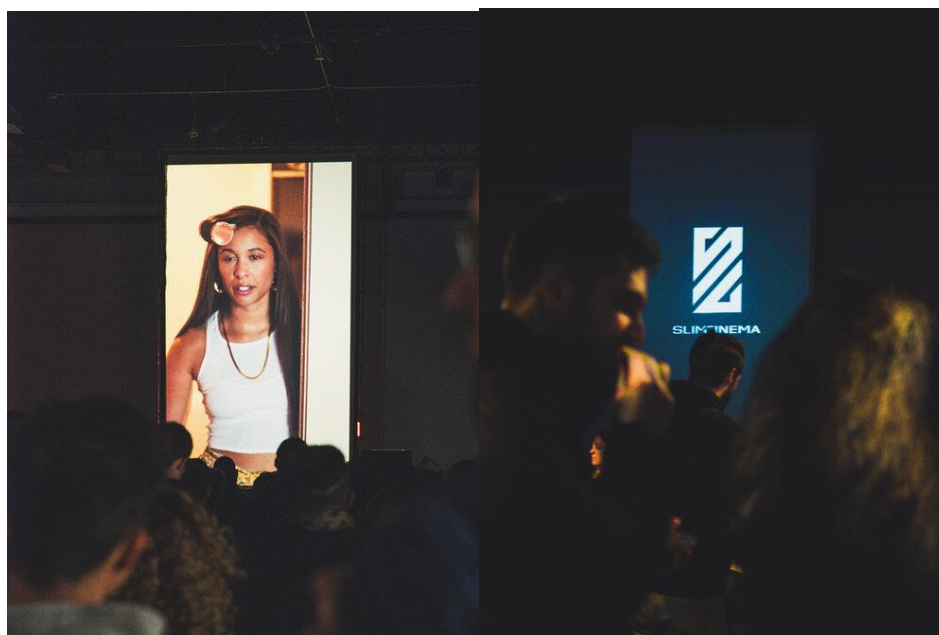
²¹ Disponível em: <https://filmfreeway.com/vviff>. Acesso em: 9 jul. 2024.

²² Disponível em: <https://filmfreeway.com/VerticalMovie>. Acesso em: 9 jul. 2024.

Mais flexível e despojado, o norte-americano *Slim Cinema*²³ estreou em 2016 com duas mostras por ano e, ao que tudo indica, encerrou, em sua quarta edição, ocorrida em 2019. O objetivo do festival seria então empoderar os criadores para contar histórias em um mundo mobile. Na página inicial do *site*, consta, em destaque, uma justificativa para a escolha dos vídeos verticais como formato, destacando a tendência dos usuários de segurarem os aparelhos em pé, e não deitados, o que seria uma inversão expressiva entre *design* e comportamento. O festival destaca que os *smartphones* se tornaram extensões do corpo humano e a tela na qual passamos a maior parte do tempo. Assim como em outras iniciativas, também há interesse explícito pelo pioneirismo do movimento. Nesse cenário, o formato vertical é apontado não apenas como oportunidade mas como um verdadeiro apetite para produzir vídeos de qualidade, efetivamente adaptados para as plataformas de exibição.

No chamado de inscrições para a quinta edição, o *Slim Cinema* pediu peças visuais que contassem uma narrativa, isto é, filmes verticais visualmente disruptivos e com *storytelling* poderoso. Na ocasião, foi destacado que a composição vertical não influencia apenas na captação, mas no modo como os personagens são apresentados e em como o som pode ser desenhado para elevar a história. O edital propõe exercício imaginativo para trabalhar com um canvas do mesmo espaço, mas com um jeito de contar a história completamente alterado, repensando altura, profundidade e níveis do quadro.

Figuras 13 e 14: Exibições presenciais do festival *Slim Cinema*



Fonte: *Slim Cinema*, 2019.²⁴

²³ Disponível em: <https://www.slimcinema.co/>. Acesso em: 9 jul. 2024.

²⁴ Disponível em: <https://www.slimcinema.co/>. Acesso em: 9 jul. 2024.

Figura 15: Exibição presencial do festival *Slim Cinema* (vista da plateia)



Fonte: *Slim Cinema*, 2019.

A competição Nespresso *Talents*²⁵ (França) foi lançada em 2016 focada em celebrar os filmes de cineastas emergentes. O concurso orgulha-se de ser exclusivamente vertical e de mostrar grandes talentos do cinema, justamente por isso também conta com diversidade expressiva de obras que estão inclusas no *corpus* de pesquisa, das quais uma parte também participou do VFF. O festival posiciona-se como uma plataforma que ajuda cineastas talentosos ao redor do mundo e exige que os filmes sejam de até três minutos, em formato 9:16 com qualquer história.

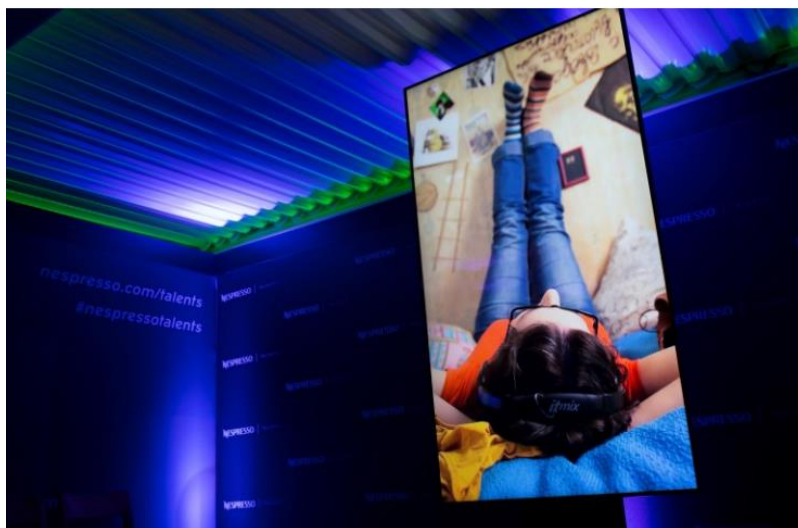
Em só uma das edições, 317 vídeos de 41 países diferentes foram inscritos. A última edição ocorreu em 2021. Os filmes vencedores da edição de 2017 foram anunciados no Festival de Cannes. Pela nota publicada sobre a edição de 2016,²⁶ é possível perceber que a sala de exibição contava com uma tela vertical suspensa acima do olhar da plateia. A maioria dos filmes apresentados são narrativos e conversam com os temas de cada edição, como *Ciclos Virtuosos* (2020), *Nós Somos o que Comemos* (2019), *A Diferença que Ela Faz* (2018), *Você Tem Poder para...* (2017).

²⁵ Disponível em: https://www.nespresso.com/talents/int/en/previous_editions. Acesso em: 9 jul. 2024.

²⁶ Disponível em:

https://www.nespresso.com/ncp/res/uploads/talents/Nespresso%20Talents%202016_website.pdf. Acesso em: 9 jul. 2024.

Figura 16: Exibição presencial da Nespresso Talents



Fonte: Nespresso Talents, 2016²⁷

Em todos os festivais mencionados, é possível encontrar, além de uma configuração de exibição semelhante, características discursivas que se repetem nos textos dos *sites*, nos registros e nos editais de inscrição. Entre eles, cabe destacar a vontade pelo pioneirismo, por fazer parte de uma espécie de movimento de vanguarda, algo que se mostra nítido em um pico entre 2016 e 2020, seguido por consequente queda ou desistência depois do frescor inicial ao redor do novo formato. Também existe a intenção de possibilitar a exibição e a criação de ambiente para o fortalecimento da linguagem audiovisual verticalizada. E, por fim, a busca pelo desenvolvimento de um espaço exclusivo de experimentação e para fóruns dedicados. Esse movimento conjunto de percepções parece ter contribuído para o início da cristalização do conceito de cinema vertical.

1.3 Configuração de exibição II: festivais ou mostras *on-line* em mídias sociais

A segunda configuração de exibição diz respeito aos festivais ou mostras *on-line* realizadas em mídias sociais. Inicialmente, nesta categoria estão contemplados: @verticalshortfilm (iniciativa do 25.º *Bucheon International Fantastic Film Festival*), *Shot On Iphone – Student Films*, *Vertical Cinema* (Apple). Contudo, vale destacar que todos os festivais

²⁷ Disponível em:

https://www.nespresso.com/ncp/res/uploads/talents/Nespresso%20Talents%202016_website.pdf. Acesso em: 9 jul. 2024.

citados na seção anterior, exceto pelo *Slim Cinema*, hospedaram os filmes em seus respectivos sites e no YouTube ou no Vimeo. Por isso, eles também acabam se encaixando nessa segunda categoria, com a ressalva apenas de que não estão em mídias sociais de vídeos curtos – que são o Instagram *Reels* e o Tiktok. Mas, ainda assim, são obras exibidas em *smartphones*, com espectadores interatores, e em ambientes de exibição que envolvem os algoritmos e a lógica de base de dados. Em suma, podemos identificar ao menos cinco elementos de dispositivo que compõem essa configuração, incluindo as variações possíveis, vejamos:

- a. aparelho de exibição: *smartphone*;
- b. ambiente de exibição: mídia social de vídeos ou mídias sociais de vídeos curtos;
- c. algoritmo;
- d. espectador interator-produtor; e
- e. lógica de base de dados não narrativa.

Antemão, separamos dois estágios essenciais: o aparelho de exibição e o ambiente de exibição. O *smartphone*, como Dispositivo Híbrido Móvel de Conexão Multirredes (DHMCM) (Lemos, 2007), é o aparelho de exibição, mas também de captação no caso de alguns filmes, podendo concentrar em si duas etapas distintas do processo cinematográfico (captação e exibição). No caso das mostras *Shot On Iphone – Student Films e Vertical Cinema* (Apple), ainda que os filmes selecionados contassem com estrutura robusta de captação para cinema, incluindo recursos de iluminação, maquinário e movimento, decupagem profissional, o Iphone foi a câmera de captação utilizada. Produção massiva de vídeos verticais em *smartphones* é essencialmente amadora e voltada para a produção de conteúdo ostensiva em mídias sociais. Mas, no caso dessas obras, o celular desempenha o mesmo papel que uma câmera de cinema, e é acompanhado por uma estrutura de produção cinematográfica e sustentado em um contexto de produção artística e profissional. Considerando especialmente esse exemplo, podemos dizer que, aqui, temos uma transformação tecnológica expressiva e com algum grau de ineditismo, porque o dispositivo de captação também é o dispositivo de exibição. Além disso, também é um aparelho de navegação, conectado com a internet, capaz de hospedar ambientes imersivos, como as mídias sociais.

Para assistir aos filmes, os espectadores precisam ter o *smartphone* em suas mãos. Essa conjugação corpo-aparelho parece atuar em direção ao efeito superfície, intensificado justamente pela relação material com o dispositivo. Ao invés de se sentar diante de uma tela – algo comum tanto para o cinema quanto para a televisão –, o espectador é convidado a segurá-

la. De algum modo, o dispositivo móvel apresenta um conflito com a transparência. O *smartphone* presente na mão do espectador supostamente torna a tela mais opaca, quebrando, em maior ou menor proporção, o estado de ilusão e de imobilidade tão caro ao modelo-representativo-institucional.

Mas, ao mesmo tempo, esse mesmo dispositivo apresenta grande potencial imersivo a partir dos ambientes de exibição que hospeda. Referimo-nos aqui às mídias sociais, especialmente às de vídeos curtos como o Instagram *Reels* e o Tiktok, plataformas criadas para a imersão, tendo em vista apreender a atenção do usuário pelo máximo de tempo possível. A captura da atenção dos usuários é essencial para essas mídias como modelo de negócio sustentado por peças publicitárias, que produzem tamanha imersão capaz de deslocar ou de isolar o espectador especialmente.

Somando essas duas extremidades contrastantes, desenha-se uma balança entre o efeito-superfície e o efeito-janela. Característica marcante deste dispositivo, portanto, é a localização do espectador entre a opacidade do aparelho de exibição e a transparência ambiente de exibição. Como aparelhos móveis e conectados com uma rede, os *smartphones* permitem que, a qualquer momento, os filmes verticais possam ser assistidos, o que certamente transforma a experiência cinematográfica oriunda do modelo-representativo-institucional. A eliminação da arquitetura como elemento determinante para a composição do dispositivo certamente representa transformação significativa na experiência cinematográfica. Paradoxalmente, o espaço no qual o usuário assiste aos filmes é, sim, influente e importante. Se é um ambiente mais iluminado ou escuro, se é mais silencioso ou ruidoso, se público ou privado, se quem assiste está com outras pessoas ou isolado.

Voltando ao ambiente de exibição, vale ressaltar a diferença entre as mídias sociais de vídeos curtos verticais – Instagram *Reels*, TikTok, YouTube *Shorts* – e as mídias sociais de vídeo – YouTube ou no Vimeo. Enquanto as primeiras estão voltadas especificamente aos vídeos verticais curtos e configuram-se para o consumo de conteúdos dessa natureza, as segundas funcionam mais como um catálogo, um repositório para os filmes verticais. Em suma, possuem algoritmos diferentes. Para todos os efeitos, em ambos os casos existe algum nível de interatividade e de imersão.

O algoritmo, por sua vez, também é um elemento essencial deste dispositivo, justamente por ser o principal responsável pela interatividade e pela imersão presente nas mídias sociais. Podemos considerar o algoritmo, a partir da etimologia da palavra no campo da informática, como um “conjunto de regras e operações e procedimentos, definidos e ordenados usados na solução de um problema, ou de classe de problemas, em um número finito de etapas”

(Michaelis, 2024). No caso das mídias sociais, o problema é um fim a ser alcançado e depois repetido em um ciclo interminável. Seguindo esse princípio, Manovich, por exemplo, descreve o funcionamento do clássico jogo Tetris.

Aqui está o algoritmo do lendário Tetris: quando um novo bloco aparece, gire de modo que ele complete a camada superior de blocos na parte inferior da tela, fazendo com que essa camada desapareça. (Manovich, 2002, p. 222, tradução nossa)

O algoritmo das mídias sociais de vídeos curtos verticais, por sua vez, pode ser descrito da seguinte forma: “assista a um vídeo curto de até 90 segundos (tempo variável entre cada mídia), aperte o coração se você gostar do conteúdo, salve para vê-lo novamente ou compartilhe-o com as pessoas que você conhece; use-o como modelo e grave um vídeo parecido para ganhar curtidas e compartilhamentos; deslize o dedo para cima e assista ao próximo vídeo: esse ciclo é infinito e você pode ficar nele quanto tempo quiser”. Esse modo de operar é essencial para que o ambiente de exibição seja imersivo e retenha os espectadores pelo máximo tempo possível. Na prática, o cinema vertical é uma exceção dessas mídias, nas quais os conteúdos mais frequentes são vídeos amadores, caseiros, publicitários ou de produtores de conteúdo. Contudo, é inevitável que os filmes verticais façam parte desse tipo de ecossistema quando hospedados nele.

Para todos os efeitos, a imersão e a interatividade proporcionadas pelo ambiente das mídias sociais em *smartphones* contribui para a construção de um público que não apenas assiste. Por isso, o espectador dos filmes verticais é, de algum modo, interator uma vez que, embora não possa influenciar diretamente na construção da obra, pode avaliá-la, compartilhá-la, reproduzi-la e comentá-la. Em posse do *smartphone* como aparelho não apenas de reprodução e de interação, mas também de captação de vídeos potencialmente compartilháveis, o espectador também é um pouco produtor, em maior ou menor medida. Embora não necessariamente produza filmes verticais, o fato de portar um aparelho de captação a todo tempo torna-o um produtor de conteúdo em potencial, que se relaciona com as imagens para além de uma relação meramente passiva.

Na era moderna, o romance e o cinema materializaram a narrativa como principal forma de expressão cultural; já a era dos computadores introduz o seu aparelho correlato, o banco de dados (Manovich, p. 218, 2002). Os *smartphones* são computadores portáteis e sedimentam-se na expressão máxima da conexão multirrede ostensiva e são capazes de gerar e interpretar dados a todo momento. Enquanto a narrativa privilegia desenvolvimento temático e organiza as partes em uma sequência voltada à construção de um enredo, o banco de dados é essencialmente uma

coleção de itens múltiplos e complexos sem necessariamente uma ordem de importância. Não se trata, contudo, de mera coleção de itens; pelo contrário, é um conjunto orientado pela busca e pela premissa da rápida recuperação, caracterizando-se justamente por apresentar diferentes modelos estruturados para a organização de elementos: hierárquico, em rede, relacional e orientados a objetos (Manovich, 2002). Vejamos.

Após o romance e, subsequentemente, o cinema privilegiarem a narrativa como a principal forma de expressão cultural da era moderna, a era do computador introduz seu correlato – o banco de dados. Muitos objetos de novas mídias não contam histórias; eles não têm começo ou fim; de fato, eles não têm qualquer desenvolvimento, seja tematicamente, formalmente ou de outra maneira que organizaria seus elementos em uma sequência. Em vez disso, são coleções de itens individuais, com cada item possuindo a mesma importância que qualquer outro. (Manovich, 2002, p. 218, tradução nossa)

Por isso, dizemos que a lógica de base de dados não narrativa, associada diretamente aos *smartphones* como dispositivos de exibição, faz parte essencialmente da segunda configuração de exibição. Embora na parte interna da obra, no filme vertical em si, o banco de dados não se apresente de modo explícito, a forma de catalogação e a interface de acesso dos usuários com as mídias sociais de vídeo estão diretamente estruturadas pela lógica do banco de dados. Conforme evidencia Manovich, “alguns objetos de mídia seguem explicitamente uma lógica de banco de dados em sua estrutura, enquanto outros não; mas, na superfície, praticamente todos eles são bancos de dados” (p. 226, 2002). Para ele, a criação de uma obra em novas mídias é necessariamente a construção de uma interface para banco de dados. A partir de um filme vertical postado ou armazenado na internet, é possível acessar outros filmes e outras camadas de um banco de dados estruturado. Em casos mais simples, a interface serve somente para dar acesso a outros bancos de dados.

Como uma forma cultural, o banco de dados representa o mundo como uma lista de itens e se recusa a ordenar essa lista. Em contraste, uma narrativa cria uma trajetória de causa e efeito de itens (eventos) aparentemente desordenados. Portanto, banco de dados e narrativa são inimigos naturais. Competindo pelo mesmo território da cultura humana, cada um reivindica um direito exclusivo de dar significado ao mundo. (Manovich, 2002, p. 225, tradução nossa)

Curiosamente, embora abraçados por esse ecossistema não narrativo, boa parte dos filmes verticais flertam com a construção narrativa – o que será aprofundado ao longo do terceiro capítulo. O banco de dados e a narrativa competem pelo mesmo território da cultura humana, mas, de algum modo, coabitam nos *smartphones*, uma vez que não há rompimento completo com a narrativa, mas uma readequação do espaço dela, como, por exemplo,

internamente nos filmes verticais. Em alguma medida, é como se, na base da estrutura, houvesse uma coexistência entre a lista de itens e as trajetórias de causas-efeito.

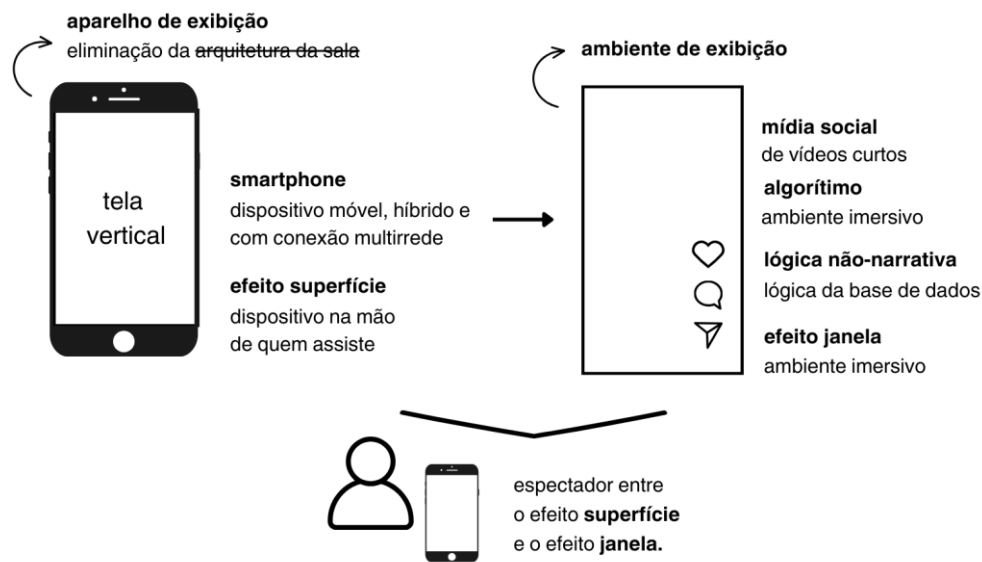
O dispositivo do acesso, da seleção e da categorização múltipla de conteúdos vai de encontro com a estruturação de uma sequência em início, meio e fim. Pelo contrário, não há começo e muito menos final: a constância se dá justamente no meio. Esse modo de operação parece influenciar na curta duração dos filmes, consequentemente em um curto tempo diegético para boa parte das obras – como veremos mais à frente no capítulo a seguir – e em um certo regime de urgência. De algum modo, a busca pela rapidez permeia o cinema vertical e associa-se a esse ecossistema cultural da efemeridade e da agilidade.

Somando as duas configurações de exibição, algo que certamente marca o dispositivo dos filmes verticais é a multiplicidade, característica inerente da nova mídia, na qual um mesmo material pode apresentar diferentes interfaces. Cada interface apresenta versão diferente do mesmo trabalho, como no caso dos filmes exibidos em festivais presenciais e depois postados em mídias sociais. Está aí o princípio da variabilidade da nova mídia. Contextualizando o pensamento de Manovich, poderíamos dizer que o objeto da nova mídia (os filmes verticais) consiste em uma ou mais interfaces (festivais ou mostras presenciais e exibições em mídias sociais nos smartphones) para uma base de dados multimídia. Vejamos.

Com a nova mídia, o conteúdo do trabalho e da interface estão separados. É portanto possível criar diferentes interfaces do mesmo material. Essas interfaces podem apresentar diferentes versões do mesmo trabalho [...] Essa é uma das formas nas quais o princípio de variabilidade da nova mídia se manifesta, mas agora nós podemos dar a esse princípio uma nova formulação. O objeto da nova mídia consiste em uma ou mais interfaces para uma base de dados de materiais multimídia. (Manovich, 2002, p. 227, tradução nossa)

A descrição do dispositivo apresentada nos parágrafos acima está resumida nos desenhos esquemáticos abaixo (figuras 17 e 18), que evidenciam visualmente como esses elementos se relacionam em um sistema. A intenção é que seja possível perceber que existe uma conjugação das características apresentadas, formando um dispositivo com elementos heterogêneos.

Figura 17: Esquema visual da segunda configuração de exibição do cinema vertical



Fonte: elaboração própria.

O 25.º *Bucheon International Fantastic Film Festival* (BIFF) (Coreia do Sul) contou com uma exibição especial de filmes verticais, o *Vertical Short Film Special* com 10 filmes com duração de no máximo três minutos. Entre eles, está *New Normal* (Chul Heo, 2021), que trata de um cenário pandêmico distópico que, em alguma medida, remonta à situação vivida pela humanidade durante a covid-19. Não há muitas informações disponíveis sobre como foi a exibição presencial, mas se sabe da parceria dessa iniciativa com o @verticalshortfilm no TikTok, no qual os filmes foram publicados. O perfil continua ativo em 2024, publicando com frequência minisséries e filmes verticais. Ocorrida na edição de julho de 2021 do BIFF dentro do contexto dos programas especiais para filmes curtos, essa foi uma iniciativa pontual que aparentemente não se repetiu nas edições seguintes do festival. Não envolveu comprometimento tão grande com o desenvolvimento do cinema vertical como no caso das iniciativas exclusivamente dedicadas ao movimento.

Em 2020, na campanha intitulada *Vertical Cinema*,²⁸ a Apple lançou um único filme vertical em seu perfil no Instagram, chamado *The Stunt Double*, dirigido por Damien Chazelle. Com a duração de aproximadamente nove minutos, a intenção do projeto seria reimaginar a história do cinema em uma tela vertical. Os gêneros clássicos são, então, encaixados em uma nova tela, dos filmes de ação ao cinema mudo, chegando até o *western*. É uma tentativa

²⁸ Disponível em: <https://vimeo.com/470360637> e em <https://www.imdb.com/title/tt12841698/>. Acesso em: 9 jul. 2024.

intencional de reenquadrar e ressignificar o modelo instituído da transparência já tão conhecido pelo público. A iniciativa coloca o *smartphone* como protagonista do processo, não apenas como dispositivo de exibição, mas como de captação de cenas cinematográficas próximas da qualidade de câmeras profissionais. A assinatura *Shot on iPhone* visava posicionar o Iphone em termos de qualidade de captação e também de exibição. Nesse cenário, o assunto ainda efervescente do cinema vertical foi a oportunidade perfeita para consolidar a mensagem pretendida.

A campanha não esconde, contudo, que a produção do filme conta com estrutura que usuário comum jamais teria ao simplesmente sacar o *smartphone* do bolso. Iluminação, recursos de maquinário para movimentos e ângulos de câmera, pós-produção profissional e *mise-en-scène* foram fundamentais para diferenciar *The Stunt Double* de quaisquer outros vídeos amadores postados no Instagram.

Em 2021, dando continuidade à mesma ideia, a campanha *Shot On Iphone – Student Films*²⁹ realizou uma mostra com quatro filmes de estudantes de cinema, cada um com um gênero diferente. Em um *making off* do projeto, a marca ressalta a ideia de que tudo pode ser gravado com o Iphone, desde que o criador se esforce para que o filme atinja a qualidade pretendida. O projeto reforça o caráter de experimentalismo e de necessidade de empenho estético para criar filmes verticais visualmente interessantes. Logo antes de cada filme aparece o título *The assignment: vertical video*, como se os filmes fossem uma tarefa da faculdade.

Encaixa-se nesse cenário o 1.º Festival de Cinema Vertical³⁰ Cardume (Brasil)³¹ realizado de 6 a 10 de junho de 2022 na plataforma Taboom!. Essa iniciativa brasileira, contudo, não contou com exibições presenciais e também não hospedou seus filmes em mídias sociais. O festival aconteceu *on-line* e ao vivo, com a divisão dos filmes em três sessões com cinco filmes cada. A programação foi dedicada a obras produzidas no formato vertical, com duração de até sete minutos, sem restrições de temas. A Taboom! é um aplicativo brasileiro de *lives* interativas em *smartphones*. Situado no segmento de *live streaming*, a plataforma propicia interação em tempo real entre usuários espectadores e pessoas que produzem conteúdo.

A seleção aconteceu em etapas, os títulos inscritos passaram pela curadoria que selecionou 15 filmes que foram exibidos em sessões conjuntas com cinco filmes cada, tudo ao vivo pela Taboom!. Os escolhidos foram, então, submetidos a um júri popular em três dias de

²⁹ Disponível em: https://www.instagram.com/tv/CKJ10zRF0b_/?igshid=YmMyMTA2M2Y%3D. Acesso em: 9 jul. 2024.

³⁰ Disponível em: <https://cardume.tv.br/festival-de-cinema-vertical/>. Acesso em: 9 jul. 2024.

³¹ Cardume é um portal de curtas e média-metragem nacionais voltado à difusão, ao fomento e à internacionalização do audiovisual independente no Brasil.

junho de 2022. Após cada exibição, o público votou a partir de uma janela específica aberta no aplicativo, em tempo real. O mesmo filme poderia ser votado quantas vezes o usuário quisesse. Para o *corpus* desta pesquisa, infelizmente, os filmes do festival não estão incluídos, uma vez que não estão disponíveis.

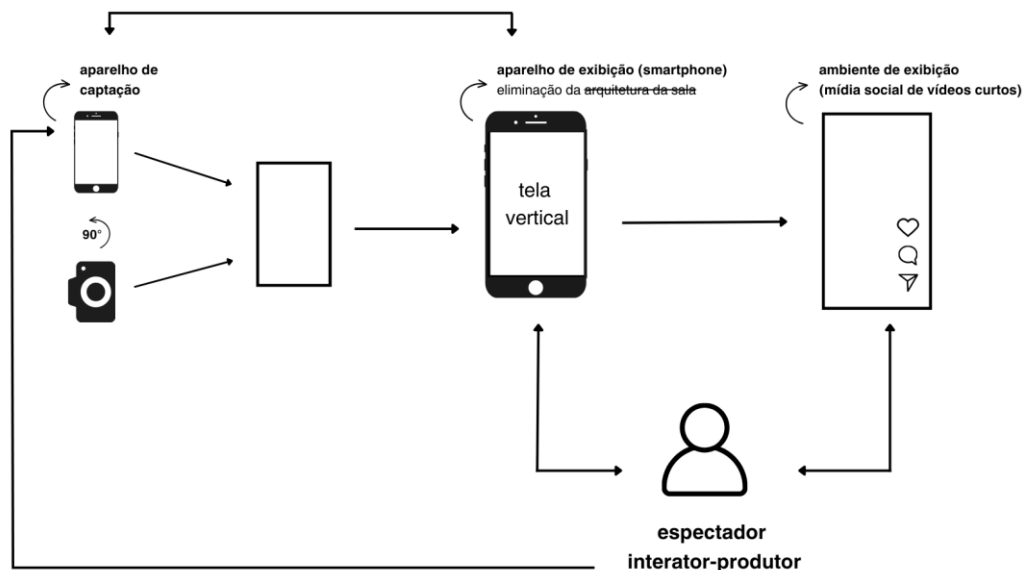
No cinema vertical, o deslocamento da cognição para repensar a linguagem cinematográfica a partir de outro *aspect ratio* que não seja *widescreen* é possivelmente a primeira e principal camada de subjetivação oriunda desse dispositivo. Contudo, o objeto está envolvido em uma campo potencializador de diversas particularidades que surgem em decorrência da mais recente complexificação da ecologia midiática que ganha força ao longo do século XXI, especialmente na segunda década. Aqui nos referimos desde o surgimento da internet até o desenvolvimento da cultura do acesso, à ascensão dos dispositivos móveis com conexão multirrede – em especial os *smartphones* –, ao estabelecimento das mídias sociais e, no caso do que tange especificamente ao objeto desta pesquisa, às mídias sociais de vídeos curtos – que intensificam a relação de efemeridade, urgência e curta durabilidade dos conteúdos. Assumimos que a questão da interface e da simulação de rede foi abordada superficialmente neste trabalho, uma vez que esse tema por si só poderia render outra pesquisa. Assim o fizemos para manter o compromisso com os objetivos propostos, focando na análise do dispositivo e no estilo das obras escolhidas.

É preciso ir além e destacar o trabalho de todos aqueles que, de alguma forma, repensam os dispositivos como equipamentos coletivos de subjetivação, reintroduzindo direta ou indiretamente na teoria da comunicação dimensões autopoieticas e criativas, isto é, agenciamentos coletivos que fazem emergir novas subjetividades no tecido da comunicação midiática: a ordem do discurso (Foucault, Deleuze, Félix Guattari, Michel de Certeau, Roger Chartier), a história das tecnologias cognitivas (Jack Goody, André Leroi-Gourhan, Elizabeth Eisenstein), e os conceitos de interface, simulação e rede (Bruno Latour, Michel Callon, Pierre Lévy). (Parente, 2017, p. 30)

Vale destacar que o dispositivo está justamente na relação entre os elementos, uma vez que o sistema é mais do que a soma entre as partes. Como apontado por Parente (2017) a partir da perspectiva de Foucault, o dispositivo possui três níveis de agenciamento: o conjunto heterogêneo, a conexão entre os elementos e a formação discursiva dessa conexão. Resultante desse processo, o efeito de subjetivação presente no cinema vertical na segunda configuração de exibição aponta para o desvio, para a desterritorialização e para a intensidade, por meio da criação de experiência audiovisual móvel, efêmera e estilisticamente impactante, intensa, a partir dos *smartphones* e das mídias sociais de vídeo.

Segundo Michel Foucault, um dispositivo possui três níveis de agenciamento: 1) o conjunto heterogêneo de discursos, formas arquitetônicas, proposições e estratégias de saber e de poder, disposições subjetivas e inclinações culturais etc.; 2) a natureza da conexão entre esses elementos heterogêneos; 3) a “episteme” ou formação discursiva em sentido amplo, resultante das conexões entre os elementos. Na verdade, a visada sistemática da concepção foucaultiana está plenamente contemplada nas duas vertentes etimológicas do vocábulo dispositivo: enquanto o latim *disponere* descreve a configuração dos diferentes elementos de um conjunto, o grego *systema* expressa o lado sistemático do conjunto, cujo corpo possui consistência, ou seja, trata-se de um conjunto em que o todo é mais a soma das partes. [...] Há dispositivo desde que a relação entre elementos heterogêneos (enunciativos, arquitetônicos, tecnológicos, institucionais etc.) concorra para produzir certo efeito de subjetivação no corpo social, seja ele de normalidade ou desvio (Foucault), de territorialização ou desterritorialização (Deleuze), ou ainda de apaziguamento ou intensidade (Jean-François Lyotard). (Parente, 2017, p. 26)

Figura 18: Esquema visual do cinema vertical: aparelho de captação, aparelho de exibição e ambiente de exibição



Fonte: elaboração própria.

1.4 Estudo comparado com outros dispositivos

Parente (2017) propõe contextualização do dispositivo cinematográfico em dois momentos. O primeiro evidencia que um mesmo dispositivo pode originar diferentes modelos de representação, condicionado pelo ecossistema sociocultural e histórico no qual ele se encontra. Assim, a mesma configuração pode resultar em experiências diferentes a depender do contexto: a câmera escura, por exemplo, possui, ao menos, dois modelos de exibição ao longo da história, conforme evidenciado no trecho abaixo. O segundo propõe a perspectiva da

comparação como ferramenta para a análise de dispositivos, uma vez que as similaridades podem levar a uma análise inconclusiva – a exemplo do Panorama que, embora possua elementos parecidos com o cinema, como a imersão e a transparência, não possui montagem e o extracampo. Vejamos.

Hoje, no entanto, o processo de reinterpretação do dispositivo cinematográfico numa perspectiva pragmática nos permite historiá-lo de ao menos dois modos. Em primeiro lugar, pela compreensão de que um único dispositivo pode dar lugar a diferentes modelos de representação e visões de mundo. É o caso, por exemplo, da câmera escura, que no século XVII se torna o modelo de percepção passiva, desencarnada, objetiva, e no século XIX o modelo de uma percepção ativa, encarnada, subjetiva (Jonathan Crary). Em outras palavras, uma mesma mídia pode esconder, por trás de uma aparente identidade, diferentes dispositivos. Em segundo, pelas diferenças, e não similaridades de dispositivo entre os meios. O panorama pode trazer consigo alguns germes do cinema, como mídia de transporte ou estética da transparência, mas não contém uma série de outras questões nele existentes, entre as quais as de montagem, extracampo, movimento, ritmo, duração e relação entre imagem e som. (Parente, 2017, p. 31)

Seguimos com três etapas importantes do método comparativo, conforme antecipado na introdução. Em primeiro lugar, nas seções anteriores, fizemos uma descrição detalhada do dispositivo do cinema vertical com suas diversas características. Apresentamos elementos que serão contrastados a seguir. Em segundo lugar, realizamos a seleção de uma série de fenômenos comparáveis que, neste caso, são o cinema vertical, a “forma-cinema” (“modelo-representativo-institucional”), as instalações panorâmicas, a videoarte, o cinema experimental, entre outros. Esses dispositivos foram considerados a partir das descrições apresentadas por Parente (2017). A terceira etapa consiste em um mapa geral da situação que, neste caso, será um resumo das características que distinguem o dispositivo do cinema vertical.

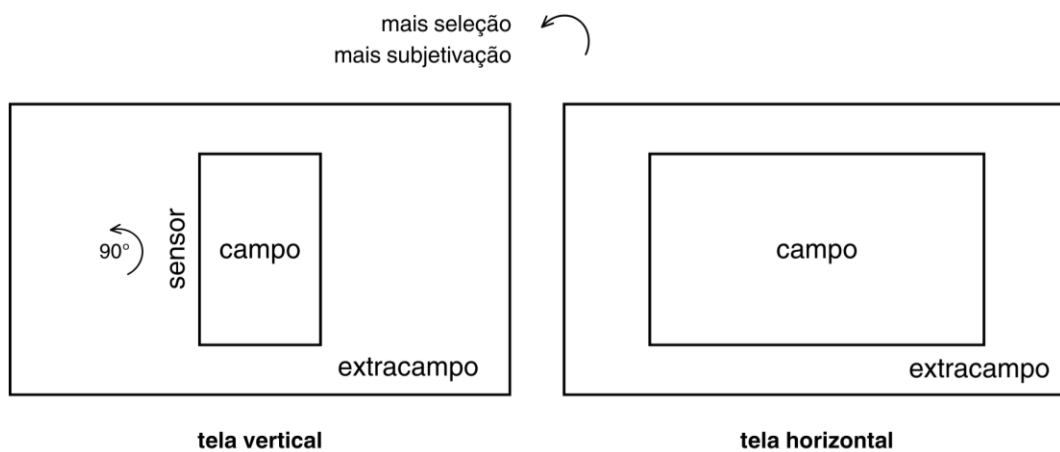
1.4.1 Cinema vertical e “forma-cinema”

Não poderíamos começar esta análise de outra maneira que não pela comparação com a forma industrialmente consolidada, o cinema hegemônico instituído. Aqui referimo-nos ao “modelo-representativo-institucional” (Parente, 2017), à forma-cinema, à estética da transparência (Xavier, 2022), à “forma narrativa-representativa-industrial”, ou simplesmente ao cinema-representativo. Em suma, como evidenciado ao longo da introdução esse é o dispositivo cinematográfico composto por sala de cinema, a imagem em movimento com proporção de tela horizontal e uma narrativa com média de duas horas de duração.

Para ambas as configurações do dispositivo do cinema vertical e considerando não apenas o contexto de exibição, mas o de captação também, temos como marcante diferença a

rotação do sensor em 90°, a redução do campo a $\frac{2}{3}$ e a consequente presença mais expressiva do extracampo. No cinema vertical, há evidentemente maior necessidade de seleção, mais um nível de subjetivação, mais camadas de escolha. É como se, comparado ao cinema convencional, o filme vertical precisasse selecionar ao menos duas vezes mais vezes, o que resulta em um esforço de estilo e de composição que será trabalhado ao longo do terceiro capítulo. Há também maior relação sugestiva com o extracampo que, mediante a presença menor do campo, é sempre deduzido, referenciado e imaginado.

Figura 19: Esquema visual da relação de campo-extracampo no cinema vertical



Fonte: elaboração própria

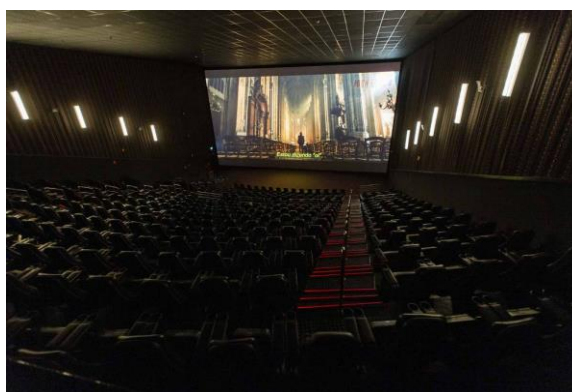
Em comparação com o primeiro contexto de exibição do dispositivo do cinema vertical, temos a manutenção da sala escura, contudo as exibições não acontecem em salas de cinema convencionais, mas em galpões, galerias e espaços alternativos adaptados. O público não necessariamente está sentado em poltronas ordenadas; pelo contrário, pode estar em pé ou sentado no chão (como no caso do festival *Slim Cinema*), pode estar acomodado eventualmente em cadeiras ordenadas, mas não inclinadas para a tela em forma de arquibancada (como no caso do *Vertical Film Festival* e do *Vertical Cinema.Org*). Diferentemente do cinema convencional, no qual o espectador se depara com uma projeção que completa a parede à sua frente, na maioria das exibições de filmes verticais a intensa presença do extracampo é materializada pelo vazio em volta da tela de projeção vertical – isto é, por um espaço que sobra na parede de projeção – o que eventualmente pode tornar esta experiência mais opaca do que aquela.

Figuras 20: Exibição presencial do cinema vertical



Fonte: Vertical Film Festival, 2018³²

Figura 21: Exibição presencial da sala escura do cinema convencional



Fonte: Guia Folha, 2023³³

A redução da tela a $\frac{1}{3}$ da tela horizontal certamente marca a diferença apresentada acima. Por fim, enquanto uma exibição em salas de cinema geralmente apresenta um único título a ser apreciado ao longo de, ao menos, uma hora e meia, momento no qual o espectador se dedica exclusivamente àquela trama, os filmes verticais são exibidos em conjunto, seja no formato de mostras ou festivais.

Com relação à segunda configuração de exibição, é mais difícil estabelecer algum paralelo ou semelhança, uma vez que o marco comparativo com a “forma-cinema” está na eliminação completa da arquitetura como elemento determinante, o que constrói experiências cinematográficas completamente diferentes. Enquanto a “forma-cinema” se conforma no espaço de uma sala com projeção, o dispositivo do cinema vertical apresenta o *smartphone* como aparelho de exibição e a mídia social de vídeos como o ambiente de exibição. A imersão

³² Disponível em: <https://www.adamsebire.info/vertical-film-festival/about>. Acesso em: 9 jul. 2024.

³³ Disponível em: <https://guia.folha.uol.com.br/cinema/2023/03/imax-ganha-de-novo-como-melhor-projecao-entre-os-cinemas-de-sao-paulo.shtml>. Acesso em: 9 jul. 2024.

das salas convencionais de cinema é construída pela sala escura e pela imobilidade dos espectadores.

No filme vertical, o espectador está certamente mais próximo da opacidade, mas, eventualmente, pode ser mergulhado no algoritmo que envolve o ambiente de exibição, algo que possivelmente resulta em uma variação mais constante entre o efeito superfície e o efeito janela. Enquanto a “forma-cinema” guia o público em uma jornada completamente narrativa, os filmes verticais estão imersos em um aparelho (*smartphone*) e um ambiente de exibição (mídias sociais) orientados pela lógica de base de dados não narrativa, algo que varia a experiência do espectador entre a opacidade e a transparência. Vale ressaltar que, internamente, os filmes podem ser narrativos, embora muitos não sejam. Por outro lado, enquanto o espectador da “forma-cinema” permanece imóvel, mais passivo, o do dispositivo do cinema vertical é um espectador interator-produtor.

Em ambas as configurações, existem marcos evidentes de quebra com o efeito de ilusão gerado pelo aparelho de base (Parente, 2017, p. 30) pretendido no modelo-representativo-institucional, mas ainda assim são perceptíveis aspectos do dispositivo que atuam em direção à transparência, como no caso do ambiente imersivo proporcionado pelo algoritmo das mídias sociais de vídeo.

1.4.2 Cinema vertical e instalações panorâmicas

A presença do espectador diante da obra, provocada, especialmente, a partir do surgimento da arte moderna, divide-se em dois caminhos diferentes já mencionados em alguns momentos até aqui: o da transparência e o da opacidade. Essa preocupação se inicia com a pintura e continua ao longo da história do cinema. Aqui vale retomar Xavier (2022), que destaca a formação de dois polos opostos, relativos a esses dois caminhos: o efeito-janela quando existe relação intensa do espectador com o mundo visado pela câmera, que remete a uma existência autônoma, pseudo-real; e o efeito-superfície, que destaca o lado opaco da tela e chama atenção para a configuração do dispositivo que viabiliza a representação. Vejamos exemplo de instalação panorâmica, que possui como elementos uma pintura mural construída em espaço circular em uma plataforma central criada para imersão em universo pictórico.

Patenteado por Robert Barker em 1787, tratava-se de um tipo de pintura mural construída num espaço circular, em torno de uma plataforma central, de forma a criar a imersão dos espectadores no universo representado pela pintura, como se eles estivessem diante dos próprios acontecimentos. (Parente, 2017, p. 33)

A pretensão de criar a ilusão de estar diante dos próprios fatos presente nas instalações panorâmicas configura aproximação além com a transparência, mais drástica do que a apresentada na “forma-cinema”, que não rejeita a tela diretamente, embora busque esticá-la ao máximo, chegando ao *widescreen*. Ainda que amplamente expandida, existe uma janela. O panorama, ao contrário, flerta com a eliminação dela e do extracampo. Já o cinema vertical está no extremo oposto: trabalha na intensificação da seleção e da relação campo-extracampo, diminui o campo e, ao mesmo tempo, reforça a presença dele. A considerar esses critérios, poderíamos dizer que, em uma ponta, está o panorama como dispositivo aperfeiçoado da transparência; no centro, o modelo representativo-institucional; e, na outra, o cinema vertical.

O objetivo primordial dos panoramas é transportar o espectador no espaço e no tempo, trazendo-o para dentro da imagem (Parente, 2017, p. 34). Nessas instalações, uma realidade simulada se projeta não apenas à frente, mas ao redor do espectador, intensamente imersiva. No que tange à materialidade da mídia, os filmes verticais estão certamente mais próximos da opacidade por reduzirem o campo a $\frac{1}{3}$ – se comparado à “forma-cinema” – e por irem de encontro com a horizontalidade própria do campo de vista humano,³⁴ que tem amplitude de 150°. Isso tende a ser atenuado no primeiro contexto de exibição que busca, apesar dessas características, reproduzir a sala escura, balanceando o dispositivo para a transparência. No segundo contexto de exibição, ao contrário, a relação é ainda mais opaca ao considerarmos que o espectador segura a tela nas próprias mãos e que a arquitetura da sala é completamente eliminada.

1.4.3 Cinema vertical e cinema do dispositivo

Se as instalações panorâmicas flertam com a eliminação do extracampo, nos cinemas 360° imersivos ele é efetivamente excluído, não só ele como também o campo e o contracampo. Esse conceito torna-se impossível em uma tela, ou melhor, em um ciclorama, que seleciona muito pouco do que há diante de si, se é que o faz. Novamente, o cinema vertical está radicalmente no outro extremo: o da seleção acentuada e do campo fortemente marcado. Esse

³⁴ O campo de visão ou campo de vista humano apresenta amplitude de 150° o que configura, portanto, um ângulo com grande amplitude horizontal, o que é diferente do campo do filme vertical, restrito apenas a uma “fresta” do que seria a capacidade humana. No trecho a seguir, vemos a explicação para essa questão: “além disso, uma lente de câmera de 50 mm tem um campo médio de visão de 32 graus. Já o olho humano corresponderia a uma lente de 22,3 mm, com campo de visão em torno de 150 graus. No entanto, só vemos em foco uma área de apenas 10 graus”. Fonte: <https://super.abril.com.br/mundo-estranho/como-funciona-o-olho-humano/>. Acesso em: 24 jun. 2024.

contraste com outros dispositivos reafirma o fortalecimento da relação campo-extracampo. Não que necessariamente seja uma vantagem, porém, enquanto as instalações imersivas têm dificuldade com o enfraquecimento do campo, contracampo e extracampo, o cinema vertical se caracteriza pelo reforço destes.

Não por acaso, uma das maiores dificuldades do cinema imersivo advém do fato de campo e contracampo se enfraqueceram ou serem, no caso dos cinemas de 360°, completamente destruídos. (Parente, 2017, p. 35)

O primeiro período da história do cinema é marcado pela experimentação febril das diversas possibilidades, muitas delas não condicionadas pela sala escura. Ao longo dos anos 1950, por exemplo, nas salas convencionais, a largura de tela dobrou e o tamanho foi triplicado (Parente, 2017). Conforme, apresentado por Parente, como elementos da arquitetura da sala, “a forma e o tamanho da tela modificam a dimensão discursiva do dispositivo e seus códigos de representação, por exemplo, a perspectiva e o corte de certos dispositivos de representação como campo e contracampo” (Parente, 2017, p. 35) Ora, não é sobre isso que essencialmente estamos tratando aqui? O cinema vertical apresenta modificações nessas instâncias, tanto a partir da mudança do aspecto quanto pela alteração da configuração do dispositivo que essa alteração traz consigo, seja discursivamente ou na dimensão da experiência dos espectadores, isto é, o formato de tela é o ponto de partida e traz consigo um conjunto de elementos.

O primeiro período da história do cinema se dá entre a invenção técnica propriamente dita, em 1896, e a sua institucionalização, ocorrida por volta de 1908. Durante esses anos, ainda não se sabia o que o cinema seria, razão pela qual houve uma experimentação febril relacionada ao seu dispositivo. Grande parte dessas tentativas não tinha a ver com o cinema de sala e obteve êxito comercial até a prevalência deste: Kinetoscópio (Thomas Edison, 1890), Cineorama (Raul Grimoin-Sanson, 1889) e Hale's Tour (William Keefe, 1903), entre outros. (Parente, 2017, p. 34)

É curioso que, em alguma medida, o dispositivo dos filmes verticais na segunda configuração de exibição remete ao Cinetoscópio (Thomas Edison, 1890), invenção dos primórdios do cinema. Em ambos os casos, há experiência individualizada, e o ato de curvar-se ou fechar-se em si para assistir sozinho a um filme de até 15 minutos. Se apresentada isoladamente, não seria possível distinguir sobre qual dos dois dispositivos a descrição anterior diz respeito. Ainda mais surpreendente é perceber que o tempo dos filmes é comum em ambos os contextos. No cinetoscópio, essa característica deu-se em decorrência de limitação tecnológica; no cinema vertical, ela se dá pelo regime de urgência, rapidez e efemeridade que envolve o ecossistema midiático composto por *smartphones* e mídias-sociais.

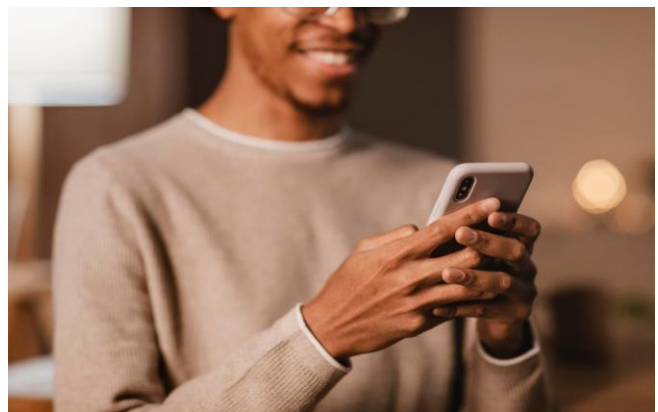
Esses pequenos filmes não eram projetados em uma tela grande, mas sim no interior de uma máquina, o Cinetoscópio, um instrumento individual onde se assistiam filmes de até 15 minutos. À medida que o Cinetoscópio ganhou popularidade, a Edison Company começou a instalar máquinas em *lobbies* de hotéis, parques de diversão e fliperamas, e logo os chamados "salões de Cinetoscópio" foram abertos em todo o país. No entanto, Edison recusou a ideia de projetar suas imagens para uma audiência maior, alegando que tal invenção seria menos lucrativa. Logo variações do Cinetoscópio foram criadas e distribuídas pela Europa.

(Fonte: <https://institutodecinema.com.br/mais/conteudo/a-origem-do-cinema>)

Figuras 22 e 23: Cinetoscópio (esquerda) e rapaz assistindo a um vídeo no *smartphone* (direita)



Fonte: Pinterest/ Reprodução, 2024³⁵



Fonte: ES Brasil, 2023³⁶

1.4.4 Cinema vertical e as tendências do cinema experimental

Parente afirma que, para o cinema experimental, “interessa não a impressão de realidade, ponto nodal do cinema de representação, e sim a intensidade e a duração das imagens” (2017, p. 36). O dispositivo da sala de cinema convencional certamente não cabe nesse tipo de proposta. Existem, essencialmente, duas tendências radicais: uma é a da imobilidade completa e a segunda é da mobilidade máxima. No primeiro caso, enquadram-se obras que podem durar por muito mais que uma hora e meia, chegando até 24 horas. No segundo, enquadram-se filmes abstratos em uma espécie de imagem gasosa, nas quais o espectador tem dificuldade de identificar o que vê.

³⁵ Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/131519251612114871/>. Acesso em: 9 jul. 2024.

³⁶ Disponível em: <https://esbrasil.com.br/pessoas-nao-aguentam-mais-de-24h-sem-celular/>. Acesso em: 9 jul. 2024.

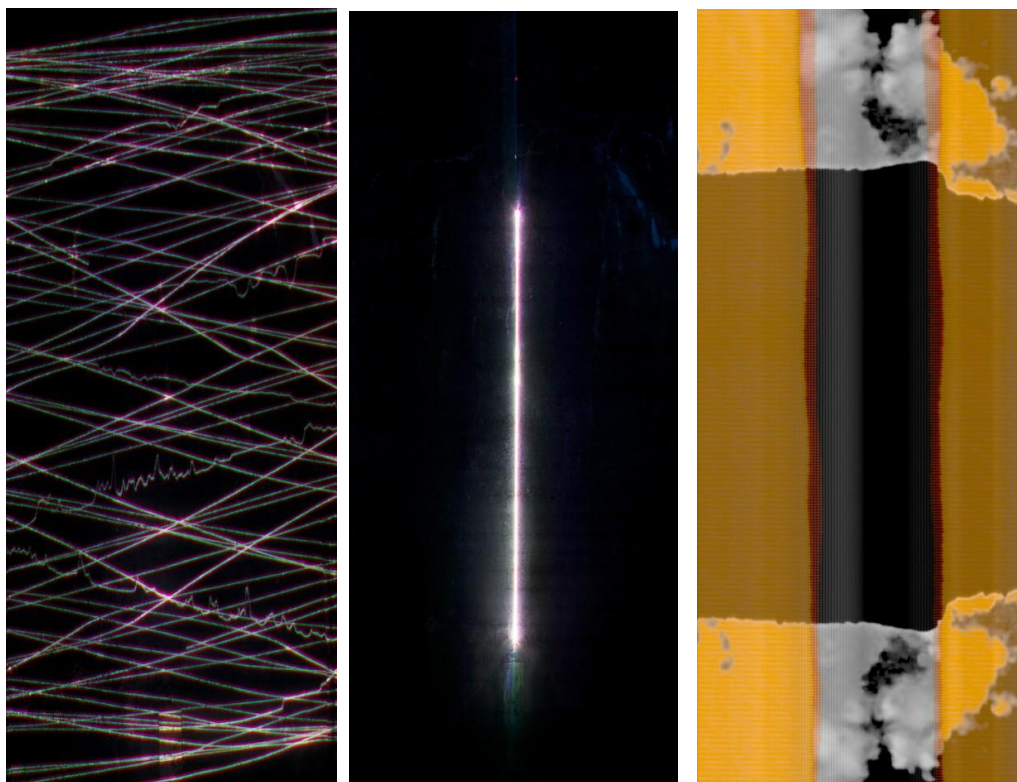
No caso da imobilidade completa, estão as obras com planos-sequência infindáveis, vazios, em um movimento de radicalização que ressoa a saturação da linguagem cinematográfica. O cinema vertical – caracterizado por filmes de curta duração, rápidos e com curto tempo diegético – vai no caminho oposto, em busca de planos com tempo determinado e não abre mão de elementos cinematográficos convencionais (corte, composição, continuidade direcional, trabalho com ângulos de câmera). Essa comparação vale justamente para questionar em que medida o cinema vertical é experimental. Apesar de apresentar conjugação distinta e única de elementos heterogêneos, de trabalhar a tela vertical em diferentes contextos e de provocar elementos de estilo, ele não necessariamente configura modalidade radicalmente experimental. Isso porque os elementos essenciais da linguagem cinematográfica são preservados.

Em *Acinema* (1978), Jean-François Lyotard chama a atenção para duas das mais radicais tendências do cinema experimental. A primeira é representada pelo cinema da imobilidade completa, por exemplo, os filmes de Andy Warhol e Michael Snow, com seus infindáveis planos-sequência. Os corpos de um único gesto de Warhol (alguém dorme oito horas em *Sleep*, outro come 45 minutos em *Eat* e um casal se beija longamente em *Kiss*) e os planos-sequência vazios de Snow (os 45 minutos de *zoom* de *Wavelength* e as três horas de movimentos panorâmicos de *La Région Centrale*) são uma das principais tendências do cinema experimental, num processo de radicalização dos tempos mortos do cinema moderno. (Parente, 2017, p. 35)

Por outro lado, a intensidade e a duração das imagens presentes na tendência de mobilidade máxima de algum modo podem ser associadas ao cinema vertical, justamente por apresentar obras de curta duração, com um conjunto de composições expressivas em curto intervalo de tempo. De algum modo, a necessidade de compor com mais elementos em um espaço menor, algo que o campo vertical exige, resulta em composições intensas em curtos espaços de tempo. Essa comparação ganha força especialmente nas obras de *Vertical Cinema.Org*, não narrativas e com experiências visuais carregadas de imagens intensas e abstratas.

A segunda tendência é ilustrada por outra corrente, que visa obter o máximo de mobilidade possível, isto é, uma espécie de imagem gasosa em que o espectador tem dificuldade de identificar o que vê. Os cinemas de Peter Kubelka, Stan Brakhage, Holis Frampton e Paul Sharits exemplificam o cinema de velocidade máxima, no qual muitas vezes o plano equivale a um único fotograma. (Parente, 2017, p. 35)

Figuras 24, 25 e 26: Still de “Walzkörpersperre” (direita/centro) e de “Bring Me The Head of Henri Chretien!”



Fonte: Vertical Cinema, 2017³⁷

1.4.5 Cinema vertical e o cinema eletrônico (a videoarte)

Algo elementar que conecta o dispositivo do cinema vertical e a videoarte é a desterritorialização, que está presente especialmente no segundo contexto de exibição. Os *smartphones* e as mídias sociais como, respectivamente, aparelho e ambiente de exibição caminham em direção a esse processo.

Entre esses autores, aos quais poderiam ser acrescentados muitos outros, como Anne-Marie Duguet e Jean-Paul Fargier, a ideia comum de que a videoarte é o elemento que, por excelência, promove o processo de desterritorialização do cinema e leva a uma nova forma de pensar a passagem entre imagens, da Tavoletta aos atuais dispositivos de realidade virtual. (Parente, 2017, p. 28)

Conforme aponta Parente (2017), existem duas tendências essenciais da videoarte. A primeira delas, relacionada ao dispositivo, faz o uso de circuitos fechados com videovigilância em tempo real. O destaque está especialmente na participação do espectador. A comparação entre esse tipo de dispositivo e o cinema vertical ressalta o quanto o segundo, embora envolva o espectador em um contexto de interação e até de produção de conteúdo, faz isso em um nível

³⁷ Disponível em: <http://verticalcinema.org/about/>. Acesso em: 9 jul. 2024.

mais superficial, uma vez que não há interferência direta na obra. Na videoarte, o espectador é testemunha e personagem, participando efetivamente do enredo, se é que podemos chamar assim, com simultaneidade espaço-temporal que o filme vertical não possui. A segunda tendência está “ligada a um conceito ou atitude crítica que visava forçar o pensamento a pensar o intolerável da sociedade”, a qual não iremos comparar diretamente com o objeto desta pesquisa.

Entre as principais tendências da videoarte, destacam-se duas. A primeira, diretamente relacionada à questão do dispositivo, tem a ver com o uso do circuito fechado, isto é, o chamado dispositivo de videovigilância, em tempo real ou ligeiramente diferido. No cinema, há separação espacial entre o filme e a imagem projetada, bem como separação temporal entre a realização do filme e o filme acabado, sendo nesses interstícios que o espectador se situa. Já na imagem de vídeo, sobretudo nos dispositivos em circuito fechado, cria-se uma simultaneidade espaciotemporal em que o espectador, a um só tempo, é testemunha e personagem, ou seja, alguém que se vê vendo – como dizia Maurice Merleau-Ponty, ver é ser visto. (Parente, 2017, p. 36)

Ainda que, no cinema vertical, exista um grau inicial de interatividade – proporcionado pelo algoritmo de curtir, comentar, compartilhar e passar para o próximo –, os filmes chegam prontos para o espectador, a quem resta o poder residual de aprovar, escolher e navegar nas possibilidades a partir da lógica do banco de dados. Na videoarte, o espectador necessariamente está engajado no dispositivo e imerso no ambiente da obra, que também apresenta mobilidade. Ainda que exista imersão no ambiente de exibição das mídias sociais, o espectador do filme vertical tem acesso a uma interatividade limitada.

A questão do dispositivo está entranhada na videoarte porque nela a obra não se apresenta mais como um objeto autônomo que preexiste à relação estabelecida com o sujeito que a experimenta. Tudo nos leva a crer, portanto, que o cinema sofre uma transformação radical em tais instalações de vídeo, haja vista que elas permitem ao artista espacializar os elementos constitutivos da obra. (Parente, 2017, p. 37)

Allvision (Steina e Vasulka, 1975) é uma obra de videoarte com dispositivo panorâmico em formato de esfera. A intenção é liberar a câmera da subjetividade e dissociá-la do ponto de vista humano, enquanto, no cinema vertical, a câmera é essencialmente atrelada à subjetividade. Dessa forma, nos dispositivos panorâmicos algo primordial é a diminuição da interferência humana na produção da obra, enquanto no cinema vertical ela não é apenas essencial como é levada ao extremo. Se comparados com esse ou com qualquer outro dispositivo que tenha o aspecto longitudinalmente mais amplo que o 9:16, podemos dizer que os filmes verticais apresentam grau de hipersubjetivação, ou seja, de aumento substancial da interferência da manipulação criativa humana na criação da obra.

O conceito de visão total aproxima-se da proposta das instalações panorâmicas e apresenta contraste marcante com a visão reduzida e com a presença massiva do extracampo dos filmes verticais. Existe, portanto, uma diferença elementar entre ver um espaço por completo ao mesmo tempo e ver o mínimo possível. De algum modo, essa função de seleção é atribuída exclusivamente às características do dispositivo do cinema vertical, mas os cineastas que escolhem esse formato também o fazem justamente pela curiosidade e pelo desafio estilístico que ele pode proporcionar.

Em *Allvision* (Steina e Vasulka, 1975), há um dispositivo panorâmico que gira sem cessar – trata-se de uma plataforma sobre a qual uma esfera espelhada é colocada diante da câmera – e funciona sem operador humano, explorando o conceito de “visão total” do espaço. “Queríamos criar uma visão que visse o espaço inteiro todo o tempo”, dizem Steina e Vasulka. Tal vigilância integral do espaço, de acordo com Duguet, deve-se à vontade de liberar a câmera da subjetividade, dissociando-a do ponto de vista humano e atribuindo as decisões de seleção exclusivamente ao dispositivo. O espectador é levado a confrontar o espaço da galeria com a imagem criada pelo dispositivo central, uma vez que eles se refletem na esfera e o conjunto é captado na tela do monitor, em tempo real, sendo posteriormente devolvido ao espaço, num jogo em que um se reflete e transforma o outro. (Parente, 2017, p. 37)

A mistura entre o audiovisual e as artes plásticas introduz as imagens em movimento aos templos da arte contemporânea, os museus, resultando na modalidade intitulada como “cinema de museu” (Parente, 2017). Algo que certamente não acontece com as experiências de exibição do cinema vertical que, embora tenham flertado com o experimentalismo das artes plásticas, pretendem muito mais os *smartphones* e as projeções esparsas do que a ocupação de espaços artísticos privilegiados.

Por intermédio do trabalho de seus artistas, mas também pela evolução de seus dispositivos (do circuito fechado à fita de vídeo, do monitor ao projetor, de imagens múltiplas ao processo de espacialização da imagem), o vídeo introduziu a imagem em movimento nos templos da arte e inaugurou o fenômeno do “cinema de museu”. Desde então, o cinema, na condição de imagem, de estética, mas sobretudo de dispositivo (o movimento, a luz, a projeção, a imaterialidade, o tempo etc.), faz parte da arte. Trata-se do que podemos chamar, com Philippe Dubois e muitos outros, de “efeito cinema” na arte contemporânea. (Parente, 2017, p. 36)

1.4.6 Cinema vertical e cinema expandido

O cinema expandido possui, essencialmente, duas variações: a primeira traz instalações que reinventam a sala de cinema em outros espaços e a segunda apresenta instalações que

radicalizam os processos de hibridização entre diferentes mídias. Em certa medida, especialmente no que tange à primeira corrente, é isso que o cinema vertical faz.

Se o cinema vertical não é radicalmente experimental, mantendo elementos essenciais da linguagem cinematográfica, e também não se encaixa como videoarte justamente por possuir interatividade limitada, qual espaço lhe sobra em termos de categorização? Nesse contexto, a ideia de reinventar a sala de cinema em outros espaços – seja a partir da eliminação completa da arquitetura ou pela reformulação do ambiente de exibição – conversa especialmente com o que os filmes verticais fazem. A partir desse contexto, o dispositivo do cinema vertical pode ser localizado como uma variação dentro das possibilidades do cinema expandido.

À diferença do que pensa Gene Youngblood no já clássico *Expanded Cinema* (1970), o cinema expandido, para nós, caracteriza-se por duas vertentes: as instalações que reinventam a sala de cinema em outros espaços e as instalações que radicalizam processos de hibridização entre diferentes mídias. Enquanto o cinema experimental se restringe a experimentações com o cinema e a videoarte se notabiliza pelo uso da imagem eletrônica, o cinema expandido é o cinema ampliado, o cinema ambiental, o cinema hibridizado. (Parente, 2017, p. 39)

Vale destacar, mais uma vez, a limitação da interatividade apresentada pelo dispositivo do cinema vertical. Em relação ao segundo contexto de exibição, o espectador dos filmes verticais encontra-se em um ambiente com potencial imersivo, segura o *smartphone* em mãos e pode interagir superficialmente com a obra, mas não pode participar dela ativamente e alterá-la. Por outro lado, em *Sensorama* (Morton Heilig, 1955), primeira tentativa de criar um cinema interativo, o objetivo era simular e criar a ilusão de um passeio pelo Brooklyn, ativando cheiros, vibrações, som estéreo e visão panorâmica. Assim, ainda que muito elementar e na base de um movimento imersivo, essa obra dos anos 1950 apresenta inclinação maior a interatividade que o cinema vertical.

O *Sensorama* é um “protótipo” de realidade virtual desenvolvido com imagens de cinema (Morton Heilig, 1955). Foi inventado pela utilização de *loops* de película, visão panorâmica e estereoscópica, som estereofônico, cheiros, vibrações e outros efeitos, com o intuito de produzir a ilusão de um passeio de moto pelo bairro do Brooklyn. Trata-se da primeira tentativa de criar um cinema interativo, ainda sem o auxílio de computadores. (Parente, 2017, p. 39)

1.4.7 Cinema vertical e cinema interativo

Os elementos que caracterizam o cinema interativo são: o espectador que desenvolve uma ação – entendido inclusive para além posição de observador que eventualmente participa, mas como um verdadeiro interator (Brenda Laurel, 1991) –, a interatividade das interfaces

computacionais, a interface que responde aos movimentos do interator e a realidade virtual ou aumentada. Esse conjunto resulta em combinação que estabelece parâmetro de interatividade, que é mais consistente e contribui para uma efetiva participação dos espectadores da obra. O cinema interativo rompe, definitivamente, com o conceito de obra fechada, proporcionando convivência em um espaço digital infinito, cheio de possibilidades.

Esse panorama, mais uma vez, baliza o objeto desta pesquisa em uma categoria de interação limitada. O espectador do cinema vertical é, em alguma medida, interator porque avalia, compartilha, reproduz e salva os conteúdos, mas não interfere internamente na obra, da qual a forma final independe de quem assiste. Vale ressaltar que o espectador produtor-interator se dá apenas no segundo contexto de exibição do cinema vertical. Se pensarmos no primeiro contexto de exibição, absolutamente não há nada que possamos entender como interativo.

O primeiro aspecto a ser considerado aqui é a ação do sujeito, que pode ser percebida por meio da transformação desencadeada por ele no ambiente virtual. Este só se revela, ou se atualiza, a partir da ação do espectador ou interator, termo criado por Brenda Laurel (1991) para dramatizar a interatividade das interfaces computacionais, à luz da analogia entre a experiência interativa e o teatro grego, no qual os espectadores participavam da peça representada. A experiência do espaço se torna possível por um processo de simulação sensorial do espaço, por intermédio do dispositivo ou interface que responde aos movimentos do interator. No caso de um sistema de realidade virtual ou aumentada, há ruptura com a utopia moderna da totalidade de uma obra dotada de um começo e de um fim, do ponto de vista de seu significante. O espaço digital é potencialmente infinito, pois é cogerado pela ação do interator e se reapresenta a cada acesso. À diferença do filme e do panorama, a forma final do lugar visitado depende da ação do interator. (Parente, 2017, p. 40 e p. 41)

O espectador dos filmes verticais certamente não se enquadra no conceito de sujeito-enunciador, que fornece elementos, ou de sujeito-atualizador, que efetiva parte das possibilidades da obra. Na verdade, a participação mais consistente e efetiva do público no cinema interativo gera certo paradoxo, problema que confunde representação e realidade. Em certa medida, o espectador do cinema vertical apresenta semelhança com um leitor-usuário, por navegar pelas interfaces de interação e determinar boa parte da experiência, exceto pelo conteúdo interno da obra. Mas essa proximidade se limita apenas a esse nível inicial.

Esse segundo aspecto evidencia outro problema: a relação entre representação e realidade representada, uma vez que a obra digital já não é mais a marca de um sujeito (o autor, que dá sentido à obra), posto que ela é realizada por outro: o leitor-usuário. Nesses termos, o espaço digital se configuraria como um campo de possíveis, em que o sujeito-enunciador fornece elementos e o sujeito-atualizador realiza parte de suas possibilidades, podendo o usuário ser encarado como coautor de uma obra digital já que contribui, de maneira efetiva, para sua formação. Nesse caso, não há um sentido

preexistente à apreensão do usuário, pois é a própria experiência que constrói o sentido. (Parente, 2017, p. 41)

O filme vertical caminha para a restrição do campo. Já em *E.V.E.* (Jeffrey Shaw, 1993), dispositivo localizado no espectro do cinema interativo, não há nada que possa escapar ao olhar do espectador. Considerando a realidade virtual, o cinema vertical também atua em outra ponta quase que em contramovimento: enquanto muitas das variações do dispositivo cinematográfico caminham para a imersão, colocando o espectador dentro da obra e eliminando o conceito de campo e extracampo, os filmes verticais trabalham justamente com delimitação extrema deles e com a redução do espaço da tela.

E.V.E. (Extended, Virtual Environment, 1993), de Jeffrey Shaw, é uma instalação em que a imagem é um ambiente virtual panorâmico. O espectador entra num domo, coloca um pequeno sensor na cabeça e, para onde quer que olhe, vê uma imagem projetada no domo, justamente no lugar para o qual olha, por um robô com braço articulado da indústria automotiva. A imagem que ele vê é a imagem de um espaço real, mostrada por duas câmeras de vigilância que estão do lado de fora do Museu. [...] Essa espécie de caverna de Platão digital impressiona, pois nela não há nada que possa escapar ao olhar do espectador, já que a imagem é “produzida” pelo próprio olhar do espectador: para onde ele olhar, a imagem sempre estará numa espécie de presença panóptica desconcertante. (Parente, 2017, p. 41)

Se, no cinema interativo, a relação com o espectador é complexificada, visto que é dada dentro da obra, então o cinema vertical apresenta simplificação, algo mais próximo do dispositivo da “forma-cinema”, com um regime espetatorial mais passivo. A interatividade mais desenvolvida permite que os espectadores explorem as obras e as transformem a partir da ação. As instalações panorâmicas unem imersão e interatividade a partir da conversão entre cinema, panoramas e interfaces computacionais. No segundo contexto de exibição do cinema vertical, existe interação com a interface computacional das mídias sociais, porém isso não configura imersão completa e modificação efetiva das obras pelos espectadores.

1.5 Características que distinguem o dispositivo do cinema vertical

Como resultado do método comparativo, após a primeira etapa de definição dos elementos comparáveis e, logo após, dos fenômenos a serem comparados entre si – ou seja, cinema vertical e outros dispositivos –, fechamos com um terceiro momento que consiste na generalização, em um mapa geral de características que distinguem o objeto desta pesquisa.

Ao resumir os contrastes feitos ao longo deste capítulo, chegamos a um conjunto de traços distintos e, em alguns casos, inéditos do cinema vertical. São eles: a redução do campo

em pelo menos dois terços (se comparado a tela de cinema *widescreen* convencional) associada a uma presença mais expressiva do extracampo; a relação mais sugestiva com o extracampo; a maior necessidade de interferência humana na construção do filme, a intensificação da seleção ou a hiper-subjetivação; o reforço conjunto das relações de campo, contracampo e extracampo; a presença do extracampo materializada nos vazios das paredes de projeção (no caso da primeira configuração de exibição); a curta duração e a intensidade das imagens; a eliminação completa da arquitetura como elemento determinante (no caso da segunda configuração de exibição); a necessidade de exibição em conjunto para o caso de festivais e mostras presenciais; a quebra com o efeito de ilusão gerado pelo aparelho de base proporcionada pela existência de um espectador interator-produtor; a variação mais constante entre o efeito superfície e o efeito janela; a desterritorialização. A descrição desses traços fecha, portanto, a primeira hipótese de pesquisa, de que o filme vertical transforma o dispositivo do cinema em suas dimensões primordiais ao apresentar características distintas de outras experimentações no campo cinematográfico.

Vale destacar algumas ressalvas importantes, percebidas ao fim desse momento de comparação. Como vimos, o cinema vertical encaixa-se especialmente como modalidade de cinema expandido e não necessariamente é uma modalidade radicalmente experimental, uma vez que, embora apresente diversas rupturas e desafios importantes, especialmente no que diz respeito ao campo, contracampo e extracampo, ainda trabalha com a preservação de elementos essenciais da linguagem cinematográfica. Algo que reforça ainda mais essa perspectiva é o entendimento de que os filmes verticais propõem certa reinvenção da sala de cinema em outros espaços, algo que, inclusive, pode excluir a própria arquitetura desse espaço. A interatividade limitada é algo que, com certeza, marca a experiência dos espectadores e distingue o cinema vertical de outras modalidades mais experimentais, abertas e disruptivas.

Nesse sentido, a grande vantagem de se pensar o dispositivo é escapar das dicotomias que estão na base da representação, entre as quais sujeito e objeto, imagem e realidade, e linguagem e percepção. Por natureza, o dispositivo é rizomático, o que, de certa forma, permite-nos dissolver certas clivagens e oposições que, em muitas situações, não apenas paralisam nossos pensamentos – linguagem e percepção, discurso e afeto, sujeito e objeto, arte e tecnologia, pré e pós-cinema etc. - como criam falsas oposições, outra maneira de dizer que ele deve ser entendido para além de suas determinações técnicas ou materiais. (Parente, 2017, p. 27)

Parente (2017) afirma a importância de entender o dispositivo para além de suas determinações técnicas e materiais. A análise de estilo presente ao longo do capítulo III e a contextualização dos filmes verticais, bem como das mostras e festivais foram traçadas buscando ir ao encontro dessa premissa. Não são necessárias as oposições que paralisam o

pensamento como se os elementos do dispositivo estivessem opostos um em relação ao outro. Na verdade, eles são rizomáticos e estão em conjunto. A magia desses equipamentos coletivos de subjetivação está justamente a partir da integração das diversas partes que os compõem como conjunto. As descrições das duas configurações de exibição apresentadas acima visam, justamente, evidenciar que sujeitos e objetos, imagem e realidade, linguagem e percepção ocupam um mesmo espaço e compõem a experiência cinematográfica do cinema verticalizado.

III

O ESTILO DO CINEMA VERTICAL

Não apresentamos nenhuma reprodução que viesse ilustrar o nosso texto, pois é o nosso texto, ao contrário, que gostaria de ser apenas uma ilustração de grandes filmes dos quais cada um de nós guarda, em maior ou menor grau, a lembrança, a emoção ou a percepção. (Deleuze, 2018, p.12)

Embora este capítulo seja repleto de fotogramas dos filmes escolhidos, não pretendemos de nenhuma forma que eles sejam as ilustrações. Assim como afirma Deleuze, pretendemos que o que será dito aqui seja ilustração do conjunto de obras que falam por si. O objetivo ao longo deste capítulo, portanto, é evidenciar e analisar os marcos de estilo dos filmes verticais. Cabe reafirmar que quando nos referimos ao estilo queremos dizer, em Xavier (2022), sobre câmera, luz, montagem e *mise-en-scene*. Mas, em fusão teórica partindo de Bazin e indo ao encontro também de Mascelli, podemos ampliar a noção estilística e dizer que a linguagem cinematográfica se dá pela plástica da imagem, pelo som, pelo movimento de câmera e pela dicotomia da relação entre montagem e profundidade de campo em planos sequência. Em Deleuze temos que a novidade do cinema “se fará pela montagem, pela câmera móvel e pela emancipação da filmagem, que se separa da projeção” (Deleuze, 2018, p.16) e ainda que o plano surge como categoria temporal e o corte como corte móvel – retomando justamente a ideia de imagem-movimento. No campo da plástica da imagem (Bazin, 2021) está envolvido o estilo do cenário e da maquiagem, a interpretação, a iluminação, os enquadramentos e a composição. Embora não mencione diretamente esse termo, Mascelli (2010) trabalha a plástica da imagem ao falar de composição, ângulos de câmera e closes.

O caminho proposto ao longo deste capítulo tem afinidade com a tradição de análise estilística (Xavier, 2022, p.192) e conta com a observação de traços percebidos nas obras presentes no *corpus*. Orientamos o olhar para levantar elementos de estilo percebidos a partir dos cinco aspectos essenciais da cinematografia apresentados por Mascelli (2010), são eles: continuidade direcional e eixo de ação, composição e plástica da imagem, movimentos de câmera, montagem e profundidade de campo, closes e ângulos de câmera.

Vale retomar aqui a questão do que não é específico (fábula e trama) contra o que é próprio do cinema (estilo). Essa oposição surge especialmente a partir da polêmica que envolve a tradição francesa de análise estilística consolidada nos anos 50 por ser muito focada na plástica. Não específico e específico são igualmente importantes para a apreensão completa de qualquer filme, porém o segundo caso é o que atravessa a maior parte deste capítulo, embora em algum momento tenha sido feito esforço para pensar no aspecto narrativo. Certamente é

desafiador articular o narrativo-dramático e o plástico, mantendo atenção ao encadeamento dos fatores ao mesmo tempo que se prioriza a análise da textura de cada plano. A apresentação dessa complexidade analítica serve para evidenciar que o nível da fábula e da trama não estão sendo negligenciados, contudo, não são protagonistas da investigação aqui estabelecida.

Quando faz a distinção entre o não específico (fábula e trama) e o específico (estilo), Bordwell está montando as bases dos estudos acadêmicos do cinema narrativo que compõem uma Poética Histórica cujos princípios polemizam, no geral, com a tradição francesa, mas têm seus pontos de convergência com ela em seus procedimentos de análise estilística. [...] Apenas nos traz mais um exemplo da lida com as tensões entre o narrativo-dramático e o plástico, próprias a qualquer análise textual do cinema. É sempre um desafio articular a atenção ao encadeamento e a atenção à textura de cada imagem-plano, pois sempre “transborda” face às concatenações lógicas, especialmente no filme narrativo, empenhado em repor as discussões ligadas ao específico e em renovar a pergunta “o que é cinema?”, feita pelo pensamento das vanguardas históricas dos anos 20 e pelos estetas que vieram depois, De Bazin e Kracauer (os modernos realistas), de Daney e Deleuze (os modernos pós-estruturalistas). (Xavier, p.192 e p.193)

Antemão, parece razoável relacionar de que modo os elementos que configuram o dispositivo influenciam no estilo dos filmes verticais. Essa associação ajuda a entender que boa parte do estímulo vem a partir da limitação criativa, paradoxalmente, é justamente ela que faz a poética do cinema vertical ser distinta. A busca por recursos que sustentem a tela vertical resulta em obras com soluções relevantes. Inclusive, por vezes é possível incorrer no risco de confundir o que seriam os elementos do dispositivo do cinema vertical e o que seriam os elementos de estilo dele. É bem provável que os do dispositivo sejam aqueles que não podem ser retirados, o que é inerente e que constrói a condição de exibição com moldes específicos. O estilo é criado a partir dessas limitações.

A proporção vertical invariavelmente implica em escolhas que encaixem perfeitamente na tela, objetos, movimentos e cortes plasticamente verticais, que convivam em harmonia. Tal movimento denota maior interferência humana na composição, já que a tela é mais estreita e exige, portanto, maiores intervenções. Há mais uma camada de subjetivação, isto é, de interferência do olhar humano. No caso da duração, por exemplo, o curto tempo de cada filme (elemento do dispositivo) parece resultar em consequente curto tempo diegético das obras (elemento de estilo), isto é, narrativas que se passam em menor intervalo de tempo equivalente ao “real”.

Na segunda configuração de exibição, o ambiente é fundado na lógica algorítmica e de base de dados não-narrativa (elemento do dispositivo), o que estimula histórias mais breves, arcos dramáticos curtos (elemento de estilo) ou que, muitas vezes, são o recorte de um

momento, mas não necessariamente a história completa com toda a jornada do herói esperada em filmes convencionais. O público interator-produtor (elemento do dispositivo) também contribui para certa relação de efemeridade no contexto de exibição, já que esse espectador navega, trafega por bancos de dados e interfaces, e não necessariamente precisa acompanhar a história por completo, mas que pode ter experiências fragmentadas, de pouco compromisso com a duração. Isso reflete internamente nas obras, isto é, estilisticamente. A curta duração se funde com a experiência composta por vários momentos curtos, isto é, de navegação, de busca por ver tudo ao mesmo tempo em que não se permanece em nada. Sempre há algo novo, outro vídeo a ser assistido.

Voltando ao quadro, o campo menor possibilita a atitude criativa que sugestiona o que há no extracampo ou que, pelo contrário, força conjuntos fechados em si, evitando que a imaginação do espectador fuja para fora da tela. Esse estímulo variavelmente resulta em composições magnéticas e intensas, ou em vivacidade imagética que se contrasta com a curta duração do filme em si. Mais uma vez, a associação entre o elemento do dispositivo (curta duração) com o elemento de estilo (intensidade das imagens) traz como resultado a singularidade da experiência do cinema vertical.

O conjunto de 52 filmes presentes no *corpus* de pesquisa, mencionados ao fim do capítulo de introdução e documentados no **Anexo II - Instrumentos Citacionais e Descritivos**³⁸ são os protagonistas daqui em diante e guiaram a enumeração de marcos estilísticos percebidos. A partir, inicialmente, da navegação intuitiva entre todos os filmes, seguida pela análise mais detalhada dos planos, foram enumerados os tópicos abaixo, que são categorias de ocorrências relevantes, expressivas ou repetidas dentro do universo de obras escolhidas.

3.1 Eixo de ação e continuidade direcional

O eixo de ação é a linha imaginária que serve como referência para construir a sensação de continuidade constante dentro do filme, além de orientar o posicionamento da câmera. Pode ser tanto a linha estabelecida a partir da relação especial entre dois personagens, como também a linha desenhada pelos movimentos apresentados no quadro. Conforme aponta Mascelli (2010), o filme é o resultado de muitos planos filmados em diferentes ângulos de câmera e agrupados na sequência. Desta forma, “se um movimento ou olhar em determinada direção for

³⁸ Ambos anexos estão disponíveis no link abaixo:

https://drive.google.com/drive/folders/12tTdVEm9sY1ZJPwnMsjgsBzD-ZNd16Nx?usp=drive_link

alterado inexplicavelmente em planos consecutivos, a continuidade do filme será interrompida” (Mascelli, 2010, p.101). É justamente nesses termos que a continuidade direcional, isto é, a coesão de direção entre movimentos seguidos, é considerada como elemento fundamental do cinema convencional. Para estabelecer a continuidade, é necessário considerar o eixo de ação tanto internamente, nas cenas, quanto na passagem entre sequências.

Um método simples para estabelecer e manter a direção da imagem é o eixo de ação. O movimento do objeto pode ser considerado uma linha num mapa; uma linha imaginária traçada por um indivíduo caminhando por um corredor; um veículo percorrendo uma estrada; um avião voando pelo ar. Essa linha de movimento é o eixo de ação (Mascelli, 2010, p.108 e 109)

Algo central na criação do filme, portanto, é a descontinuidade na qual os fatos são filmados. Esse recurso possibilita a realização da decupagem pretendida. Enquanto o público tem a ilusão de ver o fato contínuo, o cineasta constrói essa ilusão a partir da junção de fatos separados em sequência de cenas ou de planos. É sobre isso que Xavier (2022) se refere ao mencionar a descontinuidade elementar. Deleuze traça paralelos com esse processo ao indicar essa intenção em construir a “impressão de continuidade”.

Mas, na verdade, as condições determinantes do cinema são as seguintes: não apenas a foto, mas a foto instantânea (a fotografia posada pertence a uma outra linhagem); a equidistância dos instantâneos; a transferência dessa equidistância para um suporte que constitui o “filme” (Edison e Dickson perfuram a película); um mecanismo que arrasta as imagens (os dentes de Lumière). E nesse sentido que o cinema é o sistema que reproduz o movimento em função do instante qualquer, isto é, em função de momentos equidistantes, escolhidos de modo a dar a impressão de continuidade. (Deleuze, 2018, p.18)

A ligação desse recurso com os filmes verticais é justamente a forma com que os mesmos o utilizam para desenhar o estilo. Percebemos que, em muitas obras, o trabalho com o eixo de ação não necessariamente foi utilizado para garantir a continuidade direcional, mas para possibilitar movimentos que, antes de tudo, coubessem na tela e que, principalmente, construíssem composições marcantes. Assim, observamos ao menos dois traços expressivos: o uso de eixos de ação neutros para possibilitar a movimentação de personagens sem criar linhas horizontais no quadro; e o uso de eixos verticais ascendentes ou descendentes para destacar a verticalidade nas composições em movimento.

3.1.1 Neutralização do eixo de ação

O eixo de ação neutro não apresenta direção efetiva, isto é, para a direita ou esquerda. O movimento é de aproximação ou afastamento em relação à câmera. Esse recurso é frequentemente utilizado entre planos com eixos diferentes para estabelecer a ligação entre planos e, portanto, a continuidade direcional. Nos filmes verticais, contudo, a utilização da direção neutra permite mover os personagens ou motivos sem gerar linhas horizontais na tela.

A direção neutra representa objetos se aproximando ou se afastando da câmera. Uma vez que os movimentos neutros não têm direção, eles podem ser intercalados com cenas mostrando movimentos em qualquer sentido. (Mascelli, 2010, p.105)

Os movimentos horizontais, a não ser que estejam bem distantes da câmera ou captados com lentes grandes angulares – o que ainda exige afastamento considerável – são mais difíceis de serem captados com nitidez na tela vertical, de modo que se tenha a compreensão completa tanto deslocamento do motivo quanto da relação dele com o cenário. Para evitar deslocamentos laterais, por diversas e repetidas vezes os filmes verticais analisados priorizam movimentos de trás para frente e de frente para trás. Por isso dizemos que há neutralização do eixo de ação. Em outros dispositivos esse tipo de recurso serve justamente para manter a continuidade do deslocamento ou para unir planos com eixos diferentes.

No caso dos filmes verticais, essa escolha também serve muito bem para figuras humanas aproximando-se ou afastando-se. Para além disso, o distanciamento de câmera, se combinado com eixo do fundo para a frente da tela ou vice-versa, proporciona planos gerais mais eficientes, visto que não se perde a dimensão do deslocamento dos personagens ao mesmo tempo em que o movimento e a sensação de distância são mantidos. É possível notar a aplicação desse último exemplo em um plano geral em *The Santa Maria* (Eric Schmitt, 2016), **figuras 28(1) e 28(2)**, no qual a silhueta do personagem desenhada pela luz do refletor posicionado contra ele, caminha em direção ao fundo do cenário, distante e pequeno, desaparecendo na névoa. **Nas figuras 34(1), 34(2) e 34(3)**, notamos outra proposta, um plano detalhe com movimento mais curto, apenas da mão do personagem, mas que sai do fundo para a frente, desenhando também o eixo neutro. Em outro plano, **figuras 27(1) e 27(2)**, no filme *Ramon* (Michal Starý, 2021), temos o enquadramento mais próximo, com o personagem aproximando-se da câmera, porém mantendo o princípio. O mesmo se repete em outros exemplos dentre os quais parte está demonstrada abaixo.

Figuras 27(1) e 27(2) - eixo de ação neutro em *Ramon* (Michal Starý, 2021)



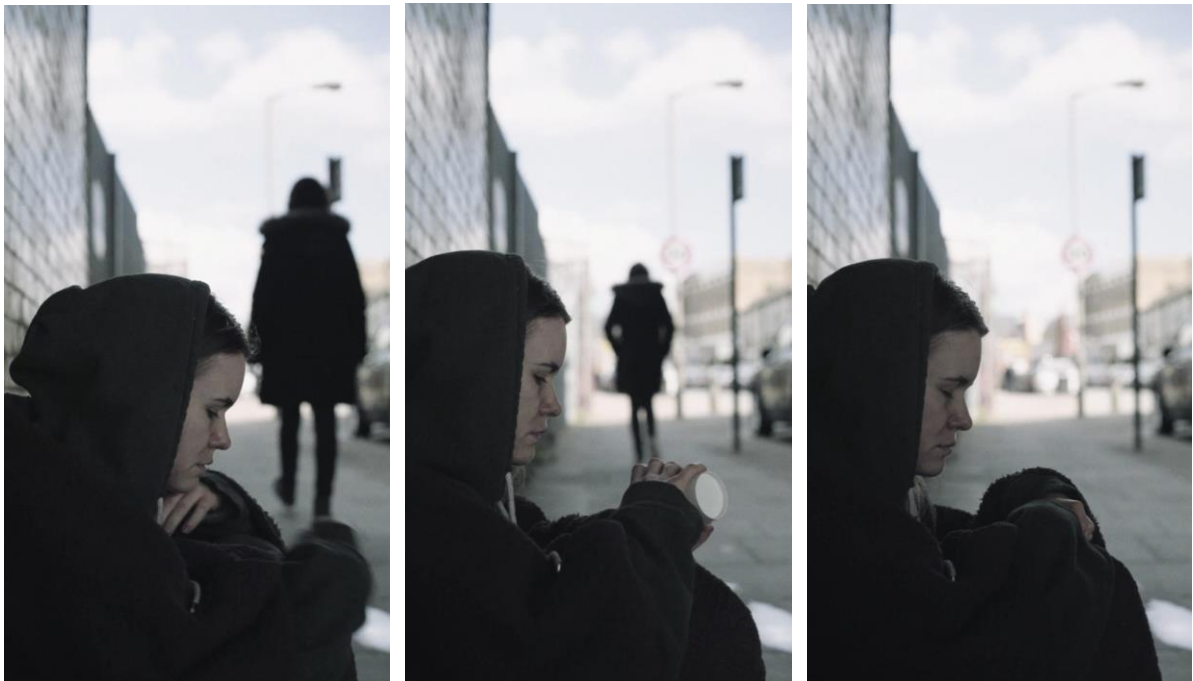
Figuras 28(1) e 28(2) - plano geral com eixo de ação neutro em *The Santa Maria* (Eric Schmitt, 2016)



Figuras 29(1) e 29(2) - eixo de ação neutro em *The Santa Maria* (Eric Schmitt, 2016)



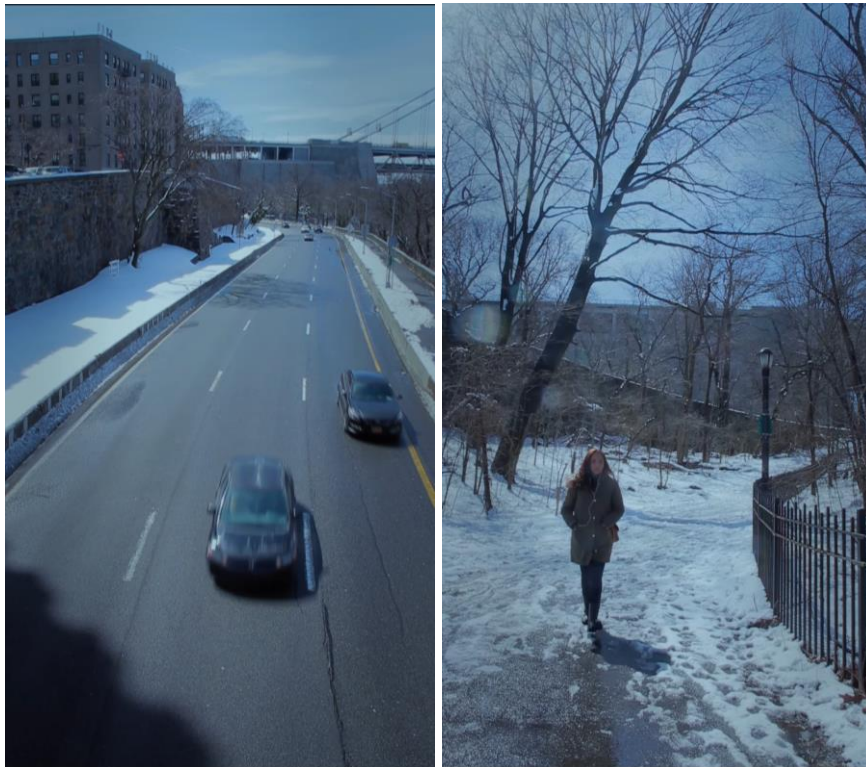
Figuras 30(1), 30(2) e 30(3) - eixo de ação neutro em *Girl* (Girl Megan K. Fox, 2016)



Figuras 31 e 32 - eixo de ação neutro em *Lina* (Pablo Apolazza, 2017) e *Theo* (Cédric Martin, 2016)



Figuras 33(1) e 33(2) - eixos de ação neutro em planos diferentes em *One of those days* (Soleidy Mendez, 2018)



Figuras 34(1), 34(2) e 34(3) - eixo de ação neutro em *Comme Toi* (Anthony Légal, 2017)



Figuras 35(1) e 35(2) - plano geral com eixo de ação neutro em *New Normal* (Chul Heo, 2021)



3.1.2 Preferência por eixos de ação verticais descendentes ou ascendentes

Outro recurso recorrente de adaptação alternativa aos deslocamentos horizontais é a utilização de eixos de ação verticais descendentes ou ascendentes, ou seja, de cima para baixo e de baixo para cima. Nesses casos, o movimento costuma estar central na tela, ocupando boa

parte do espaço, além de criar relação plástica vertical. O eixo de ação torna-se protagonista e, muitas vezes, é o elemento determinante ou o ponto de partida, como se a cena tivesse sido criada para destacá-lo. A vivacidade em tela do movimento essencialmente vertical – que não é a vista de cima de um deslocamento horizontal ou de eixo neutro – parece ser a máxima da capacidade cinética na tela vertical, promovendo a conjugação perfeita entre objeto vertical e movimento vertical, verdadeira afirmação plástica, modelo de *mise-en-scène* vertical. No caso dos quadros abaixo, a soma da tela vertical com a ação da personagem em eixo vertical, saindo do topo para a base da tela, ou vice-versa, desenha a possibilidade notável e singular desse dispositivo em termos de composição.

São ações positivas de afirmação plástica, evidências explícitas que indicam o objetivo de valorizar a verticalidade. Ambos os movimentos, vertical ascendente e vertical descendente, apresentam impacto nas composições. Mascelli destaca que movimentos verticais ascendentes podem sugerir exaltação, crescimento, liberdade de peso, leveza, felicidade e elevação (2010, p. 237). Assim como os verticais descendentes, por sua vez, podem representar peso, perigo, poder esmagador, ruína, morte e destruição (2010, p. 238). Vejamos alguns exemplos abaixo nos quais esse recurso é utilizado para destacar a verticalidade nas composições em movimento.

Figuras 36(1), 36(2) e 36(3) - eixo vertical de cima para baixo em *To Accept* (Daria Kashcheeva, 2017)



Figuras 37(1) e 37(2) - eixo vertical de baixo para cima em *The Stunt Double* (Damien Chazelle, 2020)



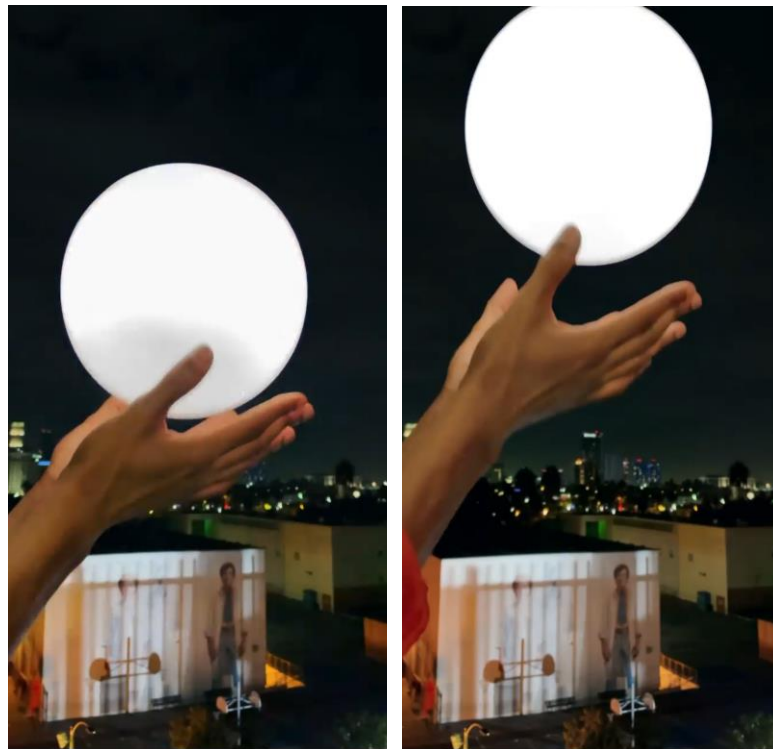
Figura 38(1) e 38(2) - eixo vertical de cima para baixo em *The Stunt Double* (Damien Chazelle, 2020)



Figuras 39(1), 39(2) e 39(3) - eixo vertical de baixo para cima em *Bird Murderer* (Evan Moore and Sawra, 2015)



Figuras 40(1) e 40(2) - eixo vertical de baixo para cima em *Roba Luna* (Guilherme Mora, 2021)



Figuras 41(1), 41(2) e 41(3) - eixo vertical de baixo para cima em *Ampola* (Wenceslao Lopez Meza, 2018)



Figuras 42(1), 42(2) e 42(3) - eixo vertical de baixo para cima em *Umwelt* (Yoshiyuki Katayama, 2016)



Figuras 43(1) e 43(2) - eixo vertical em *Along the Lines* (Antonella Lauria & Susanna Vicentini, 2016)



3.2 Composição e plástica da imagem

A composição cinematográfica trata de união e harmonia. Ela serve para concentrar a atenção no motivo ou na ação que ocorre em cena, criando quadros que devem ser significativos para o enredo do filme. Isso foi construído pelo cinema convencional e pelos filmes horizontais. Nos filmes verticais, contudo, a busca pela harmonia vai de encontro com certa necessidade de experimentação e exploração. Os casos anteriores de trabalho com eixo de ação, por exemplo, servem para focar nos movimentos e ações de modo a manter o espectador conectado com o conteúdo, mas também denotam esforço evidente em valorizar a verticalidade da tela.

A composição é maleável e não deve ser usada o tempo todo, conforme defende Mascelli (2010). Ele ainda afirma que “independentemente da composição ruim, do posicionamento inadequado na tela, do segundo plano insatisfatório ou de inúmeros outros problemas visuais” ainda são possível captar a atenção de quem assiste por meio de todo o movimento (2010, p.228). Isso coincide com a balança entre a flexibilização e a afirmação da verticalidade nos filmes verticais. Em alguns momentos, existe o esforço evidente em construir planos e sequências verticalmente harmoniosas; em outros, há certa despreocupação. Embora este capítulo esteja focado diretamente nos casos de afirmação, justamente porque têm o potencial de evidenciar os diferenciais de estilo, reconhecemos que a busca pela harmonia na composição não necessariamente deve ser o único fator determinante dos filmes. Nos casos

afirmativos, contudo, há esforço evidente de criar composições específicas e destacadas para a tela vertical, e é isso que veremos ao longo desta seção.

Uma boa composição é a disposição de elementos visuais para formar um todo unificado e harmonioso. [...] A atenção do espectador tem de estar concentrada no ator, objeto ou ação mais significativos para a história naquele momento. A câmera grava mecanicamente e com igual clareza todas as imagens expostas de maneira correta e focalizadas com nitidez. O fotógrafo estimula de modo mais eficiente a reação do público - o fator não mecânico - conferindo ênfase dramática quando desejado. Ele consegue isso acentuando as ações e emoções, o que torna a história viva na mente do espectador.
(Mascelli, 2010, p.227)

Ainda em Mascelli (2010), temos que as cenas dramaticamente impressionantes geralmente resultam da transgressão de regras. Mas, aqui, há certa intenção em criar regras ou em explorar padrões de composição. O cinema vertical, ao menos do modo que entendemos no capítulo anterior, é um dispositivo relativamente recente, com necessidade potencial de afirmação maior do que outros dispositivos. Muitas vezes, o que observamos, portanto, não é a transgressão, mas a extensão e o esticamento de regras já existentes. Inclusive, talvez seja exatamente na resignificação que residam as singularidades de estilo do cinema vertical.

A composição não deve ser usada o tempo todo para se obter imagens visualmente belas destituídas de personagens, significado e movimento. De todas as regras com base nas quais os filmes são feitos, os princípios de composição são os mais maleáveis. Em geral, as cenas mais impressionantes dramaticamente resultam da transgressão de regras. No entanto, para transgredir regras de maneira eficaz é necessário, primeiro, compreendê-las totalmente e perceber por que estão sendo transgredidas.
(MASCELLI, 2010, p.227)

Mascelli afirma ainda que as linhas, formas, massas e movimentos são características de composição universais capazes de gerar respostas similares nos mais diversos espectadores (2010, p.230). Ao longo dos tópicos a seguir, levamos em consideração esses elementos e o modo como a relação do cinema vertical com eles cria escolhas marcantes de estilo. Veremos sobre a hipersubjetivação ou intensificação da seleção que permeia muito do que diz respeito não só à composição, mas a quase todos os aspectos dos filmes verticais. Chegaremos na balança entre a minimização e o destaque da presença virtual do extracampo, na resignificação das molduras, na coexistência com a horizontalidade, na priorização de movimentos verticais e no que chamamos de quadros monoelementares.

3.2.1 hipersubjetivação e intensificação da seleção

A característica da redução do campo em pelo menos $\frac{2}{3}$ (se comparado ao *widescreen*), associada à presença mais expressiva do extracampo, promove ao menos uma consequência marcante a nível de estilo. Ela é a construção de composições mais simplificadas, rarefeitas, minimalistas ou de quadros que evitem referir-se ao extracampo ao mesmo tempo em que conseguem harmonizar os motivos em cena com a moldura vertical. Em ambos os casos, há maior controle de todos os elementos que são enquadrados, mais esforço em composição e, conseqüentemente, aumento considerável da interferência humana em cena, a intensificação da seleção. Daí vem a ideia de hipersubjetivação. “Hiper” para designar algo que é acima, que é muito, associado ao ato de produzir subjetividades, de colocar com mais intensidade o olhar artístico em todos os elementos em cena.

Como vimos no capítulo anterior, essa noção também surgiu da comparação do cinema vertical com os dispositivos panorâmicos, em especial com o trabalho *Allvision* (Steina e Vasulka, 1975), a obra de videoarte que utiliza o dispositivo panorâmico em formato esférico. Nela, o objetivo é desvincular a câmera da subjetividade e afastá-la do ponto de vista humano, diferentemente do cinema vertical, onde a câmera está essencialmente ligada à subjetividade. O conceito de visão total ou panorâmica jamais poderia abarcar, por exemplo, tantos elementos de estilo conseqüentes da interferência humana como os que observamos nos filmes verticais, justamente porque o objetivo é reduzir ou até aniquilar o olhar humano na criação.

Quando há mais extracampo do que campo, temos como consequência o estreitamento da relação com o extracampo, ou seja, referência constante a ele – em relação constantemente sugestiva – ou o esforço consciente de minimizar a presença virtual do que está fora do quadro, buscando a criação de conjuntos ainda mais fechados artificialmente, mais do que já se faz no cinema convencional. Essa consequência interna influencia diretamente no estilo dos filmes. Externamente, no dispositivo, esse traço ganha efeito e destaque, por exemplo, na presença do extracampo materializada nos vazios das paredes de projeção, no caso da primeira configuração de exibição.

Essa intensificação da seleção se dá em três níveis de escolha: o que deve estar no quadro e o que estará fora dele, a preferência por objetos verticais ou que combinem com o formato de tela, e a organização entre elementos e movimentos que resultem em composições harmônicas e devidamente encaixadas na tela. No último nível, sempre há a possibilidade de criar relação com o extracampo desde que não se rompa com a harmonia de elementos e que os movimentos em cena sejam facilmente compreendidos – a não ser quando a intenção é que eles não sejam lidos mesmo. Veremos no próximo tópico que essa relação se dá na balança entre duas posturas estilísticas possíveis.

No momento da captação, a necessidade de interação mais consciente com o que está fora do espaço diegético, seja buscando reduzir ou amplificar a referência ao extracampo, está sempre presente. Em termos de estilo, essa condição produz não apenas os três níveis de seleção, mas a escolha pelo trabalho com o estreito enquanto possibilidade de desafio criativo. Isso parece gerar nos cineastas o apetite pelo trabalho com a limitação ou pela possibilidade de desbravar esse campo em construção.

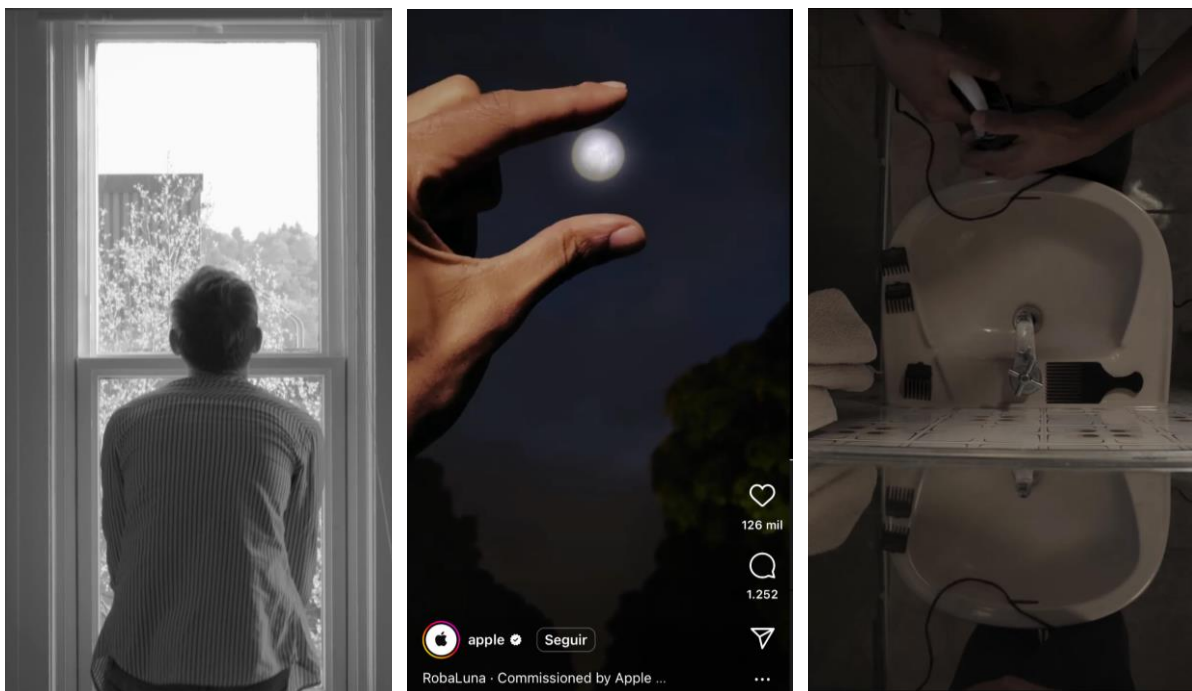
Todos os elementos presentes ao longo deste capítulo, portanto, dizem respeito, em maior ou menor grau, à consequência própria da hipersubjetivação. Escolhemos abordar este tópico ao longo da seção de composição porque é nela que, de modo geral, o trabalho com a seleção e a disposição de elementos e movimentos é mais intensa. Contudo, em todos os elementos de estilo a seguir notamos essa intensificação da seleção, são eles: a escolha de eixos de ação neutros, a preferência por eixos verticais, a minimização do extracampo, a ressignificação do uso de molduras, os quadros monoelementares, a reformatação do superclose, a divisão de tela como recurso de montagem, a adaptação da aplicação de planos gerais e o uso de ângulos-coringa.

O exemplo emblemático da hipersubjetivação – nesse caso, utilizando objeto vertical para minimizar a presença virtual do extracampo a partir da criação do ambiente hermeticamente composto – é a utilização do refrigerador enquadrado em ângulo frontal, com as bordas coincidindo com os limites do quadro, como veremos nas **figuras 49, 50 e 51** apresentadas no tópico a seguir. Esse marco se repete da mesma forma em pelo menos três filmes distintos, de lugares diferentes, o que revela, de algum modo, a repetição da ação positiva resultante da completa interferência humana. Seleccionamos alguns frames abaixo de quadros com interferência artística expressiva, criando movimentos, cenários ou composições que se encaixam harmonicamente. Contudo, como já mencionado, vale reforçar que praticamente todos os exemplos deste capítulo também dizem respeito à hipersubjetivação.

Figuras 44(1) e 44(2) - hipersubjetivação em *The Stunt Double* (Damien Chazelle, 2020)



Figuras 45, 46 e 47 - hipersubjetivação em *Bird Murderer* (Evan Moore and Sawra, 2015), *RobaLuna* (Guilherme Mora, 2021) e *Pente Zero* (Thiago Felipe, 2019)



3.2.2 A tendência à neutralização do contexto ou à minimização da presença virtual do extracampo

Xavier (2022) destaca que o espaço não visado diretamente pela câmera possui presença virtual importante, visto que os espectadores podem imaginar além dos limites do quadro. O trabalho com o referenciamento do extracampo nos filmes horizontais foi construído ao longo do tempo, entendido como importante justamente por atuar nesse enriquecimento da experiência narrativa. O valor da imagem cinematográfica, portanto, implica não apenas em relação com o que está dentro do quadro, mas com o que está além dele. Muitas vezes, o que não aparece em cena pode ser tão ou mais importante do que o espaço não visado diretamente pela câmera. É nesses termos que entendemos a importância do extracampo e a complexidade da composição cinematográfica.

Uma primeira constatação é que, mesmo neste caso, o retângulo da tela não define apenas o campo de visão efetivamente presente diante da câmera e impresso na película de modo a fornecer a ilusão de profundidade segundo leis da perspectiva (graças às qualidades da lente). Noel Burch nos lembra muito bem o fato elementar de que o espaço que se estende fora do campo imediato de visão pode também ser definido (em maior ou menor grau). Burch não nos diz “pode ser”; ele é mais taxativo na admissão absoluta da virtual presença deste espaço não captado pelo enquadramento: ‘Para entender o espaço cinemático, pode revelar-se útil considerá-lo como de fato constituído por dois tipos diferentes de espaço: aquele inscrito no interior do enquadramento e aquele exterior ao enquadramento’ (Práxis do cinema). A meu ver, esta admissão já é indicadora de uma valorização, onde certo tipo de imagem passa implicitamente a não ser considerada “cinemática” apesar de ser materialmente cinematográfica. (Xavier, 2022, p.19)

Em Deleuze, “extracampo”³⁹ não serve apenas para a designação da presença virtual do espaço, mas pode referir-se, em outros momentos, ao espiritual constituído pelo enquadramento. Porém, para esta pesquisa, consideramos razoável a permanência do termo, visto que o que visamos destacar aqui é a tendência ao isolamento e à neutralização do contexto, outro termo para designar a minimização da presença virtual do extracampo.

³⁹ Senra alerta sobre os diferentes usos para o termo “extracampo” e justifica a opção pela nomeação “fora de campo”, conforme apresentado no trecho a seguir: “Na época da primeira tradução (1985), o *hors-champ* ainda não tinha tradução estabelecida na crítica brasileira. Propus o termo “extracampo” desde que o autor distinguirá nesta noção dois aspectos, um dos quais não se refere à presença virtual do espaço. Ele considera um aspecto absoluto no *hors-champ*, que introduz o transespacial e o espiritual no sistema constituído pelo quadro. Por meio do termo ‘extra’ busquei por isso evitar a referência unicamente ao espaço. Posteriormente, a expressão ‘fora de campo’ acabou se impondo — o que me levou a acatá-la, apesar de a considerar menos elegante.” (Deleuze, 2018, p.34, Nota da Tradutora)

O fora de campo remete ao que, embora perfeitamente presente, não se ouve nem se vê. É verdade que esta presença é problemática, e remete, por sua vez, a duas novas concepções do enquadramento. Se retomarmos a alternativa de Bazin, quadro ou máscara, ora o quadro opera uma máscara móvel, de acordo com a qual todo conjunto se prolonga num conjunto homogêneo mais vasto com o qual ele comunica, ora como um quadro pictural que isola um sistema e neutraliza seu contexto. Essa dualidade se exprime de modo exemplar entre Renoir e Hitchcock; para o primeiro, o espaço e a ação sempre excedem os limites do quadro, que opera apenas uma extração em uma área; no segundo, o quadro opera um “aprisionamento de todos os componentes” e age muito mais como um quadro de tapeçaria do que como quadro pictural ou teatral. Mas, se um conjunto parcial só se comunica formalmente com o seu fora de campo através das características positivas do quadro e do reenquadramento, é verdade que um sistema fechado, mesmo muito fechado, só aparentemente suprime o fora de campo e também lhe atribui, a seu modo, uma importância também decisiva, mais decisiva ainda. (Deleuze, 2018, p.35)

Os exemplos mostrados a seguir estão estreitamente ligados com a minimização da presença virtual do extracampo. Contudo, **na figura 48**, temos o contrário: o exemplo de escolha de elemento visível que cria ligação e faz referência ao que está além do quadro. Nele, apenas o pé e parte da perna do personagem entram em cena, denotando a presença do corpo no extracampo. Esse trabalho, ao mesmo tempo em que pode lançar a imaginação além da tela justamente por referenciar a continuação da imagem, também cria o quadro com a massa vertical expressiva ao centro, que valoriza a verticalidade.

Neste caso, o espaço diretamente visado pela câmara poderia fornecer uma definição do espaço não diretamente visado, desde que algum elemento visível estabelecesse alguma relação com aquilo que supostamente estaria além dos limites do quadro. (Xavier, 2022, p.19)

Figura 48 - presença virtual do extracampo em *The Stunt Double* (Damien Chazelle, 2020)



Diante da intensa presença do espaço não visado diretamente pela câmera existem duas tendências possíveis: acentuar a presença virtual do extracampo, trabalhando com continuação da imagem para além da tela a partir do jogo com a imaginação do espectador; ou minimizar a presença virtual do extracampo, buscando ao máximo centralizar a atenção do espectador somente no que está na tela. No segundo caso, os elementos plásticos tendem a ser acentuadamente encaixados, utilizando objetos ou molduras verticais, afirmando a composição intensa e, muitas vezes, artificialmente fechada em si.

A visão direta de uma parte sugere a presença do todo que se estende para o espaço “fora da tela”. O primeiro plano de um rosto ou de qualquer outro detalhe implica na admissão da presença virtual do corpo. [...] A tendência à denotação de um espaço “fora da tela” é algo que pode ser intensificado ou minimizado pela composição fornecida. (Xavier, 2022, p.20)

A reflexão sobre a referência ao extracampo, a escolha por destacá-lo ou afastá-lo, tem relação direta com a manutenção ou rompimento com a estética da transparência descrita por Xavier (2022). No que diz respeito internamente aos filmes, ao estilo, a relação entre efeito superfície e efeito janela se dá especialmente a partir do funcionamento dessa balança entre a tendência da minimização da presença virtual do extracampo ou o destaque dela. Se voltarmos essa questão para o que há externamente às obras, o ambiente de exibição, as mídias sociais,

por exemplo, tendem a ser imersivo e a apreender a atenção, mas o aparelho de exibição, o smartphone, guiado pela lógica de base de dados está mais tendente à dispersão, à navegação e à impermanência.

Nestes termos só uma análise mais cuidada poderia verificar a validade da afirmação de André Bazin: “Os limites da tela (cinematográfica) não são, como o vocabulário técnico às vezes o sugere, o quadro da imagem, mas um 're-corte' (*cache* em francês) que não pode senão mostrar uma parte da realidade. O quadro (da pintura) polariza o espaço em direção ao seu interior; tudo aquilo que a tela nos mostra, contrariamente, pode se prolongar indefinidamente no universo. O quadro é centrípeta, a tela é centrífuga” (Qu'est-ce que e le cinéma? - v. II, p.128). (Xavier, 2022, p.20)

A composição centrípeta, marco das pinturas, polariza o espaço diretamente visado pela obra em direção ao centro do quadro. Por outro lado, a tela do cinema apresenta recorte que mostra parte da realidade e que pode se expandir infinitamente por meio da movimentação do espaço visado pela câmera. Como afirma Xavier, “no caso do movimento contínuo de câmera, a constante abertura de um novo campo de visão tende a reforçar a característica básica do quadro cinematográfico conforme a tese de Bazin: ser centrífugo” (XAVIER, 2022, p. 21 e p. 22). Ele ainda complementa dizendo que o movimento de câmera, enquanto dispositivo de captação, reforça tremendamente a tendência de expansão. Em alguns momentos, nas composições estáticas dos filmes verticais, é como se houvesse a busca por estabelecer a força centrípeta na tela por meio da acentuação da verticalidade. Esse reforço se dá em termos de composição, com linhas, formas, massas e molduras verticais, buscando acentuar o efeito janela – isto é, de imersão dos espectadores no universo diegético, a ilusão da transparência –, visto que concentra a atenção do espectador.

A criação de ambientes hermeticamente fechados evita o referenciamento ao extracampo. O uso de composições com janelas, ao mesmo tempo em que pode diminuir a presença do extracampo em primeiro plano, abre margem para o desenho do extracampo em segundo plano, com o cenário que a janela emoldura.

Nas figuras 57 e 58, temos o exemplo de dois usos da composição com janela. No primeiro caso, em *Bird Murderer* (Evan Moore and Sawra, 2015), a cercadura coincide com o formato da tela. Nesse caso, ao mesmo tempo em que se pode referenciar o extracampo porque o espaço visado pela câmera revela o lugar externo que é visto pela janela, também há a polarização para o interior do enquadramento por meio da moldura da janela. Já no filme “*One Day*” (Tara O’Conal, 2016), nos dois frames à direita, existe a radicalização dessa ideia, visto que a janela está tampada e o referenciamento ao extracampo é bem mais frágil e sutil, sendo denotado apenas pelas sombras projetadas na cortina. Paradoxalmente, essa limitação pode

levar a imaginação do espectador à diversidade maior de lugares, visto que abre espaço para imaginar qualquer coisa além. Como afirma Deleuze, “quanto mais a imagem é fechada do ponto de vista do espaço, reduzida até a duas dimensões, mais ela está apta a se abrir para uma quarta dimensão” (2018, p.38) quanto mais fechado mais referência ao extracampo.

Um sistema fechado nunca é absolutamente fechado; por um lado ele é ligado no espaço a outro sistemas por um fio mais ou menos “tênuê”, e por outro é integrado ou reintegrado a um todo que lhe transmite uma duração ao longo desse fio. (Deleuze, 2018, p.37)

Além desse exemplo, os outros a seguir denotam o lado da balança voltado ao esforço pela minimização da presença virtual do extracampo, vejamos.

Figuras 49, 50 e 51 -uso de geladeiras em *Bird Murderer* (Evan Moore and Sawra, 2015), *Igloo* (Florent Devier, 2020) e *The Fridge* (Barbora Kočíčková, 2018)



Figuras 52 e 53 - criação de ambientes fechados em *Theo* (Cédric Martin, 2016) e *The Stunt Double* (Damien Chazelle, 2020)



Figuras 54, 55 e 56 - uso de portas em *The Stunt Double* (Damien Chazelle, 2020), *Daddy* (Ovsanna Shekoyan, 2017) e *Roba Luna* (Guilherme Mora, 2021)



Figuras 57 e 58 - uso de janelas em *Bird Murderer* (Evan Moore and Sawra, 2015) e *One Day* (Tara O'conal, 2016)



Figuras 59(1), 59(2) e 59(3) - diferentes composições para minimizar a referência ao extracampo em *You have the power...* (Luboš Kučera, 2017)



Figura 60, 61 e 62 - uso de banheiros em *Comme Toi* (Anthony Légal, 2017), *Pente Zero* (Thiago Felipe, 2019) e *Girl* (Megan K. Fox, 2016)



Figuras 63, 64 e 65 - uso de corredores em *The Stunt Double* (Damien Chazelle, 2020), *Wings* (Kiran Pokharel, 2018) e *Roba Luna* (Guilherme Mora, 2021)



3.2.3 Molduras Ressignificadas

Deleuze (2018), aponta a existência de quadros diferentes dentro do mesmo quadro. Portas, janelas, lacunas, espelhos e outros demais elementos que possam servir para construir esse tipo de mecanismo que atua na separação de subconjuntos em sistema fechado.

Tanto assim que há no quadro muitos quadros diferentes. As portas, as janelas, os postigos, as lucarnas, as janelas dos carros, os espelhos são outros tantos quadros dentro do quadro. Os grandes autores têm afinidades particulares com um ou outro desses quadros segundos, terceiros etc. E é através desses encaixes de quadros que as partes do conjunto ou do sistema fechado se separam, mas também conspiram e se reúnem. (Deleuze, 2018, p.32)

As molduras não são novas, o que muda efetivamente nos filmes verticais é o modo como elas são usadas. Em muitos casos percebidos no *corpus*, se não em praticamente todos, há a ressignificação. Esse recurso é muito comum ao cinema convencional e consiste na delimitação dentro do quadro por meio do elemento em primeiro plano que o cerca. A princípio, serviria justamente para conter a ação e manter os olhos do espectador fixos na tela. Porém, no cinema vertical, esse uso ganha ao menos duas aplicações específicas: enquadrar subframe horizontal ou quadrado – como se pudesse encaixar no quadro um pedaço de tela widescreen convencional – para harmonizar deslocamentos com eixo de ação lateral ou simplesmente para criar sub-composições em outro formato que não o vertical; e, nos casos em que se utiliza a moldura vertical para ressaltar a verticalidade e demarcar ainda mais a tela.

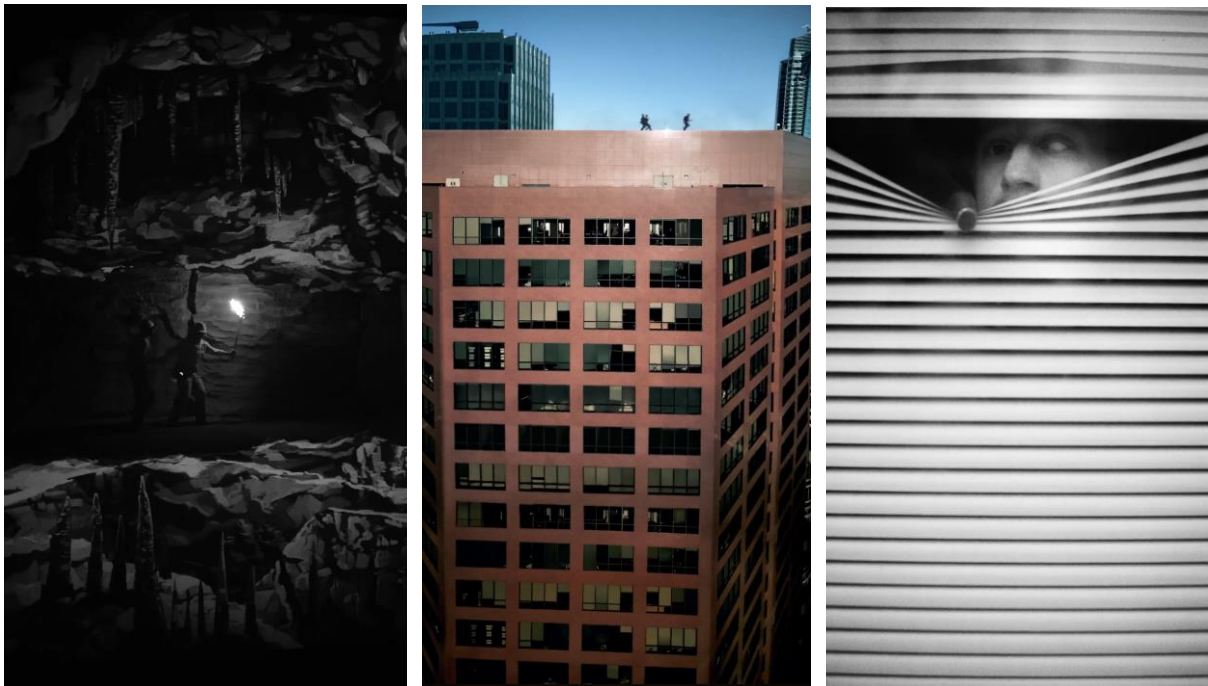
No primeiro caso, é como se, em alguns momentos, os cineastas escolhessem escapar da necessidade de criar uma composição completamente vertical sem, contudo, desviar a atenção do espectador. Ao mesmo tempo, não se deixa de valorizar a verticalidade, visto que todo o espaço do quadro é intencionalmente ocupado. O segundo, pelo contrário, vai em movimento direto de reafirmação plástica da verticalidade. Não bastasse a delimitação estreita que a tela vertical ontologicamente oferece, ainda há reforço do formato por meio de uma nova moldura. Esse tipo de escolha se assemelha ao que é feito nos quadros monoelementares, nos quais se tem apenas um elemento vertical em cena, como veremos mais à frente. A ideia seria a mesma: destacar unidade e presença absoluta da verticalidade em cena.

Uma moldura pode consistir de qualquer elemento visual em primeiro plano que cerque a imagem parcial ou completamente. [...] A moldura fornece um elemento visual em primeiro plano, contém a ação e evita que os olhos do espectador escapem da tela. A moldura não deve ser composta de maneira igual em todos os lados, a não ser que seja redonda ou absolutamente

simétrica. Molduras são muito mais fotogênicas se filmadas de um ângulo de 45°, em vez de frontal. (Mascelli, 2010, p.269)

De um lado, há a criação do frame dentro do próprio frame que remete à proporções de tela horizontalmente mais ampla. Os espaços negativos, isto é, onde não há *mise-en-scène*, são formados ao redor do quadro principal. Do outro, no caso dos subquadros verticais, há tendência em olhar menos para o espaço não utilizado em cena, visto que a composição está centralizada e polarizada em direção ao centro da tela. Os espaços negativos, nos quais não há nada diretamente representado ou onde não são realizadas ações relevantes dos motivos, atuam como a materialização da moldura em si. Vejamos a seguir alguns exemplos do uso de molduras nos filmes verticais.

Figuras 66, 67 e 68 - molduras horizontais em *The Stunt Double* (Damien Chazelle, 2020) e *The Santa Maria* (Eric Schmitt, 2016)



Figuras 69, 70 e 71 - molduras verticais em *New Normal* (Chul Heo, 2021)
e *The Stunt Double* (Damien Chazelle, 2020)



Figuras 72, 73 e 74 - molduras verticais em *Bird Murderer* (Evan Moore and Sawra, 2015) e
The Stunt Double (Damien Chazelle, 2020)



Mascelli (2010) aponta duas regras importantes. A primeira é que deve haver uma separação distinta entre a moldura, o objeto principal e o segundo plano – o que também

acontece com os filmes verticais que utilizam esse artifício. A segunda é que a moldura não deve ser filmada com *front light*, ou seja, com luz de ataque diretamente direcionada para os objetos, para não misturar a moldura e os motivos principais em cena. Ele também destaca que as molduras não devem desviar a atenção do objeto principal – o que de fato também acontece nos usos aqui apontados, nos quais a atenção é explicitamente direcionada para parte do quadro – e que elas não devem ser criadas artificialmente. Dois quadros apresentados rompem diretamente com esta última recomendação. **Na figura 66**, a moldura criada é completamente artificial, ressignificando o uso do primeiro plano pintado sobre o suporte de vidro, técnica secular do cinema horizontal, delimitando o quadro horizontal ao centro da tela. **Na figura 67**, por outro lado, há o uso de uma luz de ataque direta não apenas no subquadro horizontal, mas em quase toda a parte superior da tela, compondo também a demarcação nitidamente artificial, marcada pelo céu azul.

De qualquer modo, não apenas nesses casos, mas em praticamente todos, há certa artificialidade, a afirmação de estilo positiva. Nos subquadros verticais, há composições que não se deram espontaneamente a partir da relação câmera, espaço e objeto. Os cenários foram escolhidos para criar destaque vertical. A moldura é menos a abstração espontânea proporcionada pelas condições da cena e mais a aplicação intencional para reforçar ou conviver harmonicamente com a verticalidade. Muitos cenários são criados para a moldura, e não o contrário. É justamente nesses termos que também notamos a ressignificação.

3.2.4 Coexistência com a horizontalidade

A ideia de que a verticalidade e a horizontalidade são tendências inevitáveis de composição, como vimos ao longo da introdução, é algo que Eisenstein já havia afirmado em 1930. O que há de novo na proposta do cinema vertical é o modo como a coexistência entre elas se dá. É justamente por isso que não se deveria ignorar a composição horizontal enquanto possibilidade – sim, ela deve ser adaptada para respeitar o protagonismo da tela vertical, mas não precisa ser rejeitada – também para os filmes verticais. Em muitos casos, existe a busca pela coexistência harmônica da verticalidade com outras tendências de composição, sejam horizontais, diagonais ou misto em movimento que ora tende para um lado, ora para outro. A inclusão de outras composições que não sejam absolutamente verticais pode se dar por meio da criação de subframes horizontalmente mais amplos, como vimos acima, mas também por planos com *aspect ratio* duplo horizontal e vertical, pelo ângulo horizontal encaixado na tela vertical

e por meio de ângulos oblíquos que usam o recurso da diagonalidade como caminho intermediário. Veremos mais sobre essas três últimas alternativas no tópico **3.6 Ângulos**.

Ao longo da introdução, falamos sobre a amplitude em 150° do campo de vista humano, portanto, verticalmente orientado. A capacidade de foco está restrita a apenas 10° desse campo, o que, de certa forma, apresenta sinergia com a limitação da tela reduzida dos filmes verticais. Aliás, retomando a ideia da coexistência, devemos lembrar que os filmes com *aspect ratio* horizontal também criam molduras verticais. Não há problema evidente em buscar espaços de composição horizontal na tela vertical. Isso não elimina a intenção dos cineastas em reafirmar verticalidade sempre que possível, em aplicar o esforço evidente para criar a consistência estilística na vertical. Como já vimos, existem momentos de reafirmação e outros de flexibilização.

3.2.5 Priorização de movimentos de câmera verticais

Evidentemente, os movimentos de câmera que se dão verticalmente não são novos. O que há de novo aqui é o modo como os filmes verticais analisados os utilizam. É possível observar a preferência, ou ao menos destaque, para movimentos de câmera verticais. O tradicional tilt, por exemplo, ganha significado especial justamente por acompanhar o eixo da tela vertical, formando movimento em linha reta ascendente ou descendente. O traveling vertical, ou boom, por sua vez, contribui especialmente para direcionar a atenção para dentro da tela, desenhando o percurso que valoriza a dimensão vertical do cenário escolhido e, a depender dos outros fatores de composição, pode contribuir para a minimização da presença virtual do extracampo. No caso das **figuras 75 (1), 75 (2) e 75(3)** em *Golden Delicious* (Veronika Jelsikova, 2017), o traveling vertical guia todo o filme, substituindo inclusive a montagem. Visto que a câmera segue em movimento ascendente constante, seguindo a massa expressiva ao centro – caule vertical de árvore – a seleção do frame após outro é feita pelo próprio deslocamento. A cada novo plano que segue em eixo vertical e constante, observamos novas fases da trajetória da personagem.

Os movimentos horizontais, especialmente os mais tradicionais de pan e *traveling* lateral, são menos observados e, quando aparecem, denotam certa dificuldade em escanear o cenário e deixar evidente qual a direção do movimento realizado. Quando acompanha o motivo ou personagem, o pouco espaço em volta pode dificultar a localização e dimensionamento da ação, bem como do cenário. Não há impeditivo limitador para a realização dos movimentos de câmera laterais, contudo, nem sempre o encaixe é viável.

Em alguns casos, a estratégia de mover a câmera em pan e *em traveling* – desde que lentamente e com a maior redução possível de *motion blur*, consequentemente com maior taxa de quadros por segundo – para escanear ambientes horizontais consegue, de algum modo, contextualizar o personagem em relação ao cenário em que se encontra, ainda que de maneira menos eficiente do que em composições propriamente verticais. Ao passear devagar pelo ambiente, mesmo que restrito ao quadro vertical, a câmera consegue dar mais detalhes e revelar aos poucos o cenário. Por fim, o movimento de *traveling* frontal, justamente pela sinergia que possui com o eixo de ação neutro, parece funcionar como intermediário possível, embora possa apresentar dificuldades em evidenciar visualmente o espaço percorrido.

Retomando a ideia de coexistência, **nas figuras 77(1), 77(2) e 77(3)**, em *Along the Lines* (Antonella Lauria & Susanna Vicentini, 2016), temos um plano que poderia facilmente ser enquadrado na horizontal. É a composição com aspecto coringa, como veremos na seção sobre ângulos. Temos um *traveling* vertical, movimento de câmera ideal para a tela vertical, mas que, se o quadro fosse “deitado”, poderia ser lido como *traveling* horizontal. Vale destacar que, devido à dificuldade de captar a essência do movimento de tilt em alguns fotogramas, os exemplos que o utilizam não foram aqui apresentados. Vejamos os outros casos selecionados a seguir.

Figuras 75 (1), 75 (2) e 75(3) - Travelling vertical (de baixo para cima)
em *Golden Delicious* (Veronika Jelsikova, 2017)



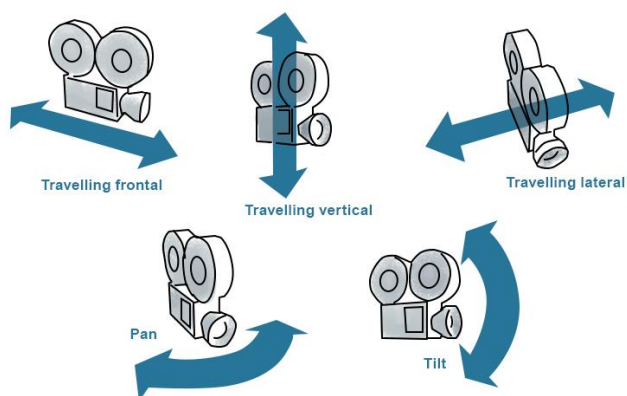
Figuras 76(1) e 76(2) - Travelling frontal com eixo de ação neutro em *The Stunt Double* (Damien Chazelle, 2020)



Figuras 77(1), 77(2) e 77(3) - Travelling vertical em *Along the Lines* (Antonella Lauria & Susanna Vicentini, 2016)



Figura 78 - Esquema de representação dos movimentos de câmera



Fonte: Escrevendo o Futuro⁴⁰

3.2.6 Quadros monoelementares e rarefeitos

Deleuze afirma que o quadro é inseparável de duas tendências, a saturação e a rarefação. A segunda costuma colocar a tônica em um único objeto, que é justamente o que iremos analisar aqui.

Ao contrário, produzem-se imagens rarefeitas seja quando [24] a tônica é colocada sobre um único objeto (em Hitchcock, o copo de leite iluminado do interior, em *Suspeita* [Suspicion, 1941]; a brasa do cigarro no retângulo negro da janela em *Janela indiscreta* [Rear Window, 1954], seja quando o conjunto é esvaziado de certos subconjuntos (as paisagens desertas de Antonioni, os interiores evacuados de Ozu). O máximo de rarefação parece ser atingido com o conjunto vazio, quando a tela fica inteiramente negra ou branca. (Deleuze, 2018, p.30)

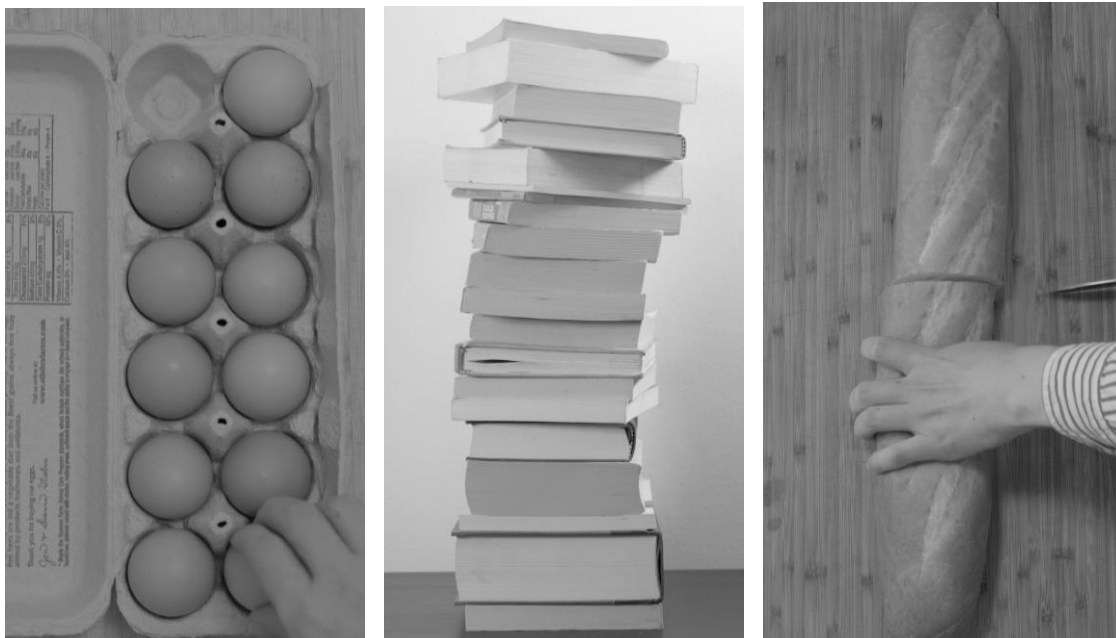
O tamanho do objeto, o ângulo do objeto e a altura da câmera são fatores determinantes para a definição do ângulo (Mascelli, 2010). O que chamamos de quadros monoelementares e rarefeitos são aqueles nos quais o tamanho do objeto vertical ocupa parte expressiva do quadro e o ângulo é zenital ou frontal, com a altura da câmera no centro do motivo. Um dos fatores essenciais para a composição são as massas, as linhas e as formas. Os objetos verticais centralmente encaixados na tela ou ocupando parte significativa dela servem justamente para criar composições verticais que polarizam a atenção para dentro do quadro. Encontramos ideias parecidas com essa nos casos de alguns planos americanos – assim o dizemos porque, embora na tela vertical, também enquadram os personagens dos joelhos para cima – e de closes mais abertos. Em ambos os casos, destaca-se a presença suprema de humanos em cena, criando

⁴⁰ Disponível em: <https://www.escrevendoofuturo.org.br/caderno_virtual/caderno/documentario/oficinas/etapa-1-camera-fixa-camera-em-movimento-movimento-da-lente/>. Acesso em 21 de agosto de 2024.

ênfoque na dimensão vertical do personagem, como se houvesse a aproximação corpo-a-corpo com quem assiste.

Existem diversos momentos em que se constata nítido esforço para reafirmar a forma de objetos naturalmente verticais, evidenciando como eles harmonizam perfeitamente com o quadro. São elementos que se encaixam com o formato e, por isso, só a presença deles é suficiente para destacar a dimensão vertical do quadro. Composições com apenas um elemento, ou seja, monoelementares, são marco de estilo enquanto afirmação plástica da verticalidade. Associada a esse traço de estilo, em alguns casos é possível notar a utilização de elementos verticais para montar *raccords* ou *match cuts*. Se no cinema convencional esse recurso serve exclusivamente para associar planos de cenas diferentes, aqui ele funciona como ação positiva para destacar objetos e movimentos verticais que, portanto, justificam o formato da tela. Essa compatibilidade visual entre duas imagens se dá pela escolha de dois elementos verticais seguidos.

Figuras 79(1), 79(2) e 79(3) - sequência de quadros monoelementares em *Bird Murderer* (Evan Moore and Sawra, 2015)



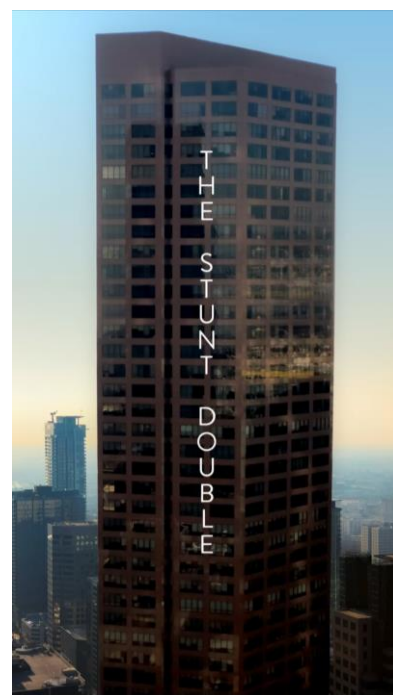
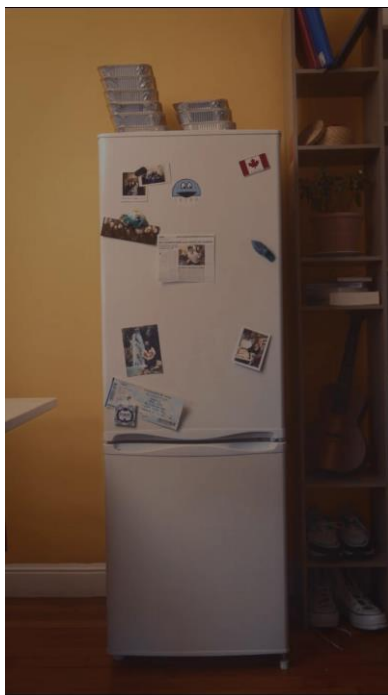
Figuras 80(1), 80(2) e 80(3) - sequência de quadros monoelementares em
The Santa Maria (Eric Schmitt, 2016)



Figuras 81 e 82 - quadros monoelementares em *Message Blend* (Pau Camarasa and Nicola Mesken, 2020)
 e em *Flubér* (Bao-bab, 2020)



Figuras 83, 84 e 85 - sequência em *Igloo* (Florent Devier, 2020), em *Flubér* (Bao-bab, 2020) e em *The Stunt Double* (Damien Chazelle, 2020)



Figuras 86, 87 e 88 - plano americano em *New Normal* (Chul Heo, 2021), *Le Dernier Cadeau* (Corentin Clouet, 2020) e *The Santa Maria* (Eric Schmitt, 2016)



Figuras 89 e 90 - quadros monoelementares em *Pente Zero* (Thiago Felipe, 2019) e *Amapola* (Wenceslao Lopez Meza, 2018)



3.3 Montagem

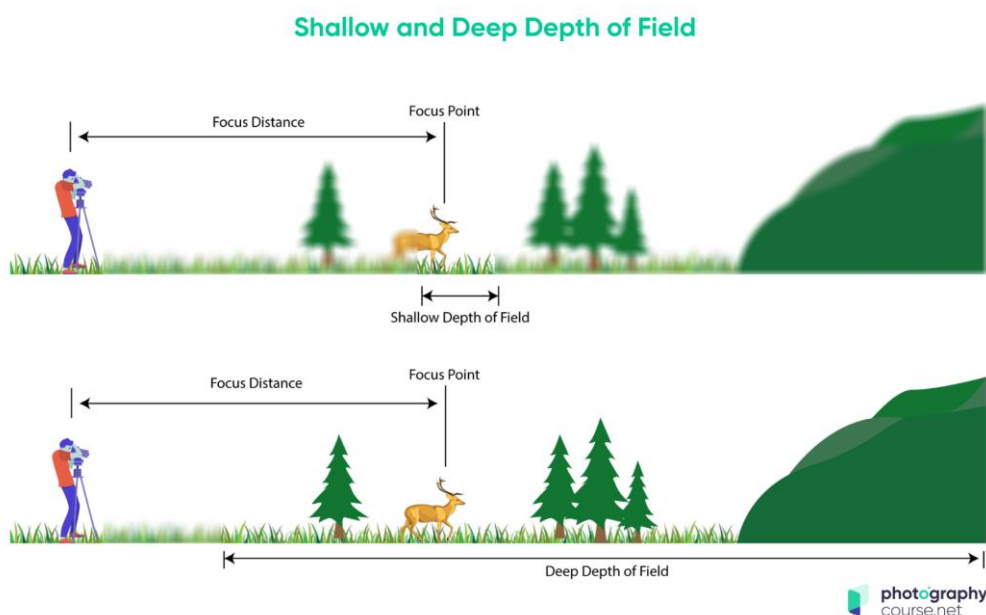
Deleuze afirma que “a montagem é essa operação que recai sobre as imagens-movimento para extrair delas o todo, a ideia, isto é, a imagem do tempo” (2018, p.55). Para ele, cabe à montagem a imagem indireta do tempo ou da duração. Ao voltar o olhar para a história do cinema, devemos observar que a película pancromática, filme fotográfico sensível a todas as cores do espectro visível, facilitou o trabalho com maior profundidade de campo. Ainda que possível anteriormente ao seu surgimento, essa escolha demandava um esforço técnico que nem todos os cineastas estavam dispostos a enfrentar. O trabalho com a profundidade de campo – aqui deve estar evidente que nos referimos à possibilidade de deixar em foco a maioria possível de elementos – trouxe a possibilidade de gravar cenas inteiras em tomada única, o que provocou a supressão parcial da montagem (Bazin, 2021), que perde a hegemonia enquanto recurso absoluto de decupagem. Surge enquanto ação positiva de estilo, a recusa intencional em cortar os acontecimentos. Como afirma Bazin, “a profundidade de campo não é uma moda escolhida pela câmera como emprego de filtros ou de determinado estilo de iluminação, mas uma aquisição capital da mise-en-scène: um progresso dialético na história da linguagem cinematográfica” (2021, p. 116).

A pancromática desequilibrou os valores da imagem, as emulsões ultrasensíveis permitiram que seus contornos fossem modificados. Com a possibilidade de rodar em estúdio com diafragmas muito mais fechados, a câmera podia, se fosse o caso, eliminar as imagens desfocadas dos planos de fundo que geralmente eram de rigor. Mas poderíamos, certamente, encontrar exemplos anteriores (em Renoir, por exemplo); ela sempre foi possível em externas e até mesmo em estúdio mediante algumas proezas. Bastava querer. (Bazin, 2021, p.109)

Tudo isso para dizer que é a partir dessa visão que consideramos, para este trabalho, o contraste e a complementaridade entre montagem e planos sequência em profundidade de campo. Isso porque o segundo recurso muitas vezes está associado ao movimento de câmera. A tecnologia de estabilização da imagem torna quase irresistível aos cineastas a possibilidade de caminhar dentro da cena. Vale entender como essa balança se dá ao longo da construção de estilo dos filmes verticais. Ao passo que, na montagem analítica, o espectador apenas precisa seguir um guia muito bem estabelecido de montagem, a profundidade de campo exige atitude mental mais ativa e até a contribuição do espectador na *mise-en-scène*, visto que não deixa o caminho explícito, mas a possibilidade de interpretações.

Em outros termos, o plano-sequência em profundidade de campo do diretor moderno não renuncia à montagem – como poderia renunciar sem recair num balbúcio primitivo? –, ele integra à composição plástica (Bazin, 2021, p.115)

Figura 91 - desenho esquemático sobre a profundidade de campo



Fonte: Great Big Photography World⁴¹

⁴¹ Disponível em: <<https://greatbigphotographyworld.com/depth-of-field-how-what-when/>>. Acesso em 21 de agosto de 2024.

Em muitos filmes, observamos a manutenção da decupagem clássica (XAVIER, 2022) e certo apetite pelo filme narrativo, pela estética da transparência, pela criação do ilusionismo ou, ao menos, a intenção de replicar os moldes do cinema convencional na tela vertical para esticar suas possibilidades. Nesses casos, temos o efeito de superfície intensificado pela relação material com o dispositivo de exibição; por outro lado, há o movimento em direção ao efeito-janela, já que muitos filmes verticais utilizam a montagem voltada à imersão na obra. A relação plano, contraplano e geral aparece muitas vezes e é mantida. A fórmula já muito bem instituída é reafirmada: plano geral para localizar, plano próximo ou close para aproximar do primeiro personagem ou motivo, e contraplano para mostrar o outro personagem ou motivo. Aqui, o primeiro plano tende quase sempre à criação de quadros bem controlados e “não opera apenas a ampliação de um detalhe, mas acarreta uma miniaturização do conjunto, uma redução da cena.” (Deleuze, 2018, p.56)

Sobre a montagem orgânico-ativa americana, contudo, vale certa atenção. Deleuze destaca que ela não se submete à narração, mas que dela é decorrida a narratividade. Isto é, diríamos que muitos filmes verticais não são submetidos à narração, mas que sim, buscam gerar essa narratividade decorrente.

São estas as três formas de montagem ou de alternância rítmica: a alternância das partes diferenciadas, a das dimensões relativas, a das ações convergentes. Trata-se de uma poderosa representação orgânica que impele, assim, o conjunto e suas partes. O cinema americano dela tirará a sua forma mais sólida: da situação de conjunto à situação restabelecida ou transformada, por intermédio de um duelo, de uma convergência de ações. A montagem americana é orgânico-ativa. É errôneo acusá-la de se ter submetido à narração - ao contrário, é a narratividade que decorre dessa concepção da montagem. (Deleuze, 2018, p.58)

Essa decupagem clássica busca em sua estrutura a neutralização da descontinuidade elementar (Xavier, 2022), tendo em vista criar a continuidade espaço-temporal que extrai o máximo rendimento da montagem. O uso dessa narratividade serve para que as descontinuidades flagrantes na passagem entre planos sejam aceitas “como abertura para um mundo fluente que está do lado de lá da tela porque uma convenção bastante eficiente tende a dissolver a descontinuidade visual numa continuidade admitida em outro nível: o da narração.” (Xavier, 2022, p.30)

As famosas regras de continuidade funcionam justamente para estabelecer uma combinação de planos de modo que resulte uma sequência fluente de imagens, tendente a dissolver a ‘descontinuidade visual elementar’ numa continuidade espaço-temporal reconstruída. O que caracteriza a decupagem clássica é seu caráter de sistema cuidadosamente elaborado, de repertório lentamente sedimentado na evolução

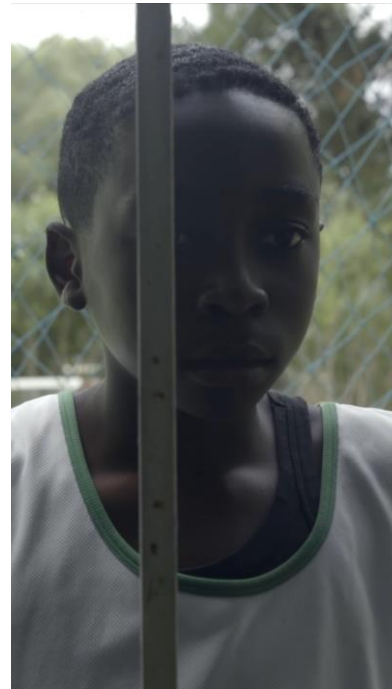
histórica, de modo a resultar num aparato de procedimentos precisamente adotados para extrair o máximo rendimento dos efeitos da montagem e ao mesmo tempo torná-la invisível. (Xavier, 2022, p.32)

A decupagem clássica é o “método que comprovou sua eficiência na neutralização da descontinuidade elementar” (Xavier, 2022, p.25). Digamos que, ao buscar pela neutralização da descontinuidade elementar, o filme está mais próximo do que seria a decupagem clássica. Xavier define a descontinuidade elementar como a “a descontinuidade visual causada pela substituição de imagens” (2022, p.32). Não é, contudo, o caminho unilateral da criação da “impressão da realidade”, mas um processo mais complexo que envolve interações entre o ilusionismo construído e as disposições do espectador (Xavier, 2022).

Figuras 92(1), 92(2), 92(3) - exemplo de plano geral, seguido por closes na relação de campo e contracampo em *You have the power...* (Luboš Kučera, 2017)



Figuras 93(1), 93(2) e 93(3) - exemplo de plano geral, seguido por closes na relação de plano e contraplano em *Unlocked* (Alexandros Tsilifonis, 2020)



Figuras 94(1), 94(2) e 94(3) - exemplo de plano geral, seguido por closes na relação de plano e contraplano em *Stork Story* (Francesco Mattuzzi, 2016)



Figuras 95(1) e 95(2) - exemplo de closes na relação de plano e contraplano em *Theo* (Cédric Martin, 2016)

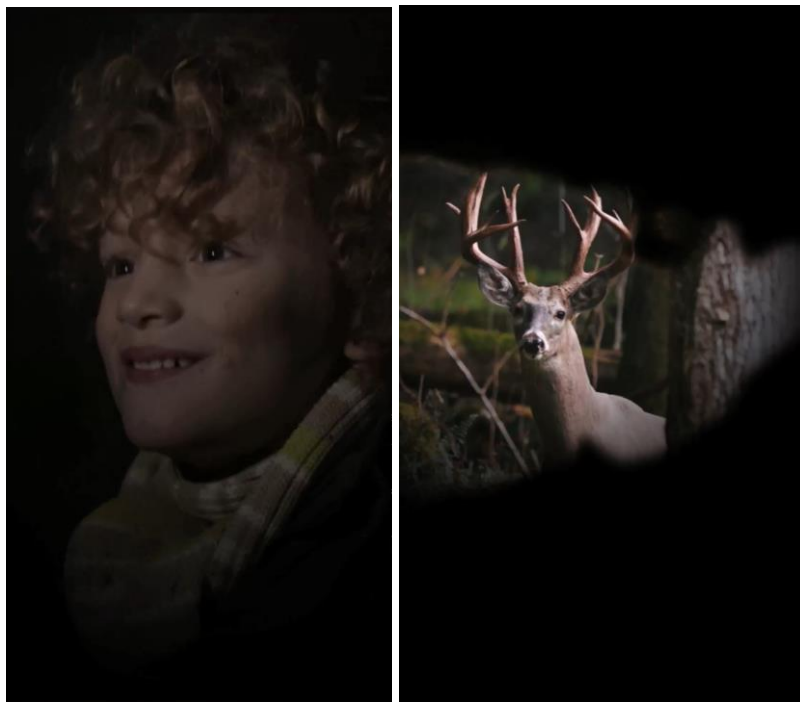


Figura 96(1), 96(2) e 96(3) - exemplo de plano geral, seguido por closes na relação de plano e contraplano em *Bicho* (Mariana Azcárate, 2017)



Figuras 97(1), 97(2) e 97(3) - exemplo de dois planos gerais seguidos por close em *The Stunt Double* (Damien Chazelle, 2020)



3.3.1 Encurtamento do tempo diegético

De algum modo, a curta duração dos filmes implica na associação direta com o encurtamento do tempo diegético. Conforme aponta Xavier, diegético é “tudo o que diz respeito ao mundo representado” (Xavier, 2022, p. 28). Em muitos casos, apenas parte da jornada dramática do personagem é retratada, podendo ser o meio, o começo ou o fim. Sem necessariamente apresentar desfecho, mas escolhendo o momento específico de todas as possibilidades de um tempo-espço para retratar. As narrativas duram, em média, apenas o período de meio dia, chegando a um dia no máximo, na maioria dos casos, conforme é possível conferir na planilha de **Instrumentos Citacionais e Descritivos (anexo 2)**. Em alguns casos específicos, como em *Golden Delicious* (Veronika Jelsikova, 2017) e em *Igloo* (Florent Devier, 2020), há a passagem de vários anos no mesmo filme, fazendo uma espécie de linha do tempo com marcos da trajetória do personagem, mas sem aprofundar no desenvolvimento de cada momento da jornada.

3.3.2 A divisão de tela como recurso de montagem

A divisão de tela acaba funcionando como recurso de montagem, visto que também é capaz de substituí-la – estabelecendo relações de montagem paralela, plano e contraplano, plano e plano detalhe, plano e *cutaway*, entre outras possíveis soluções – no mesmo espaço de composição. Essa opção pode ser notada tanto em momentos nos quais a divisão ocorre explicitamente, com a nítida separação entre dois planos distintos que coexistem, como por divisões feitas por meio da composição, que acabam propiciando o desenvolvimento de duas ações simultâneas que, em outro contexto, poderiam ser resolvidas apenas com a montagem.

Em *The Stunt Double* (Damien Chazelle, 2020), temos um exemplo interessante com o estabelecimento de plano e *cutaway* no mesmo quadro por meio da divisão da tela em duas partes. Na base da tela, está retratado o personagem do que seria o primeiro plano de referência; em segundo plano, na parte superior, outra personagem observa a cena, produzindo o efeito semelhante ou propositalmente substituto da relação de *cutaway* – “alguém que observa a cena de outro lugar, não muito longe dali”. Nesse caso, contudo, a escolha de estilo não se dá pela limitação do dispositivo, mas pela afirmação da possibilidade plástica e de montagem. Embora provavelmente na tela horizontal o mesmo efeito também possa ser produzido.

Figura 98 - relação de plano e *cutaway* no mesmo quadro em
The Stunt Double (Damien Chazelle, 2020)



Em outros casos, as divisões de tela ocorrem explicitamente e encontramos, inclusive, relações em que há a substituição do efeito de montagem paralela, com duas cenas em espaços distintos sendo colocadas no mesmo momento. Conforme Mascelli explica, “a montagem paralela consiste em editar paralelamente dois ou mais acontecimentos em um padrão alternado” (2010, p. 177). No caso dos filmes verticais em que há a divisão de tela, não é necessário alternar acontecimentos paralelos por meio de cortes, visto que eles são apresentados no mesmo quadro. Embora esse recurso também seja utilizado em filmes convencionais, aqui ele serve justamente para possibilitar a inclusão de composições horizontais, estendendo as possibilidades da tela, mas ao mesmo tempo enfraquecendo a composição prioritariamente vertical.

Figuras 99(1), 99(2) e 99(3) - divisão de tela em *The Santa Maria* (Eric Schmitt, 2016)



Figuras 100(1), 100(2) e 100(3) - divisão de tela equivalente à montagem paralela em *Tsilnelas* (Charlene Tupas, 2020)



Figuras 101(1), 101(2) e 101(3) - divisão de tela com relação plano, contraplano e plano detalhe *Tsilnelas* (Charlene Tupas, 2020)



Figura 102 - divisão de tela com relação plano e contraplano em *The Santa Maria* (Eric Schmitt, 2016)



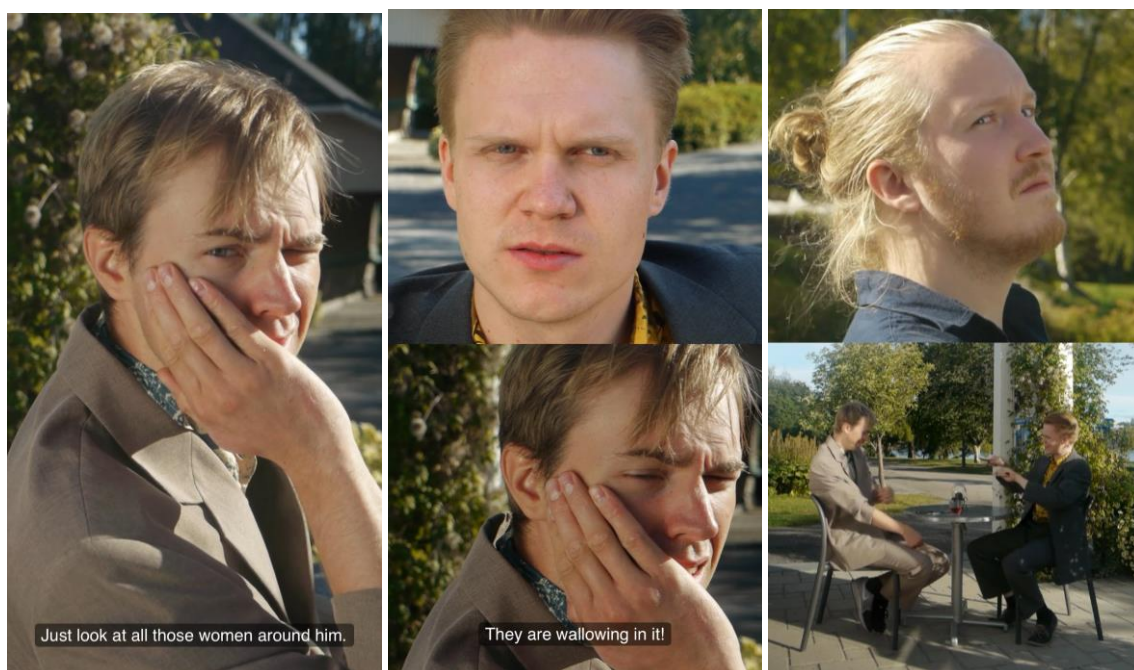
Figuras 103(1) e 103(2) - divisão de tela em *Le Dernier Cadeau* (Corentin Clouet, 2020)



Figuras 104(1) e 104(2) - divisão de tela com relação plano e contraplano em *Girls Night* (Jacob Salzberg, 2019)



Figura 105(1), 105(2) e 105(3) - divisão de tela com relação plano e contraplano em *Palkattomat Pojat* (Aleksi Lappalainen, 2017)



3.4 Superclose reformatado e os closes perfeitos

Mascelli ressalta que “a interpretação da área real filmada em um close varia enormemente, mas é quase sempre considerada em relação ao tema que está sendo retratado” (2010, p. 200). Desse modo, ele apresenta designações que seriam, portanto, aceitáveis para closes de pessoas. O close médio ou plano próximo enquadra metade do tronco até o topo da cabeça, o close de cabeça e ombros enquadra apenas um pouco abaixo dos ombros até acima da cabeça, o close de rosto apenas o rosto, e o superclose até logo abaixo dos lábios e um pouco acima dos olhos. Nos três primeiros casos, temos exemplos de closes perfeitos que são identificados em diversos filmes, justamente por serem extremamente aderentes à tela vertical. Perfeitos porque, sem nenhum esforço, tanto o corpo – retratado do tronco ou dos ombros para cima – quanto a cabeça cabem perfeitamente na vertical, proporcionando composições harmônicas.

Nesse caso, existe uma espécie de aproximação rosto-a-rosto do público com o personagem, com a composição bem parecida com a de videochamadas feitas com *smartphones*. Para exemplos assim, a composição está muito bem resolvida e representa a afirmação plástica da verticalidade. Esse tipo de composição apresenta proximidade relativamente superior ao close mais aberto do *widescreen*, que não consegue selecionar tanto a figura humana, que é vertical.

Figuras 106 e 107- close em *Flubér* (Bao-bab, 2020) e *TOYAH* (Marcelo De Stefano, 2021)



Figuras 108, 109 e 110 - close em *The Santa Maria* (Eric Schmitt, 2016), *A Cup Of Kindness* (Petre Mihai, 2020) e em *Isle of Capri* (Mans Berthas, 2018)



Figuras 111, 112, e 113 - close em *Pente Zero* (Thiago Felipe, 2019), *Maia* (Inna Ouvaroff, 2018) e em *Isle of Capri* (Mans Berthas, 2018)

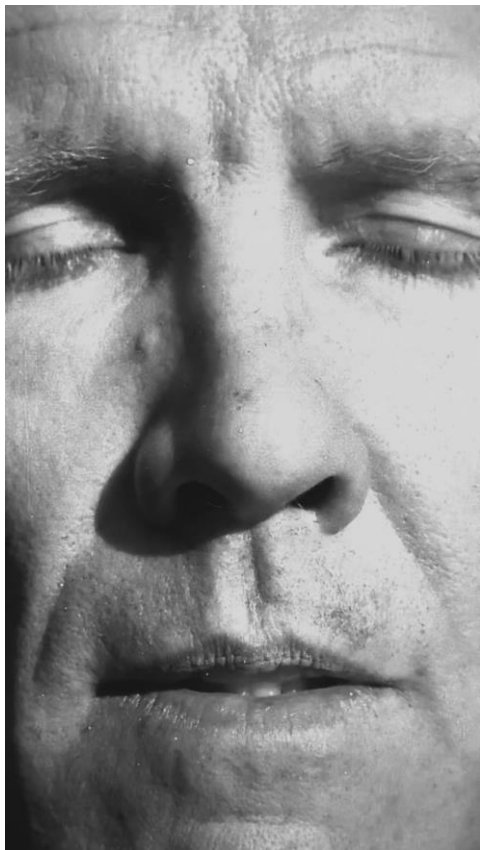


Figuras 114. 115 e 116 - close em *Amapola* (Wenceslao Lopez Meza, 2018), *Il Nome Che Mi Hai Sempre Dato* (Giuseppe Alessio Nuzzo, 2020) e *The Santa Maria* (Eric Schmitt, 2016)

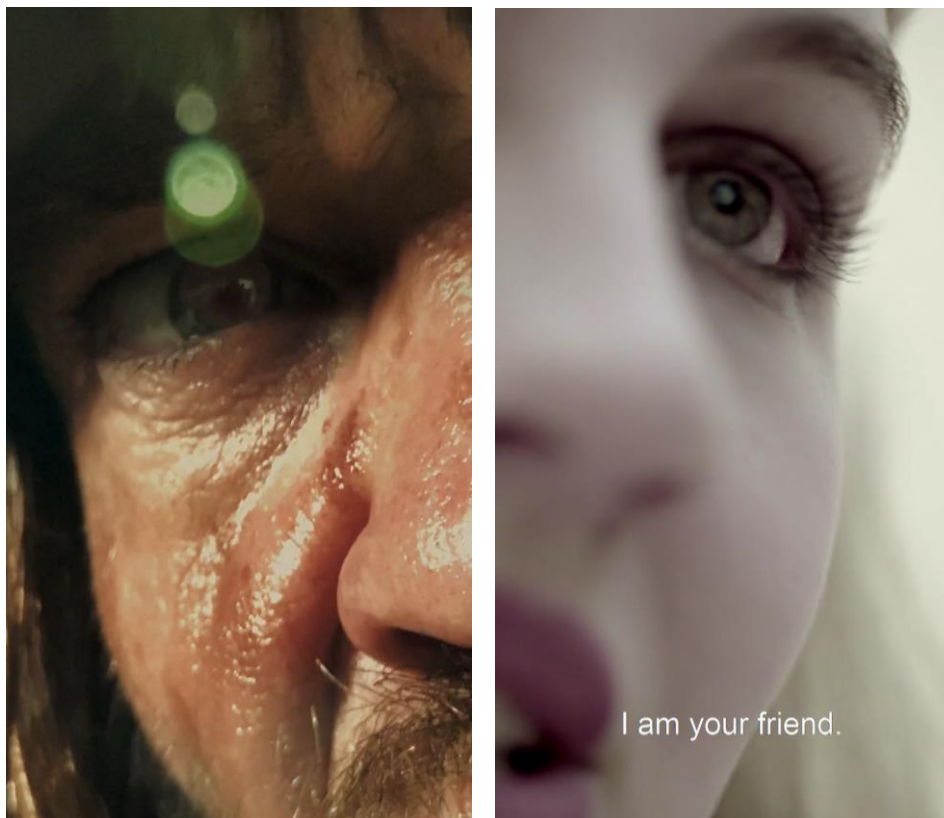


Contudo, no caso dos superclose existe o desejo pela resolução da composição. Essa necessidade surge especialmente em momentos nos quais a intenção é: destacar a emoção ou a reação dos personagens por meio dos olhos, como nos *reaction shots*; ou captar a expressividade do olhar e, ao mesmo tempo, encaixá-lo com eficácia na composição vertical. **Na figura 117**, em *The Stunt Double* o quadro corta parte do rosto dos personagens, chegando inclusive a eliminar as laterais dos olhos. Embora o preenchimento completo da tela reforce de alguma forma o quadro vertical, há a sensação de sufocamento e referenciamento ao extracampo, visto que o espectador precisa imaginar a continuação da cabeça para além da tela. Em outras tentativas, algo que se repete é a seleção da metade do rosto para destacar a expressividade do olhar. Essa opção, além de compor harmoniosamente na tela vertical, também acaba funcionando como traço de estilo marcante, visto que destaca o olhar em um plano mais próximo ao mesmo tempo em que preserva o eixo vertical do rosto que harmoniza com a tela. **Nas figuras 121 e 122** é proposta a seleção ainda mais intensa chegando numa espécie de plano detalhe que destaca apenas um dos olhos, ou a boca dos personagens.

Figuras 117, 118, 119 e 120 - superclose em *The Stunt Double* (Damien Chazelle, 2020), *Bird Murderer* (Evan Moore and Sawra, 2015), *Bicho* (Mariana Azcárate, 2017) e *The Santa Maria* (Eric Schmitt, 2016)



Figuras 121 e 122 - superclose ou plano detalhe em *The Stunt Double* (Damien Chazelle, 2020) e *Heart Therapy* (Anna Zoll, 2018)



É justamente a partir dessa percepção que mencionamos a reformatação. Há a reconstrução na forma de entender os super closes, ao mesmo tempo que existe limitação, existem soluções criativas que, inclusive, geram reforço duplo da seleção, da subjetivação e, portanto, da interferência humana na criação do filme. Em primeiro lugar pela escolha do plano mais fechado em si e em segundo pela própria limitação ao aspecto $\frac{2}{3}$ mais estreito — se comparado com o *widescreen* e com os 150° de amplitude horizontal do campo de visão humano. Aqui, novamente, o elemento do dispositivo implica diretamente em soluções e traços de estilo.

3.5 Ângulos de câmera

Deleuze entende o quadro como ângulo de enquadramento, ponto de vista que precisa ser justificado. É importante escolher ângulos que contribuam para a construção completa do filme, e não apenas porque parecem interessantes.

Em quarto lugar, o quadro se refere a um ângulo de enquadramento. É que o próprio conjunto fechado é um sistema óptico que remete a um ponto de vista sobre o conjunto

das partes. Na verdade, o ponto de vista pode ser ou parecer insólito, paradoxal: o cinema mostra pontos de vista extraordinários, rente ao chão, de cima para baixo, de baixo para cima etc. Mas eles parecem submetidos a uma regra pragmática que não vale apenas no cinema de narração: a menos que se caia num esteticismo vazio, eles têm de ter uma explicação, devem se revelar normais ou regulares, seja do ponto de vista de um conjunto mais amplo que compreende o primeiro, seja do ponto de vista de um elemento inicialmente despercebido, não dado, do primeiro conjunto. (Deleuze, 2018, p.33)

De acordo com Mascelli (2010), a área e o ponto de vista gravados pela lente definem o que seria o ângulo de câmera. É possível, assim, determinar quanto espaço será incluído, bem como a perspectiva do público. Toda vez que o ângulo é alterado, há mudança no posicionamento do olhar do espectador, que é reposicionado em outro lugar. O tamanho do objeto, o ângulo do objeto e a altura da câmera determinam o ângulo de câmera.

O ângulo de câmera é definido como a área e o ponto de vista gravados pela lente. O posicionamento da câmera decide quanto da área será incluído e a perspectiva do qual o público observará o fato. É importante lembrar a relação entre o ângulo da câmera e o público. Toda vez que se muda a posição da câmera, o público é reposicionado e passa a observar o fato de um novo ponto de vista. Três fatores determinam o ângulo da câmera: tamanho do objeto, ângulo do objeto e altura da câmera. (Mascelli, 2010, p.31)

3.5.1 Planos gerais adaptados: uso de ângulo zenital e de *plongées*

Com a redução da tela a cerca de $\frac{1}{3}$ do que um quadro horizontal poderia captar, o plano geral, que demanda mais latitude e uma grande amplitude lateral para retratar os elementos em cena, acaba sendo um desafio de composição. Em muitos filmes, é possível encontrar o que seriam adaptações, momentos nos quais a intenção é preservar a ideia de ampliar a área abrangida, evidenciar as dimensões do cenário, ilustrar a relação espacial entre os motivos ou localizar planos mais fechados. Nesse sentido, um dos recursos de estilo mais recorrentes é o uso de ângulo zenital ou de grandes *plongées* para criar planos gerais. Por meio dessa estratégia, é possível localizar e dimensionar os objetos em relação ao espaço, além de possibilitar deslocamentos que não encaixariam muito bem caso vistos de frente.

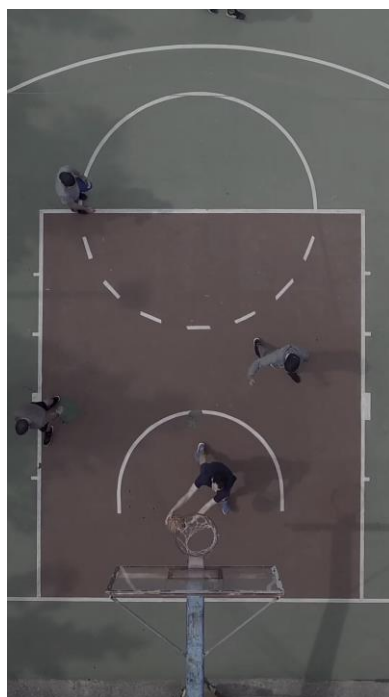
Trata-se da adaptação do ponto de vista em relação ao eixo de ação que, inicialmente, seria horizontal. Planos assim cumprem a função de situar a amplitude da paisagem e a distância entre personagens. É um recurso comum a muitos filmes do *corpus* e que aponta para a necessidade de incluir ações horizontais ou diagonais a partir de outro olhar. Movimentos mais lentos e contidos – ou que sejam de aproximação e afastamento, ou para cima e para baixo – desafiam menos a tela vertical. Os planos gerais com vista de cima ou os grandes *plongées*

também servem para evidenciar boa parte do cenário, desenhando o extracampo que muitas vezes não pode ser apreendido com tanta definição em outros planos mais fechados e vistos de frente. Essa estratégia surge em momentos nos quais há aumento do movimento dos personagens ou quando há necessidade de localizá-los espacialmente, tanto na distância entre eles quanto no referenciamento deles em relação ao cenário. Vale destacar que, para além do uso em planos gerais, os ângulos zenitais repetem-se por diversas, além dos casos em que são utilizados para dar mais amplitude ao cenário.

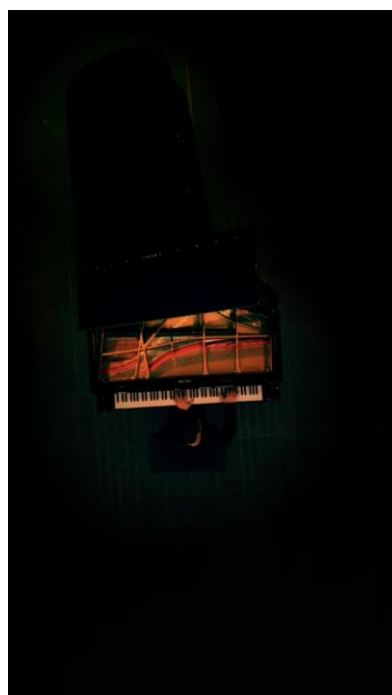
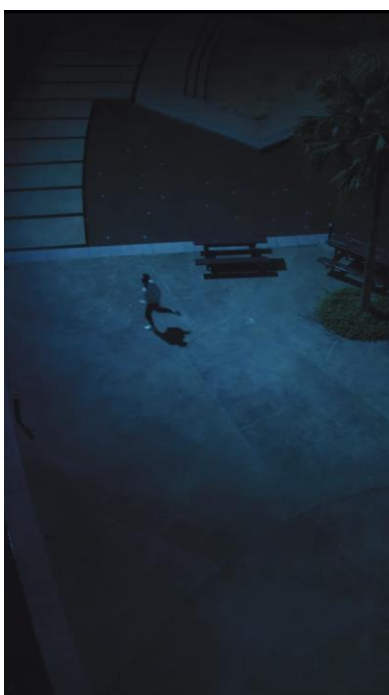
Figuras 123, 124 e 125 - ângulo zenital em *Bird Murderer* (Evan Moore and Sawra, 2015), *Roba Luna* (Guilherme Mora, 2021) e *The Take* (Niko Baur, 2021)



Figuras 126, 127 e 128 - ângulo zenital em *The Stunt Double* (Damien Chazelle, 2020),
Unlocked (Alexandros Tsilifonis, 2020) e *Isle of Capri* (Mans Berthas, 2018)



Figuras 129, 130 e 131 - anglos plongées (esquerda e centro) e zenital (direita) em *Ramon* (Michal Stary, 2021), *New Normal* (Chul Heo, 2021) e *Le Dernier Cadeau* (Corentin Clouet, 2020)



Figuras 132, 133 e 134 - ângulo zenital em *Golden Delicious* (Veronika Jelsikova, 2017)



Figuras 135, 136 e 137 - ângulo zenital em *The Jacaranda* (Purple Lips, 2018), *Le Dernier Cadeau* (Corentin Clouet, 2020) e *The Stunt Double* (Damien Chazelle, 2020)



3.5.2 Ângulos coringa e ângulos oblíquos

Ao menos em termos de capacidade de captação do sensor – que está virado em 90° – a tela vertical tem o mesmo espaço que a horizontal. Essa percepção é utilizada como recurso de estilo, encaixando ângulos de câmera que funcionam na vertical, mas que também poderiam

caber na horizontal. Desse modo, são estendidas as possibilidades da tela vertical, propiciando a composição na horizontal sem necessariamente prejudicar a afirmação plástica da verticalidade. A repetição dessa estratégia, junto ao movimento de câmera em *roll* – virar para o lado em 45° – que acompanha os personagens, está associada à transição para ângulos com aspecto duplo horizontal-vertical, nos quais a tela é literalmente tombada e assume composição diferente. **Nas figuras 138(1), 138(2), 138(3), 139(1), 139(2), 139(3), 144(1), 144(2) e 144(3)** encontramos a utilização desse recurso.

Em outros exemplos, especialmente em *The Santa Maria* (Eric Schmitt, 2016), notamos a criação do intermediário entre a horizontal e a vertical, seja por meio de ângulos oblíquos ou de imagens transversais, ou seja, com inclinações drásticas. É como se o cineasta não optasse completamente pela vertical, ao mesmo tempo em que também não assume a horizontal. Mascelli adverte que tal recurso deve ser usado em sequências que pretendem efeitos mais drásticos. Contudo, nesse exemplo, sua utilização se justifica não necessariamente pela pretensão exclusivamente dramática, mas também como modo de criar entre a horizontalidade e a verticalidade, resultando em planos que flexibilizam as possibilidades de composição.

No linguajar dos estúdios de Hollywood, um ângulo oblíquo (ou holandês) é um ângulo de câmera inclinado drasticamente, em que o eixo vertical da câmera está inclinado em relação ao eixo vertical do objeto. Isso resulta na inclinação vertical da imagem na tela, que é apresentada na diagonal, em desequilíbrio. Tais imagens transversais devem ser usadas com critério ou podem prejudicar a narrativa. Devem ser reservadas a sequências que demandam efeitos estranhos, violentos, instáveis, subjetivos e inovadores. (Mascelli, 2010, p.56)

De qualquer modo, em ambos os casos, tanto no encaixe de ângulos horizontais na tela vertical quanto nos ângulos oblíquos-diagonais, o traço de estilo desenhado é novamente a resposta aos limites do dispositivo. Ao mesmo tempo que há a busca por esticar as possibilidades do filme vertical, desenvolve-se certa afeição pela certeza de que a tela está sendo completamente aproveitada.

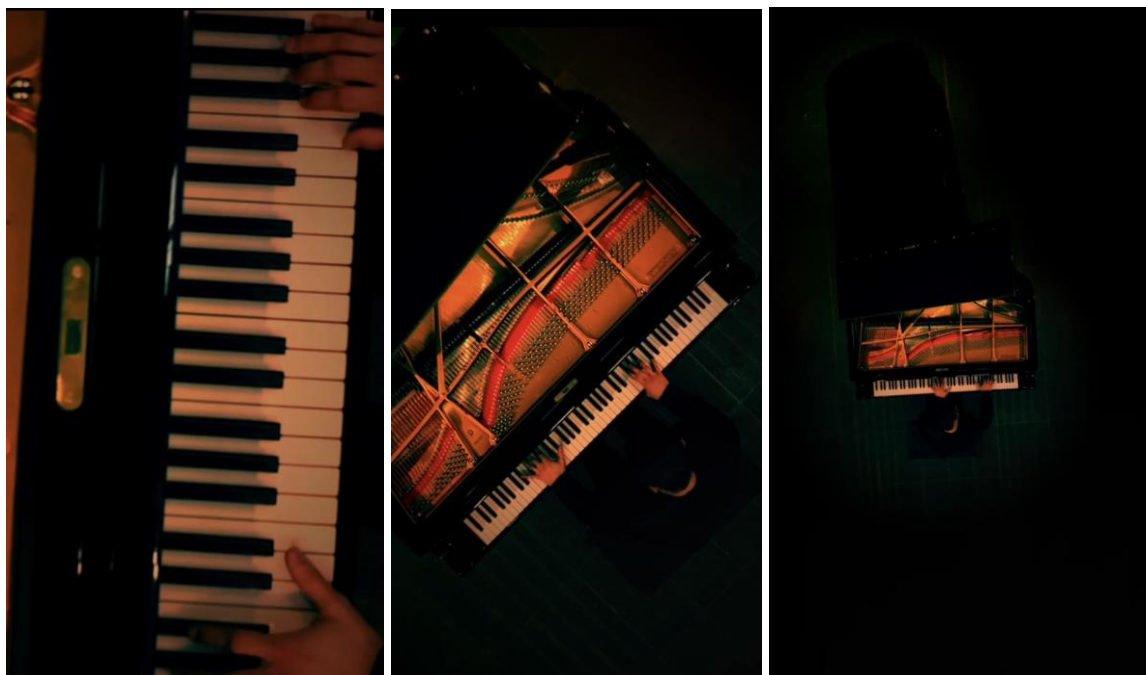
Figuras 138(1), 138(2) e 138(3) - plano com ângulos coringa em *Mina* (Sara Ben-Saud, 2018)



Figuras 139(1), 139(2) e 139(3) - plano com ângulos coringa em *Chase!!* (Hiroki Kawanami e Tommaso Barbetta, 2021)



Figuras 140(1), 140(2) e 140(3) - plano com ângulos coringa em
Le Dernier Cadeau (Corentin Clouet, 2020)



Figuras 141, 142 e 143 - planos com ângulo coringa em *Along the Lines* (Antonella Lauria & Susanna
 Vicentini, 2016), *The Santa Maria* (Eric Schmitt, 2016), *TOYAH* (Marcelo De Stefano, 2021)



Figuras 144(1), 144(2) e 144(3) - plano com ângulo coringa em *Bicho* (Mariana Azcárate, 2017)



Figuras 145(1), 145(2) e 145(3) - plano de *Frehiwot* (Angelo Cerisa, 2018)
com ângulos oblíquos finalizado em quadro horizontal



Figuras 146(1), 146(2) e 146(3) - plano com ângulo horizontal encaixado
na tela vertical em *The Santa Maria* (Eric Schmitt, 2016)



Figuras 147(1), 147(2) e 147(3) - sequência em *The Santa Maria* (Eric Schmitt, 2016) com ângulos oblíquos



Figuras 148(1) e 148(2) - sequência em *The Santa Maria* (Eric Schmitt, 2016) com ângulos oblíquos



IV

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Encerrado o caminho da primeira hipótese, afirmamos que o cinema vertical, nos termos apresentados ao longo deste trabalho, transforma o dispositivo do cinema ao apresentar características distintas de outras experimentações no campo cinematográfico. Apresenta grande sinergia e evidente encaixe no segmento do cinema expandido. Não é radicalmente experimental se comparado a outros dispositivos, embora introduza desafios significativos e soluções criativas. Dentre os traços distintos do dispositivo do cinema vertical, destacamos: a presença mais expressiva do extracampo; a intensificação da interferência humana ou a hipersubjetivação; o reforço conjunto das relações de campo, contracampo e extracampo; a eliminação completa da arquitetura como elemento determinante (no caso da segunda configuração de exibição); e a redução do campo em pelo menos dois terços (se comparado à tela de cinema *widescreen* convencional).

Os elementos de estilo próprios do cinema vertical estão muito mais no modo como os recursos pré-existentes são ressignificados do que na criação de algo completamente novo. Se Deleuze aponta que o cinema “não seria mais o aparelho aperfeiçoado da mais velha ilusão mas, ao contrário, o órgão da nova realidade a ser aperfeiçoado” (2018, p.21), podemos enxergar o cinema vertical como aperfeiçoamento, ou no mínimo, estiramento ou desdobramento – aqui nos referimos especialmente à “forma-cinema” (Parente, 2017), à “estética da transparência” (Xavier, 2022), à “forma narrativa-representativa-industrial”, ou ao “modelo representativo institucional” (Parente, 2017).

O que traz de novo está mais no lugar da redescoberta e da reinvenção de recursos do que na ruptura completa. Essa ideia opõe-se diretamente à aversão inicial (angústia, dor de barriga ou incômodo) que a tela vertical possa ter causado em alguns cineastas, como se ela estivesse criando o fim do cinema. Nomeamos cuidadosamente esse sentimento – que inclusive parece ter se dissolvido ao longo do tempo – como *aspect hate*: aversão a determinado tipo de *aspect ratio*.

Os filmes analisados no *corpus* apresentam diferentes soluções em termos de eixo de ação e continuidade direcional, composição e plástica da imagem, montagem, superclose e closes e ângulos de câmera. Em resposta à segunda pergunta de pesquisa e concluindo o caminho desenhado pela segunda hipótese, dizemos que os marcos de estilo do cinema vertical estão: na neutralização do eixo de ação; na preferência por eixos de ação verticais descendentes ou ascendentes; na hiper-subjetivação; na tendência à neutralização do contexto ou à

minimização da presença virtual do extracampo; na ressignificação das molduras; nas tentativas de coexistência com a horizontalidade; na priorização de movimentos de câmera verticais; na criação de quadros monoelementares e rarefeitos; no encurtamento do tempo diegético; na utilização da divisão de tela como recurso de montagem; na reformatação do superclose e na constituição de closes perfeitos; nas alternativas de adaptação dos planos gerais; e, por fim, nas escolhas de ângulos coringa e ângulos oblíquos como alternativas para composições médias entre a vertical e a horizontal.

A tela vertical não nega a horizontalidade, mas certamente repensa os limites dela, o que a redefine, de outra forma, dessa vez em face das possibilidades da composição verticalizada. Para Foucault, essa discordância faz com que o objeto em questão seja reconduzido ao novo espaço de potencialidades, o que pode até viabilizar novas definições.

A contestação não é o esforço do pensamento para negar existências ou valores, é o gesto que reconduz cada um deles aos seus limites, e por aí ao Limite no qual se cumpre a decisão ontológica: contestar é ir até o núcleo vazio no qual o ser atinge seu limite e no qual o limite define o ser. (FOUCAULT, 2009, p.34)

O formato *widescreen* possibilitou que o cinema narrativo clássico hollywoodiano pudesse estabelecer padrão industrial e que, assim, fosse consolidado enquanto modelo replicável às salas de exibição. Essa fórmula, exceto em casos pontuais, continua sendo infinitamente repetida desde então. Por outro lado, há também no cinema vertical um certo maneirismo, uma tentativa de fazer o cinema de outra maneira ou de tentar estendê-lo, de buscar o estiramento das possibilidades do que já estava sendo realizado. Isso pode ser observado em filmes verticais que seguem as mesmas convenções narrativas e de montagem pré-estabelecidas, dos quais todos os traços marcantes de estilo são em função das adaptações para a tela vertical. Esses casos encontram no maneirismo alguma possibilidade de expandir os limites saturados do cinema *widescreen*.

Aqui também vale perguntar se existe diferença entre o rompimento de limites e a tentativa de esticá-lo, não no sentido de atravessá-lo completamente, mas de adaptá-lo. Essa busca pelo esticamento parece ter alguma relação com o excesso de algo que já não rende mais. Conforme apontado por Foucault em “Prefácio à Transgressão” ao longo do século XX, descobrimos os efeitos e consequências dos gestos que não tem mais retorno, do gasto, do excesso, do limite, da transgressão. Tal descoberta, nos leva a esse movimento de prolongar a finitude e de minimizar o impacto causado pela repetição ostensiva dos modelos existentes, aqui nos referimos especialmente às artes.

Os planos precisam ter justificção para além do que é visível na imagem, mas para o que é legível. Em suma, as escolhas de enquadramentos devem ter significado para não caírem no que Deleuze (2018) intitula como esteticismo vazio, no qual a textura da imagem visual, ou a plástica da imagem para Bazin, é a própria finalidade dela. Embora o enfoque desta pesquisa tenha ênfase estilística, vale destacar que a imagem visual dos filmes verticais, assim como qualquer obra, também está para além de sua função visível. É importante entender sobre as soluções criativas, mas vale a ressalva de que elas representam o momento inicial de curiosidade e de descoberta desse campo experimental em desenvolvimento. Caso ocorram outras pesquisas neste mesmo tema, há que se pensar o cinema vertical para além das determinantes do dispositivo e do estilo, para que não caiamos no determinismo técnico.

A imagem visual tem uma função legível, para além de sua função visível.” (Deleuze, 2018, p.34) ou o quadro é “um sistema óptico, quando consideramos relativamente ao ponto de vista, ao ângulo de enquadramento: então, ele é pragmaticamente justificado, ou exige uma justificação mais elevada. (Deleuze, 2018, p.39)

Ainda não podemos saber se o cinema vertical tem sido o conjunto de iniciativas pontuais que tendem a diminuir – tendo em vista que surgiram em contexto efervescente como tentativa de acompanhar a tendência – ou se existe futuro longo para esse dispositivo e para os desenvolvimentos de estilo que ele pode proporcionar. De qualquer maneira, é possível extrair modos de produzir, boas práticas e ideias que possam expandir as possibilidades criativas e de realização, tendo em vista a enriquecer a experiência audiovisual, seja no cinema convencional, na videoarte ou no cinema expandido. Ao fim desta pesquisa, temos a certeza de que estudar os filmes verticais significa analisar o cinema em sua totalidade, considerando sua diversidade de possibilidades.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AUMONT, Jacques. MARIE, Michel. **A Análise do Filme**. Lisboa: Edições Texto & Grafia. 328 p. Tradução de Marcelo Felix. 3ª reimpressão

ALGORITMO. In: MICHAELIS, Dicionário. Disponível em: <https://michaelis.uol.com.br/busca?id=4lD9>. Acesso em: 03 jul. 2024.

BAZIN, André. **O Que é o Cinema?** São Paulo: Ubu Editora, 2021. 488p. Tradução de Eloisa Araújo Ribeiro. 3ª reimpressão, 2021

BAZIN, Andre. **A evolução da linguagem cinematográfica**. In: BAZIN, Andre. (1918-1958) O que é cinema? São Paulo: Ubu Editora, 2018. p.101-121

CHUL Heo talking about New Normal. Direção de Chul Heo. Seoul: Sem Produtora, 2022. P&B. Disponível em: <https://www.vertifilms.com/film/new-normal-2/>. Acesso em: 15 mar. 2023.

DELEUZE, Gilles. **Cinema 1 – A Imagem-movimento**. São Paulo: Editora 34, 2018. 344 p. Tradução de Stella Senra.

EISENSTEIN, S. M. **The Dynamic Square**. In: EISENSTEIN, S. M. Selected Works (1922-1934) Londres: BFI Publishing Indiana University Press, 1988. Tradução de Richard Taylor (para o inglês)

FOUCAULT, Michel. **Prefácio à Transgressão**. In: BARROS DA MOTTA, M. (org). Ditos e Escritos III : Estética, Literatura e Pintura, Musica e Cinema. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2009, p. 28-46.

FRIEDBERG, Anne. **The virtual window**. From Alberti to Microsoft. Cambridge, MA: MIT Press, 2006. p. 131.

HERRMAN, John. **How TikTok is rewriting the world**. The New York Times, v. 10, 2019.

LEMOS, A. **Cibercultura como território recombinate**. A cibercultura e seu espelho: campo de conhecimento emergente e nova vivência humana na era da imersão interativa. São Paulo: ABCiber, 2009 (38-46.)

LEMOS, A. **Cibercultura. Tecnologia e Vida Social na Cultura Contemporânea**. Porto Alegre: Sulina, 2002.

LEMOS, André. **Arte eletrônica e cibercultura**. Revista Famecos, v. 4, n. 6, p. 21-31, 1997.

LEMOS, André. **Comunicação e Práticas Sociais no Espaço Urbano**. As características dos Dispositivos Híbridos Móveis de Conexão Multirredes (DHMCM). Comunicação Mídia e Consumo 4.10 (2007): 23-40.

MACIEL, Katia. **Transcinemas**. Contra Capa, 2017.

MANOVICH, Lev. **The language of new media**. MIT press, 2002.

MARTIN, Marcel. **A Linguagem Cinematográfica**. São Paulo: Brasiliense. 303p. Tradução de Paulo Neves.

MASCELLI, Joseph. **Os Cinco Cs da Cinematografia**. Técnicas de Filmagem. São Paulo, Summus Editorial, 2010. Tradução de Janaína Marcoantônio.

MENOTTI, Gabriel. **Discourses around vertical videos**. An archaeology of wrong aspect ratios. ARS (São Paulo), v. 17, p. 147-165, 2019.

O QUE é Cinema Maneirista?. De Arthur Tuoto. Curitiba, 2017. Son., color. Legendado. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=v6LShtWaqJ8>. Acesso em: 26 jul. 2024.

OMAR, Bahiyah; DEQUAN, Wang. **Watch, share or create**. The influence of personality traits and user motivation on TikTok mobile video usage. 2020.

PARENTE, André. **A forma cinema: variações e rupturas**. In: MACIEL, Katia (org.). Transcinemas. Rio de Janeiro: Contra Capa, 2017. p. 21-46.

PARENTE, André; CARVALHO, Victa. **Cinema as dispositif**. Between cinema and contemporary art. Cinémas: revue d'études cinématographiques/Cinémas: Journal of Film Studies, v. 19, n. 1, p. 37-55, 2008.

RYAN, Kathleen M. **Vertical video: rupturing the aesthetic paradigm**. Visual Communication, v. 17, n. 2, p. 245-261, 2018.

SCHNEIDER, Sergio; SCHIMITT, Cláudia Job. **O uso do método comparativo nas Ciências Sociais**. Cadernos de Sociologia, Porto Alegre, v. 9, p. 49-87, 1998.

SHAW, J.; WEBEL, P. **Future cinema: the cinematic imaginary after film**. Cambridge: MIT Press, 2003.

SOUZA, Wagner et al. **O corpo protagonista nas telas verticais**. A influência do enquadramento retrato dos smartphones na produção imagética. Comunicação & Inovação, v. 21, n. 46, 2020.

XAVIER, Ismail. **O Discurso Cinematográfico: a opacidade e a transparência**. Rio de Janeiro/ São Paulo: Paz e Terra. 212p. 12ª edição.

ZHU, Tun et al. **Horizontal-to-vertical video conversion**. IEEE Transactions on Multimedia, 2021.

REFERÊNCIAS FILMOGRÁFICAS (*CORPUS*)

A CUP Of Kindness. Direção de Petre Mihai. Realização de Nespresso Talents (1º prêmio - concurso romeno). 2020. (3 min.), son., color. Filme vertical.

Disponível em: <https://youtu.be/dBu8nrL1n10> Acesso em: 10 jul. 2024.

ADDENDUM. Direção de Ferenc Kiss. Realização de Vertical Film Festival - VFF. 2016. (2 min. e 45 seg.), son., color. Filme vertical.

Disponível em: <https://vimeo.com/169067133> Acesso em: 10 jul. 2024.

ALONG The Lines. Direção de Antonella Lauria & Susanna Vicentini. Realização de Vertical Film Festival - VFF. 2016. (2 min. e 59 seg.), son., color. Filme vertical.

Disponível em: <https://vimeo.com/164122744> Acesso em: 10 jul. 2024.

AMAPOLA. Direção de Wenceslao Lopez Meza. Realização de Vertical Film Festival - VFF/ Nespresso Talents. 2018. (2 min. e 59 seg.), son., color. Filme vertical.

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=LCy7SB0QAqg> Acesso em: 10 jul. 2024.

ANY Given Morning. Direção de Jose Prada. Realização de Nespresso Talents. 2017. (3 min.), son., color. Filme vertical.

Disponível em: <https://youtu.be/qCF129IdFBI> Acesso em: 10 jul. 2024.

BICHO. Direção de Mariana Azcárate. Realização de Vertical Film Festival - VFF / Nespresso Talents. 2017. (3 min.), son., color. Filme vertical.

Disponível em: <https://youtu.be/Faxg16wxikw> Acesso em: 10 jul. 2024.

BIRD Murderer. Direção de Evan Moore and Sawra. Realização de Vertical Film Festival - VFF. 2015. (3 min. e 10 seg.), son., color. Filme vertical.

Disponível

em: https://vimeo.com/419734797?embedded=false&source=video_title&owner=6990151#

Acesso em: 10 jul. 2024.

BURGATORY. Direção de Dan Kleinman & Abe Buckoke. Realização de Nespresso Talents. 2017. (2 min. e 59 seg.), son., color. Filme vertical.

Disponível em: <https://youtu.be/GYxLSYg0KIk> Acesso em: 10 jul. 2024.

CHASE!!. Direção de Hiroki Kawanami e Tommaso Barbetta. Realização de Prêmio Vertical Open - Festival Vertical Movie. 2021. (2 min. e 45 seg.), son., color. Filme vertical.

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=0AqITpALMbl> Acesso em: 10 jul. 2024.

COMME Toi. Direção de Anthony Légal. Realização de Vertical Film Festival - VFF. 2017. (3 min. e 45 seg.), son., color. Filme vertical.

Disponível em: <https://vimeo.com/247673883> Acesso em: 10 jul. 2024.

DADDY. Direção de Ovsanna Shekoyan. Realização de Nespresso Talents. 2017. (2 min. e 59 seg.), son., color. Filme vertical.

Disponível em: <https://youtu.be/w4uzDbV2ohU> Acesso em: 10 jul. 2024.

FIRST Light. Direção de Dimitra Karyopouli. Realização de Vertical Film Festival - VFF. 2016. (2 min. e 29 segs.), son., color. Filme vertical.

Disponível em: <https://vimeo.com/109425145> Acesso em: 10 jul. 2024.

FLUBÉR. Direção de Bao-bab. Realização de Nespresso Talents (1º prêmio - concurso tcheco). 2020. (2 min. e 57 seg.), son., color. Filme vertical.

Disponível em: Acesso em: 10 jul. 2024.

FREHIWOT. Direção de Angelo Cerisa. Realização de Nespresso Talents. 2018. (3 min.), son., color. Filme vertical.

Disponível em: <https://youtu.be/WRXEp3W-moo> Acesso em: 10 jul. 2024.

GIRL. Direção de Girl Megan K. Fox. Realização de Vertical Film Festival - VFF / Festival Die Erste Winner. 2016. (3 min. e 12 seg.), son., color. Filme vertical.

Disponível em: <https://vimeo.com/163309100> Acesso em: 10 jul. 2024.

GIRLS Night. Direção de Jacob Salzberg. Realização de Best Picture - Festival Slim Cinema 2019. 2019. (8 min. e 1 seg.), son., color. Filme vertical.

Disponível em: <https://vimeo.com/333008897> Acesso em: 10 jul. 2024.

GOLDEN Delicious. Direção de Veronika Jelsikova. Realização de Vertical Film Festival - VFF/ Nespresso Talents. 2017. (2 min. e 58 seg.), son., color. Filme vertical.

Disponível em: <https://vimeo.com/285307332> Acesso em: 10 jul. 2024.

HEART Therapy. Direção de Anna Zoll. Realização de Vertical Film Festival - VFF/ Nespresso Talents. 2018. (3 min. e 11 seg.), son., color. Filme vertical.

Disponível em: <https://vimeo.com/290174279> Acesso em: 10 jul. 2024.

IGLOO. Direção de Florent Devier. Realização de Nespresso Talents (1º prêmio - concurso francês). 2020. (2 min. e 59 seg.), son., color. Filme vertical.

Disponível em: <https://youtu.be/yBrHZeJrxU0> Acesso em: 10 jul. 2024.

IL NOME CHE MI HAI SEMPRE DATO. Direção de Giuseppe Alessio Nuzzo. Realização de Vertical Film Festival - VFF. 2020. (7 min. e 25 seg.), son., color. Filme vertical. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=spel1I9AP6E> Acesso em: 10 jul. 2024.

IMPACT. Direção de Jean-Charles Granjon. Realização de Vertical Film Festival - VFF. 2015. (3 min. e 5 seg.), son., color. Filme vertical.

Disponível em: <https://www.facebook.com/watch/?v=231230384707857> Acesso em: 10 jul. 2024.

ISLE Of Capri. Direção de Mans Berthas. Realização de Nespresso Talents. 2018. (3 min.), son., color. Filme vertical.

Disponível em: <https://youtu.be/BmhAYK3zGGM> Acesso em: 10 jul. 2024.

LE Dernier Cadeau. Direção de Corentin Clouet. Realização de Nespresso Talents (1º prêmio - concurso belga). 2020. (2 min. e 52 seg.), son., color. Filme vertical.

Disponível em: <https://youtu.be/E-z-zLSbpl0> Acesso em: 10 jul. 2024.

LINA. Direção de Pablo Apiolazza. Realização de Vertical Film Festival - VFF. 2017. (3 min.), son., color. Filme vertical.

Disponível em: <https://vimeo.com/apzmedia/lina> Acesso em: 10 jul. 2024.

MAIA. Direção de Inna Ouvaroff. Realização de Nespresso Talents. 2018. (3 min.), son., color. Filme vertical.

Disponível em: <https://youtu.be/p2csmEG6jE8> Acesso em: 10 jul. 2024.

MESSAGE Blend. Direção de Pau Camarasa and Nicola Mesken. Realização de Nespresso Talents (1º prêmio - concurso espanhol). 2020. (2 min. e 54 seg.), son., color. Filme vertical.

Disponível em: Acesso em: 10 jul. 2024.

MINA. Direção de Sara Ben-Saud. Realização de Nespresso Talents. 2018. (3 min.), son., color. Filme vertical.

Disponível em: <https://youtu.be/NbOmNxxE8dM> Acesso em: 10 jul. 2024.

NEW Normal. Direção de Chul Heo. Realização de Vertical Movie Italy. 2021. (8 min.), son., color. Filme vertical.

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=INMOBg9vQGg> Acesso em: 10 jul. 2024.

ONE Day. Direção de Tara O'conal. Realização de Vertical Film Festival - VFF. 2016. (2 min. e 35 seg.), son., color. Filme vertical.

Disponível em: <https://vimeo.com/168492111> Acesso em: 10 jul. 2024.

ONE Of Those Days. Direção de Soleidy Mendez. Realização de Nespresso Talents. 2018. (3 min.), son., color. Filme vertical.

Disponível em: <https://youtu.be/ZOmruAl5nh4> Acesso em: 10 jul. 2024.

OUR Light Shines Through the Dark. Direção de Ciara Zoe. Realização de Shot on Iphone - Student Films. 2021. (1 min. e 22 seg.), son., color. Filme vertical.

Disponível em: https://www.instagram.com/tv/CKcQZ1JFn_X/?igshid=YmMyMTA2M2Y%3D Acesso em: 10 jul. 2024.

PALKATTOMAT Pojat. Direção de Aleksi Lappalainen. Realização de Vertical Film Festival - VFF. 2017. (6 min. e 35 seg.), son., color. Filme vertical.

Disponível em: <https://vimeo.com/301469489> Acesso em: 10 jul. 2024.

PENTE Zero. Direção de Thiago Felipe. Realização de Cardume e Vertical Movie (Italy). 2019. (3 min. e 41 seg.), son., color. Filme vertical.

Disponível em: <https://youtu.be/eHbUw1BKRwo?si=ks4sVQFuLL17c9HD> Acesso em: 10 jul. 2024.

POZOLLI. Direção de Mauricio Hernández, Ilce Reyes & Nombreiván Barba. Realização de Nespresso Talents. 2019. (2 min. e 57 seg.), son., color. Filme vertical.

Disponível em: <https://youtu.be/JDI6DZUeLMY> Acesso em: 10 jul. 2024.

PURGOT. Direção de Matthew Richards. Realização de Vertical Film Festival - VFF. 2016. (3 min. e 37 seg.), son., color. Filme vertical.

Disponível em: <https://vimeo.com/136370322> Acesso em: 10 jul. 2024.

RAMON. Direção de Michal Starý. Realização de Festival Vertifilm. 2021. (2 min. e 19 seg.), son., color. Filme vertical.

Disponível em: <https://vimeo.com/568060418> Acesso em: 10 jul. 2024.

ROBALUNA. Direção de Guilherme Mora. Realização de Shot on Iphone - Student Films. 2021. (1 min. e 35 seg.), son., color. Filme vertical.

Disponível em: https://www.instagram.com/tv/CKJ10zRF0b_/?igshid=YmMyMTA2M2Y=
Acesso em: 10 jul. 2024.

STORK Story. Direção de Francesco Mattuzzi. Realização de Vertical Film Festival - VFF. 2016. (2 min. e 39 seg.), son., color. Filme vertical.

Disponível em: <https://vimeo.com/161738956> Acesso em: 10 jul. 2024.

THE Fridge. Direção de Barbora Kočíčková. Realização de Nespresso Talents. 2018. (3 min.), son., color. Filme vertical.

Disponível em: <https://youtu.be/b9I2KVEKhLY> Acesso em: 10 jul. 2024.

THE Jacaranda. Direção de Purple Lips. Realização de Vertical Film Festival - VFF. 2018. (3 min.), son., color. Filme vertical.

Disponível em: <https://vimeo.com/270572424> Acesso em: 10 jul. 2024.

THE Santa Maria. Direção de Eric Schmitt. Realização de Vertical Film Festival - VFF. 2016. (4 min. e 35 seg.), son., color. Filme vertical.

Disponível em: <https://vimeo.com/168043073> Acesso em: 10 jul. 2024.

THE Stunt Double. Direção de Damien Chazelle. Realização de Apple Shot on Iphone. 2020. (8 min. e 58 seg.), son., color. Filme vertical.

Disponível em: <https://vimeo.com/470360637> Acesso em: 10 jul. 2024.

THE Take. Direção de Niko Baur. Realização de Shot on Iphone - Student Films. 2021. (2 min. e 1 seg.), son., color. Filme vertical.

Disponível em: https://www.instagram.com/tv/CKcQZ1JFn_X/?igshid=YmMyMTA2M2Y=
Acesso em: 10 jul. 2024.

THEO. Direção de Cédric Martin. Realização de Vertical Film Festival - VFF. 2016. (3 min.), son., color. Filme vertical.

Disponível em: <https://vimeo.com/162278530> Acesso em: 10 jul. 2024.

TILT. Direção de Fred Cavender. Realização de Vertical Film Festival - VFF. 2016. (1 min. e 37 seg.), son., color. Filme vertical.

Disponível em: <https://vimeo.com/166549766> Acesso em: 10 jul. 2024.

TO Accept. Direção de Daria Kashcheeva. Realização de Vertical Film Festival - VFF/ Nespresso Talents. 2017. (2 min. e 59 seg.), son., color. Filme vertical.

Disponível em: <https://vimeo.com/218287515> Acesso em: 10 jul. 2024.

TOYAH. Direção de Marcelo De Stefano. Realização de Festival Vertifilm. 2021. (2 min. e 58 seg.), son., color. Filme vertical.

Disponível em: <https://vimeo.com/557329745> Acesso em: 10 jul. 2024.

TSILNELAS (Slippers). Direção de Charlene Tupas. Realização de Nespresso Talents (1º prêmio - concurso filipino). 2020. (3 min. e 1 seg.), son., color. Filme vertical.

Disponível em: <https://youtu.be/vX5tfCpy4yI> Acesso em: 10 jul. 2024.

UMWELT. Direção de Yoshiyuki Katayama. Realização de Vertical Film Festival - VFF. 2016. (1 min. e 43 seg.), son., color. Filme vertical.

Disponível em: <https://vimeo.com/152153054> Acesso em: 10 jul. 2024.

UNLOCKED. Direção de Alexandros Tsilifonis. Realização de Nespresso Talents (1º prêmio - concurso grego). 2020. (3 min.), son., color. Filme vertical.

Disponível em: <https://youtu.be/qizNUVFMBug> Acesso em: 10 jul. 2024.

WINDOW To the Soul. Direção de AhaNah Chapman. Realização de Shot on Iphone - Student Films. 2021. (1 min. e 17 seg.), son., color. Filme vertical.

Disponível em:

https://www.instagram.com/tv/CKhG5k_lXFA/?igshid=YmMyMTA2M2Y= Acesso em: 10 jul. 2024.

WINGS. Direção de Kiran Pokharel. Realização de Nespresso Talents. 2018. (3 min.), son., color. Filme vertical.

Disponível em: <https://youtu.be/SxW9xvR1TMg> Acesso em: 10 jul. 2024.

YOU Have The Power.... Direção de Luboš Kučera. Realização de Nespresso Talents. 2017. (3 min.), son., color. Filme vertical.

Disponível em: <https://youtu.be/ujWdEKeHsGA> Acesso em: 10 jul. 2024.