

editorial  
editorial

entrevista  
interview

ágora  
agora

tapete  
carpet

artigo nomads  
nomads paper

projeto  
project

expediente  
credits

próxima v!rus  
next v!rus

**V!21**

REVISTA V!RUS  
V!RUS JOURNAL

issn 2175-974x

dezembro . december 2020

ÁGORA  
AGORA

NARRATIVA EM TECNOLOGIAS MÓVEIS: “NUNCA É NOITE NO MAPA”

THE NARRATIVE IN MOBILE TECHNOLOGIES: “IT’S NEVER NIGHTTIME IN THE MAP”

ANALU FAVRETTO, MAURÍCIO VASSALI

PT | EN



**Analu Favretto** é graduada em Cinema e Audiovisual, faz coberturas de festivais e escreve críticas. Desenvolve pesquisa junto ao Programa de Pós-graduação em Ciências da Comunicação da Universidade do Vale do Rio dos Sinos - UNISINOS, na linha de pesquisa de Mídias e Processos Audiovisuais. Interessa-se pelo estudo sobre os construtos de ruralidades no cinema contemporâneo brasileiro. nalu.fvt@gmail.com

<http://lattes.cnpq.br/5806534938980451>

**Maurício Vassali** é graduado em Cinema e Audiovisual e mestre em Ciências Ambientais. É membro da Associação de Críticos de Cinema do Rio Grande do Sul - ACCIRS, faz coberturas de festivais e escreve críticas. Desenvolve pesquisa de Doutorado junto à Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS), na linha Cultura e Tecnologias das Imagens e dos Imaginários, onde estuda imagens e narrativas protagonizadas por operários no cinema brasileiro. mauriciovassali@gmail.com

<http://lattes.cnpq.br/8386575749761138>

Como citar esse texto: FAVRETTO, A.; VASSALI, M. Narrativa em tecnologias móveis: reflexões sobre o curta “Nunca é noite no mapa”. **VIRUS**, São Carlos, n. 21, Semestre 2, dezembro, 2020. [online]. Disponível em: <[http://www.nomads.usp.br/virus/\\_virus21/?sec=4&item=16&lang=pt](http://www.nomads.usp.br/virus/_virus21/?sec=4&item=16&lang=pt)>. Acesso em: dd/mm/aaaa.

ARTIGO SUBMETIDO EM 23 DE AGOSTO DE 2020

## Resumo

O texto busca refletir sobre a apropriação que o cinema faz de instrumentos técnicos em suas narrativas, em especial das tecnologias que oferecem serviços de mobilidade. Em um momento de tensão entre indivíduo e espaço, como o que vivemos em 2020, em função da pandemia da Covid-19, a *web* e o digital acabam se tornando territórios de experiências atípicas de inserção e reflexão sobre o corpo e a cidade. Para tanto, elege como objeto de estudo o curta-metragem *Nunca é noite no mapa* (2016), de Ernesto de Carvalho, e sua narrativa, que incorpora o *Google Street View* como fonte primeira de suas imagens. Para melhor compreendê-lo, o artigo analisa o filme sob a perspectiva da narrativa em banco de dados, de acordo com Lev Manovich e do mapa como simulacro para Jean Baudrillard. A inserção do realizador (que é narrador e personagem) é percebida a partir da ideia de corpo como imagem-central de Henri Bergson e de *flâneur* para Walter Benjamin. Por fim, a construção ensaística do curta encontra as reflexões de Alexandre Astruc.

## 1 Introdução

Se, antes, se vivia a era da reprodutibilidade das imagens, hoje se vive sua crise. Ao se assumir que todos detêm ferramentas que possibilitam registros e manipulação de audiovisuais, pensá-las pelo caminho da banalização é uma perspectiva plausível. Em tempos de pandemia, a crise imagética parece se potencializar: entre *lives*, vídeo-encontros e registros jornalísticos, repetem-se as imagens comprobatórias, seus enquadramentos e ruídos. Excesso, velocidade e amplitude de informações têm, assim, efeito direto sobre o cinema contemporâneo, que envereda por dois caminhos principais ao relacionar-se com tal fenômeno. Um deles é responder pela oposição: levando em consideração que se vive um momento de efemeridade e de consumo *non-stop* de informações, as narrativas se fazem valer de temporalidades estendidas, planos longos, ausência de ação. São obras que se pautam em suspensões e repetições, almejando uma relação com o espectador baseada na experiência de uma temporalidade “real”. O outro caminho é o da incorporação de uma estética oferecida por novas tecnologias. Hoje, a ideia do tecnológico nos remete “a instrumentos técnicos que vêm da informática e permitem a fabricação de objetos visuais” (DUBOIS, 2004, p. 31). Desta forma, noções de convergência e ubiquidade operam em obras de distintas temáticas e têm papel decisivo na condução das narrativas.

Com a expansão de tecnologias móveis como *notebooks*, *smartphones* e *tablets*, bem como dos múltiplos serviços oferecidos por aplicativos, o consumo e a estética do audiovisual também se modifica. É notável o fenômeno contemporâneo de uma acelerada expansão de tecnologias baseadas em serviços de mobilidade (LOPES, 2012). Para este autor, as imagens técnicas que se apresentam em diferentes dispositivos como celulares, videogames portáteis, navegadores de GPS, entre outros aparatos, “surgem como fenômenos contemporâneos que respondem a certos anseios sociais, dentre os quais se destacam os desejos por trânsito e mobilidade” (LOPES, 2012, p. 2). Lopes também chama a atenção à apropriação de tais tecnologias para outras finalidades e motivações que não aquelas para as quais foram originalmente programadas, na medida em que tais tecnologias se tornam cada vez mais acessíveis.

O curta-metragem *Nunca é noite no mapa* (2016), de Ernesto de Carvalho, se apropria dos registros realizados pelo *Google Street View* para expor relações entre cidade e as imagens digitais produzidas pelos recursos da Google. O realizador, cuja imagem, nos segundos iniciais do filme, é capturada pelas lentes do automóvel que faz os registros do aplicativo, constrói, a partir da voz em *off*, uma ponte entre o espectador e as imagens. Enquanto percebe e seleciona, Ernesto empresta seu corpo para dar sentido às mesmas. Para além da questão do corpo, o curta-metragem faz emergir questões contemporâneas sobre uso de imagens de banco de dados e narrativas híbridas. Ambas as discussões são atravessadas pelo uso de tecnologias digitais e dispositivos móveis para captação e consumo de produtos audiovisuais. Em seus pouco mais de seis minutos, o curta versa sobre o mapeamento que o grande capital faz dos espaços urbanos e a transformação destes espaços.

Observa-se, também, o produto como um sintoma da relação entre espaços virtuais e experiências cotidianas: há a contaminação das crises políticas e sociais nas imagens e como elas se constroem. Narrativas são forjadas e a verdade não reside no registro, mas em como ele é narrado. O momento pandêmico nos transforma em deambulantes no território pixelado, as experiências são simultâneas e a noção de tempo se expande: nunca fomos tão digitais.

Para articular a discussão sobre o filme – nosso objeto de estudo –, partimos dos seguintes eixos: a noção de narratividade em banco de dados (MANOVICH, 2001), o simulacro (BAUDRILLARD, 1991), a presença do corpo (BERGSON, 1999) e da *flânerie* (BENJAMIN, 2009) e, por fim, a construção ensaística em Astruc (2012).

## 2 Os cliques como movimento na pandemia

Walter Benjamin traz, em sua obra *Passagens*, a figura do *flâneur*. Para ele, este ser vaga por entre o velho e novo de uma Paris que começa a se modernizar, no século XIX, percebendo a cidade como reflexo de seu corpo inserido em um processo histórico. Deixa-se perder, por entre uma rua e outra, em uma cidade familiar que perde seus traços arquitetônicos, ressignifica lugares e atualiza a própria ideia de espaço. Nesse sentido, “Benjamin apresenta o *flâneur* como aquele que ainda dispõe de fragmentos da verdadeira experiência histórica e, por reconhecer a distância que o afasta dessa experiência, ele representa a busca por uma consciência histórica atual” (BIONDILLO, 2014, p. 9).

Ao evocar essa figura, em paralelo com o momento atual, permitimos uma aproximação entre o *flâneur* parisiense e o *flâneur* pandêmico. Inseridos em um tempo que se faz de forma claustrofóbica e isolada, percebemos a transformação da cidade em uma lógica diferente: assistimos às ruas através de molduras, sejam elas janelas particulares ou dispositivos técnicos, como celulares (via redes sociais) e televisores (telejornais). A cidade se ressignifica, assim como nosso olhar sobre ela. Acessamos, entre *pixels* e cliques, uma cidade que, inevitavelmente, não será a mesma após esse período atípico. O *flâneur* pandêmico também participa de um processo histórico consciente.

Pensamos sobre a atualização do *flâneur* benjaminiano como um corpo-clique que vaga por territórios da *web*. Vivendo um anacronismo, uma ruptura com o cotidiano e com o tempo linear. Experimentam-se os dias e as horas de formas peculiares: o trabalho – realizado a partir de reuniões via plataformas de vídeo –, é de uma aba a outra. Movimento-clique-trabalho. Movimento-clique-sala de aula. Movimento-clique-show do cantor favorito. Às vezes, tudo ao mesmo tempo, se é que se pode chamar de 'tempo' as ações entre um flânar e outro.

Destas primeiras reflexões, partimos para nosso empírico como tensionamento entre corpo, clique, cidade e mapa. Como a cidade se move? Como nos movemos? O curta-metragem *Nunca é noite no mapa* (2016), utilizado no texto como objeto de observação, foi produzido antes da pandemia. Contudo, ele ilustra imagetivamente como nossos movimentos sobre os espaços vêm sendo construídos. Ao recusarmos a abordagem do tempo de forma tradicional, não vemos linearidade e nem separação entre uma ação e outra. Como dito anteriormente, o clique e o *pixel* não conhecem os conceitos de dia e noite, de cedo ou tarde, de diversão ou trabalho, de ao vivo ou gravado: o flânar entre abas é a única lógica do *flâneur* na *web*.

Diante disso, nos sentimos tensionados a construir uma leitura contemporânea, pela perspectiva do filósofo Giorgio Agamben, entre o *flâneur* do século XIX e o digital do século XXI. Ao lançar a luz do passado sobre o presente, acreditamos que o paralelo entre essas duas figuras se torna potente, uma vez que

(...) o compromisso que está em questão na contemporaneidade não tem lugar simplesmente no tempo cronológico: é, no tempo cronológico, algo que urge dentro deste e que o transforma. E essa urgência é a intempestividade, o anacronismo que nos permite apreender o nosso tempo na forma de um "muito cedo" que é, também, um "muito tarde", de um "já" que é, também, um "ainda não". E, do mesmo modo, reconhecer nas trevas do presente a luz que, sem nunca poder nos alcançar, está perenemente em viagem até nós. (AGAMBEN, 2009, p. 65-66)

Inseridos nessa realidade digital, somos levados a criar rotas no espaço virtual. O movimento operado pelos cliques entre textos, imagens e dados traça um caminho particular, inventa uma narrativa própria a partir do que se coloca disponível na *web*. Assim sendo, nas próximas páginas, esboçamos algumas tentativas de mapear os movimentos do *flâneur* digital a partir das narrativas de banco de dados, do corpo-clique e das imagens apresentadas no curta-metragem de Ernesto de Carvalho.

### **3 A narrativa no banco de dados**

No livro *The language of New Media*, Lev Manovich (2001) questiona e desenvolve um pensamento que parte da relação entre o banco de dados e a narrativa. Segundo o autor, ambos competem pelo mesmo espaço na cultura humana, sendo que o primeiro se define como uma espécie de lista de itens desordenados (e que resistem a se organizar), e o segundo cria uma via de eventos, em princípio desordenados, mas que ganham significado quando relacionados entre si. É por isso que Manovich coloca que a narrativa e os bancos de dados são "inimigos naturais" (idem, p. 225). Entretanto, na era do computador, o banco de dados ganha total atenção em processos criativos. Dessa forma, há sentido em se refletir sobre uma possibilidade narrativa quando se navega em uma interface de banco de dados, visto que partem daí inúmeras possibilidades de trajetória.

Vale pensar, portanto, o curta-metragem de Ernesto de Carvalho sob essa perspectiva. Há uma narrativa criada na interface do *Street View*, que dá conta de um sem-fim de informações visuais de mapeamento. Sem uma lógica narrada, de causa e consequência, navegar por estas imagens pode ser um processo completamente aleatório de apresentação de imagens mapeadas. O processo de trocar uma rua por outra, de levar o cursor em determinada direção, de deter tempo e atenção em uma imagem e não em outra, faz parte da lógica de uso da interface, que o filme assume como norte de montagem em prol de uma narração que move determinada trajetória. Sozinho, contudo, o banco de dados não tem tal capacidade.

Ainda ao opor a narrativa aos bancos de dados, Manovich recorre a Saussure e Barthes ao propor uma análise semiológica a partir dos conceitos de sintagma e paradigma. Nas linguagens, a dimensão sintagmática abarca

Nas novas mídias, o banco de dados dá suporte à diversidade de formas culturais, que variam entre a tradução direta (isto é, um banco de dados permanece como tal), e a uma forma de lógica oposta ao material em si – no caso, a narrativa. Mais precisamente, um banco de dados pode sustentar uma narrativa, mas não há nada na lógica do meio em si que promova essa criação. (MANOVICH, 2001, p. 228, tradução nossa)

a combinação de signos e na organização de elementos em sequência, é possível criar um discurso. Mas cada um desses elementos pertence a um determinado conjunto de semelhantes a ele próprio. É aí que se dá a dimensão paradigmática, nestes grupos de semelhantes de onde podem partir diferentes relações possíveis. Assim sendo, Manovich explica que a dimensão sintagmática cria correlações de elementos presentes, enquanto a paradigmática trata de elementos ausentes. O primeiro, ao relacionar palavras e imagens específicas, cria uma narrativa material. O segundo, ao reunir elementos do imaginário e estilo, existe virtualmente. Sob outra perspectiva, Manovich coloca que “o banco de dados de escolhas pelo qual a narrativa é construída (o paradigma) é implícito; enquanto a narrativa atual (o sintagma) é explícito” (MANOVICH, p. 231, tradução nossa) e essa é a lógica recorrente em narrativas literárias e cinematográficas.

Contudo, para o autor, essa lógica é invertida em se tratando das novas mídias, visto que ao banco de dados é dada uma existência material e a narrativa é desmaterializada. É através da ligação de elementos do banco de dados que ela é construída em interfaces interativas. A narrativa, nestes moldes, se constitui de uma sequência de *links*; já o banco de dados é responsável pelos elementos, propriamente. É interessante, mesmo assim, como em tais mídias ainda resiste uma lógica de linguagem sequencial junto a uma narrativa espacial, onde elementos se apresentam de maneira simultânea. Manovich (idem, p. 232) aponta o cinema como uma ordem semiológica dominante, onde o “real” opera em uma cadeia linear. As novas mídias dão sequência a este formato, apresentando informações ao seu usuário, tela após tela.

São várias as sequências, em *Nunca é noite no mapa*, que ilustram as reflexões de Manovich sobre a narrativa e os bancos de dados nas novas mídias. As imagens escolhidas por Carvalho dão suporte à sua narração porque se agrupam em semelhança dentro de certa linearidade. A dado momento, em uma provocação do realizador sobre a transformação dos espaços, o filme apresenta registros de uma mesma geolocalização, conforme apresentado na figura 1. Em ordem cronológica, as imagens mostram um conjunto de habitações que, com o passar do tempo, desaparecem, dando lugar a um canteiro de obras.

Tais imagens não são registradas pelo realizador, mas sim selecionadas por ele dentro do banco de dados do *Google Street View*. Sua narração constata e provoca reflexões a partir do que mostram as imagens, que no filme operam dentro do que se pode definir como material. É o próprio conjunto de registros do banco de dados que ganha corpo. O paradigma é explicitado. Já a narração provoca, mas não é concreta. Também a montagem, linearizada, se esconde em favor dos dados comprobatórios do *Google*. O sintagma fica implícito.



**Fig. 1:** Imagens de uma mesma geolocalização em tempos distintos, registradas no *Street View*. Em *Nunca é noite no mapa*, são apresentadas em sequência. Fonte: Ernesto de Carvalho, 2016. Disponível em <https://vimeo.com/175423925>. Acesso em: 15 jun. 2020.

#### 4 O simulacro e o Street View

Ao desenvolver uma reflexão sobre o contemporâneo, Baudrillard (1991), em seu célebre *Simulacros e simulações*, pontua que a sociedade opera através de símbolos e não necessariamente a partir da realidade, como se esta tivesse deixado de existir. Vivemos guiados, dessa forma, pelas representações do real. Tais representações muitas vezes se afastam da realidade e tendem a ser mais atraentes ao olhar humano. Na

sociedade atual, o fenômeno dos simulacros é fruto de representações midiáticas definitivamente atreladas ao processo capitalista. Eles detêm a atenção do espectador ou usuário muito mais do que a própria realidade que representam. Este falseamento do mundo se potencializa mediante o comportamento consumista, que engloba a própria crise das imagens e os fenômenos de mobilidade.

Ao introduzir seus pensamentos acerca do simulacro, Baudrillard utiliza-se de um conto de Jorge Luis Borges sobre um mapa que cobriria exatamente o território de um império, tamanha sua riqueza de detalhes. Partindo dessa alegoria, ele vê na arte cartográfica uma espécie de embrião do simulacro, sua origem. Contudo, se, antes, a abstração se dava no próprio mapa, pelo seu efeito de duplo ou espelho, hoje, a simulação ocorre a partir de um real sem origem e muito menos realidade. Baudrillard fala de um hiper-real, que em sua operacionalidade já não dá conta da realidade, visto que não carrega, em si, nenhum imaginário.

O território já não precede o mapa, nem lhe sobrevive. É agora o mapa que precede o território – precessão dos simulacros – é ele que engendra o território cujos fragmentos apodrecem lentamente sobre a extensão do mapa. É o real, e não o mapa, cujos vestígios subsistem aqui e ali, nos desertos que já não os do Império, mas o nosso. *O deserto do próprio real*. (BAUDRILLARD, 1991, p. 8, grifos do autor)

Hoje, um dos mapeamentos mais utilizados na *web* pertence à *Google*: o *Maps* é um dos aplicativos da empresa que permite a interação do usuário. É partindo dele que surge, em 2007, o *Street View*, que apresenta ao usuário fotografias sequenciais, em 360 graus e alta resolução, de diferentes localidades no mundo. Ao navegar pelo aplicativo, é como se entrássemos nos espaços por ele apresentados, às vezes a milhares de quilômetros de distância. Trata-se, portanto, de uma representação virtual dos espaços que nos cercam em milhões de imagens registradas pela própria *Google*, a partir de suas viaturas mapeadoras, e também pelos próprios usuários, que podem colaborar com imagens particulares.

No caso das fotografias feitas pelos automóveis contratados pela empresa, inexistente a subjetividade do fotógrafo, dado que o elemento humano somente conduz a viatura enquanto a câmera, acoplada a ela, faz os registros em panorâmica. Assim sendo, tais imagens não exibem somente lugares, mas “flagrant” acasos, como acidentes, intimidades e mesmo a circulação ordinária de pessoas nas ruas. No intuito de evitar polêmicas relacionadas à privacidade, o aplicativo passou a borrar rostos de pessoas e placas de veículos propositalmente. Ainda assim, algumas situações escapam da atividade do algoritmo (PEDROSA, 2018). Este autor coloca que, em seus registros, o *Street View* atua de maneira a “eliminar a consciência-existência do fotógrafo-tradicional no processo de produção de imagens” (idem, p. 19), e complementa, observando que, mesmo que o motorista do veículo compreenda o equipamento, ele jamais toca no disparador da câmera, muito menos enquadra e direciona.

É inevitável que se perceba, nesse modelo de registro, uma certa hiper-realidade cunhada por Baudrillard, principalmente se levada em consideração a ausência de um imaginário em sua operacionalidade. Em *Nunca é noite no mapa*, Carvalho vasculha diferentes “flagrantes” do aplicativo e os apresenta em sequência, como a revista policial de jovens na periferia, e a presença de dois homens inconscientes deitados na rua, conforme apresentado na figura 2. Ao fazê-lo, o realizador escancara a crise imagética inerente ao simulacro, que, em seu processo massificado e mecanizado de tudo registrar, é incapaz de aplicar qualquer tipo de escolha em suas fotografias, naturalizando acasos que nada tem a ver com sua suposta aplicação.



**Fig. 2:** O mapa não sente desconforto: registros de homens em estado de inconsciência deitados em via pública no *Street View*. Fonte: Ernesto de Carvalho, 2016. Disponível em <https://vimeo.com/175423925>. Acesso em 15/06/2020

Enquanto narrador e montador do curta-metragem, o cineasta cria uma desterritorialização das imagens, na medida em que cria seu próprio território. Ao se apropriar de imagens feitas pelo *Google Street View*, ele parte do simples registro para compreendê-las numa perspectiva social e política. Ao mesmo passo, Ernesto acaba criando seu próprio território através do desejo de denunciar, mostrar, fazer andar o mapa com sua voz e seu corpo. Reside, nesse ponto em específico, a potência da obra audiovisual: como e por que(m) esse mapa se desenha?



Numa perspectiva bergsoniana, o corpo é uma imagem-central que percebe todas as outras imagens do universo. Esta imagem-central se utiliza da percepção e seleciona as imagens a partir de sua utilidade, que filtra para destacar, dentre uma infinidade de imagens, apenas aquelas que julga úteis para a ação no presente. Em *Matéria e Memória*, Bergson (1999, p. 34) disserta sobre esta utilidade e afirma que “as imagens que nos cercam parecerão voltar-se em direção ao nosso corpo, mas desta vez iluminada a face que nos interessa; elas destacarão na sua substância o que tivermos retido de passagem, o que somos capazes de influenciar.”.

Convoca-se, aqui, uma aproximação entre corpo vagante do *flâneur* pela cidade e os sentidos atribuídos para os registros. Um dos aspectos mais relevantes para Benjamin e seu *flâneur* é que ele procura por experiências, sem nenhum compromisso com apreensão da realidade ou conhecimento. Em seu curta, Ernesto inicia a narração apresentando o espaço onde habita: “A cidade onde moro, vista de cima, neste mapa aéreo interpolado, solícito. Eu estou em uma dessas ruas, em uma dessas casas, dentro do mapa”. Ao continuar, o realizador reitera o caráter imóvel do mapa quando afirma que “o mapa não precisa de pernas, nem de asas, o mapa não anda, nem voa, nem corre, não sente desconforto, não tem opinião”. Durante a narração, o espectador vê o mapa se movendo, entrando em ruas e vielas da cidade em que o autor mora. A partir da montagem entre voz e imagem, percebe-se que quem empresta o corpo, a opinião e as *pernas* ao mapa é Ernesto, cuja função é a de dar mobilidade e fazer com que o mapa se movimente a partir de seus cliques. Assim, ferramentas como o *zoom*, o direcionamento e a aproximação de casas derivam dos movimentos de Ernesto, conforme apresentado na figura 3.



**Fig. 3:** Ernesto direciona o corpo-mapa através de seus cliques. Fonte: Ernesto de Carvalho, 2016. Disponível em <https://vimeo.com/175423925>. Acesso em 15/06/2020

Nota-se aí o tensionamento entre corpo e cidade, a partir do movimento de *flâneur*. Um sujeito que vaga pelas ruas, dando movimento aos desejos de experimentá-la. Para Bergson o corpo percebe as imagens ao seu redor agindo no presente. A certa altura da obra, Ernesto encontra a si próprio no curta-metragem, conforme apresenta a figura 4. Seu corpo é captado e percebido pelo *Google Street View* enquanto utiliza uma câmera para fotografar o mapa: observa enquanto é observado. Em seguida, o filme se finda com a imagem que inicia sua trajetória: um registro aéreo que enquadra a cidade toda. Ernesto devolve o mapa ao ponto zero, imóvel, e retira seu corpo em um último clique. O mapa só existe através do corpo que o percebe.



**Fig. 4:** Ernesto registra o mapa. O mapa registra Ernesto. Fonte: Ernesto de Carvalho, 2016. Disponível em <https://vimeo.com/175423925>. Acesso em: 15 jun. 2020.

## 6 Um ensaio

Se as imagens revelam algumas das já referidas problemáticas do sistema de mapeamento da Google, a narração de Carvalho também deflagra, em tom crítico, certas constatações. Evitando o texto meramente expositivo ou didático, o realizador estabelece o tom ao (re)afirmar que está no mapa, preso nele, capturado para sempre. Ali, inserido como sujeito que percebe, ele repara em como o mapa não se importa com isso, é indiferente à sua presença ali, mesmo ele estando, de fato, no registro. Deste ponto em diante, várias das

imagens que apresenta parecem comprovar sua prerrogativa inicial, a de que o mapa não sente desconforto e não tem opinião sobre o que registra. Apenas o faz de maneira automática, obedecendo o contrato que tem com a própria Google. E o compara a um agente de segurança privada, que, ao vigiar, estabelece um acordo que não é nem com a comunidade, nem com o Estado, mas sim com a propriedade.

Ambos, o texto e as imagens selecionadas, compreendem diferentes reflexões do autor sobre seu objeto de interesse. Astruc (2012), em seus escritos sobre a "câmera-caneta", se refere ao ensaio como maneira de expressar certa obsessão de seu autor. A construção narrativa em *Nunca é noite no mapa* mescla juízos e questionamentos, em uma condução cinematográfica que se vale do processo criativo de uma apropriação. O lugar do ensaio enquanto formato literário (mas que se estende a artes, como o próprio cinema) se dá num ponto intermediário entre a prosa e a poesia, entre extremos que são o estado estético da criação e o estado ético da convicção, onde oscila em ambivalência (BENSE, 2014).

Se a montagem tem o poder de conferir movimento a duas imagens estáticas, e, nesse percurso, demarcar uma ideia, isso é particularmente notável no curta de Carvalho. Na fluidez desta construção em continuidade, há as intermitências próprias do processo ensaístico, que reúne fragmentos distintos em favor de uma ideia basilar da obra. Assim, as imagens de um canteiro de obras, de um cineasta descalço e de revistas policiais, reunidas operam em função de um raciocínio direcionado. É explorando tais possibilidades narrativas que o cineasta estabelece uma reflexão acerca do objeto pelo qual revela sua obsessão. Nesta escolha de palavras e imagens, o cineasta escreve na tela seu pensamento, a explicitação da relação entre "um ser humano e um outro ser humano ou certos objetos que fazem parte do seu universo" (ASTRUC, 2012, n.p.).

É, portanto, da junção da materialidade de flagrantes aparentemente desconexos no banco de dados do *Street View* e das provocações de uma narração crítica que, em termos narrativos, se dá a construção do curta *Nunca é noite no mapa*. A apropriação que faz de uma tecnologia de mobilidade ao conceber uma obra de cinema é uma tendência de fácil localização nas práticas do contemporâneo. Ao permitir-se criar uma narrativa no espaço do banco de dados, o filme faz um esforço ao imprimir significado às práticas de comunicação já tão imbricadas no cotidiano, assumindo uma postura crítica frente às noções do que é "real" nestes espaços virtuais. Quando se insere no mapa, Ernesto cria sua própria rota e narrativa. Ao evocar o corpo vibrátil de Suely Rolnik e o cartógrafo enquanto construtor de passagens, o diretor "deixa seu corpo vibrar em todas as frequências possíveis e fica inventando posições a partir das quais as vibrações encontram sons, canais de passagens, carona para a existencialização. Ele aceita a vida e se entrega. De corpo e língua." (ROLNIK, 1989, p. 32).

Por fim, na constatação da indiferença na qual opera o *Street View*, o curta provoca, ao sugerir uma ausência da abstração e, portanto, do imaginário nestes dispositivos de mapeamento, atrelando-os puramente ao interesse do capital. E, desta provocação, surge seu esforço artístico e político, cujo formato ensaístico é tão caro ao cinema. O curta, além disso, opera como objeto que compreende as experimentações do espaço a partir de imagens já produzidas. Estas experimentações, no recorte temporal dado ao presente artigo, mostram-se como únicas possibilidades de deambulação pela cidade.

## **7 Considerações finais**

Um ensaio que se edifica a partir de um objeto imagético, como é o caso do presente texto, tende a tornar-se ramificado e de difícil controle. A cada imagem que emerge do filme, inúmeros processos audiovisuais constroem novos sentidos. Com *Nunca é noite no mapa*, escolhemos um recorte através do processo pandêmico de perceber a cidade com o corpo e os dispositivos técnicos.

A potência da construção de sentido é realizada a partir de imagens do *Google Street View* e da voz em *off* do diretor, enquanto simula um passeio pela cidade. Nos apropriamos da figura do *flâneur*, descrito na obra de Walter Benjamin, para aproximar as relações contemporâneas com aquelas do início do século XIX. A atualização do *flâneur* em territórios da *web* provoca choques entre a percepção da cidade através de janelas pouco convencionais: se, até então, o corpo vivia os espaços com noções de tempo e espaço, agora, as janelas de dispositivos nos levam a experiências simultâneas entre corpo e espaço, sem noção de tempo cronológico. Nunca é noite (nem dia) na *web*.

A partir dos construtos que a própria produção faz emergir das imagens, o curta-metragem de Ernesto de Carvalho ensaia sobre a sensação de perda de território, o afastamento entre corpo e cidade e os ressignificados e atualizações do uso de tecnologias. O uso da contemporaneidade e de conceitos, como duração e banco de dados, embasam a perspectiva de leitura que atribuímos à obra de Carvalho, a partir da qual ensaiamos relações entre o corpo, o clique, o espaço e a própria pandemia.

Vale ainda, ao final, perceber a recorrência do uso de imagens de arquivo, como as do *Google Street View*, para construções narrativas no cinema contemporâneo, bem como a necessidade, por parte dos realizadores,

de uma inserção mais direta na obra. Trata-se de um processo latente de tornar imagens públicas em íntimas e próximas. O realizador Ernesto de Carvalho dispõe de sua voz e, em certa altura, de imagens de seu próprio corpo para criticar as apropriações da cidade e das percepções sobre ela. Em uma última instância, cria seu próprio mapa, este sim, reconhecedor de lacunas sociais e históricas do espaço que representa.

## Referencias

AGAMBEN, G. **O que é o Contemporâneo?** e outros ensaios. Trad. Vinícius Nicastro Honesko. Chapecó: Argos, 2009.

ASTRUC, A. Nascimento de uma nova vanguarda: a câmera-stylo. *L'écran français*, n.144, 1948. Trad. Matheus Peixoto. **Foco Revista de Cinema**, n.4, 2012. Disponível em: <https://bit.ly/2YF9qoC>. Acesso em 06 dezembro 2019.

BAUDRILLARD, J. **Simulacros e simulação**. Trad. Maria João da Costa Pereira. Lisboa: Relógio d'água, 1991.

BENJAMIN, W. **Passagens**. Trad. Irene Aron e Cleonice Paes Barreto Mourão. Belo Horizonte: Ed. UFMG; São Paulo: Imprensa Oficial do Estado de São Paulo, 2009.

BENSE, M. O ensaio e sua prosa. *Merkur*, n.3, 1947. Trad. Samuel Titan Jr. **Revista Serrote**, n. 16, 2014. Disponível em: <https://bit.ly/2YDuYlx>. Acesso em 07 dezembro 2019.

BERGSON, H. **Matéria e Memória**: Ensaio sobre a relação do corpo com o espírito. Trad. Paulo Neves. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

BIONDILLO, R. **Walter Benjamin e os caminhos do flâneur**. 2014. 142 f. Dissertação (Mestrado em Filosofia) – Escola de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade Federal de São Paulo (UNIFESP), Guarulhos, 2014.

DUBOIS, P. **Cinema, vídeo, Godard**. Trad. Mateus Araújo Silva. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

LOPES, T. R. C. **Audiovisuais locativos**: experiências estéticas com mídias computacionais móveis. In: Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 35, 2012, Fortaleza. Disponível em: <https://bit.ly/38gMYqi>. Acesso em 30 novembro 2019.

MANOVICH, L. **The language of new media**. Cambridge: MIT Press, 2001.

NUNCA é noite no mapa. Direção: Ernesto de Carvalho. Recife: Zumbayllu Mesmo Assim a Gente Faz Producoes Cinematograficas. Publicado pelo canal Ernesto de Carvalho na plataforma Vimeo. 6'11". Recife, 2016. Disponível em: <https://vimeo.com/175423925>. Acesso em 15 junho 2020.

PEDROSA, L. **A fotografia de cidade no contexto das mídias digitais**: Limiares entre documento, expressão e imaginário no *Google Street View*. In: RENÓ, D. e CAMINOS, A. *Imagens, Narrativas e Meios*. Aveiro: Ria Editorial, 2018.

ROLNIK, S. **Cartografia sentimental**: transformações contemporâneas do desejo. São Paulo: Estação Liberdade, 1989.

---