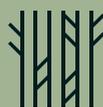
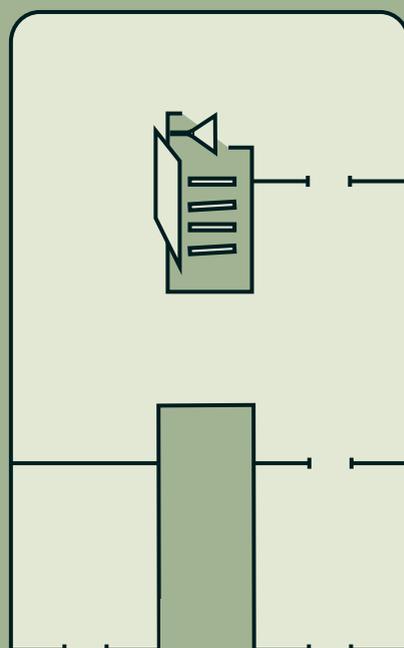
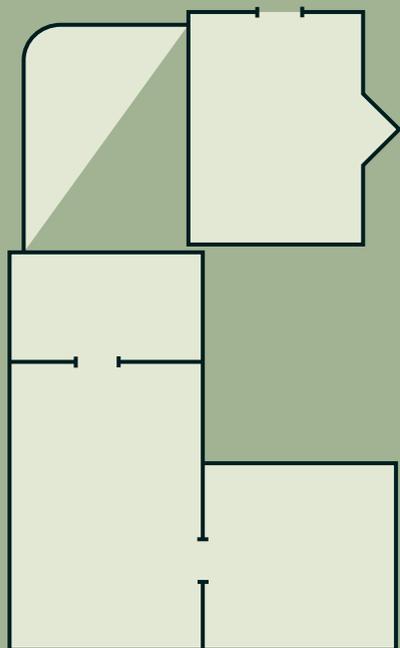


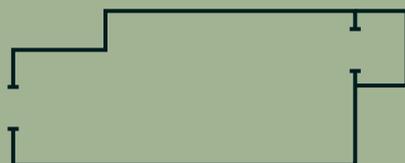
CINEMA E OUTRAS ARTES II

DIÁLOGOS E INQUIETUDES ARTÍSTICAS

ANABELA BRANCO DE OLIVEIRA
ANA CATARINA PEREIRA
LILIANA ROSA
MANUELA PENAFRIA
NELSON ARAÚJO
(Editores)



LABCOM.IFP
Comunicação, Filosofia e Humanidades
Unidade de Investigação
Universidade da Beira Interior



CINEMA E OUTRAS ARTES II

DIÁLOGOS E INQUIETUDES ARTÍSTICAS

ANABELA BRANCO DE OLIVEIRA

ANA CATARINA PEREIRA

LILIANA ROSA

MANUELA PENAFRIA

NELSON ARAÚJO

(Editores)



LABCOM.IFP

Comunicação, Filosofia e Humanidades

Unidade de Investigação

Universidade da Beira Interior

Ficha Técnica

Título

Cinema e Outras Artes II
Diálogos e Inquietudes Artísticas

Editores

Anabela Branco de Oliveira, Ana Catarina Pereira,
Liliana Rosa, Manuela Penafria, Nelson Araújo

Editora LabCom.IFP

www.labcom-ifp.ubi.pt

Coleção

Ars

Direção

Francisco Paiva

Revisão

Ana Catarina Pereira, Delfina Rodrigues e Liliana Rosa

Design Gráfico

Liliana Rosa (capa)
Cristina Lopes (paginação)

ISBN

978-989-654-591-8 (papel)
978-989-654-590-1 (pdf)
978-989-654-589-5 (epub)

DOI 10.25768/fal.books.2019.02

Depósito Legal 459334/19

Tiragem Print-on-demand

Universidade da Beira Interior
Rua Marquês D'Ávila e Bolama.
6201-001 Covilhã. Portugal
www.ubi.pt

Covilhã, 2019

© 2019, Anabela Branco de Oliveira, Ana Catarina Pereira, Liliana Rosa,
Manuela Penafria, Nelson Araújo.

© 2019, Universidade da Beira Interior.

O conteúdo desta obra está protegido por Lei. Qualquer forma de reprodução, distribuição, comunicação pública ou transformação da totalidade ou de parte desta obra carece de expressa autorização do editor e dos seus autores. Os artigos, bem como a autorização de publicação das imagens, são da exclusiva responsabilidade dos autores.



Comité de leitura

Abílio Hernandez Cardoso

Anabela Dinis Branco De Oliveira
Bolsa FCT SFRH/BSAB/143186/2019

Ana Catarina Pereira
Bolsa FCT SFRH/BSAB/143117/2018

Ana Isabel Soares

António Fatorelli

Carlos Melo Ferreira

Daniel Tércio

Liliana Rosa

Luís Nogueira

Manuel Deniz Da Silva

Manuela Penafria

Maria Do Rosário Lupi Bello

Mirian Tavares

Nelson Araújo

Sérgio Guimarães Sousa

Tito Cardoso E Cunha

IN MEMORIAM

PROFESSOR CARLOS MELO FERREIRA

Índice

Apresentação	15
PARTE 1	
ARQUITETURA E ARTES PLÁSTICAS	19
La geometría del centinela en <i>2001, A Space Odyssey</i> . El paradigma de un mito del siglo XX	21
Yolanda Martínez Domingo, Josefina González Cubero, Alba Zarza Arribas	
Sublime digital: a arquitetura na ficção científica	39
Luís Nogueira	
Do cinema de animação à ilustração em <i>Feral</i>	65
Ana Isabel Albuquerque	
<i>Comics e cinema-vérité</i> : estratégias do cinema nas bandas desenhadas documentais	85
Felipe Muanis	
A utilidade do desenho na concepção visual da narrativa fílmica	107
Maria Elisa Coelho de Almeida Trindade	
Pintura, Fotografia e Cinema: as imagens cinematográficas e as referências picturais no tratamento da cor e da luz	127
Carlos Alberto de Matos Trindade	
PARTE 2	
DANÇA, PERFORMANCE E MÚSICA	155
Entre <i>Black Venus</i> e <i>uma misteriosa Coisa...</i>	157
Daniel Tércio	
O Palco como Tela	167
João Cristóvão Leitão	

À la conquête de l'art : les relations entre cinéma et théâtre dans les années 20	177
Karine Abadie	
O autor diluído: possibilidades de criação a partir da interlocução entre a performance e a imagem em movimento	195
Renata Ferraz	
Constança Capdeville: "A música já não pode viver sozinha" Diálogos entre música e cinema em <i>Cerromaior</i> (1980), de Luís Filipe Rocha Filipa Magalhães	215
PARTE 3	
ARTE E AUTORIA	231
O cinema, arte de 'crise' ou de 'desenvolvimento'? Uma reflexão e alguns exemplos	233
Maria do Rosário Lupi Bello	
La forma en el ensayo audiovisual	247
Alfonso Palazón Meseguer / Joaquín Martínez Gil	
O Efeito do Cinema na Arte Contemporânea: a Videoarte	263
Paulo Miguel Borges Antunes	
O vestuário cinematográfico e a etnoficção portuguesa	277
Caterina Cucinotta	
Os Adereços e os Cenários enquanto criadores de imagens e de afetos: Análise do filme de televisão - <i>EDP 40 anos</i>	293
Maria João Cortesão	

Authorship in Audiovisual Works: A study case of the television series Game of Thrones	309
Inês Rebanda Coelho	
Outras artes no cinema de João César Monteiro	329
Henrique Muga	
Aparatos disruptivos: a imagem em movimento e os dispositivos artísticos	347
Maria Mire	
Autoria e Organização	357

Apresentação

O livro *Cinema e Outras Artes II – Diálogos e Inquietudes Artísticas* possui uma especificidade no questionamento da relação entre o cinema e as demais artes. São aqui reunidas investigações que revisitam Artes cuja relação com o cinema possui uma já relevante tradição acadêmica, como seja a Arquitetura ou a Pintura. Por seu lado, outras Artes como a Música, cujos estudos são mais recentes, têm, igualmente, lugar de destaque. Pretendemos assim evidenciar e estimular o vasto campo de investigação que reflete sobre a relação entre o cinema e as restantes artes.

No primeiro capítulo temático, *Arquitetura e Artes Plásticas*, os autores Yolanda Martínez Domingo, Josefina González Cubero e Alba Zarza Arribas, a partir do enigmático prisma do filme *2001: Odisseia no Espaço* (1968), de Stanley Kubrick, avançam para as influências que aqueles sólidos geométricos tiveram na arquitetura contemporânea; e Luís Nogueira continua no domínio da ficção científica, operacionalizando uma aproximação entre o fílmico e a metrópole futurista. Ana Isabel Albuquerque centraliza a sua pesquisa no filme de animação *Feral* (2013), de Daniel Sousa, para dali extrair singularidades em técnicas de expressão plástica. O desenho é também território de trabalho de Felipe Muanis, cruzando estratégias similares entre o *cinema-vérité* e a banda desenhada documental, exercitando, a partir daquela constatação, um conceito de *BD vérité*. Maria Elisa Trindade destaca, por sua vez, o papel do desenho no processo de criação cinematográfico, seja através de *storyboards*, auxiliares de visualização de atmosferas, ou mesmo como suporte para cenas de maior complexidade; e Carlos Trindade debruça-se sobre as influências

da pintura na cor e luz cinematográficas, traçando um percurso de intenso diálogo entre as duas artes, enquanto contabiliza um déficit na construção de um discurso próprio por parte do cinema.

A Dança, a *Performance* e a Música são colocadas no mesmo capítulo para assim reunirem os contributos que lançam questões sobre a relação entre a imagem cinematográfica, o gesto artístico da dança e da *performance* e as diversas sonoridades, enquanto componentes não apenas de acompanhamento, mas de evidentes ou subtis diálogos e inquietudes. Daniel Tércio tem como enfoque a relação entre duas figuras do espetáculo, a bailarina norte-americana e atriz, Josephine Baker, e a coreógrafa e performer portuguesa, Vera Mantero. Segue-se João Cristóvão Leitão, que disserta sobre a incorporação e a redefinição da linguagem cinematográfica nos espetáculos contemporâneos de natureza teatral e performativa; por seu lado, Karine Abadie aborda a já longa tradição de discussão e rivalidade entre teatro e cinema, propondo que não exista rutura entre as duas formas de representação, mas antes tentativas incansáveis de aceitação do legado do teatro. Renata Ferraz oferece-nos ainda uma reflexão a respeito de Max Ophüls, convocando momentos históricos em que a sombra desempenhou um papel relevante e estabelecendo uma visão compreensiva do seu uso nas narrativas cinematográficas; e, a concluir o capítulo, a música é o tema de Filipa Magalhães, na pessoa de Constança Capdeville – compositora, professora e intérprete que trouxe versatilidade às suas composições para cinema, bem como uma abordagem multidisciplinar, integrando concerto, teatro e dança.

O último capítulo do presente livro, sobre Arte e Autoria, inicia-se com uma reflexão de Maria do Rosário Lupi Bello a respeito da “crise” ou “desenvolvimento” da arte pela via da dimensão de fronteira do cinema, situando-o na transversalidade entre a narrativa e o drama; Alfonso Palazón Meseguer e Joaquín Martínez Gil incidem sobre o ensaio audiovisual destacando que o mesmo inclui o próprio autor em manifestações verbais e em expressões visuais singulares. Para Paulo Miguel Borges Antunes, a discussão sobre “fazer” arte encontra, na Arte Contemporânea e no seu cruzamento com o cinema, uma vertente fundamental, a videoarte. Caterina

Cucinotta estabelece, criativa e assertivamente, as interligações entre cinema e moda na produção de significados e figuras do imaginário, tendo o cinema português como caso de estudo; Maria João Cortesão chama a atenção para os cenários e adereços enquanto elementos simbólicos em contexto publicitário, enquanto Inês Rebanda Coelho se centra na série televisiva *Game of Thrones* para destacar a figura do produtor enquanto criativo e autor, tanto quanto o realizador. Henrique Muga salienta, no cinema de João César Monteiro, uma multiplicidade de presença e diálogo entre artes diversas, desde a música à literatura, à pintura, ao teatro e ao próprio cinema, numa intensa intertextualidade; a concluir o capítulo, e também este livro, Maria Mire lembra-nos as práticas artísticas que interferem com o “dispositivo cinematográfico” enquanto “contra-dispositivos”, que revelam o cinema como uma “identidade espectral” constante e persistentemente convocada para o amplo e vasto campo da imagem em movimento.

Agradecendo a todos os autores e autoras que colaboraram na presente edição, deixamos também uma palavra de apreço final aos membros da Comissão Científica e a todos os revisores e revisoras que muito contribuíram para a concretização da presente publicação.

Acrescentamos, por fim, que, no respeito por todas as variantes da muito rica Língua Portuguesa, cada autor e autora elegeu livremente o Acordo Ortográfico em que se desejou expressar.

PARTE 1

ARQUITETURA E ARTES PLÁSTICAS

LA GEOMETRÍA DEL CENTINELA EN 2001, A SPACE ODYSSEY. EL PARADIGMA DE UN MITO DEL SIGLO XX

Yolanda Martínez Domingo, Josefina González Cubero,
Alba Zarza Arribas

El guion del mítico largometraje *2001: A Space Odyssey*, está firmado por el director del filme, y también por el escritor inglés Arthur C. Clarke, que tuvo que esperar al estreno de la película para publicar una novela con el mismo título, uno de los pocos casos en los que una historia escrita no se adelantó al relato filmico¹. Fue Kubrick, quien a instancias de Roger Caras², solicitó la colaboración de Clarke para iniciar la aventura de una historia de ciencia ficción (Baxter, 2005: 196), campo en el que era ya un escritor de cierto éxito. Entre algunas de las narraciones que así lo acreditan, se encuentra *The sentinel of eternity*, un cuento breve escrito en 1948 para un concurso de la BBC y publicado en 1951 junto con otros relatos. En él se detalla el descubrimiento de un artefacto sobre uno de los cráteres lunares, un sólido piramidal, pulido y oscuro, rodeado de un campo magnético, que emite señales al espacio. Al ser interrumpidas por la exploración, la civilización alienígena que allí lo colocó, advierte que en la tierra se ha

1. Se iniciaría con ella una saga espacial compuesta por 4 publicaciones más, utilizando las fechas como reclamo de la serie: *2001: A Space Odyssey* (1968), *2010: Odyssey Two* (1982), *2061: Odyssey Three* (1987) y *3001: The Final Odyssey* (1997). Después del éxito de la obra de Kubrick, sólo la segunda de ellas se llevaría también al cine, en 1984 y dirigida por Tom Hayams, en la que haría un pequeño cameo el propio escritor.

2. Roger Caras fue el productor de publicidad de “Dr. Strangelove, or How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb”, la anterior película de Kubrick.

llegado al suficiente desarrollo como para ser descubierto³, sugiriendo así una posibilidad de contacto (Clarke, 1998: 8).

La relación con la película es evidente⁴. El filme ampliaría la historia, reduciendo este acontecimiento, convenientemente transformado, a un episodio intermedio en una trama mucho más compleja y rica, añadiendo a la narración personajes y situaciones que formarían parte, tanto del guion, como de la homónima novela.

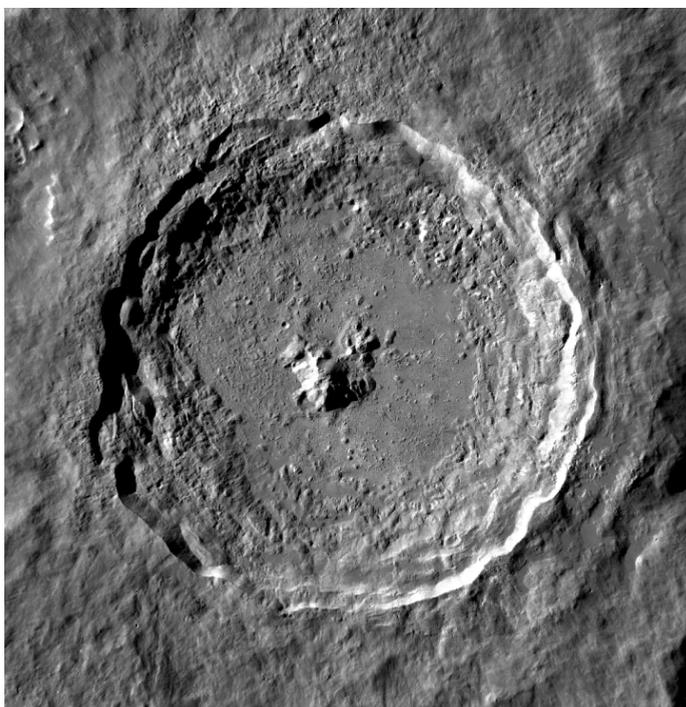


Imagen 1: Fotografía del cráter lunar Thyco (Lunar Reconaissance Orbiter Camera) (https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/5/55/Tycho_LRO.png).

3. “Una vez superado este punto crítico, era tan sólo cuestión de tiempo el que descubriéramos la pirámide y la forzásemos para ver lo que había dentro. Ahora ya no emite ninguna señal, y aquellos encargados de su escucha deben de haber vuelto su atención hacia la Tierra. Quizá acudan a ayudar a nuestra infantil civilización.” extracto del relato corto *The Sentinel of Eternity*.

4. En 1972 Clarke publicó *Los mundos perdidos de 2001*, un ensayo donde se relatan las anécdotas sobre la redacción del guion y ciertos pormenores de la filmación, así como muchos “capítulos” sobrantes de las primeras versiones de su novela. De los relatos anteriores al rodaje, el autor solo incluiría en esta edición “*El centinela*”; una manera de priorizar esta narración frente a otras, a las que algunos críticos aluden como fuentes de inspiración para la película y la posterior novela.

La forma del mudo protagonista de esta historia tenía que haber sido un tetraedro, el más simple de todos los sólidos elementales, formado por cuatro triángulos iguales y situado en el centro de una llanura circular, rodeada por un anillo de magníficas montañas, una situación muy similar a la que posteriormente desvelaron las fotografías del cráter lunar *Tycho*⁵, en cuyo centro parece elevarse una pirámide (imagen 1). Cuando en 1965 se inició el rodaje, se comenzó por este suceso, construyéndose el segundo escenario más grande de Europa, un socavón de 150 x 50 x 20 pies que simulaba la excavación lunar (Clarke, 1986: 22), dejando al descubierto, en el centro, el centinela piramidal, tal y como se indicaba en el primigenio relato.

Pronto se descartó esta figura para evitar asociaciones irrelevantes con antiguas civilizaciones, tanteándose la posibilidad de sustituirla por otra pieza irregular, semejante a un meteorito. Pero esta estrategia inducía a pensar en un fenómeno natural fortuito, más que en una intervención con un propósito desconocido, por lo que se vuelve a una geometría regular alternativa: el cubo. La altura prevista para la pirámide inicial, unos 3 metros, determinaría la dimensión del hipotético hexaedro, un volumen demasiado pesado y difícil de fabricar de una sola pieza. Incluso las versiones transparentes, construidas con metacrilato, que trataban de reproducir las cualidades previstas por Clarke⁶ para la primitiva “roca” al ser descubierta por los homínidos, también fueron desechadas en las pruebas previas al rodaje.

La reducción del volumen, y por lo tanto del peso, se consiguió con el paso al prisma rectangular; los reflejos y problemas de iluminación descartaron definitivamente el aspecto acristalado, sustituyéndose por la losa de madera de ébano, pintado de negro mate, que todos conocemos, y que se convirtió en el único objeto utilizado durante la filmación. El primitivo tetraedro, se transforma entonces en esta poderosa geometría, tan contundente como

5. El relato *The Sentinel* del año 48, centra el descubrimiento de una anomalía magnética sobre el cráter lunar *Mare Crisium*, una llanura de unos quinientos kilómetros de diámetro, rodeada de un anillo de montañas, años más tarde la NASA daría a conocer las fotografías del cráter lunar *Tycho* en cuyo centro parece elevarse una pequeña pirámide tal y como había relatado Clarke.

6. Tanto en el guión original como en la novela, el monolito o “la roca” es transparente cuando aparece por primera vez junto a los homínidos, aspecto que la película descartó, incluso aunque existen bocetos escenográficos donde se advierte dicha característica.

simple. Una estrecha plancha que simulaba una manufactura muy distinta del pormenorizado diseño del resto de artefactos previstos para la cinta, elaborados con todo detalle por el innumerable elenco de técnicos e ingenieros con que se contó en la producción. Los trajes espaciales, las naves individuales de desplazamiento, la estación espacial o la nave *Discovery*, desvelaban con minuciosidad la fábrica de una tecnología que permitiría el inminente viaje espacial a la luna, acaecido después de que el largometraje se estrenara. Como recompensa al esfuerzo en ese diseño de ficción, la cinta fue galardonada con el óscar a los efectos especiales y marcó un hito en la ambientación técnica de los viajes espaciales.

El color blanco, casi uniforme en muchos de esos mecanismos, contrastaba con el negro azabache de la anomalía magnética, y las curvas, vehículos esféricos y satélites, con su arrogante simplicidad ortogonal. El bloque solo competía con los artefactos fabricados “en el grado de ajustada precisión con que se ejecutaron sus enigmáticas dimensiones” (Clarke, 1986: 87), como rezaba el guion y la posterior novela, aunque solo en ésta última se precisaba la relación matemática de sus medidas⁷: la altura, anchura y espesor respondían a la secuencia de los cuadrados de los tres primeros números enteros, proporciones a las que el poliedro utilizado en la filmación no se ajustaba con exactitud.

Para Kubrick, siempre parco en explicaciones, y menos explícito que Clarke, el monolito suponía una especie de arquetipo de Jung y también un buen ejemplo de “*arte mínimo*”⁸. De forma deliberada se optó por un símbolo indefinido y ambiguo que permitiera distintas interpretaciones dependiendo de cada espectador o enfoque. “Jamás trate de dar, con esta película un mensaje

7. “Un rasgo curioso, y quizá sin importancia, del bloque, había conducido a un interminable debate. El monolito tenía tres metros de altura por cinco palmos de corte transversal. Cuando fueron comprobadas minuciosamente sus dimensiones, se halló la proporción de 9 a 4 a 1, los cuadrados de los primeros tres números enteros. Nadie podía sugerir una explicación plausible para ello, mas difícilmente podía ser una coincidencia, pues las proporciones se ajustaban hasta los límites de precisión mensurable. Era un pensamiento que semejaba un castigo, el de que la tecnología entera de la Tierra no pudiese modelar un bloque, de cualquier material, con tal fantástico grado de precisión. A su modo, aquel pasivo aunque casi arrogante despliegue de geométrica perfección era tan impresionante como cualesquiera otros atributos de T.M.A.-1” (Clarke, 1986: 88).

8. Entrevista a Stanley Kubrick de Joseph Gelmis de 1969 recogida en la página web “The Kubrick Site”: <http://www.visual-memory.co.uk/amk/doc/0069.html> (consultado 20/5/20116).

traducible en palabras. Trate de crear una experiencia visual que trascendiera las limitaciones del lenguaje y penetrara directamente en el subconsciente con una carga emotiva y filosófica”⁹, afirmaría el cineasta en una entrevista concedida solo un año después de estrenar la cinta (Kubrick, 1969: 89).

Tanto en su presencia erecta, como en las perspectivas flotantes sobre el vacío estelar, el poliedro elegido, resultaba más inestable que la primitiva pirámide, pero más rico plásticamente, una fértil coincidencia con las obras de ciertas corrientes artísticas que va más allá del ámbito americano y temporal del metraje, aspecto que ahora trataremos de analizar.



Imagen 2: Ronald Bladen: Three elements 1966 dentro de la exposición “primary structures” (<https://uploads3.wikiart.org/images/ronald-bladen/three-elements-1965.jpg>).

9. Entrevista en la revista Plaboy de septiembre de 1968, p.89.

El volumen parecía extraído de la secuencia de los tres elementos perfilados por Ronald Bladen para la exposición de 1965 en el Jewish Museum de New York (imagen 2). Al igual que esas “*estructuras primarias*”¹⁰, producía sobre el espectador una mezcla de extrañeza y magnetismo, producto de su impenetrable y frío aspecto físico, de la dureza y oscuridad de su textura superficial. A la vez cercanas y distantes, estas esculturas invitan a un reconocimiento táctil, una acción sugerida en algunas secuencias del filme siempre que el monolito está en presencia de humanos, con determinantes consecuencias para la historia.

Se logra con estas características representar un longevo ingenio extraterrestre a través de una forma artística de la que se toman algunas de sus características. Su extrema reducción formal y el uso monocromo de materiales industrializados liga su apariencia con la “*nueva abstracción*”, una modalidad pictórica que fija su preocupación sobre el soporte pintado, identificando formato y contorno con el motivo de la representación, el cuadro deja de ser la ventana donde el creador describe su versión del mundo que lo rodea, para ser la realidad misma, identificando forma con temática (Marchán, 2001: 101), de ahí la recurrencia a las figuras geométricas elementales y la importancia de sus dimensiones y escala en relación al cuerpo humano. El uso habitual de formas simples, muchas veces pintadas exclusivamente de negro, como las composiciones de Ad Reinhardt (imagen 3), recuerdan las técnicas de la manufactura industrial. El tratamiento uniforme y homogéneo de la superficie bajo esa lámina monocroma, exenta de todo gesto personal, es capaz de evocar la profundidad mas allá de los límites del cuadro, aproximando la obra al terreno enigmático de lo no visible (Marchán, 2001: 92).

10. Título de la exposición neoyorkina, donde se dan a conocer los principales representantes americanos de lo que luego se llamaría el “*minimal art*”. Las piezas del canadiense Ronald Bladen, muestran un parecido extraordinario con el monolito.



Imagen 3: Ad Reinhardt, 1963, Abstract Painting
(<https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/I/71PeTLDD4OL.jpg>).

Es una estratagema a la que parece recurrir Kubrick en los primeros fotogramas de la película, previos incluso a los títulos de crédito, en los que un plano negro horizontal, abre la proyección durante casi 2 minutos. Gracias a las notas de Ligeti, se crea una “*atmósfera*” inquietante que anticipa información al espectador acerca de la experiencia visual que va a tener lugar posteriormente, adelantando algunas claves de lo que está por llegar.

El vacío de la pantalla con la extraña composición de Ligeti, sobre un plano en negro, podría representar el nacimiento de esta nueva entidad, de la misma forma que en el inicio del discurso pudo representar el origen de la vida (inteligente) sobre la faz de la Tierra.¹¹

11. Recuperado de http://www.razonypalabra.org.mx/N/N70/11%20Perez_Molina_revisado.pdf. Un ensayo sobre los valores aportados por la banda musical en 2001: Una odisea del espacio de los autores Pérez Ruí, y Pérez Molina, 2009.

El principio de la creación está representada por la negritud de una imagen fija, expresión de la profundidad del espacio cósmico del que un artefacto surgirá, y en el que se funde finalmente *Dave Bowman*, cuando toma contacto con él. La proporción de la pantalla, aventura la silueta del mudo protagonista, réplica por tanto de ese contorno, diluido en la oscuridad de la sala, como un eco de la creación pictórica del polifacético Fludd¹², que utilizó un cuadrado negro como iconografía metafísica del infinito (imagen 4).

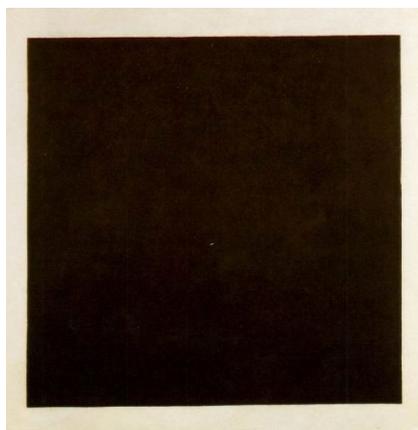


Imagen 4: Robert Fludd, 1617, Infinito

(https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/e/ea/Robert_Fludd_1617.jpg/).

Imagen 5: Kazimir Malevich, 1915, Black square.

(<https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/5/57/Malevich.black-square.jpg>).

Otra obra, con el mismo formato, representará el punto cero de la experimentación de un nuevo lenguaje para las artes figurativas; bajo la perspectiva del suprematismo, el modelo de la no representación, se reivindica para la creatividad artística el origen de todas las formas, nacidas de las sensaciones primigenias, que transforman percepciones en figuras (De Fusco, 1976: 113). El pintor ruso Kazimir Malevich es el artífice de este movimiento artístico, que surge con la llamada última exposición futurista: (0'10)¹³, que tiene

12. En su obra *Utriusque Cosmi*, Fludd ideó una cosmología en la que los materiales del universo se separaron a partir del caos, gracias a un Dios que hace las veces de alquimista. El tratado fue profusamente ilustrado con imágenes y grabados que ejercieron gran influencia sobre los ocultistas contemporáneos.

13. El número 0,10 hace referencia al cero como principio de todo, tras la destrucción del viejo mundo que proclamaba el futurismo y a los 10 artistas que fueron los inicialmente previstos para exponer,

lugar en San Petersburg en 1915. Cuenta con casi una treintena de cuadros de formato cuadrado y tamaño medio; uno de ellos, el situado en un estratégico rincón entre paredes, protagoniza el evento, es el *Cuadrado Negro* (imagen 5), el símbolo inicial a partir del que surge todo un algebra objetual; servirá para re-codificar el mundo e inventar una nueva realidad que sustituya a la representación artística tradicional. Es de nuevo la materia prima, el origen de todo, expresado por la oscuridad de una figura, que ocupa casi por completo el límite del lienzo, reproduciendo el perímetro que lo abarca.

Para el suprematismo, el fondo del cuadro se interpreta como un vacío del que nace todo, y las formas se deducen de ese contorno para dar expresión a la sensación pictórica, pero se liberan de él con giros, desplazamientos, deformaciones, multiplicaciones, y superposiciones del símbolo inicial, para hacer más patente la profundidad en la que navegan estos objetos.



Imagen 6: Ilya Chashnik, 1925, Kosmos
(https://ru.wikipedia.org/wiki/Файл:Чашник_Космос).

aunque luego fueron 14. El cuadrado negro suponía entonces ese punto cero, como módulo principal de un nuevo sistema plástico. Se situaba en la esquina donde las casas rusas suelen colgar iconos.

De ese modo el cuadrado pierde protagonismo en las expresiones plásticas de otros representantes del movimiento, como Ilya Chasnik (imagen 6), se deforma alargándose, situado en torno a otra de las formas de ese alfabeto: el círculo. Surgidas sin una base de apoyo, las formas rectangulares son idóneas para una flotación permanente. Parecen satélites gravitando en torno a discos encarnados y aumentados de tamaño, simulando planetas. El fondo del cuadro se ha transformado en un vacío estelar y las composiciones plásticas parecen la representación del cosmos, tan semejantes a los fotogramas en los que el monolito de *2001: A Space Odyssey* se alinea con los planetas (Kubrick, 1968, 2:01:20). El propio Malevich utilizará el término “*planiti*” para describir la deriva de los supremos hacia formas tridimensionales rodeadas de un espacio sin límites, sin horizonte, y compuestas por la adición de cubos y prismas, en torno a un eje predominante.

Pero si un artista es relevante en la concepción tridimensional de estos elementos es *El Lissitzky*, que inventará otro concepto: “*Proun*”, para referirse a la creación de lo nuevo. En sus pinturas se advierten poliedros rectangulares, extraordinariamente delgados, acompañados de otros elementos, de esferas gigantes a las que se acercan y sobre las que parecen tomar tierra por su lado más corto, como construcciones verticales.

“*Proun*” es la definición que hemos dado a una etapa dirigida hacia la edificación de la nueva forma. El propio artista ha empezado a transformarse. De reproductor ha pasado a ser artífice de un nuevo mundo de formas, de un nuevo mundo de objetos. [...]

Nosotros rompemos las correas de todo lo que es tierra, cada día que pasa ve como nuestros motores, se lanzan hacia los abismos del espacio; somos un lanzamiento y todo aquello que hay sobre la tierra debe ser construido con la forma de un lanzamiento, a través del “*Proun*” hemos llegado a la arquitectura.¹⁴

14. Extracto de la definición de Constructivismo (Buey, 1972: 54).

La arquitectura rusa de vanguardia traduce estas visiones en edificaciones que parecen flotar, son las construcciones de un futuro imaginado siempre fuera de la tierra, presente de algún modo en los planos de una tectónica que mira al cosmos como un referente inspirador. Uno de esos grandes exponentes de la arquitectura ingrávida y cósmica es Ivan Leonidov. Las figuras geométricas elementales son el repertorio utilizado en sus proyectos, convertidos ahora en contenedores de una función específica, social o doméstica, construcciones completamente abstractas que reproducen en su posición la estrategia plástica de las composiciones suprematistas.

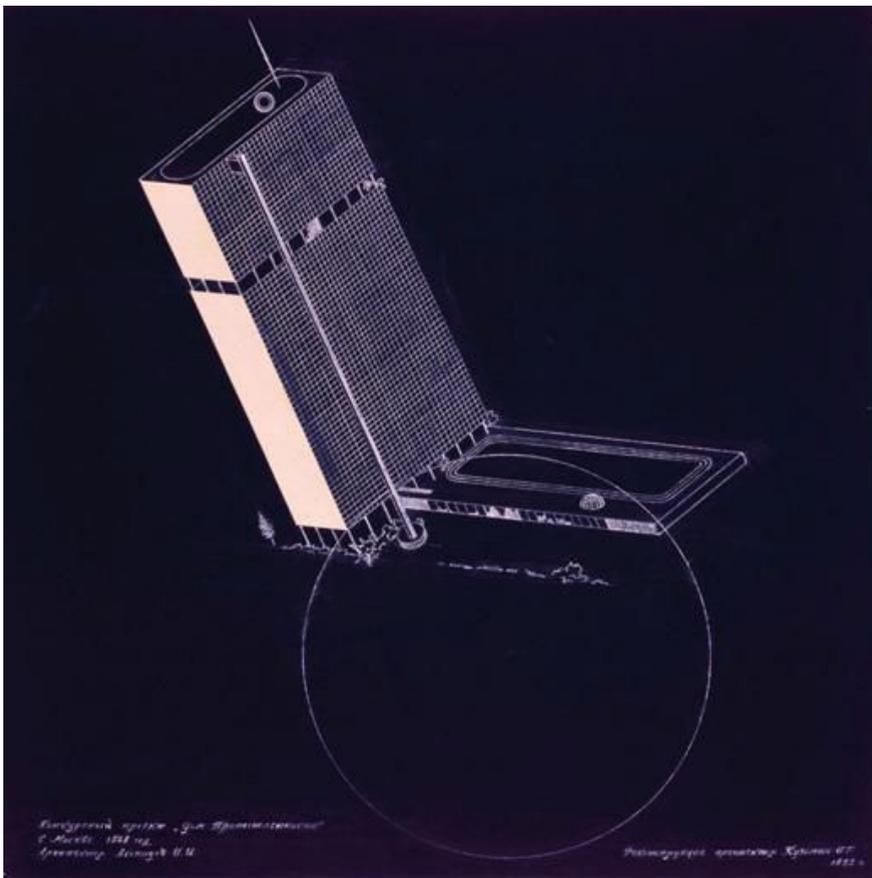


Imagen 7: Leonidov, 1930, proyecto para casa de la industria (http://www.alyoshin.ru/Files_ph/publika/khan_archi/2_1221.html).

No son muy distintos de los *planitis* o *arquitectones* ideados por Malevich, representaciones volumétricas que no tienen arriba y abajo y que para Leonidov se ven siempre desde un punto de vista aéreo, para construir el mundo del futuro a través de estos objetos geoméricamente regulares, dibujados por axonometrías o perspectivas oblicuas, son objetos ingravidos, navegando sobre la oscuridad del espacio sideral.

Las construcciones tienen un marcado carácter vertical, muchas veces texturizadas con una cuadrícula acristalada, una envoltura de vidrio que solidifica el volumen, del que no se percibe el interior, contemplado, no por un habitante, sino por un espectador aéreo y noctámbulo (imagen 7). El negro es el fondo más frecuente, las figuras aisladas se recortan sobre ese cielo nocturno, del que parecen haber llegado tras una larga flotación. Responden a la lógica de una geometría ordenada por una retícula homogénea, para distribuir la planta y regular la apariencia de la fachada, en un tratamiento indiferente a la orientación y jerarquía de todo elemento, bloques verticales u horizontales, pero siempre separados del suelo, permanentemente desafiando la gravedad.

La perspectiva de los bloques prismáticos de Leonidov se adelantó en dos décadas a la imagen que ofrecería el skyline de las periferias urbanas de medio mundo. La ciudad se convertirá, a partir de los años 50, en un juego de llenos y vacíos, donde se acumulan sin medida objetos aislados. El responsable en gran medida de haber perfilado este prototipo formal, es Mies van der Rohe. La caja, o el prisma recto sin más aditamentos, será su contorno fetiche, uno de los volúmenes más representativos del estilo internacional que se impuso con el movimiento moderno, inspirado en “aquellos prismas con muro cortina, ingravidos y silenciosos que en 1930 propuso Leonidov para Magnitogorks” (Spaeth, 1986: 9).



Imagen 8: Mies van der Rohe, 1974, Federal Center Chicago
(https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Chicago_Federal_Center.jpg).

Enigmáticos prismas disciplinados también por una retícula cuadrada que proporciona las dimensiones de planta y sitúa en su intercesión la estructura. Aunque sin llegar a la relación matemática que explicaba las medidas del centinela descrito por Clarke, la planta rectangular mantiene una proporción impar, siempre 3 en uno de los lados, variando el número de módulos en la dirección perpendicular, dependiendo de las necesidades y la posición del edificio respecto del lugar de implantación; una trama que determinará el número de soportes. La epidermis que sirve de cobertura a estos recipientes tan solo los dejará al descubierto en el nivel de acceso (imagen 8). El entramado del muro cortina, forma una rejilla de parteluces metálicos, despegado ligeramente de los forjados de planta, múltiplo de la retícula de pilares. Una textura que para mantenerse uniforme, condiciona las particiones interiores y obliga a generar, como frente de cada estancia, acristalamientos completos, en toda su altura y amplitud. En los bloques residenciales, esto forzará la ubicación de las dependencias de servicio,

ligadas a las instalaciones, al interior del volumen, extirpando cualquier rasgo de domesticidad del contorno exterior¹⁵, mientras que en los rasca-cielos de oficinas, libres de condicionantes internos, será más fácil mostrar regularidad en esa piel acristalada, llegándose a un grado de sofisticación mayor. Su limpieza formal se logra gracias a “la fusión de los montantes color bronce con el acristalamiento color marrón, como si se tratara de la transmutación del mismo material” (Spaeth, 1986: 9), consiguiendo con esta envolvente solidificar un volumen, tan recurrente para la arquitectura del siglo XX, que se ha convertido en el emblema de las grandes corporaciones mercantiles y bursátiles de la ciudad moderna.



Imagen 9: Fotografía Sede de la ONU, 1966 Historic American Engineering Record collections. (https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Habs_un_headquarters.jpg).

15. Mies se aseguró de una apariencia uniforme de la superficie exterior de los Lake Shore Drive imponiendo unas cortinas blanquecinas hacia el exterior, tras ellas se podían instalar las tapicerías elegidas por los propios inquilinos, visibles desde dentro pero no desde fuera. Citado en Schulze (1986: 252).

A esta figuración contribuyó de forma decisiva la evolución del edificio multiplanta, tanto residencial como comercial, hacia un cuerpo neutro, de proporciones rígidas, basadas en la trama estructural interna, la que le confiere sus características de homogeneidad y abstracción. La arquitectura de epidermis y osamenta del muro cortina consiguió convertir en objeto una “máquina para trabajar” o una “máquina para vivir” indistintamente, encontrando en la retícula de la envolvente, el catalizador de la forma ideal. El hermetismo de esa envoltura transformó la arquitectura del rascacielos en una cuestión de plástica urbana, fijando la atención en el carácter escultórico del edificio (Maderuelo, 1990: 99). La sencillez de su condición formal, permite una ejecución rigurosa y perfecta, tan semejante a las maquetas que aventuraban su diseño, como ajenas al usuario para el que estaban destinadas. Es la apariencia de artefacto, frente a la de edificio lo que produce rechazo y distancia. El propio Clarke sintió esa extrañeza al constatar la coincidencia entre su *centinela* y esa plancha acristalada elevada sobre el Hudson, al visitar en compañía de Kubrick, la sede de las naciones unidas (imagen 9) para una *première* de la película (Clarke, 1989: 28).

La misma sensación de sorpresa producen estos paralelepípedos exentos que un monolito de piedra pulido y oscuro frente a unos homínidos perplejos, tal y como nos advierte Ben Nicholson, en el documental *Regular or Super: Mies van der Rohe*¹⁶, al hablar de los apartamentos *Lake Shore Drive* en Chicago, el primero de todos los modelos propuestos por el arquitecto para la edificación en altura. Un tipo de edificio escenificado por una caja aislada que parece aterrizar sin llegar a tocar el suelo, del que le separan unos cuantos pilares. Una solución canónica, disciplinada por la construcción racional y estándar de un revestimiento homogéneo y oscuro, que parece condensar el recipiente. Forman parte de la serie de composiciones plásticas del microcosmos objetual al que se entregó la vanguardia soviética en los años 20, o de los trabajos del expresionismo abstracto y el *minimal art*, desarrollados

16. Es una afirmación del historiador Ben Nicholson, uno de los intervinientes en el documental “Regular or super”, junto con Elizabeth Diller, Phyllis Lambert, Rem Koolhaas y Stanley Tigerman, repasan algunas de las obras más significativas del arquitecto Mies van der Rohe con una espléndida banda sonora de Jazz. Se pueden ver algunos extractos en <https://vimeo.com/155897502>.

en el transcurso de los años 50 y 60, que convocan al espectador a una experiencia visual y táctil que trascienda la propia obra artística. Sin embargo, en su versión tectónica, el arquetipo por excelencia del movimiento moderno: el bloque aislado, no logró contactar con el beneficiario al que estaba destinado; pronto se identificaron con los efectos de la inhumanidad de un cierto estilo de vida urbana, lejos de las supuestas virtudes que los alumbraron, como la higiene y la racionalidad.

Es gracias al cine, a través de la mítica obra de ciencia ficción de Kubrick, que esta entidad formal se redime, adquiriendo la condición de símbolo. El monolito destila misticismo, divinidad, magnetismo y sobre todo misterio. La clave radica en mantener intacta su enigmática presencia, frente a los primitivos pobladores de una tierra virgen, a sus futuros descendientes, exploradores del paisaje lunar o a los espectadores y cinéfilos de cualquier tiempo. Frente a la gran pantalla cobra sentido *menos es más*.

Referencias Bibliográficas

- Baxter, J. (2005). *Stanley Kubrick: biografía*. Madrid: T&B.
- Bizony, P. (2015). *The making of Stanley Kubrick's 2001, A Space Odyssey*. Köln: Taschen.
- Buey, F. (1972). *Constructivismo*. Madrid: Revista Comunicación, Nº 19.
- Castle, A. (2008). *The Stanley Kubrick archives*. Köln: Taschen.
- Centre de Cultura Contemporània de Barcelona., (1999). *Cosmos: Del romanticismo a la vanguardia 1801-2001*. [Catálogo exposición] Barcelona: Centre de Cultura Contemporània de Barcelona, Instituto de Ediciones de la Diputación de Barcelona.
- Clarke, A. C.& Dronte, N. D. (1998). *El Centinela*. Madrid: El Mundo.
- Clarke, A. C. & Ribera, A. (1986). *2001: Una odisea en el espacio*. Esplugues de Llobregat: Plaza & Janés.
- Clarke, A. C. (1980). *The lost worlds of 2001*. London: Sidgwick & Jackson.
- De Fusco, R.; Alós-Moner, M.; Quetglas, J. & Romaguera, R. J. (1976). *La idea de arquitectura: Historia de la crítica desde Viollet-le-Duc a Persico*. Barcelona: Gustavo Gili.

- Fludd, R. (1617). *Utriusque cosmi maioris scilicet et minoris Metaphysica, physica atque technica Historia*. Stuttgart: Frommann-Holzboog.
Recuperado de <https://archive.org/details/utrusquecosmima02flud>.
- Frayling, C. (2016). *The 2001 file: Harry Lange and the design of the landmark science fiction film*. London, UK: Reel Art Press.
- Gelmis, J. (1974). *The film director as superstar*. Harmondsworth: Penguin.
- Khan-Magomedov, S. O. (1996). *Arkhitektura sovetskogo avangarda*. Moskva: Stroïizdat. Recuperado de http://www.alyoshin.ru/Files/publika/khan_archi/khan_archi_2_000.html
- Leonidov, I. I. & Khan-Magomedov, S. O. (1981). *Ivan Leonidov*. New York, N.Y: Institute for Architecture and Urban Studies.
- Maderuelo, J. (1990). *El espacio raptado: Interferencias entre arquitectura y escultura*. Madrid: Biblioteca Mondadori.
- Marchán, S. (2001). *Del arte objetual al arte de concepto: 1960-1974: epílogo sobre la sensibilidad "postmoderna" antología de escritos y manifiestos*. Madrid: Ediciones Akal.
- Pérez Rufí, J. P. y Pérez Molina, P. (2009). *Estrategias narrativas de la música en el cine: El caso de 2001: una Odisea del Espacio de Kubrick*. ITESM Campus Estado de México: Proyecto Internet.
- Polo, J. C. (1999). *Stanley Kubrick*. Madrid, España: JC Clemente.
- Randall, S. (2006). *The Playboy interviews: The directors*. Milwaukee, OR: M Press.
- Schulze, F.; Windhorst, E.; Sainz, A. J. & Calatrava, E. J. (1986). *Mies van der Rohe: Una biografía crítica*. Barcelona: Reverte.
- Spaeth, D. (1986). *Mies van der Rohe*. Barcelona: Gili.

Filmografía

- Regular or Super-Views on Mies van der Rohe* (2003) [Documental]. J. Hillel (productor), J. Hillel y P. Demers (directores). Montreal: Quatre Par Quatre Inc.
- 2001: A Space Odyssey* (1988). S. Kubrick. United States: MGM.
- 2001: A Space Odyssey* (1968) [Cinta cinematográfica]. S. Kubrick. USA: Metro-Goldwyn-Mayer Studios.

SUBLIME DIGITAL: A ARQUITETURA NA FICÇÃO CIENTÍFICA

Luís Nogueira

Introdução

Qualquer observação suficientemente atenta dos cartazes dos filmes de ficção científica que nos últimos anos têm ocupado com grande frequência as salas de cinema permite perceber o modo como a ideia de cidade-personagem se tornou, neste género, um dado corrente. Em consequência, quase poderíamos questionar-nos com que estatuto a devemos entender: figurante ou protagonista? Isto na medida em que se o cenário ocupa, usualmente, num filme, uma posição de discrição narrativa e dramática, servindo, sobretudo, de fundo às ações das personagens, a verdade é que, nos *blockbusters* de ficção científica contemporâneos – e mesmo, noutra escala, em outras obras do género ao longo da história do cinema –, o papel da metrópole ganha um relevo indesmentível, umas vezes surgindo como uma espécie de labirinto onde as personagens se perdem ou confrontam, outras revelando-se como entidade sofrida, de que as ruínas (pós-)apocalípticas são indício, noutras quase como um organismo vivo crescendo em dimensões megalómanas, fruto de uma imaginação delirante dos criadores.

Perante isto, quase podemos dizer que, de todos os géneros cinematográficos, a ficção científica será, porventura, o mais metropolitano: rara é a cena de um destes filmes que se passe num qualquer reduto

bucólico; em sentido contrário, inúmeros são os exemplos de urbes quase incomensuráveis em extensão e altura. Para analisarmos e abordarmos estas questões procederemos de seguida em três passos: num primeiro momento, convocando o conceito de sublime a partir de três dos seus pensadores fundamentais, Longino, Edmund Burke e Immanuel Kant; num segundo momento, avaliando a importância das tecnologias digitais para a potenciação das capacidades de representação da cidade no cinema atual; num terceiro momento, enunciando, caracterizando e aplicando um conjunto de modalidades próprias do sublime a um corpus cinematográfico suficientemente vasto para perceber tendências ou padrões nesta matéria.

a) Sublime

Quando efetuamos uma enumeração das características, causas e efeitos do sublime elencadas por Longino, Burke ou Kant (sobretudo por estes dois últimos), quase parecemos estar a ver formar-se uma grelha descritiva da metrópole tal como a ficção científica a apresenta recorrentemente. De seguida, esboçaremos uma espécie de constelação conceptual relacionada com o sublime, desenhada a partir das propostas daqueles autores.

Começando por Longino (na obra *Do Sublime*, habitualmente datada do século I), destacamos uns poucos conceitos que o filósofo faz gravitar em torno do sublime e da sublimidade: elevação, grandeza, êxtase, maravilhoso ou mesmo divino são algumas das noções que podem ajudar a uma análise do sublime. E se é certo que o autor se referia ao sublime na oratória, estamos em crer que, de algum modo, os preceitos fundamentais do seu pensamento podem ser transpostos para o âmbito da arquitetura, do cinema e das artes plásticas em geral.

Em Burke, na obra *A Philosophical Enquiry into the Origin of Our Ideas of the Sublime and Beautiful* (1757), o conjunto de noções que de algum modo estabelecem uma conexão com o sublime é deveras vasto: num nível passional, lá temos o terror – fator fulcral do sublime, segundo o autor –, a dor, o perigo, o espanto, o assombro, o horror, a adversidade, a admiração,

a reverência ou o respeito. Mas outras dimensões se conjugam no sublime: a eternidade, o infinito, a vastidão e a profusão, por um lado, o vazio, a escuridão, a solidão e o silêncio, por outro; os extremos da extensão e da magnitude, do cume mais elevado ao abismo mais profundo; a sucessão e a uniformidade e a intermitência e o repentismo; o rugoso, o inacabado, o minúsculo e o desordenado; a luz excessiva que se torna negra e as cores sombrias da melancolia; os ruídos dos animais e os gritos das multidões; as batidas regulares do tambor ou os disparos dos canhões. E o poder, seja ele divino ou natural, do Deus onipotente ou das montanhas, tempestades e oceanos.

Em Kant, na *Crítica da Faculdade de Julgar* (1790), surgida no seguimento de Burke, as diferenças em relação às ideias do pensador irlandês existem, mas as coincidências são numerosas. Para o filósofo germânico, as noções de informalidade, de ilimitação ou de incomensurabilidade parecem-nos primordiais. Têm a ver, por um lado, com quantidades e, por outro, com, precisamente, a impossibilidade da quantificação, com magnitudes extraordinárias, superlativas: o absolutamente grande, a grandeza para lá de qualquer comparação. Mas há também um lado passional, já que perante o sublime as paixões movem-se: encontramos a admiração e o respeito, e as vibrações e agitações que nos levam abruptamente da repulsa à atração, numa tensão de prazer e desprazer que impele a razão a ter de superar-se a si própria para entender o infinito, o que não tem fronteiras. Alude também à violência e ao caos, à devastação e à brutalidade, ao monstruoso e ao colossal. Fala de um prazer negativo, mas igualmente de uma superação da própria humanidade, colocando o sujeito – soberano, pode dizer-se – à altura da natureza, ou mesmo acima desta, quando confrontado com o sublime dinâmico. O sublime é temível, por isso o guerreiro merece estima, já que supera o medo num contexto sublime: a guerra. Ao lado do dinâmico, conceptualiza o sublime matemático, que habita a correlação – a incompatibilidade, de algum modo – entre a progressão infinita e a totalidade fechada. E liga o sublime ao poder: potente, possante, avassalador, irresistível, como

nos lembram os trovões, os vulcões, os furacões, os oceanos, as cataratas e, no limite, Deus, todo-poderoso na sua ira bíblica, mais do que qualquer outra instância.

Como demonstraremos mais adiante, dentre estas categorias e características do sublime, muitas são aquelas que podem ser transpostas para uma analítica da arquitetura no cinema de ficção científica, afigurando-se mesmo, em alguns casos, tentadoras algumas derivações e cruzamentos (de certa forma, contra o cânone das interpretações do sublime): poderíamos ligar este com o depurado, com o ideal, com o perfeito, mesmo com o belo, atitude que, se certamente contrariaria tanto Burke como Kant, que se ocuparam precisamente da separação do belo e do sublime, nos parece imprescindível hoje em dia para se compreenderem novas manifestações estéticas da sublimidade e mesmo renovadas definições que, como todos os outros, também este conceito pode e deve conhecer. Porque, se atentarmos com diligência no seu pensamento, mesmo em Kant e em Burke, nos são propostos, sob a cobertura elástica do sublime, conjuntos de elementos bastante heteróclitos e heterogêneos: o absolutamente grande e o absolutamente pequeno, o mais alto e o mais profundo, o profuso e o vazio, por exemplo. Mas, por questões de circunscrição teórica e conceptual, manter-nos-emos centrados nas ideias de Burke e Kant como foram estabilizadas ao longo do tempo.

b) Digital

No entanto, antes de passarmos à análise do sublime na arquitetura de ficção científica, propomos uma abordagem das condições tecnológicas que, no contexto cinematográfico (mas não apenas aí), proporcionaram a eclosão torrencial de metrópoles nas mais diversas coordenadas espaço-temporais futuras, e que de algum modo explicitam o título deste estudo: sublime digital.

Ora, parece-nos que o fator decisivo para esta proliferação é precisamente a tecnologia digital que se disseminou desde o final do século passado pelos mais diversos âmbitos da vida, do social ao cultural, do económico ao artístico, do mediático ao científico. No que respeita especificamente ao cinema, a disseminação do digital instaurou novos procedimentos ou agilizou antigos processos, um pouco em todos os géneros e tipos de produções, mas de forma mais evidente em casos como a ficção científica, a fantasia, os super-heróis ou a animação.

Podemos observar este facto, muito claramente, nos *making-of* (um tipo de documento ou de filme que, por si, ganhou uma relevância cultural e mesmo didática como nunca conhecera) de muitos filmes deste género, como se aí, no trabalho prodigioso das equipas de produção, o visionarismo e o fascínio de pioneiros como Méliès estivesse a ser revisitado, com doses elevadas de assombro e espanto – algo próximo do sublime, portanto. Falamos de sublime a este propósito apenas para realçar o trabalho que é aqui feito: do desenho ao CGI passando pela maquete, do esboçado ao depurado, da miniatura à bricolage, defrontamo-nos com quantidades avassaladoras de informação, muitas vezes quase da ordem do inumerável, em que passamos do cru e do informe (na oficina) ao depurado e ao enorme (no filme).

Se o *making-of* se tornou o meio privilegiado para aceder a estes processos criativos complexos, a *concept art* e o *production design* são os âmbitos em que estes se concretizam, tornando-se áreas de uma importância cada vez mais estimada e com um crescimento notável. Sendo, no conjunto do processo criativo e produtivo, artes discretas, quase diríamos anónimas, é nelas que assenta a profusão imaginativa que se reconhece na ficção científica atual, e é nelas que se dá a passagem da ideação à reificação, do delírio ilimitado à concretização efetiva. Isto ocorre porque a ascensão e a implementação da CGI (*Computer Generated Imagery*) levaram a um conjunto de premissas e princípios que abriram caminho à especulação figurativa mais vigorosa, indo do mais simples ao mais complexo: cada elemento (um edifi-

cio, um veículo, um personagem) comporta em si várias unidades, como se se tratasse de mónadas, que, quando combinadas em módulos e posteriormente num todo, se articulam em edifícios que, por sua vez, se distribuem em cidades.

Este furor figurativo conhece a sua manifestação mais evidente a partir do último virar de século, em algo que poderíamos descrever como uma dinâmica *milenal* com grandes consequências no imaginário, que vai do cinema à ilustração, da fotografia ao design – não que tudo seja novo, basta pensarmos em clássicos como *Metropolis* (1927) ou *Things to Come* (1936), mas é seguramente de inéditas dimensões. Esta dinâmica é notória quando analisamos sagas ou *remakes* cinematográficos, os quais, nas suas diversas fases e mutações, nos permitem ver como o imaginário estético é determinado em alguma (ou grande) medida pelo instrumentário técnico. As megalópoles passam de quase inexistentes, no início das sagas (referimos aqui a títulos como *Star Wars*, *Matrix*, *Terminator* ou *Resident Evil*), a muito frequentes, nos episódios seguintes, o mesmo acontecendo com os *remakes* (um exemplo claro disso é *Total Recall*, no qual é notória a diferente presença da metrópole entre o filme de 1990 e o de 2012). Se atentarmos especificamente no caso *Star Wars*, isso torna-se particularmente evidente: no episódio inicial de 1977, *A New Hope* (imagem 1), produzido quando as tecnologias digitais ainda se encontravam num momento deveras incipiente, encontramos um par de cenas em que a arquitetura é relevante; nos episódios seguintes da primeira trilogia (*The Empire Strikes Back*, de 1980, e *The Return of the Jedi*, de 1983) verifica-se um aumento destes casos; mas é na segunda trilogia, constituída por *The Phantom Menace* (1999; imagem 2), *Attack of the Clones* (2002) e *Revenge of the Sith* (2005), produzidos em plena fase de amadurecimento do digital, que assistimos a uma proliferação quase desmesurada de edifícios vertiginosos, cidades grandiosas e planetas sobrepovoados, os quais ocupam incontáveis planos, cenas e sequências. Um caso bem demonstrativo são os 20 minutos iniciais de *Attack of the Clones*, com uma perseguição aérea de verdadeira vertigem cinética.



Imagem 1: *Star Wars – A New Hope*.



Imagem 2: *Star Wars – The Phantom Menace*.

c) Arquitetura

Mas sendo seguramente bem ilustrativa destas mudanças, a saga *Star Wars* é apenas um exemplo entre muitos outros em que aquilo que poderíamos designar de arquitetura especulativa ou de especulação arquitetónica na ficção científica cinematográfica se tornou manifesta. E se falamos de arquitetura especulativa, bem poderíamos falar igualmente de arquitetura expansiva, tal é a desmesura da dimensão, do design e da quantidade de edifícios que encontramos neste género, indo de naves-edifício, como temos em *Elysium* (2013), a plantas-megalópole, como encontramos em *Star Wars* (a designada *ecumenopolis* de Coruscant é disso um exemplo), muitas vezes

não apenas ininteligíveis nas suas fronteiras como indistinguíveis nos contornos dos edifícios entre si.

Propomos, de seguida, uma análise de cinco modalidades do sublime na arquitetura no cinema de ficção científica, a qual, está bom de ver, não pode ser afastada da questão do urbanismo, dado que as duas dimensões (a arquitetónica e a urbanística) precisam aqui de ser pensadas em conjunto. Estas modalidades são: o diáfano, o babélico, o matemático, o labiríntico e o apocalíptico. Nelas podemos encontrar, julgamos, alguns contributos para uma hipotética semiótica do futuro que nos desse a ver os signos a partir dos quais imaginamos o devir da existência humana.

1. Diáfano

Se Burke diz que a luminosidade não é um fator de sublime, afirma igualmente, em sentido contrário, que a luz excessiva e intensa pode, ela sim, ser uma causa deste sentimento. E se Longino diz que o sublime consiste na elevação, talvez nenhuma outra metáfora nos dê uma percepção dessa ideia de ascensão de forma tão notória como a da imponderabilidade da luz. Por isso, propomos aqui o sublime diáfano, ligado com certeza ao cristalino e ao luminoso, mas também a uma certa informidade proveniente da (con)usão de luminâncias que encontramos nas megalópoles da ficção científica. Aí vislumbramos brilhos que se digladiam, fosforescências que se invadem, auras que se desenham, halos que envolvem, néons que piscam, lasers que se projetam, hologramas que se insinuam, holofotes que se aprumam. De tudo isto se faz a luz da ficção científica, nuns casos aproximando-se da incandescência noutros do translúcido, nuns da penumbra noutros da fugacidade. E também se faz da luz a refletir no metal, nos vidros ou no silicone das superfícies e dos edifícios. E mesmo do *lens flare* na ótica da câmara que faz confundir os raios do sol e as luzes da cidade. E ainda das estrelas do céu que são substituídas ou se justapõem às auréolas urbanas, como se o sagrado reencarnasse no secular.

As três imagens que se seguem – de *Metropolis* (imagem 3), *Blade Runner* (1982; imagem 4) e *Matrix Revolutions* (2003; imagem 5) – permitem, estamos em crer, ter uma percepção suficientemente clara desta ideia de sublime diáfano, no qual os objetos banhados pelas diversas fontes de luz ora se esbatem ora emanam nas suas formas, posições e dimensões, umas vezes avançando outras recuando, num jogo de intensidades riosas e penumbras indecisas.



Imagem 3: *Metropolis*.



Imagem 4: *Blade Runner*.



Imagem 5: *Matrix Revolutions*.

2. Babélico

Da Torre de Babel poderíamos dizer que se trata de um epítome possível do híper-design ou híper-desígnio, da teleologia humana na sua ambição mais manifesta: ela devia servir para tocar o divino, lá, bem alto, onde as tradições religiosas ou artísticas o colocaram. E podíamos também falar de híper-semiótica, de um local onde, punido pela arrogância, o humano se desmultiplicou nas suas linguagens, se emaranhou nos seus signos e significações, se fragmentou em sentidos desencontrados. Poderia ser também vista como uma utopia (um não-lugar, inexistente, ilocalizável, inabitável) ou uma heterotopia (um lugar exterior a qualquer cartografia). No início, foi um edifício que se pretendeu ecuménico, no final revelou-se cacofónico. Tornou-se o lugar simbólico do caos, mas também da vertigem ambiciosa. O lugar da edificação ostensiva e da multidão desavinda. Um lugar de ordem laboriosa e de pesadelo comunicacional. Um lugar de rutura conceptual e de *nemesis* castigadora.

Mas é também uma espécie de mnemónica: recordar-nos-á sempre que o humano existe para ser superado, quaisquer que sejam as consequências de desafiar o desconhecido. E é um sinal inequívoco e precoce de secularização: uma torre capaz de tocar as portas do Céu, materialização de um trabalho humano, construtivista, e não mágico. Ou seja: não do tipo das torres de

catedrais, que procuram chegar a Deus para o adorar e enaltecer, mas do tipo dos arranha-céus que desde o final do século XIX foram lançando o empreendimento humano cada vez mais em direção ao espaço aéreo, ao Céu (aproveitando a metáfora religiosa) ou ao sideral (aproveitando a descrição científica). Aqui, na ficção científica, as catedrais e os castelos (lugares e símbolos do poder político e do poder religioso) não são já os únicos (nem os principais) edifícios gigantescos. Se os humanos não encontraram as Portas do Céu, elevaram-se acima das nuvens. A sua teleologia empreendedora, a sua vontade de poder, o seu desígnio último, estão bem patentes nas imagens que apresentamos de seguida de *Metropolis* (imagem 6), *Oblivion* (2013; imagem 7) e *Elysium* (imagem 8).



Imagem 6: *Metropolis*.



Imagem 7: *Oblivion*.

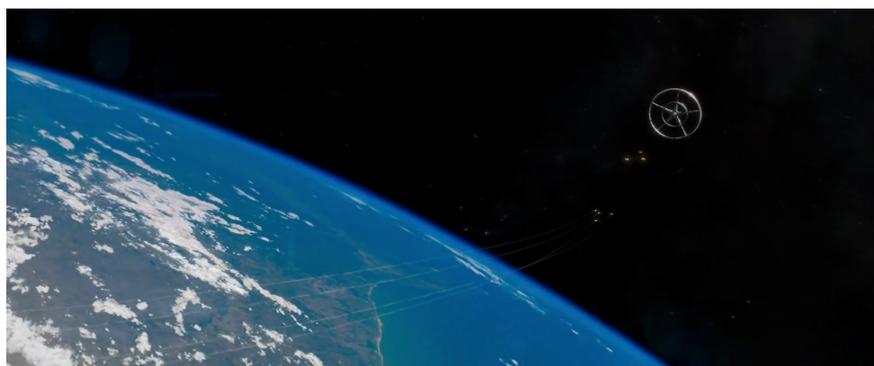


Imagem 8: *Elysium*.

3. Matemático

Recorreremos aqui ao conceito de sublime matemático num sentido que, não coincidindo exatamente com a definição kantiana, também dela não se afasta completamente, podendo dizer-se, até, que a incorpora. Interessam-nos aqui dois níveis de análise: por um lado, o geométrico, por outro, o estatístico. Os números e as medidas – sendo que nenhum deles parece capaz de nos dar a dimensão destas metrópoles sobrepovoadas por incontáveis cidadãos, veículos e edifícios. Dão-nos sim a noção de uma existência aritmética ou algébrica, em que, mesmo sabendo que estamos votados ao fracasso, cedemos muitas vezes à tentação de contar o incontável, como se

a desmesura do coletivo significasse a impotência do individual, como se a objetividade patente aniquilasse a subjetividade perceptiva – ou, retomando os argumentos de Kant, como se fôssemos capazes de apreender, mas não de compreender.

Dão-nos também a noção de uma essência ortogonal e vetorial, feita de grelhas e redes, mundos reticulares e volumétricos, desenhando perspectivas e profundidades. E também a noção de mundos-bases-de-dados, feitos de *big* ou *mega data*, mundos caleidoscópicos e giroscópicos, feitos de multidireccionalidades e cálculos inabarcáveis. E, se quisermos aproveitar as metáforas das grelhas e das bases de dados, quase podemos ver nelas espelhados os softwares de CGI, com as suas incontáveis informações, instruções, medidas, possibilidades: como se o universo expandido da arquitetura futurista fosse uma réplica da técnica utilizada para o construir e ambos se integrassem num mesmo paradigma conceptual. As imagens de *The Fifth Element* (1995; imagem 9), *Star Wars* (imagem 10) ou *Minority Report* (2002; imagem 11) isso mesmo ilustram.



Imagem 9: *The Fifth Element*.

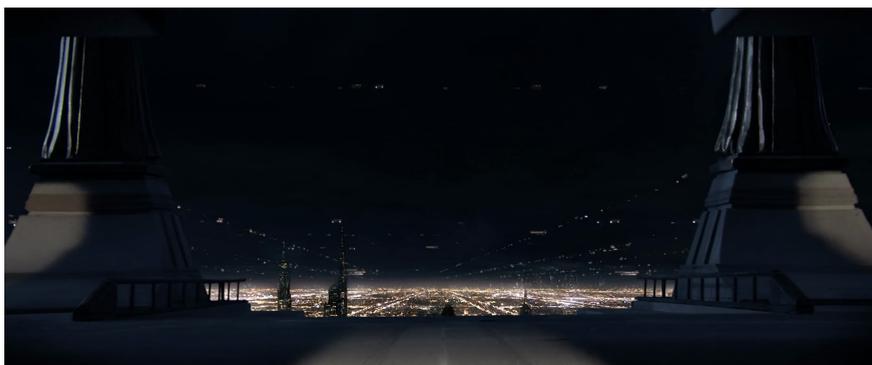


Imagem 10: *Star Wars – The Phantom Menace*.



Imagem 11: *Minority Report*.

4. Labiríntico

A indecidibilidade sobre a forma de um espaço encontra no labirinto a sua mais cabal concretização. Lugar de deriva por excelência, ele é o espaço onde sabemos que nos vamos inevitavelmente perder. Por isso, e pela sua lógica rizomática, é também o espaço perfeito para a perseguição: imprevisível, sinuoso, adequadamente predatório. É precisamente essa (i)lógica rizomática que encontramos na cidade de ficção científica e que a torna de algum modo imapeável: uma cidade feita de arquitetura densa, profunda, infinita, poliédrica, multilinear, entrecortada; uma cidade sem horizonte e

sem retaguarda, ou seja, dizendo-o metaforicamente, de futuro incerto e passado imemorial; uma cidade sem fundo ou topo, sem entrada ou saída, sem início ou fim. Rizoma, portanto.

Cidade que decalca e perpassa a ordem no caos (a teleologia a esboroar-se em entropia). Ainda: cidade-trânsito, cidade-tráfego, cidade-mutante, cidade-mosaico, cidade-cinética. Mas também, ou talvez por isso, retomando os argumentos kantianos, cidade informe, disforme, deformada, apesar de toda a geometria e ordenação em que se sustenta ou qualquer gênese idealista e programática que a possa justificar. Da informidade, quando aplicada a estas cidades, podemos dizer: não se consegue desenhar uma forma total, nem direções claras, nem uma ideia abrangente. Falta-nos a faculdade da inteligibilização, como se não houvesse centro nem margem, verticalidade ou horizontalidade. É, então, uma cidade incomensurável, desmedida, inavegável, permanentemente bifurcada, dilacerada, obtusa. As imagens seguintes, referentes aos filmes *Blade Runner* (imagem 12), *The Fifth Element* (imagem 13) e *Total Recall* (imagem 14) são elucidativas destas constatações.

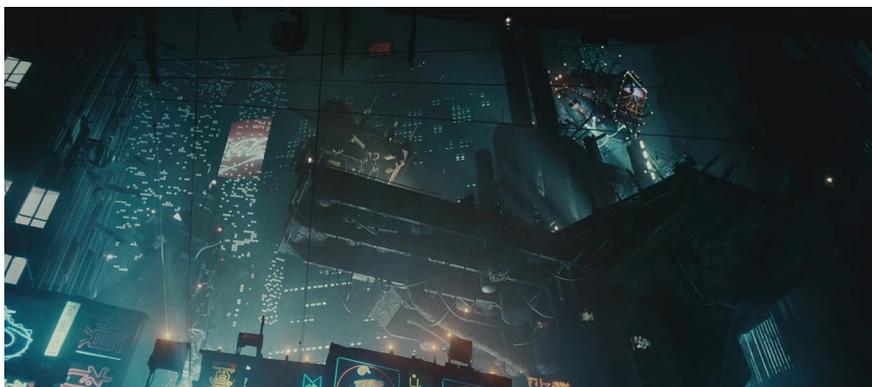


Imagem 12: *Blade Runner*.



Imagem 13: *The Fifth Element*.



Imagem 14: *Total Recall*.

5. Apocalíptico

A ligação do sublime ao apocalíptico está presente, parece-nos, de forma mais ou menos explícita, em, entre outros pensadores, Burke e Kant. Referimo-nos aqui, particularmente, às situações em que são evocadas as fúrias da natureza, com a sua força indomável, ou a ira divina, com a sua potência escatológica. Este apocalíptico, na sua dimensão visual, aproxima-se necessariamente daquilo que podemos designar como estética da ruína, quer remeta esta para o tecnológico, para o humano, para o religioso ou para o bíblico. A seu propósito podemos evocar tanto a *hubris* catastrófica como a falência semiótica: nestas circunstâncias tornamo-nos seres incapa-

zes de lidar paisagens que nos mostram a carência de sentido de qualquer projeto. A teleologia é devastada, a sinalética é arrasada.

Os cenários apocalípticos podemos vê-los como lugares distópicos, que tanto podem remeter para a sobrelocação como para a extinção, para a aniquilação como para a hiper-potencialização. Mas, se a percepção imediata liga, naturalmente, o apocalíptico ao pesadelo ou à penúria, uma segunda observação permite entrever uma promessa de recomeço, de reinício do ciclo da vida – seja esta uma forma de vida humana, natural ou cósmica. Há algo de profundamente transfigurador e de claramente destruidor, mas também de rejuvenescedor: plantas que ocupam edifícios, águas que recobrem avenidas, fauna feita *squatter*. É um vislumbre de renovação que surge como contraponto a todo um imaginário religioso que se desmultiplica em várias manifestações: o paraíso perdido, o flagelo punitivo de Sodoma e Gomorra, as mais aterradoras trevas ou o mais incandescente inferno. As imagens de *A.I. - Artificial Intelligence* (2001; imagem 15), *Resident Evil – Afterlife* (2010; imagem 16) e *I Am Legend* (2007; imagem 17) parecem-nos ilustrar com clareza estas realidades.



Imagem 15: *A.I. – Artificial Intelligence*.



Imagem 16: *Resident Evil – Afterlife*.



Imagem 17: *I Am Legend*.

Conclusão

Se quiséssemos abraçar como missão uma análise mais detalhista do sublime, poderíamos desdobrar estas categorias em níveis de reflexão mais pormenorizados, especificando o vertiginoso, que remete para as alturas de uma arquitetura feita de elevação babélica, como se vê na Los Angeles de *Blade Runner* (imagem 18); o tenebroso, que nos remete a um romantismo infernal, como acontece na Zion de *Matrix Revolutions* (imagem 19), imagem especular da pintura de 1852 de Sodoma e Gomorra destruídas, de John Martin (imagem 20); o melancólico, que nos remete a um romanesco con-

templativo, como ocorre com a rainha à janela na Coruscant de *Star Wars* (imagem 21); o denso, que reafirma a tensão entre uma apreensão crescente e infindável e uma compreensão inacabável, como se vê na Los Angeles de *Elysium* (imagem 22); ou o uniforme, como a cidade de fetos de *Matrix* ilustra (imagem 23).



Imagem 18: *Blade Runner*.



Imagem 19: *Matrix Revolutions*.



Imagem 20: *The Destruction of Sodom and Gomorrah*.

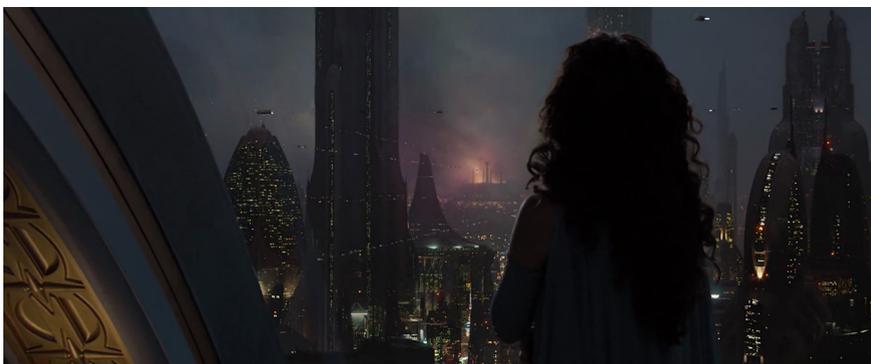


Imagem 21: *Star Wars*.



Imagem 22: *Elysium*.



Imagem 23: *The Matrix*.

Mas se o sublime remete constantemente para uma ideia de grandiosidade, de elevação, de ilimitação, de incomensurável e, simultânea e contraditoriamente, de edificação e de destruição – uma pluralidade recoberta pela elasticidade conceptual da sublimidade –, a verdade é que encontramos, uma ou outra vez, também a simplicidade dos começos e recomeços, a frugalidade de um renascimento e a humildade de uma tentativa. Como se a arquitetura na ficção científica obedecesse a um princípio sisífico: tentar, falhar, recomeçar, tentar, falhar, recomeçar. Isso mesmo vemos no clássico *Things to Come* (imagem 24), ou em produções recentes como *Oblivion* (imagem 25), *Dawn of the Planet of the Apes* (2014; imagem 26), *After Earth* (2013;

imagem 27) ou *Elysium* (imagem 28), como se, por mais que o humano se afaste da natureza, sempre a ela tenha que voltar: aos seus preceitos essenciais de alimentação e abrigo.



Imagem 24: *Things to Come*.



Imagem 25: *Oblivion*.



Imagem 26: *Dawn of the Planet of the Apes.*



Imagem 27: *After Earth.*



Imagem 28: *Elysium.*

Para concluir, e porque falámos do futuro da arquitetura na ficção científica cinematográfica, reservamos um espaço para um pouco de especulação sobre as imagens de metrópoles que poderão aparecer no futuro em diversos meios, da realidade virtual ao documentário (por exemplo), ou mesmo numa combinação de ambos – estamos em crer que novas formas de representar e fruir a imaginação arquitetónica advirão, tirando partido da interatividade e da imersão. Também efetuámos uma breve evocação das representações passadas e paralelas ao cinema que se conhecem de outras artes, sendo, umas como as outras, modalidades de visita e experiência tanto de lugares reais como imaginados, que confirmam o fascínio constante da especulação arquitetónica nas mais variadas instâncias.

No cinema temos, numa génese realista, Nova Iorque, Tóquio, Dubai e outras capitais – umas vezes no seu esplendor, outras no seu cataclismo, como nos habituámos a ver desde os anos 50 em filmes como *The Day the Earth Stood Still* (1951) e *When Worlds Collide* (1951) ou em obras recentes como *I Am Legend*, *Terminator*, *Independence Day* (1996) ou *Oblivion*. Num tom mais delirante, refiram-se as cidades de *Aelita* (1924), *Beyond the Time Barrier* (1960) ou *Ikarie XB-1* (1963). E as metrópoles abstratizantes de documentários como *Qatsi* (1982), *Baraka* (1992), *Home* (2009) ou *Samsara* (2011). As cidades-parques temáticos como *Tomorrowland* (2015). As cidades sobre-estilizadas de *Aeon Flux* (2005) ou *Ultraviolet* (2006). As cidades vulneráveis a *aliens*, robots, cataclismos ou zombies. A cidade confinada de *Judge Dredd* (1995).

E fora do cinema, lá temos o sublime nas cidades da banda desenhada como Metropolis, Gotham, Asgaard ou Astro City, entre outras. Na ilustração, a arquitetura por vir está já nos futuristas do início do século passado ou em Paul Citroen, em Jakov Chernikov e Hugh Ferriss, todos desde os anos 1920. Na fotografia, as montagens de Seb Janiak, Jean-françois Rauzier e Yang Yongliang dão-nos imagens de grandiosidade e espanto. Na pintura, podemos recuar aos expressionistas Georges Grosz ou Ludwig Meidner. No próprio campo da arquitetura, podemos encontrar, ora em obras concretizadas ora em delírios inacabados, o visionarismo sublime de Piranesi,

Ettiène Boullée, Frank Loyd Wright, Zaha Hadid ou Santiago Calatrava em projeções do futuro, verosímeis umas vezes, fantasiosas, outras, mas quase sempre apontando ao céu. Como se, por norma, na sublimidade arquitetónica, a superfície, a planta e o horizontal cedessem lugar ao celeste, ao vertiginoso e ao vertical – ou seja, como se a elevação, retornando a Longino, fosse o seu princípio poiético fundamental.

Referências bibliográficas

- Burke, E. (2013). *Uma Investigação Filosófica Acerca da Origem das Nossas Ideias do Sublime e do Belo*. Lisboa: Edições 70.
- Kant, I. (1997). *Crítica da Faculdade de Julgar*. Lisboa: Imprensa Nacional-Casa da Moeda.
- Longino, D. (2015). *Do Sublime*. Coimbra: Imprensa da Universidade de Coimbra e Annablume.

Filmografia (seleção)

- After Earth* (2013). Manoj N. Shyamalan (Dir.). EUA: Sony Pictures.
- A.I. - Artificial Intelligence* (2001). Steven Spielberg (Dir.). EUA: Warner.
- Blade Runner* (1982). Ridley Scott (Dir.). EUA: Warner.
- Dawn of the Planet of the Apes* (2014). Matt Reeves (Dir.). EUA: Fox.
- Elysium* (2013). Neill Blomkamp (Dir.). EUA: Sony Pictures.
- I Am Legend* (2007). Francis Lawrence (Dir.). EUA: Warner.
- Minority Report* (2002). Steven Spielberg (Dir.). EUA: Fox.
- Oblivion* (2013). Joseph Kosinski (Dir.). EUA: Universal.
- Resident Evil: After Life* (2010). Paul W. S. Anderson (Dir.). EUA: Sony Pictures.
- Star Wars* (1977-2019) (trilogias). George Lucas *et al.* (Dirs.). EUA: Fox *et al.*
- The Fifth Element* (1997). Luc Besson (Dir.). França/EUA: Columbia/Gaumont.
- The Matrix* (1999-2003) (trilogia). Lilly Wachowski & Lana Wachowski (Dirs.). EUA: Warner Bros.
- Total Recall* (2012). Len Wiseman (Dir.). EUA: Columbia.

DO CINEMA DE ANIMAÇÃO À ILUSTRAÇÃO EM *FERAL*

Ana Isabel Albuquerque

O cinema de animação não é um cinema desvirtuado, ou seja, sem virtude equiparada àquela que sustenta o valor do cinema na sua aceção geral. É uma arte de fazer cinema e, por isso, parafraseando Sébastien Denis ao introduzir a obra *O cinema de animação* (2010), o seu estatuto é idêntico. Para melhor entender de que se trata o verbo “animar” e o substantivo “animação” em cinema, estes não deverão ser incluídos numa subcategorização da arte (diga-se, uma subarte ou arte marginal), que afronta as regras *mainstream* pela anarquia de ser o que bem entender. Pelo contrário, as suas características específicas e originais reforçam a sua posição inclusiva. “A animação rompe assim radicalmente com o princípio da reprodução mecânica do real (Denis *apud* Souriau) para propor uma representação artesanal que se constrói na duração longa” (Denis, 2010: 7). Em cinema de animação, a técnica assume uma posição relevante na medida em que o conhecimento da “criação do movimento, imagem a imagem, segundo a segundo, minuto a minuto” (*ibid*: 8) é imprescindível para dar *animo* às personagens e ao universo ficcional. A animação surge como procedimento e como processo de criação.

Não sendo a componente técnica da animação o escopo desta análise, é importante, ainda assim, incorporar a ideia da imagem retiniana que cria a ilusão de

movimento.¹ “O que distingue o cinema de animação do cinema convencional é, de um ponto de vista técnico, o facto de, no primeiro, as imagens serem registadas fotograma a fotograma e não de uma forma contínua” (Nogueira, 2010: 59), “criando algo novo e diferente de cada desenho individual”² (Kunz, 2012: 53). A sensação de movimento é criada pelo seguinte par: “dinâmica representada em cada imagem” e “movimentos entre as imagens”, com distanciado destaque para este último aspeto – assim explica Luís Nogueira por meio da exegese de Norman McLaren, um dos vultos da animação artística. De acordo com McLaren, “a animação não é a arte do desenho que se move, mas, antes, a arte dos movimentos que são desenhados” (Nogueira, 2010: 59).

A Literatura expõe, como é sobejamente conhecido, que *animar* é o ato de atribuir características/qualidades humanas àquilo que por natureza não as tem. O mesmo tipo de contributo poderá ser remetido para a ilustração que acompanha a palavra escrita. O que resulta na bifurcação realidade *versus* onírico, fantástico, efabulação a que Nogueira faz referência. A animação atreve-se, assim, a corporizar aspetos abstratos e:

a conviver pacificamente com uma certa impressão de irrealidade – ao contrário do cinema convencional, onde a impressão de realidade tende a ser fundamental – e a suspender, manipular, subverter ou desafiar as leis e convenções do mundo como o conhecemos: as leis da física, as normas culturais, as premissas éticas, etc. (*ibid*)

Um filme de animação pode ser construído pela combinação de diversos materiais e técnicas ou pela primazia de apenas um(a), provindos de áreas como o desenho, a fotografia, a pintura, a moldagem com plasticina ou outro tipo de métodos. As texturas destes meios analógicos podem ser digitalizadas e, assim, integrar imagens gráficas ou de animação, combinadas com

1. Tema desenvolvido por Peter Mark Rotget em 1825 (Nogueira, 2010: 59). Em 2006, Tony White reforça: “Nunca se deve esquecer de que a animação é também ilusão” (p. xvi). [No original: “It must never be forgotten that animation is all about illusion too.”]

2. No original: “Create something new and different from each individual drawing”.

marcas digitais produzidas por vários *softwares*, que serão montadas em computador (Hosea, 2010: 357). Encontra-se, assim, no âmbito da técnica mista, que une práticas respeitantes ao analógico e outras ao digital.

A animação permite e alimenta uma certa elasticidade imaginativa: “devido à representação subjetiva da realidade que impõe, a animação é claramente a forma cinematográfica mais próxima do imaginário” (Denis, 2010: 9) e ganha corpo com a participação individual do espectador. O cinema tem como adjuvante e é simultaneamente construtor do imaginário. Entre estes dois polos – o cinema e o imaginário – coexistem vários universos, a intervenção do espectador e a influência da subjetividade. Existe uma animação de autor em busca de inovações visuais e narrativas.

De todos os eixos em que se poderá tratar a produção animada – a “animação ‘útil’” com fins políticos ou estando ao serviço de um produto; o cinema de animação comercial; a animação presente nos efeitos especiais e visuais (Denis, 2010: 11) –, é, neste caso, a animação de autor que resolve a ligação que pode ser estabelecida com a ilustração.

Da mesma forma que um filme pode ser mudo ou falado, a preto e branco ou a cores, também pode ser diretamente fotografado ou desenhado. Ser pintado, desenhado, é tão real como os objetos que julgamos inanimados e que o cinema move, e as personagens vivas graças aos efeitos da câmara podem sofrer tantas deformações como os atores nascidos do lápis. (Denis *apud* Kyrou, 1953: 108)

À semelhança de um livro ilustrado, a análise entende a curta-metragem *Feral* (2012) como um trabalho artesanal, com o domínio claro do desenho – animado e realizado imagem a imagem. O traço não se cinge a comunicar ideias, a criar *storyboards* e personagens, desenhar é também a manifestação de um estilo gráfico e de uma linguagem, uma “forma pessoal de expressão”, além de ser um instrumento, como argumenta Kunz (2012: 60). Trata-se de uma curta-metragem de animação, da autoria de Daniel Sousa (português de origem cabo-verdiana, a residir em Rhode Island, nos Estados

Unidos da América), com uma duração de 13 minutos, com estreia no ano de 2012 e nomeada para melhor curta-metragem de animação na edição dos Óscares de 2014. O argumento parte da mesma base que serviu o cineasta francês François Truffaut para a realização de *O Menino Selvagem* (1970), baseado na história verídica de Victor Aveyron; e de outras histórias semelhantes. Nele caminharam de mãos dadas realidade e imaginação. Não há uma pura fantasia, pelo facto de haver uma história real como suporte; porém, não se verifica um registo fotográfico convencional dos factos. Pelo contrário, a dimensão criativa e artística é largamente explorada, trabalhando plasticamente o mundo num domínio também ficcional e imaginário.

Por norma, falar-se-ia em humanização de animais, objetos ou outras entidades pela atribuição de discurso oral, principalmente, ou outras ações especificamente humanas. Não é este *animo* que sucede em *Feral* (2012). Esta curta-metragem, realizada em 2D, vive de sons ambiente, não há falas – nem narração nem diálogos –, é mudo, para concentrar toda a sua significação na expressividade facial e gesticular das personagens, no seu posicionamento nos cenários, na própria criação e representação destes, no jogo de luzes e sombras. Contexto que acolhe a máxima “as ações falam mais alto do que as palavras”³, lembrada por Tony White (2006: 210).

No caso de *Feral* (2012), a predominância do branco, preto e cinzento dramatiza esse duelo entre luz e sombra, acalenta e agoniza as convulsões interiores e sociais, conferindo-lhes no global uma dimensão profundamente intimista e introspetiva. “E é a luz que cria todas as coisas: *fiat lux*” (Nogueira, 2010: 81). As cores escolhidas pelo realizador enfatizam aquele dínamo e tudo o que emocionalmente se verte no decorrer do filme. Assiste-se a uma suspensão do tempo, podendo dizer-se atemporal. É um espaço simbólico, podendo ser qualquer espaço. Sem cobrança de época ou local. É o ser e ser-se que importa, das duas formas, racional e irracional, e das emoções que se descobrem em ambas as condições.

3. No original: “How true is the adage ‘actions speak louder than words’ for the animator!”

Tem aparência de filme criado a lápis e, em vários momentos, por pinceladas de óleo num quadro ou papel ausentes de imobilidade, criando uma impressão visual muito rústica, entendendo-se rústico por manual, e talvez por isso o torne emocionalmente mais intenso e vívido. A técnica está assim sintonizada com a narrativa, o argumento e o *design*. O argumento de *Feral* (2012) estimula o espectador a realizar ele próprio um monólogo interior. Também as cores pelas quais optou, combinadas com o efeito da luz já referido, concorrem para a definição não só da estética do filme, como da mensagem que pretende transmitir. Em *Feral* (2012), de Daniel Sousa, reveem-se as palavras do *designer* e ilustrador João Machado, ao encontrar-se na linguagem do filme um tom que “tornasse possível transmitir aos outros o mundo das (...) emoções interiores, por imagens que adquiriram a sua própria vida” (Providência, 2016: 9). A par de vários *designers* e ilustradores, também Daniel Sousa expressa em *Feral* (2012) uma poética sua, “porque se trata de *um fazer* que é, sem dúvida, *um pensar* sobre si e sobre o mundo” (*ibid*: 27).

Quando folheamos um livro apenas ilustrado, sem a palavra como mote, a história não se ausenta. Está descrita, não escrita, mas desenhada. A narrativa é-nos dada pelo artista, e é tão muda quanto as palavras o são quando escritas. Cada leitor/fruidor fará a sua interpretação – que não estará sob o escrutínio do correto ou incorreto –, dará a velocidade, a entoação e o significado à estória, embora todos estes elementos já estejam presentes enquanto criação, mas invariavelmente é o leitor quem “termina” a obra. O mesmo se replica com a palavra, embora o tipo de estímulos difira. Isto no papel. No cinema, outros elementos têm o poder de orientar, influenciar e estimular o olhar do espectador.

O som que o papel humaniza, captamo-lo sensorialmente, em *Feral* (2012), por meio da respiração ofegante, profunda, inquieta e amedrontada da personagem principal. Ruído que entremeia a madeira emperrada e o pulsar do coração, a floresta – o homem animal – e a cidade – o homem humano. Uma ideia de aperto e aprisionamento é-nos transmitida na composição dos

primeiros *frames* do filme, pela presença de um moinho associado a uma dimensão espacial escura, negra, a qual, sem mais elementos de enquadramento, sugere um ambiente de tal forma ilimitado quanto indefinido e vago. Em contraponto, o cair dos flocos de neve, livremente, sem constrictões e serenamente, a Natureza também naquilo que de selvagem representa. E desta forma se verifica que “o inorgânico [se] torna orgânico, o material torna-se espiritual” (Nogueira, 2010: 60).

Na floresta, movimentos rápidos, som galopante de perseguição e o ranger dos dentes dos animais – assim é representada a caça dos lobos ao veado. Segue-se o aparecimento de uma figura à qual rapidamente se associa a imagem de uma criança, incógnita, como sombra na árvore, sonorizado pelo ranger da madeira, como se pertencesse à própria árvore, à Natureza. Despida, a criança não parece destoar do ambiente em que se encontra. O seu comportamento condiz com o cenário, como se a floresta fosse o seu lar. Inferência confirmada ao imitar o uivo dos lobos, e a transfiguração da sua sombra, como que se tornando num deles. Um uivo como forma de se conectar com os demais elementos da matilha.



Imagem 1: Fotograma de *Feral*. Na floresta, o uivo do menino selvagem junta-se ao coro dos lobos, e a sua sombra transforma-se num deles.

A afinidade, a familiaridade e a identificação que constroem concepções e que o senso comum ditará como contraditórias e incompatíveis. Isso poderá justificar a afirmação de Nogueira (2010: 60): “o ser humano tend[e], na animação, a assumir uma presença mais alusiva e simbólica do que concreta. Mesmo quando presente, ele é mais da ordem da abstração e da figuração do que da imitação”. À chegada do caçador, a criança reage como aqueles que conhece, os lobos, e posiciona-se de forma defensiva. O “congelamento” destas cenas em imagens fixas não lhes retiraria informação nem as desconectaria, e a produção semântica aconteceria, gerando provavelmente as mesmas ideias, embora resultantes de perspectivas diferentes e, por isso, assegurando as devidas variações.

Descobre-se um autêntico desenho-tela com um pendor emocional acentuado quando o menino se agacha sobre si, colocando as mãos sobre a cabeça, como um animal assustado, e o caçador o envolve com os seus braços naquilo que seria o acolhimento/aconchego perante o menino/animal indefeso.



Imagem 2: Fotograma de *Feral*. O caçador acolhe o menino selvagem e retira-o da floresta.

Uma cena intensa, produtora de sentimentos ambíguos à semelhança de significados diversos e antitéticos naquele que poderá ser o mais puro gesto de amor ou o assumir de posição da civilização sobre a Natureza. A cidade – a civilização –, quer no momento de chegada quer no de partida, é introduzida em fases de composição e de desintegração respetivamente como se o espectador estivesse a assistir ao processo de desenho no momento. Os edifícios surgem (no início) como elementos geométricos que se encaixam e constroem uma nova paisagem, uma paisagem urbana, e voltam a desintegrar-se (no final) para dar novamente lugar ao ambiente da floresta, ao espaço da natureza selvagem. Não menos presente, visualiza-se uma neblina branca vaporosa como analogia do desconhecido, da fragilidade, da estranheza, mas também de algo etéreo.



Imagem 3: Fotograma de *Feral*. Chegada à cidade/civilização.

Já no mundo civilizado, o caçador alimenta o menino, prepara a sua higiene, e opera algumas transformações físicas, cortando-lhe o cabelo e vestindo-o à semelhança dos seus semelhantes. Também no momento do vestir sobressai o modo como alguns apontamentos da indumentária surgem. Num plano contrapicado, como se estivessem a ser criados no momento, os atacadores

assumem linhas retas e concretizam-se em figuras geometrizadas, tal como os botões nas suas formas circulares, e, por fim, o atar do laço no pescoço, particularmente impactante numa ambiguidade significativa entre laço e trela – entre o engalanar e civilizar e o aprisionar e prender. O caçador apronta-o para o levar à escola a fim de aprender e ser educado tal como os outros meninos.

O cinema permite, pois, ao espectador tomar consciência, de forma mais rápida, por exemplo, do movimento dos traços ou do desferimento de pinceladas nas figuras, conferindo uma vitalidade e uma realidade mais imediatas aos seus corpos. Como afirmara Hosea, por meio da “linha animada”, citando Vivian Sobchack, e assumindo um carácter performativo (2010: 354). É como se houvesse textura. Do ponto à linha, ao contorno, à textura, à espessura, à volumetria, à profundidade, prescindindo de uma tridimensionalidade máterica, embora criando na superfície plana uma proporcionalidade virtual em perspectiva. O mesmo acontece com as sombras que recortam a luz quer nos espaços interiores quer nos espaços exteriores da escola, acompanhadas de um coro grave, denso, pesaroso e imponente. Não era impraticável ter a mesma representação em papel; talvez, neste caso, com a necessidade de recorrer à intensificação da cor e à dramatização do binómio luz e sombra para compensar aquilo com que o som e o movimento cinematográfico contribuem. No chão, descobrem-se os desenhos das crianças em cores que não se veem nem nas personagens e figurantes nem nos cenários do filme.

Seria inusitado concluir que a liberdade também está no chão, quando o realizador oferece planos de céu como desamarra pela presença simbólica, a espaços, de aves, em bando, a voar livremente. Do céu de *Feral* (2012) desce serenidade; por sua vez, do chão do recreio da escola a sensação de se erguerem risos, brincadeiras, alegria, um calor que as figuras enegrecidas e frias das restantes crianças sem rosto antagonizam. O menino não se adapta, esforça-se por imitar os gestos de um colega na tentativa de compreender e lidar com o novo mundo, mas a sua tez branca enegrece com o ato. Durante

os 13 minutos de filme, não se torna prioritária a humanização do inanimado ou a procura pela humanização dos elementos; evidencia-se, por outro lado, a reflexão sobre a faceta primitiva do ser humano e o “tamanho” que ela ocupa na sua definição.

A diferença cromática entre o menino e as restantes personagens é um dos primeiros indícios dos contrastes e conflitos (interiores) que se adensarão. Em dado momento, quando a ação decorre na escola, e aproximando-se do clímax, um dos colegas do menino troca deste, tal como vários outros que se aproximam. Todos os que o rodeiam estão cobertos e carregados pela sombra, rindo-se, troçando dele por este ter um comportamento invulgar, desajustado e diferente. Aquele cerco de risos e de sombra que o confina a uma “clareira” cada vez mais reduzida é sentido como um “ataque” e, como tal, a personagem principal reage da forma que conhece, como um animal rosnando.



Imagem 4: Fotograma de *Feral*. No recreio da escola, os colegas do menino selvagem troçam do seu comportamento. As dimensões humana e animal enfrentam-se.

As antíteses preto e branco, luz e sombra, claridade e escuridão aumentam a intensidade dramática da cena, compatível com uma hipotética

representação gráfica da mesma em papel. Todos estes elementos tornam-se semioticamente relevantes na medida em que constituem indícios das mensagens transmitidas. Desde já, sobrevém a ideia de uma possível contaminação da pureza que o menino representará por uma sombra encarnada por aqueles que, de acordo com os pressupostos, seriam seus semelhantes – sinédoque do mundo dito desenvolvido, evoluído e civilizado.

Como lobo branco solitário e encurralado, metáfora visual veiculada pela narrativa, o menino é fechado num curral juntamente com animais de quinta, portanto, transportado para o mundo dos animais irracionais. Desfere golpes contra as tábuas como um animal em agonia, separado dos restantes animais domesticados.



Imagens 5 e 6: Fotogramas de *Feral*. No curral, junto com os animais domésticos. Encurralado na “cela”, o menino selvagem não resiste ao aprisionamento a que a civilização o veta, e paralisa como uma escultura em madeira, perdendo a sua vitalidade.

E, por exaustão, petrifica como se incorporasse a matéria que o rodeia, a madeira das tábuas do cárcere em que foi colocado. O caçador tenta aproximar-se, mas rápido se apercebe da diferença entre ambos os mundos. Mais uma vez, é pelos duos branco-preto, claro-escuro, luz-sombra que essa consciencialização é alcançada. Quando a mão do menino toca a cabeça do caçador, a mancha escura do que “veste” o caçador de homem civilizado “apaga” o brilho, retira a essência, alastrando num ápice pela mão do menino. Não só o toque nos outros, mas também a tentativa de realizar as mesmas ações dos supostamente seus semelhantes enegrecia a sua alvura, consumia a sua *lucis*, como se estivesse a ser contaminado por aquilo que

os seus previsíveis pares representavam – a sociedade, na qual nunca cresceu, na qual a integração estava a ser problemática, mas na qual, por ser um igual aos outros, se suporia dever viver, de acordo com a lógica dos homens, segundo as mesmas regras. Assim que caçador e menino se deixam de tocar, a tez luminosa da criança regressa, e, por fim, o caçador deixa-o ir, “solta-o”.



Imagem 7: Fotograma de *Feral*. O toque entre o menino selvagem e o caçador.

À medida que o menino vai deixando a cidade a correr, o laço desata-se e voa – símbolo óbvio de libertação – tal como os atacadores e os sapatos que ficam para trás, e as roupas, assumindo uma posição quadrúpede ao correr com as mãos no chão como um animal e metamorfoseando-se num lobo com asas. Também o bando de pássaros volta a percorrer os céus nessa cena. Cumpre-se, também desta forma, a efabulação da história que se desenrola a partir de um caso verídico.



Imagens 8 e 9: Fotogramas de *Feral*. O menino selvagem abandona a cidade.

“A torrente de pensamentos, as suas articulações e associações e desvios e rupturas e epifanias encontram na animação um espelho. Na animação, como na mente, nada parece impeditivo” (Nogueira, 2010: 61). Foram já referidos alguns exemplos dessa elasticidade imaginativa e criativa, dos quais o desfecho não se exclui. Este é marcado por vários elementos simbólicos:

a cidade a desfazer-se em figuras geométricas, a transformação do menino num lobo, num veado, numa ave, numa folha, em sequência ininterrupta; o desmaterializar da figura humana em flocos de neve; e a destruição do moinho (o qual, nos primeiros 30 segundos, abriga e simultaneamente enclausura o menino agachado sobre si), símbolo de aprisionamento num espaço indefinido, numa dimensão simbólica.

Esta perturbante e deslumbrante inflexão psicológica do ser humano sobre si próprio surge da interseção de uma espécie de realismo e do predomínio notório de figuras estilísticas e elementos subjetivos e abstratos. A leitura visual do filme mostra uma coreografia das formas que auxilia o cadenciar do ritmo da narração. Este resultado obtém-se também pelo contributo que a ilustração confere ao filme. Denis (2010: 37) acrescenta que “a animação é a única arte que pode mostrar-se *enquanto se faz* quase em tempo real (um lápis desenha uma personagem), e na qual a personagem representada pode transformar-se a si mesma, tornando-se assim a sua própria autora, e criando os seus congéneres [...]”.

Daniel Sousa confirma a influência da ilustração e da pintura na conceção desta curta-metragem. Em entrevista ao jornal *Público*, de 16 de janeiro de 2014, explica o processo, influências e intencionalidade:

Em vez de seguir técnicas convencionais de animação, começa por um fundo visual, uma opção herdada do passado como ilustrador e pintor. No seu último filme resume a técnica utilizada ‘como um pouco confusa.’ Começou no computador, “depois fiz os desenhos à mão, mas através do computador num programa chamado Flash. Depois o desenho foi impresso em papel e tracejado a lápis, tendo sido depois devolvido ao computador.’

É comum afirmar que os seus filmes são feitos a partir da perspectiva da pintura, dando à animação atmosfera e emoção, não surpreendendo que evoque as obras de artistas como Andrew Wyeth, Anselm Kiefer e Matthew Barney ou os filmes do realizador russo Andrei Tarkovsky como

inspirações. As narrativas clássicas também nem sempre o interessam, focando-se em estados mentais, em memórias e percepções, embora *Feral* seja o que mais se aproxima da ideia de narrativa convencional.

As memórias da infância em Portugal, essas, constituem também uma influência determinante, diz. ‘As cores, a atmosfera ou a arquitectura, essas coisas todas de que me lembro de ver perto de Lisboa, todas elas entraram um pouco no filme. Por isso considero a atmosfera de *Feral* como se fosse uma atmosfera portuguesa.’

O processo consistiu, numa primeira fase, em desenhar no programa Flash; de seguida, cada um dos *frames* foi impresso em papel, e neles delineou à mão, aperfeiçoando o esboço feito digitalmente para obter um efeito manual. “Criei máscaras, essencialmente. Porque todas as personagens são uma espécie de silhuetas, não há muita informação a preenchê-las. Elas têm basicamente uma silhueta e uma sombra”, contou ao *site Animation World Network – AWN.COM*. Decorreram duas fases. A primeira consistiu na criação manual das silhuetas, como foi referido, o contorno de cada personagem e a respetiva sombra. Depois, seguiu-se a digitalização de cada imagem para as trabalhar em computador com recurso ao programa After Effects, “preenchendo cada uma dessas máscaras com texturas pintadas que tinha digitalizado separadamente”. Nesta última fase, aconteceu a animação, a aplicação de texturas e a composição. O artista decidiu-se pela técnica mista: ao mesmo tempo que se serviu dos mecanismos tecnológicos digitais, preservou algumas técnicas manuais, definindo, assim, a sua impressão autoral na obra.

Em várias entrevistas, Daniel Sousa manifesta as motivações e reflexões pessoais que conduziram às temáticas-questões que mais lhe interessou abordar, de entre as quais a normatividade comportamental *versus* instintos, as estratégias de sobrevivência, o questionamento sobre o que diferencia os humanos dos animais irracionais. Se afastados da civilização, da linguagem, da memória, os animais racionais – o Homem – continuariam a ser seres humanos (racionais)? Mais adianta acerca do propósito de tornar a

criança a personagem principal, por nela querer explorar a dualidade da pureza a ela comumente associada, contraposta pela outra face da infância, residente na seguinte interrogação: não terá ela também instintos, impulsos? Temática que lhe permitiu criar um produto mais abstrato.

Formado em pintura e ilustração, Daniel Sousa pretendeu que as imagens tivessem uma aparência de pintura à mão. Aqui, as artes plásticas – o desenho e a pintura – protagonizam a estética do filme. O objetivo do realizador foi precisamente esse: dar vida às pinturas por meio da animação.

A construção de *Feral* (2012) vai ao encontro da aproximação que Nogueira (2010: 80) faz entre o cinema de animação e a vida:

De algum modo, estamos a falar, como metonímia, do próprio processo da vida: primeiro a plástica, isto é, a aquisição de uma forma; depois, a cinética, isto é, a aquisição do movimento, o primeiro sinal de vida; por fim, a mímica, isto é, a semiótica dos gestos, o seu significado humano.

A obra, como o ser humano, ganha forma, adquire competências de expressão, e comunica produzindo significados. Como vimos, *Feral* (2012) inclui a ilustração como procedimento técnico indispensável para a sua execução; todavia, importa destacar a ilustração como criação, como obra em si, que esta curta-metragem proporciona. Esta afirma-se como um exemplo em que quer a imagem fixa (apenas o desenho) quer a imagem em movimento (o desenho animado) são pertinentes, cada uma com as suas especificidades, na abordagem à problemática da existência do ser humano e à sua essência. Em resposta àquilo que parece ser uma “contradição capturar algo que se move numa imagem parada” e “algo que é baseado no tempo de forma estática”, Hosea (2010: 365) defende que “[e]m sequências animadas, os desenhos representam o movimento, mas as imagens estáticas do indivíduo também registam o traço dos movimentos e gestos da mão feitos pelo animador”.⁴

4. No original: “It is a contradiction to capture something that is moving in a still image; something that is time based in a static form. In animated sequences, drawings represent movement, but the individual still images also record the trace of hand movements and gestures made by the animator.”

Veja-se, numa breve incursão, a origem etimológica de ilustração e a sua evolução. Ilustração tem como radical latino *illustratio*, *ōnis*, significando “ação de esclarecer”, “descrição viva e enérgica, brilho”, de acordo com o dicionário Houaiss. É, por isso, conduzida no sentido do relacionamento semântico e pragmático com ações como “ato de esclarecer, de ilustrar por meio de explicações; esclarecimento, comentário”, “adorno ou elucidação de texto por meio de estampa, figura, etc.”; ou ainda, no domínio editorial, como “publicação que contém estampas, gravuras, desenhos, etc.”; enquanto no campo gráfico é definida como “desenho, gravura, imagem que acompanha um texto”. Este papel de complementaridade e de esclarecimento visual da palavra remetia a ilustração para um caráter fundamentalmente decorativo, numa resumida retrospectiva histórica. “Tradicionalmente, o papel da imagem nos livros para crianças reduzia-se à transposição para o plano bidimensional do referente entalhado na palavra. A redundância era de tal forma evidente que a leitura de um dos códigos podia ser dispensada”, explica Gabriela Moura Santos (2014: 5). Visão que se encontra desajustada de leituras atuais, acrescenta a investigadora, referindo por isso a definição de Suari (2004) que se identifica com uma maior autonomia comunicativa e significante da própria imagem:

[...] é uma linguagem artística e a razão da sua existência radica na sua relação com o texto. Companheira que clarifica, explica, mas, ao mesmo tempo, desenvolve-o e decora-o. E todas estas ações fazem com que a própria ilustração se converta numa fonte de comunicação à margem do texto.⁵ (Santos *apud* Suari, 2004: 29)

É possível estimular a oralidade por meio da imagem na medida em que a expressão visual possui um código que permite formular raciocínios, explorar os sentidos e acionar a capacidade inventiva e imaginativa. É certo que esta abordagem à ilustração em suporte papel está a contemplar unicamente a

5. No original: “es un lenguaje artístico y la razón de su existencia radica en su relación con el texto. Compañero al que clarifica, explica, pero, al mismo tiempo, lo elabora y decora. Y todas estas acciones hacen que la propia ilustración se convierta en una fuente de comunicación al margen del dictado del texto.”

literatura infantojuvenil, pressupondo a existência de discurso escrito. No entanto, o livro *O Regresso* (2014), de Natalia Chernysheva, uma adaptação de uma curta-metragem de animação da mesma autora, transporta o leitor/fruidor para aquilo que *Feral* (2012) conseguiria ser: um livro sem palavras. Ilustrar emoções e reflexões com uma profunda densidade psicológica, adaptando uma animação, desafia quem cria e ambas as criações, requer engenho para que não se tornem em simples despojos visuais.

No caso de *Feral* (2012), o desenho contribui para uma certa identidade visual muito mais próxima da *manus* e do despontar de sensações e sentimentos viscerais, onde fica o “registro do tempo ou resistência, [...] um traço de presença ou toque, [...] uma performance, um mapa, uma forma de meditação, de compreensão, de pensamento tornado tangível”, recorrendo a palavras de Hosea (2010: 366). *Feral* (2012) possui as características necessárias para, tal como *O Regresso* (Chernysheva, 2014), fazer do espectador de ecrã um leitor de imagens, e, de igual forma, fazê-lo imergir num universo de denotação e conotação, no qual encontrará sons e gestos nas cores e nas formas, na narrativa que conta sem falar, no traço, no desenho, na pintura, na colagem, entre outras técnicas, que conferem textura, ritmo, que encorpa e encarna e, no seu todo, *anima* as personagens e a estória.

Referências bibliográficas:

Belanciano, V. & Abreu, A. (2014, janeiro 16). “Há um Óscar que pode ir parar às mãos de Daniel Sousa”, *Público online*. Disponível em: <https://www.publico.pt/culturaipsilon/noticia/e-o-oscar-de-melhor-curta-de-animacao-pode-ir-para-daniel-sousa-1619969>. Acesso em: 02 de setembro de 2016.

Chernysheva, N. (2014). *O Regresso*. Figueira da Foz: Bruaá.

Denis, S. (2010). *O cinema de animação*. Lisboa: Edições Texto & Grafia. [Original de 2007]

- Hosea, B. (2010, dezembro). Drawing Animation. In *Animation: An Interdisciplinary Journal*, 5(3), pp. 353-367. DOI:10.1177/1746847710386429. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/239770226_Drawing_Animation e em: <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1746847710386429>
- Kunz, S. (2012, novembro). The role of Drawing in Animated Films. *CONFIA – International Conference on Illustration & Animation*, Ofir, pp. 51-66. ISBN: 978-989-97567-6-2. Disponível em: <http://www.confia.ipca.pt/>
- Nogueira, L. (2010). *Géneros Cinematográficos. Manuais de Cinema II*. Covilhã: Livros LabCom.
- Providência, F.; Bártolo, J. (Coord.) & Silva, H. S. (2016). *João Machado*. Vol. 1, Coleção Designers Portugueses, *Público*. Matosinhos: Cardume Editores, p. 9.
- Santos, G. S. M. M. (2014). *Ilustração de livros de Literatura Infantojuvenil em Portugal [2000-2009]: tipificação, tendências e padrões de recetividade do público-alvo*. Tese de Doutoramento. Instituto de Educação, Universidade do Minho. Braga. Portugal. Disponível em: <http://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/38467>. Acesso em: 15 de setembro de 2016.
- Sarto, D. (2014, fevereiro 14). Daniel Sousa Talks 'Feral', *AWN.COM*. Disponível em: <http://www.awn.com/animationworld/daniel-sousa-talks-feral>. Acesso em: 02 de setembro de 2016.
- Villar, M. de S. (Dir.) (2011). *Houaiss – Dicionário do Português Atual*, Lisboa: Círculo de Leitores.
- White, T. (2006). *Animation from pencils to pixels*. Oxford: Focal Press, Elsevier.

Filmografia:

- Feral* (2012). Daniel Sousa (Realizador), D. Golden & D. Sousa (Produtores). EUA: Independente.

COMICS E CINEMA-VÉRITÉ: ESTRATÉGIAS DO CINEMA NAS BANDAS DESENHADAS DOCUMENTAIS

Felipe Muanis

A oposição e a relação de complementaridade e ambiguidade entre o real e o ficcional, cada vez mais se espalha na contemporaneidade por diversas culturas midiáticas. No campo das imagens essa relação se evidencia e ganha corpo com o advento da fotografia, a que o poeta Charles Baudelaire resistia. É conhecida a sua crítica contundente na abertura do Salon de 1859, em que condena a obsessão do público burguês pelo real proporcionado pela máquina, em detrimento da imagem fabulada: a fotografia era para ele a morte da imaginação. Como recorda Adalberto Müller (2007: 3), “o argumento de Baudelaire no *Salon* não se dirige unicamente à fotografia, mas a todas as formas de arte que se submetem ao ‘Verdadeiro’, em detrimento do ‘Belo’”. Tempos depois, Baudelaire enaltecia o trabalho artístico de Constantin Guys em *Sobre a Modernidade* (1863), em que suas ilustrações nos jornais retratavam o cotidiano da urbe ou os cenários de guerra, como a Batalha de Balaklava:

Na verdade, é difícil traduzir unicamente através de palavras esse poema composto de mil croquis, tão imenso e complexo, e exprimir a exaltação que se desprende de todo esse pitoresco coligido, frequentemente doloroso, mas jamais lacrimante, em algumas centenas de páginas, cujas máculas e ranhuras testemunham, a seu modo,

a perturbação e o tumulto em meio a que o artista ali depositava suas lembranças do dia. À tardinha, o correio levava para Londres as notas e desenhos de G.; e muitas vezes este entregava ao correio mais de dez croquis improvisados em papel pelure, aguardados impacientemente pelos gravadores e assinantes do jornal. (Baudelaire, 1996: 38)

Mas os relatos gráficos do cotidiano não eram privilégio da Paris de Baudelaire. Em verdade, muitas dessas imagens já povoavam a imprensa de outros países, seja com os cartuns políticos de James Gillray já no início do século XIX na Inglaterra e, posteriormente, por George Cruikshank, que fora ilustrador de livros de Charles Dickens. Em Nova York, as mudanças trazidas pela modernidade eram retratadas nos jornais em narrativas gráficas na virada do século, como escreveu Ben Singer (1995), muitas vezes narrando acidentes e o caos urbano proporcionado pelos bondes. No Brasil, Angelo Agostini em fins do século XIX, e Lemmo Lemmi e J. Carlos mostravam, respectivamente, o cotidiano das cidades de São Paulo e Rio de Janeiro, no início do século XX. Em comum a estas experiências está o desenho, a fabulação e, algumas vezes, o humor, que captava as transformações rápidas nas sociedades urbanas na virada do século. De acordo com Fabris (1994: 16), “a caricatura denuncia o papel reservado à arte na sociedade contemporânea e renova ideias e formas pelo trâmite da comunicação social que lhe possibilita atingir um público específico”. Naquela época, portanto, a ilustração e o cartum tinham um importante papel nas representações sociais.

Com a chegada da fotografia e a possibilidade de representar com fidedignidade a realidade, o desenho e o cartum perdem a prerrogativa de retratar o real e, especialmente, de serem percebidos como documentos. Marginalizados nos espaços de interpretação do real, desenhos técnicos e científicos perdem espaço para fotografias que, por sua vez, ainda demoram para ganhar o status de arte. O grau da realidade (*Realitätshaltigkeit*) e o realismo passaram a ser dominantes nas primeiras reflexões sobre a fotografia no séc XIX, quando se aprende o conceito de real. Para Schmitz-Emans

(2012) as imagens técnicas permitem a compreensão de uma Historicidade da Visão, relevante para o autoconhecimento, quando se começa também a relativizar a ideia de verdade absoluta. Mas o aparato fotográfico, a despeito de distorções naturais da imagem por ele produzida (de lentes e cor), torna-se então o meio ideal e, para muitos, exclusivo, do ato de documentar. Assim a ilustração caminha para um espaço considerado periférico, do ornamento e do entretenimento.

Não seria, portanto, de admirar que a chegada do cinema, em 1895, capitaneasse as mesmas prerrogativas da fotografia, somadas à possibilidade do movimento das imagens. Se, em seu início, o cinematógrafo se apresenta apenas como uma curiosidade que capta cenas documentais do cotidiano, um entretenimento popular apresentado em feiras de diversões, inúmeras possibilidades se desdobram a seguir. A máquina é pensada, testada e experimentada, utilizando imagens em movimento, captadas ou desenhadas. Mas, dentre todas as possibilidades, é o cinema narrativo e ficcional que paulatinamente ganha mais espaço a partir da primeira década do século XX, personificado pelo cinema de Hollywood e sua vocação para o entretenimento.

É também em reação a ele e às narrativas de mundos imaginários e ausência de realidade que surgem os filmes documentários. De lá até os dias de hoje, inúmeros documentaristas e teóricos elaboraram uma consistente massa crítica sobre as especificidades do seu fazer, como Bill Nichols (1997), Eric Barnouw (1998), Jean Rouch (2003), Stella Bruzzi (2006) e Fernão Ramos (2001), entre outros autores.

Mas o discurso documental não é uma exclusividade do cinema e, como atesta Lefèvre (2013), diversas outras mídias ao longo da história flertam com a linguagem do documentário, como a fotografia, a literatura, a animação, o jornalismo, a televisão, os jogos e as bandas desenhadas. Impossível negar, contudo, que com a potencialidade e amplitude dos discursos audiovisuais do cinema, televisão e internet, estes naturalmente exerçam

influência sobre outras representações em diversas mídias. Desse modo, não é de admirar a proliferação de discursos documentais na contemporaneidade, muitos deles na esfera do entretenimento, não apenas em diversos suportes como em inúmeros tipos de relatos e formatos. A obsessão pelo real, que tanto incomodou Baudelaire no séc. XIX, parece encontrar eco ainda maior nos dias de hoje.

É nesse contexto que se torna necessário dar a devida atenção a uma das modalidades de discurso documental que tornou-se mais frequente nos últimos 20 anos, ganhando relevância e oferecendo desafios de reflexão. As bandas desenhadas são hoje um espaço muito particular para a construção de discursos documentais, em que não apenas a imagem desenhada volta a ocupar um espaço que havia perdido para a fotografia, como dialoga, nesses casos, com a tradição do cinedocumentário e suas reflexões. Até que ponto, de fato, é possível uma BD documental? Qual a possibilidade de real oferecido por uma imagem desenhada, não-maquínica? E seria possível visualizar, nos mesmos moldes do *cinema vérité*, uma *BD verdade*? De que modo esses discursos de real, nas bandas desenhadas, mantêm alguma possibilidade de autenticidade?

1. BDs e documentário

Apesar da proliferação de títulos de BDs documentais nas últimas décadas, pode-se elencar inúmeros trabalhos anteriores que já antecipam o gênero, como as bandas desenhadas de Robert Crumb e Harvey Pekar e os *comix* da década de 1960, além das experiências de cartunistas do séc. XIX anteriormente citadas. No campo teórico, muitos autores são reticentes da utilização de teorias de cinema nos estudos voltados para os quadrinhos. Sem prescindir da necessidade de afirmação de um campo teórico próprio e mesmo da necessidade de se relativizar reflexões feitas para outros meios, são inegáveis as relações próximas entre audiovisual e BDs, pelas formas de conduzir a narrativa, pela montagem, pelos enquadramentos e uso de regras semelhantes. É nesse diapasão que um número cada vez maior de

autores como Witek (1989), Adams (2008), Woo (2010), Lefèvre (2013) e Mickwitz (2016), têm se dedicado às reflexões sobre a BD documental em diálogo com o cinema e seus espaços de intermedialidade.

A identificação das possibilidades de BDs que se enquadrem no registro documental implica uma ampla gama de gêneros e artistas, como o *jornalístico* (Joe Sacco, David Schraven, Josh Neufeld), o *autobiográfico* (Keiji Nakazawa, Craig Thompson, Guy Delisle, Frederick Peters), o *biográfico* (Art Spiegelman, Reinhard Kleist, Joe Kubert, Emanuel Guibert, André Diniz), o *histórico* (Frank Bellamy, Jaxon), a *entrevista* (Grennan & Sperandio) e o *relato de viagem* (Reinhard Kleist, Ricardo Cabral, Marjane Satrapi), muitas vezes mesclando características de gêneros, tornando-se difícil uma distinção mais precisa.

O cinema documentário, por sua vez, também adota uma série de distinções, tanto por suas características, quanto suas práticas, em constante mudança durante o século XX, dialogando com uma intenção ética do seu fazer. Essas transformações foram explicitadas por Nichols (2001), em que o documentário surge justamente a partir de uma reação ao cinema de entretenimento hollywoodiano da década de 1910, desdobrando-se em suas várias modalidades ao longo do tempo, como os documentários poético e expositivo da década de 1920, os documentários observacional e participativo, nos anos 1960, e os documentários reflexivos e performativos da década de 1980. Ainda que posteriormente mais desenvolvidos por outros autores, as categorias de Nichols ainda ajudam a entender algumas distinções no documentário, mesmo que muitos filmes também misturem essas características.

Associar, portanto, alguns gêneros e bandas desenhadas documentais às categorias cinematográficas de Nichols, é um exercício possível e tentador, aliás, como fazem alguns dos autores aqui citados anteriormente. De um certo modo, todas as modalidades se encaixam em possibilidades de BDs que permitem o diálogo com algumas obras e tensões oferecidas pela BD

documental. É importante reforçar que, da mesma maneira que o cinedocumentário não se encaixa fielmente em uma suposta pureza, em cada uma das modalidades, o mesmo se passa com as BDs. Em ambos se vê o cruzamento e a amálgama de práticas que, muitas vezes, os posicionam em mais de uma ou mesmo misturando possibilidades. Decerto, é necessário também compreender que a relação com os modelos de Nichols aponta para caminhos possíveis, em que naturalmente a especificidade do quadrinho enquanto meio se impõe, criando novas possibilidades, modalidades e interpretações não apenas das práticas, mas do que significa efetivamente o documentário no ambiente das bandas desenhadas.

Constitui-se aqui, como ponto de partida da discussão, a imagem fotográfica e a imagem desenhada como potências de legitimidade no discurso documental. A primeira dúvida residiria na possibilidade de um discurso de imagens manufaturadas e artesanais, presente nos desenhos das histórias em quadrinhos, ter o mesmo caráter de autenticidade das imagens maquinicas, captadas.

Ramos (2001) defende que a imagem documental é necessariamente maquinica, ou seja, precisa passar pela mediação da máquina. A imagem proveniente da câmera reflete o “estar fenomenológico do sujeito que sustenta a câmera, como sendo marcado pela dimensão da presença que traz em si este “estar”, próprio do ser humano” (Ramos, 2001:8). Ou seja, a imagem maquinica proporcionada pela câmera seria um atestado do testemunho do acontecimento por parte de quem filma, o que sancionaria a autenticidade da imagem. Assim, para Ramos, a imagem da câmera teria essa potência, “de significar uma presença em ausência”. Para ele, as imagens do documentário são formadas por *imagens intensas*, que não apareceriam no desenho, justamente por não carregarem em si esta dimensão de presença. A intensidade então, para o autor, seria a duplicação da presença do momento da captação da imagem, que se desdobraria para o espectador no momento de sua fruição.

A prevalência da imagem mecânica no processo do documentário tem sido fundamental e, de acordo com Mickwitz (2016: 21), há um senso comum nos acadêmicos com relação a essa centralidade. A autora pondera que “o documentário é muito complexo para uma visão tão purista e ser baseado em evidências gravadas em que os atos mecânicos de testemunho dão acesso privilegiado ao real”. De fato, a reflexão de Ramos (2001) sobre um estar fenomenológico do sujeito diante do acontecimento captado parece adequada, como um fator principal do audiovisual documental. Por outro lado, a observação sobre a impossibilidade de *intensidade* em um desenho pela inviabilidade deste reter uma dimensão de presença diante do acontecimento ignora as múltiplas possibilidades do fazer de uma imagem artesanal em um discurso documental.

Um desenho pode ser feito através da total fabulação de um evento ou, da mesma maneira que a imagem da câmera, no momento e local do acontecimento, gerando para o desenhista a mesma condição de presença de quem segura a câmera. Além disso, talvez nem mesmo a imagem fabulada possa ser de fato descartada das associações com representações documentais em quadrinhos, como se discutirá posteriormente.

Há ainda uma terceira variável, que é a possibilidade de estar diante do acontecimento, mas a produção da imagem artesanal se dar posteriormente, a partir da combinação de *memória*, *fabulação* e, muitas vezes, até mesmo de registros de imagens maquinicas captadas no ato do acontecimento. No caso das BDs documentais, essas imagens, fotografias, podem estar direta ou indiretamente presentes no relato, ou seja, na obra final. Obras como *Le photographe* de Guibert (2003); *The Arrival*, de Tan (2006); *Maus*, de Spiegelman (1986); *La Qu...*, de Mathieu (1991); *Alice in Sunderland*, de Talbot (2007) e *Introducing Walter Benjamin*, de Caygill, Coles e Klimowski (2000) são exemplares na mistura entre desenhos e fotografias. É sobretudo nesse *espaço cruzado* que as BDs surgem como uma perturbação grave, para a noção de imagens gravadas como determi-

nantes do documentário, em que o desenho “tensiona o subjetivo como o fator constitutivo na produção do real”.

Enquanto Mickwitz considera que “mais que autenticidade gerada pelo contingente de informação de um olhar e um momento gravado, esse é um senso de autenticidade mais prontamente compreendido como uma perspectiva parcial e particular: realidade filtrada pela consciência individual” (2016: 57), Adams vai mais além ao afirmar que são meios aparentemente inautênticos que conferem autenticidade às HQs documentais. Para o autor de *Documentary Graphic Novels and Social Realism* (2008: 59), “o valor da informação para o narrador, a crença em sua veracidade e a obrigatoriedade que leva a sua disseminação” são os atributos mais importantes para se chegar ao documentário autêntico e não necessariamente a experiência direta.

Então é possível propor inicialmente três eixos iniciais de análise no campo do referencial imagético para a representação nas BDs documentais: a presença do autor no acontecimento; a coleta de dados, informações e imagens que fundamentem o caráter de real da narrativa que irá construir; e, por fim, a fabulação, em que o autor faz uso de sua memória para desenvolver a história e suas imagens. Todas essas podem acontecer separadamente ou se mesclando, dependendo da metodologia de trabalho do autor documental. Nesse sentido é importante até que ponto essas práticas, juntas ou separadas, validam ou invalidam um discurso documental.

Entende-se como fabulação as imagens e narrativas que partem de uma especulação imagética do seu autor para contar a narrativa. Pode-se dizer que as BDs ficcionais, de aventuras, heróis, ficção científica e infantis, muitas com personagens antropomórficos, enquadram-se em uma construção imaginária de ambientes e personagens. Refletindo sobre a BD documental, são obras que não partem de uma experiência *in loco* do autor, que imagina o contexto da história e a reproduz conforme a interpreta. Há diversos níveis de fabulação em uma obra de BD e pode-se dizer, como se verá a frente, que mesmo a BD verdade, embasada numa experiência local e íntima com

o acontecimento e personagem, sempre tem parcelas de fabulação. Pela natureza mesma das mediações e da obra ilustrada, a fabulação é constante numa obra de banda desenhada. Então a discussão não é se uma obra é fabulação ou não, mas o quanto pode ser fabulação.

Nesse caso é possível dialogar com uma série de obras que podem revelar esses diversos níveis em um espectro que vai da total ficção até uma fabulação parcial que preenche lacunas da experiência vivida do autor (como em *Gen*, de Keiji Nakazawa), que se desloca para o local do acontecimento que sua BD documental relata. Desse modo, não será discutido aqui as BDs ficcionais, justamente por todas serem fabulação. O interesse aqui recai nas múltiplas possibilidades de fabulação da banda desenhada documental e que se caracteriza especialmente por modalidades de BDs biográficas e históricas, em que o autor não presenciou o acontecimento, mas fabula a partir de uma série de ferramentas disponíveis; desde a documentação textual e icônica não produzida por ele e que envolve pesquisa prévia, até mesmo eventuais entrevistas e fontes secundárias do evento, que transmitem ao autor a experiência de quem viveu o acontecimento.

2. A presença do autor no acontecimento: BD verdade

Nichols (1997) entende que o documentário participativo ou interativo, também chamado de *cinema-verité* por Eric Barnouw a partir do filme *Crônica de um Verão* (*Chronique d'un été*, 1961) de Jean Rouch e Edgar Morin, assume determinadas estratégias no seu fazer em contraponto a outras modalidades de documentário por ele estabelecidas. É um tipo de filme possível a partir dos equipamentos portáteis dos anos 1950, em que o realizador, ao invés de permanecer oculto através de locuções em *off* ou buscar defender sua tese de acordo com as práticas do cinema expositivo, interage com o personagem. Interferências, letreiros, uso de material de arquivo, entrevistas, testemunhos e mesmo as dúvidas com relação ao que é dito são revelados no filme, priorizando o encontro entre cineasta, personagem, informação e acontecimento, mais que uma especulação de mundo a se comprovar.

Na verdade, a essência do filme está no diálogo com os entrevistados em que estes se equivalem com o realizador no “terreno do encontro social” (Nichols, 1997: 84). É este contato que define o filme e modifica o resultado.

Essa modalidade de documentário assume, desse modo, um caráter subjetivo e opaco, em que a autorreferência e a manifestação da imagem enquanto discurso e não como o real, é permanentemente realçada. De acordo com Nichols (1997: 79), é a “sensação de parcialidade, de presença situada e de conhecimento local derivada do encontro real entre realizador e o outro”. Além de Rouch, Nichols cita o trabalho de outros cineastas adeptos de estratégias de um cinema participativo como Connie Field e Dziga Vertov no *kino-pravda*. No Brasil, o cineasta Eduardo Coutinho pode ser considerado o seu mais importante representante. São documentaristas que buscam não ser autoritários como realizadores, respeitar depoimentos e as imagens originais dos acontecimentos.

Naturalmente, não se pode fazer uma associação absoluta do cinema-verdade ou de qualquer outra modalidade de documentário com as BDs. Como lembra Schmitz-Emans (2012: 55) “em processos de intermedialidade é preciso ver onde acontece a distinção, onde há um ‘meio’ entre as duas e pelo qual é reconhecível”, possibilitando aproximações em que se possa observar estratégias semelhantes e conflitantes, estabelecendo o que a autora chama de um *diagnóstico de transmedialidade*. Desse modo é possível evidenciar alguns trabalhos que se aproximam de um documentário interativo, como *O fotógrafo* (Didier Lefèvre, Emmanuel Guibert, Frédéric Lemerrier), *Weisse Wolfe* (David Schraven e Jan Feindt), com destaque para os reputados trabalhos de Joe Sacco (*Palestina*, *Gorazde* e *Notas sobre Gaza*) e suas práticas de documentação. Lefèvre (2013) ressalta, contudo, que mesmo o trabalho de Joe Sacco, mais contundente, ainda é muito diferente do documentário cinematográfico, pois neste o espectador vê esse diálogo entre realizador e entrevistado acontecendo em tempo real.

Com formação de jornalista e influenciado pela leitura de *Fateful Triangle* de Noam Chomsky e *The Question of Palestine* de Edward Said, Joe Sacco começou a trabalhar com a temática das zonas de conflito, em especial no Oriente Médio, na histórica hostilidade entre palestinos e sionistas. Seu objetivo era buscar as vozes “do outro lado”, que não apareciam na mídia hegemônica dos Estados Unidos e que, de acordo com ele, deturpavam a compreensão e extensão do conflito. Sacco desenvolveu então uma dinâmica de trabalho que nomeia como *BD jornalística*, unindo sua prática de apuração jornalística à capacidade de contar histórias graficamente. Suas composições de página remetem a três tipos de influências imagéticas de acordo com Adams: de um lado segue uma tradição da ilustração de cotidiano que sempre buscou retratar o real, como as já citadas gravuras inglesas de George Cruikshank e James Gillray do século XIX, os *comix* da contracultura norte-americana de Robert Crumb e os populares cartuns do palestino Najel Ali.

De outro lado, é nítida a influência dos discursos audiovisuais documentais, tanto em estratégias do documentário participativo, no que se refere às entrevistas e a forma como Sacco retrata a si próprio, e seu contato com os personagens na própria história, como em uma série de artifícios que podem ser observados em estratégias audiovisuais e em especial do telejornalismo: closes, regra dos 180°, plano e contra-plano, *over-shoulders*, *zoom-ins*, plongês e contra-plongês para enfatizar a dramaticidade da cena, imagens distorcidas que sugerem o uso de lentes específicas e artifícios de composição que remetem a diferentes possibilidades de montagem. É bem verdade que essas influências estão presentes, em maior ou menor grau, em praticamente todas as bandas desenhadas, distinguindo-se apenas pela estilística particular de cada uma. Ou seja, de modo geral, muitas das regras de composição de uma narrativa imagética no cinema encontram similaridades na estrutura narrativa das BDs.

O processo de construção da narrativa de Joe Sacco constitui uma primeira fase presencial de apuração local, em que ele viaja e toma contato com as pessoas, faz fotografias, anota dados, realiza entrevistas, recolhe

impressões e documentos. Consulta fontes primárias e secundárias, mas, especialmente, vive o espaço que por ele será narrado. No caso de *Palestina*, Sacco permaneceu dois meses no local pesquisando e coletando material para voltar aos Estados Unidos e só então começar a produção da banda desenhada, que durou dois anos e meio – entre fevereiro de 1993 e agosto de 1995. Aqui reside a primeira tensão do documentário nas BDs: a obra ou mesmo os desenhos não são feitos no ‘aqui e agora’ do acontecimento. Sacco, inclusive, reforça que durante o período de apuração não desenha ou faz esboços, deixa tudo para o segundo momento. Se essa prática enfraquece, para muitos, a força do registro documental, por outro lado, é inegável que Sacco, ao viver intensamente o espaço narrado, fazer entrevistas e conviver com situações de perigo junto com a população local que ele retrata, valida de maneira contundente a sua presença e seu estar fenomenológico na experiência de contato que tem com aquela comunidade.

O gesto de se auto-retratar, não apenas em presença, mas como personagem da narrativa, permite que a narrativa de Sacco contenha um efeito similar ao que Nichols (1997) chama, no documentário interativo, de *metaobservação*. Ele cita especialmente o filme *Demon Lover Diary* (1980) de Joel DeMott, em que o diretor maneja uma câmera enquanto outro operador filma esse contato, dele filmando o personagem ou o acontecimento. Esse tipo de estratégia é válida, ainda que tenha, de certa forma, se banalizado em narrativas telejornalísticas menos tradicionais e que buscam de alguma maneira evidenciar a opacidade do seu próprio discurso. Ao desenhar sua própria ação dentro da história, não apenas Joe Sacco, mas outros autores como Art Spiegelman, Marjane Satrapi, e Guy Delisle, entre tantos outros, simulam o que seria essa segunda câmera e a possibilidade de uma *metaobservação*, que é um recurso do cinema participativo.

Outra característica percebida nas BDs de Sacco é o que Nichols chama, no cinema, de *pseudomonólogo*. Para ele, é quando há a ausência visível do realizador, mas o entrevistado olha para a câmera, compartilhando impressões, ideias e pensamentos diretamente para o espectador, como se o autor esti-

vesse ausente. No caso de Sacco, não há câmera, apenas Sacco, que sempre está presente pelo fato de ser o seu desenho que dá corpo àquela entrevistada. Ou seja, enquanto o pseudomonólogo no cinedocumentário faz com que o entrevistado dialogue diretamente com espectador, “eliminando”, para Nichols, a mediação do realizador, no caso das BDs de Sacco, ainda assim, é impossível eliminar sua mediação: sua presença torna-se constante. São técnicas como essas e suas especificidades nas bandas desenhadas que reafirmam a validade de determinados discursos de BDs como documentais.

O que define o processo de *Palestina*, para Adams (2008), é justamente essa autenticidade da experiência de Sacco. Adams caracteriza a autenticidade como marca do trabalho do autor, baseado justamente na primazia da experiência. Poderia se dizer assim, que o que se considera a fase de pré-produção de um filme, que envolve pesquisa, preparação e coleta de dados, corresponderia para Sacco “à verdadeira produção”. Não do registro da BD, mas da produção da experiência vivida sobre o qual o seu discurso documental se desdobrará *a posteriori*. Mas o registro da imagem neste momento, ainda que muitas vezes seja maquínico pelas referências fotográficas que faz, é especialmente feito em sua memória, e é chave para o entendimento não apenas do trabalho de Sacco como da BD documental.

Parece claro, desse modo, que as estratégias de produção de Sacco se assemelham às do cinema verdade, em sua ética com o entrevistado, o relato do encontro entre os dois agregando informações contraditórias e mesmo entrevistados duvidosos. O autor questiona o tempo todo o seu fazer documental, revela seus medos e dúvidas, eliminando qualquer tipo de transparência que sua narrativa poderia oferecer. Usando apenas caneta, bloco de notas e máquina fotográfica, Sacco tem um material ainda mais leve e, chamando menos atenção, pega a realidade mais desprevenida. Sua obra, enfim, não é sobre a Palestina, mas sobre a sua experiência de contato com essas pessoas e esse território.

Se as características do cinema verdade parecem claras, poderia se argumentar finalmente sobre o impasse da presença do autor ou não no acontecimento, importante no ato documental. É indiscutível que, embora seu registro seja posterior e de uma imagem artesanal e não maquinica, a dimensão da presença do autor que configura o documentário ocorra no caso de Joe Sacco. O que poderia ainda criar um questionamento com relação a sua validade enquanto documentário, seria, por fim, uma hipotética inexactidão não apenas do desenho e mesmo da memória, para representar o real.

Com relação ao uso de imagens fotográficas, é importante ressaltar que Sacco tinha uma preocupação ética em não dar margem para uma eventual contaminação da informação, e só fotografava seus entrevistados após a entrevista concedida, justamente para que a foto não criasse qualquer tipo de interferência. É importante lembrar que o fato de ser apenas um anônimo, sem equipamento de filmagem, favorecia que os entrevistados representassem menos e fossem mais verdadeiros – ainda que isso nunca seja de fato uma certeza e algo que se possa controlar, especialmente em um registro de BD verdade. O autor, inclusive, em determinadas passagens de suas obras, questiona-se, indaga com o leitor sobre a veracidade do depoimento que ouviu e mostra experiências distintas e contraditórias sobre o mesmo tema – reproduzindo algumas práticas caras ao cinema verdade.

Sacco também fazia inúmeras fotos dos lugares e ambientes, de variados pontos de vista, algumas vezes de ângulos inusitados, com o objetivo de reconstruir os ambientes nas páginas de quadrinhos e criar, como o próprio afirmou em entrevista a Jeff Adams, uma sensação de familiaridade do espaço retratado para seu leitor, ao longo da obra.

O segundo momento da sua metodologia de trabalho poderia ser chamado de pós-produção, em que Sacco reúne as referências, as anotações, a experiência vivida e as *imagens memória* e organiza as suas páginas documentais. Aqui se resalta o componente híbrido para a composição de Sacco. Ainda que esse narrador não seja mais possível de fato, o autor faz uso da

memória, parecendo remeter à tradição oral e ao marinheiro de Benjamin, que viaja, volta e conta o que viu – neste caso, conta graficamente nas páginas da BD. Assim, ele faz uso tanto de imagens maquinicas, fotografias, quanto de imagens memória para poder retratar detalhes, ambientes, fisionomias bem como uma reconstituição topográfica do espaço, podendo com isso modificar e reproduzir o espaço em ângulos pouco comuns. De acordo com Adams (2008: 151-152), a memória visual tem um importante valor no trabalho de Sacco:

[...] memória tem muito a ver com isso. Mas a referência fotográfica é muito útil. E teve algumas vezes onde eu desenhei exatamente o que eu fotografei. Mas muito poucas. Geralmente eu mudava o ângulo ou algo do gênero. Mas frequentemente as fotografias, como as que eu tirei na Faixa de Gaza, deram-me um bom sentimento real de como os lugares eram. Mas agora, nesse ponto [1995], eu desenho muito mais coisas da memória porque eu venho desenhando isso por dois anos e meio já. Não é realmente um problema para ver como uma torre d'água 'se parece ou coisa assim'.

Desenhar é sempre se referenciar a algo. Só é possível desenhar um objeto ou uma paisagem se o artista tiver as referências visuais para tal. Essas referências podem ser externas e materiais, através da presença do artista no espaço retratado, como um pintor que pinta uma paisagem; ou baseando-se em outras imagens prévias, como fotografias. A outra maneira é a utilização da memória, mais etérea e fugidia com relação a uma exatidão e a uma correspondência com as formas reais. A memória aparece eventualmente como um meio termo entre a *presença* e a *fabulação*. Nesta última, poderia se considerar a fabulação como um espaço de liberdade em que o ilustrador especula universos, objetos, ambientes, paisagens, com essa capacidade de fabricação da imagem vistos em maior ou menor grau.

Pode ser fabulação desde uma imagem abstrata, passando por uma ilustração de ficção-científica, por exemplo, em que se criem ambientes e seres totalmente imaginários e desconectados de nossa realidade e, por fim, é

possível fabular paisagens, pessoas, objetos, calcados na experiência fenomenológica do artista com o mundo, que o permite montar, remontar e elaborar novos espaços. Nesse sentido, desenhar de memória poderia ser uma inadequação ou um fazer que descaracterizasse o discurso documental? Adams (2008: 152) acha que não e afirma que Joe Sacco:

apesar de suas extensas notas e fotos, ele está trabalhando através de suas ideias internalizadas pela sua experiência visual. Para Sacco o processo documentário não necessita fidelidade de registros escritos ou fotografados. Ao invés do registro visual da experiência se subordinar a um processo de orquestração, transformando seus registros em demandas técnicas específicas do meio *graphic novel*. Os pontos de vista que mudam, a combinação de figuras, arranjos de textos e caricaturas são todas modificações, experiências a *posteriori* feitas na aplicação do seu material para esse meio. Sacco não faz mistério disso, abertamente declarando a subjetividade do processo. Uma subjetividade, aliás, estruturada politicamente. [...] Memória tem um papel principal no conteúdo de narrativas informais que ele usa na reconstrução da experiência de ocupação Palestina. É a lembrança dos próprios palestinos que ele se baseia e ele reproduz essas lembranças por aderir à narrativa do contador de histórias, ainda modificado e mediado pelo seu controle como produtor e administrador do processo de visualização.

Ou seja, a memória aparece em dois níveis, em momentos distintos: na dos entrevistados e na de Sacco, autor do relato. Apesar de possíveis e prováveis inexatidões, assim como no cinema participativo, a verdade está em assumir a subjetividade do seu relato e o seu processo de produção. Adams lembra que são vários os processos de mediação nas BDs de Sacco que possibilitam, contudo, inexatidões: são os depoimentos de testemunhas de acontecimentos, informações secundárias, que muitas vezes se distanciam dos eventos relatados; entrevistas que passem de um suporte para outro, por exemplo, da gravação para a linguagem verbal ou escrita das BDs, trazendo falsas interpretações; e a memória, pois, no caso do processo de Joe

Sacco, a pós-produção das suas BDs é feita muito tempo depois do encontro do autor com o acontecimento. Das três mediações, o cinema só evita a segunda, das imprecisões de interpretação do gravado para o escrito, porque, nesse caso, a matéria prima do filme é a própria imagem e não é necessário fazer mais uma mediação.

Citando a obra de Paul Ricoeur *Memory, History, Forgetting*, Adams (2008: 58) entende que o desenho de memória não compromete o registro das HQs documentais. A questão central de Ricoeur é que a imagem memória – ou seja, a imagem formada pela memória – traduz a ideia de *presença do ausente*. Ou seja, puxar uma imagem de uma pessoa ou acontecimento pela memória seria a constituição de uma presença aparente desta pessoa ou acontecimento passado, e que a imagem memória presentifica. É como se a presença aparente do acontecimento, possibilitado pela imagem memória pudesse de certa forma reproduzir o estado de presença do momento original.

É claro que, ainda assim, essa reprodução não é perfeita, não é a mesma coisa. E é nessa diferença que reside a imprecisão. Para Duchamp (2002), contudo, essa diferença nada mais é que o coeficiente artístico que caracteriza uma obra de arte, no que o resultado final se difere do inicialmente planejado. Nesse sentido, poderia ser onde residiria o Belo em Baudelaire – em oposição ao que ele chamou de obsessão com o real. Se o planejado no documentário é, em princípio, uma maior proximidade com o real, são justamente os pequenos momentos em que o real escapa que garantem não apenas o documentário como arte, mas sua própria autenticidade, na medida em que diante de todas essas mediações, a autenticidade está justamente na impossibilidade do autor garantir uma total verdade dos fatos. É a autenticidade do autor.

Assim, é importante ressaltar que o próprio cinedocumentário é muitas vezes dependente e refém das mesmas inexatidões das imagens memória, mesmo no processo participativo, quando entrevistados, ao lembrar e narrar acontecimentos, se fazem a mesma operação de reconstrução

das imagens memória, ou seja, reconstituem os momentos do passado, presentificando-os. O mesmo se passa com o desenhista que viveu o acontecimento ou a apuração. Assim, o próprio documentário participativo é permeado pelos mesmos mecanismos de reconstrução de imagem. Aí se estabeleceria um primeiro nível, inevitável, de uma presença do ausente.

A outra variável de questionamento é se o desenhista testemunhou ou não o acontecimento. A BD sempre vai recontar, mesmo que haja o testemunho do realizador. Sempre é uma atividade de memória, junto com eventuais referências externas. O cinema, por outro lado, congela o testemunho através da imagem maquínica. Assim como a memória, o cinema é uma mediação. Oferece imagens de um acontecimento, mas não o acontecimento. Então, a base para a constituição do discurso documental, tanto no cinema quanto nas BDs, são mediações: imagens-máquina e imagens memória, respectivamente, e que se complementam, oferecendo possibilidades distintas de documentários. Ao fim, todos recontam: quem esteve presente e testemunha através das imagens memória – como o marinheiro de Benjamim –, o que pesquisa e ouve o que contaram – o artesão –, e a máquina ao apreender a imagem.

Mas fundamentar a constituição de relatos documentais a partir de imagens memória é indesejado ou inadequado? Talvez no dispositivo cinema, com suas particularidades e propriedades sim. Nas HQs documentais, pelos mesmos motivos, talvez não: é a confluência entre testemunho, imagem memória e mesmo fabulação que talvez confirmem o maior aspecto de verdade ao recontar das HQs. O importante é a compreensão do todo.

Art Spiegelman, ao fazer *Maus*, pesquisou exaustivamente sobre a realidade dos campos de concentração, nos quais não esteve, para contar a história de Vladek, seu pai. A resposta mais contundente sobre a fidedignidade da sua BD foi justamente de parentes que estiveram nos campos de concentração. Ou seja, é possível fazer um quadrinho documental sem estar diante do acontecimento, mas concatenando as inúmeras possibilidades de modelos documentários, sem que o uso da imaginação possa ser considerado

uma contaminação problemática e sem deslegitimar o caráter de real do documentário nas bandas desenhadas. Nesse caso, pode-se ressaltar que as estratégias do documentário interativo ou participativo aplicadas às BDs não apenas são possíveis como legitimam, ainda mais, o seu discurso documental, por se referir primordialmente no encontro entre o entrevistado e o documentarista.

Ou seja, podemos dizer que a metodologia de Sacco é híbrida; reúne não apenas a sua presença no momento de produção, mas o uso de imagens maquínicas auxiliares para a fase de pós-produção e, por fim, o uso da memória para complementar, ligar e aprofundar as percepções anteriores. Esse amálgama de mediações tornou o relato de Joe Sacco não apenas válido como registro documental, mas, possivelmente, mais completo.

Para Adams, o trabalho de Joe Sacco, por tensionar mediações e os níveis técnicos da mídia BD, em que a representação envolve uma série de mediações que podem manipular totalmente a informação “força um repensar das políticas do documentário visual” (2008: 153). Ou seja, conclui-se que a única validade possível deste registro documentário nos padrões formulados pela massa crítica cinematográfica se dá justamente pelo fato da BD, por não ser uma imagem maquínica, mas uma imagem artesanal, carregar em si, indelevelmente, a opacidade e o caráter de representação, em se assumir como uma leitura, subjetiva, possível, como um tipo de documentário participativo que abre essa possibilidade, enfim, de uma BD verdade.

Referências bibliográficas:

- Adams, J. (2008). *Documentary graphic novels and social realism*. Bern, KS: Peter Lang.
- Barnouw, E. (1998). *El documental: historia y estilo*. Barcelona, CT: Gedisa.
- Baudelaire, C. (1996). *Sobre a modernidade*. Rio de Janeiro, RJ: Paz e Terra.
- Bruzzi, S. (2001). *New documentary: a critical introduction*. London: Routledge.

- Duchamp, M. (2002). O ato criador. In G. Battcock (Org.), *A nova arte*. São Paulo: Perspectiva. Pp. 71 - 74.
- Entler, R. (2007) Retrato de uma face velada: Baudelaire e a fotografia. *FACOM*, 17, 4-14.
- Fabris, A. (1994). Modernidade e vanguarda: o caso brasileiro. In A. Fabris (Ed.), *Modernidade e Modernismo no Brasil*. Campinas, SP: Mercado de Letras. Pp. 9-25.
- Guibert, E.; Lefèvre, D. & Lemercier, F. (2009). *The Photographer: into war-torn Afghanistan with Doctors without Borders*. New York and London: First Second.
- Lefèvre, P (2013). The modes of documentary comics. In D. Grünewald (Ed.), *Der dokumentarische Comic: Reportage und Biografie*. Essen, NRW: CH. A. Bachman Verlag. Pp. 50-60.
- Mickwitz, N. (2016). *Documentary comics: graphic truth-telling in a skeptical age*. Hampshire: Palgrave Macmillan.
- Muanis, F. (2014). Dokumentarische Comics als Übersetzung des alltäglichen. *Zeitschrift für Medienwissenschaft*. 11. Pp. 49-64. Berlin, BE: Diaphanes,
- _____ (2016). *O protagonismo do banal e a performance nas histórias em quadrinhos documentais*. Lisboa: Vista, 1, (1) (no prelo).
- Müller, A. (2007) A lucarna do infinito: Baudelaire e a fotografia. *Alea: estudos neolatinos.*: 9 (1). doi:10.1590/S1517-106X2007000100010.
- Nichols, B. (2001). *Introduction to documentary*. Bloomington, MN: Indiana University,.
- _____ (1997). *La representación de la realidad: cuestiones y conceptos sobre el documental*. Barcelona, CT: Paidós.
- Ramos, F. (2001). O que é documentário? In F. P. Ramos & A. Catani (Ed.), *Estudos de cinema SOCINE 2000*. Porto Alegre PR: Editora Sulina. Pp.192-207.
- Sacco, J. (2003). *Palestine*. London: Jonathan Cape.

- Schmitz-Emans, M. (2012) Photos im Comic. In C. Bachmann; V. Sina & L. Banhold (Ed.), *Comics Intermedial*. Essen, NRW: CH. A. Bachman Verlag. Pp. 55-74.
- Singer, B. (1995). Modernity, Hyperstimulus, and the rise of popular Sensationalism. In L. Charney & V. Schwarz (Ed.), *Cinema and invention of modern life*. California, CA: University of California Press. Pp. 72-99.
- Spiegelman, A. (2003). *The complete maus*. London: Penguin.
- Witek, J. (1989). *Comic book as history: the narrative art of Jack Jackson, Art Spiegelman and Harvey Pekar*. Jackson, MS: University of Mississippi Press.
- Woo, B. (2010). Reconsidering Comics Journalism: experience and information in Joe Sacco's Palestine. In D. Hassler-Forest & J. Goggin (Ed.), *The rise and reason of comics and graphic literature: critical essays on the form*. Jefferson, NC: McFarland. Pp. 166-177.

Filmografia:

- Chronique d'un été* (1961). A. Dauman & P. Lifchitz (Producer), J. Rouch & E. Morin (Directors). França: Argos Films.
- Demon Lover Diary* (1980). J. DeMott (Producer), J. DeMott (Director). USA: DeMott/Kreines Films.

A UTILIDADE DO DESENHO NA CONCEPÇÃO VISUAL DA NARRATIVA FÍLMICA

Maria Elisa Coelho de Almeida Trindade

Introdução

A utilização do desenho no cinema verifica-se praticamente desde a invenção do cinematógrafo, remontando pelo menos a Georges Méliès (Paris, 1861 – Paris, 1938),¹ facto que não é estranho visto um filme ser constituído por imagens, e o desenho adaptar-se muito facilmente à tarefa de concepção e pré-visualização das mesmas: note-se, que a representação gráfica da ilusão de acção (passagem do tempo) é muitíssimo anterior – desde a pré-história – ao nascimento do cinema. Na verdade, desde cedo, o desenho desempenhou um papel significativo em todas as fases da produção cinematográfica, nem sempre reconhecido, intervindo – sob a forma de desenhos técnicos de vários tipos, desenhos conceptuais, esquemas e esboços, ou de *storyboards* (a função talvez mais conhecida) e desenhos ‘de continuidade’ – desde a concepção visual da narrativa e dos espaços cénicos até à criação das personagens, ou no design de guarda-roupa, e na criação de mobiliário, adereços e artefactos.

1. Já tivemos a oportunidade de referir, em publicação anterior - vd. Maria Elisa Coelho de Almeida Trindade (2016: 42-43) –, a importância que o desenho teve no processo criativo de Georges Méliès, enquanto cineasta pioneiro (quanto mais não seja dos efeitos especiais, de que é considerado o ‘pai’), pelo que não vamos aqui falar especificamente dele, apesar do seu papel relevante. Diremos apenas o seguinte: ao contrário do que é por vezes referido – vd. por exemplo Steven D. Katz (1991: 19) – a primeira aparição de *continuity sketches* e *storyboards* na história do cinema não remonta aos primeiros filmes de animação de Walt Disney (Katz aponta a data de 1927); Méliès já recorria a eles.

Ainda que não seja evidente para o espectador mais comum, o desenho está presente em todo o processo de trabalho de muitos realizadores de cinema,² e principalmente no dos colaboradores que trabalham directamente com eles, sob o seu escrutínio, nomeadamente os que pertencem aos departamentos artísticos (designer de produção, director de arte, designer de guarda-roupa, etc.): em qualquer caso, tanto para uns como para outros, o desenho tem tido um papel fundamental para conceber, propor e explicar as suas ideias narrativo-visuais, complementando o guião em termos de planeamento visual,³ porque este só por si é incapaz de descrever algumas cenas mais difíceis de rodar.

Embora seja mais notória (e mais fácil de entender) a utilidade do desenho nas grandes produções, principalmente nos filmes épicos e históricos, e de fantasia, não é menos verdade que isso também aconteça nos filmes de autor e de baixo orçamento, nomeadamente durante todo o processo de trabalho preparatório, na fase de pré-produção. No que diz respeito ao *storyboard*, a sua utilização corrente, seja ou não para pré-visualizar um filme inteiro, pode apresentar, de facto, algumas vantagens, como sublinha Donald W. Graham (1970: 380):

An error, a weakness revealed on the board can be corrected by re-making individual drawings, by eliminating them, or by moving them to more appropriate positions on the board. Whole sections can be rebuilt, moved from place to place in the continuity or simply eliminated. Glaring weakness in character construction, story development, film design can be discovered long before the film is shot, with consequent

2. E, como refere Guy Gauthier (1993: 155), “L’intervention du dessin ne se limite pas à un mode particulier de préparation du tournage, en l’occurrence de la mise en place et du cadrage. Beaucoup de cinéastes couvrent des pages entières – ou les marges des premières versions écrites – de croquis de toutes sortes, souvent issus d’une documentation quand il s’agit d’un film historique”.

3. Em casos extremos, pode acontecer que se obtenha uma ‘versão’ que tem uma existência autónoma, na qual o desenho é preponderante. *Il Viaggio di Mastorna ditto Fernet* (1992), de Federico Fellini, um dos filmes não rodados mais célebres da história do cinema, sobrevive enquanto novela gráfica. Fellini desenhou o *storyboard* inicial; encarregou depois o ilustrador Milo Manara de elaborar um mais detalhado, cuja versão final foi publicado na revista *A Suivre* antes de o ser em álbum. O interessante é que Fellini desistiu de filmar este projecto longamente acalentado (começou a trabalhar no seu argumento em 1965), e para o qual chegou a construir cenários, passando a assumir a novela gráfica resultante como um filme, e incluindo-a sempre na sua filmografia. Sobre este filme e a novela gráfica ver Federico Fellini (2003: 141).

savings in time, effort, and expense. A change on the storyboard is relatively inexpensive. A change after the picture has been filmed can be a disaster.

Visto que os *storyboards*,⁴ e outros desenhos de produção, foram considerados durante muito tempo como meramente material de trabalho, imagens criadas exclusivamente para a preparação dos filmes, são poucos os do cinema clássico que sobreviveram intactos até aos nossos dias. De facto, só a partir dos anos 90 do século XX começaram a despertar mais interesse e alguma visibilidade, com uma sucessão de exposições dedicadas aos desenhos concebidos por alguns realizadores, e outros profissionais.⁵

Breve abordagem a quatro casos de estudo: Satyajit Ray, Roman Polanski, Carlos Saura e Peter Greenaway

One of the central film-makers of the twentieth century, one of the great story-inventors and tellers in his or any country, one of the most moving and inspiring voices in the history of the cinema: Satyajit Ray (director, scenarist, composer, novelist, illustrator), remains, for me, the ideal – and the definition of the word ‘artist’. (Wes Anderson *apud* Ray, 2016: 17)

Nascido no seio de uma família com uma longa tradição artística em várias áreas, que remonta pelo menos a 15 gerações, o indiano Satyajit Ray (Calcutá, 1921-1992, Calcutá) foi escritor, crítico de cinema, ilustrador e designer gráfico profissional – nomeadamente, trabalhou durante uma década para uma companhia de publicidade britânica⁶ –, antes de se tornar um cineasta mundialmente reconhecido. Era um cinéfilo e foi na qualidade

4. Existem diferentes tipos de *storyboards*, e alguns deles podem incluir informação que não é apenas visual. Para um maior esclarecimento sobre este tema, ver Elisa Almeida Trindade (2013: 94-100).

5. A título de exemplo, referimos as seguintes: *Storyboard, 90 ans de dessins pour le cinéma* (1992), no Palais Tokyo, Paris; *Drawing into Film* (1993), na Pace Gallery de Nova Iorque; *The Director's Eye* (1996), no Museum of Modern Art de Oxford; *Tim Burton* (2009), no MoMA, Nova Iorque (depois apresentada, em 2012, na Cinemateca de Paris; ou, em 2014, na Galerie hlavního města Prahy, em Praga); *Il di/segno del Cinema* (2015), no Palazzo di Città, Cagliari.

6. Note-se: mesmo depois de se tornar um cineasta consagrado, de tempos a tempos Satyajit Ray continuou a fazer ilustrações, mormente como autor regular das capas da revista para crianças *Sandesh*, que foi lançada pelo seu pai.

de crítico de cinema, durante um período em que viveu em Londres, que conheceu Jean Renoir (Paris, 1894-1979, Califórnia), o qual o convenceu a tornar-se cineasta. Ray iniciou a sua carreira com o filme *Pather Panchali* (1955), baseado numa novela Bengali com o mesmo título de Bibhutibhusan Bandyopadhyay, de 1928: foi quando trabalhava no design duma nova edição daquela, já ilustrada por si em ocasião anterior,⁷ que tomou a resolução de se aventurar na sua antiga ambição de se dedicar ao cinema.

Com o objetivo de arranjar financiamento para levar avante o seu projeto, Ray desenhou um *storyboard* com as cenas-chave, num *sketchbook*, apresentando-o de seguida com esse propósito a várias produtoras de Calcutá, sem qualquer sucesso.⁸ A rodagem (iniciada em 1952), atribulada, durou quase quatro anos devido à falta de dinheiro, visto estar dependente dos seus próprios recursos, limitados; o *storyboard* (belíssimo), composto por 58 páginas com desenhos – executados com aparato metálico, pincel e tinta –, foi absolutamente essencial porque, na verdade, Ray nunca possuiu um guião convencional completo, tendo aquele servido como um verdadeiro guia visual, completado por notas e esboços, em pacotes de cigarros e pedaços de papel, que ia dando ao seu director de fotografia Subrata Mitra durante as filmagens (ou na noite anterior).⁹ O *storyboard* seria mais tarde doado por Ray à Cinemateca Francesa, em Paris, a pedido de Georges Sadoul; mas, infelizmente, haveria de perder-se, como descobriu o filho Sandip quando contactou a instituição francesa, na sequência do desejo expresso pelo pai, no final da vida, que gostava de o rever.¹⁰

Apesar dos vários percalços e de ver ameaçada a sua finalização, e das suas imperfeições técnicas, *Pather Panhali* tornou-se a sua obra-prima – e decerto

7. Uma edição para crianças que recebeu o título *Aam Aantir Bhenpu*, para a qual Ray fez o design da capa e as ilustrações, publicada em 22 de Setembro de 1944 pela Signet Press: ver Sandip Ray (2016: 113-115).

8. Além do *storyboard* referido, segundo Fionnuala Halligan (2013: 170), Ray também se fazia acompanhar de um “small notebook, filled with sketches, dialogue, and the treatment [...]”.

9. Cf. Peter Ettedgui (1998: 52-53).

10. Entretanto, em 2015, Sandip obteve uma cópia scanizada do *sketchbook* através da Criterion Collection – responsável, juntamente com L’Immagi Ritrovata, em Bolonha, pelo restauro do filme, que tornou a estrear no dia 4 de Maio de 2015 no MoMA –, o que permitiu editá-lo (a edição que usamos aqui), pondo à disposição dos amantes do cinema, pela primeira vez, o *storyboard* integral de *Pather Panchali*: sobre o desaparecimento e a redescoberta do *sketchbook*, ver Sandip Ray (2016: ix).

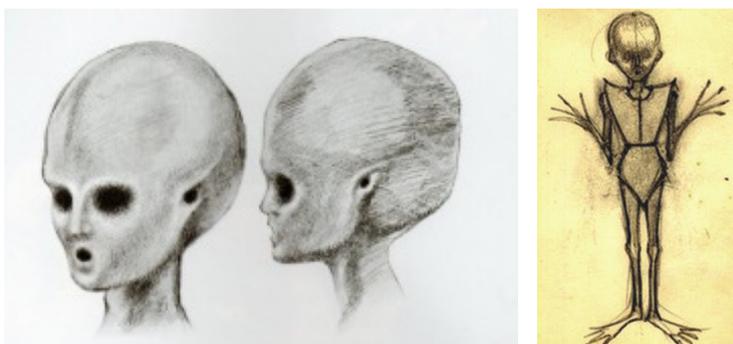
o filme indiano mais famoso, o único que tem lugar captivo nas listas dos melhores filmes de sempre –, e conjuntamente com *Aparajito* (1956) e *Apur Sansar* (*The World of Apu*, 1959) constitui a chamada *Apu Trilogy*, que deve o seu título ao nome do personagem principal. A película atraiu a atenção de Monroe Wheeler, um dos diretores do MoMA de Nova Iorque, que andava a preparar uma exposição sobre a arte indiana: a Wheeler interessou-lhe bastante o método de rodagem quase artesanal, e após uma entrevista propôs a Ray uma estreia mundial do filme no museu, concretizada um ano depois (3 Maio 1955).



Imagens 1 e 2: Ilustração de Satyajit Ray que deu origem ao filme *Palher Panchali* (1955). Página 35 do storyboard.

Por último, ainda chamaremos a atenção para alguns desenhos de Ray, de um alienígena, que foram realizados durante a fase preparatória para um projeto intitulado *The Alien* (1967), um filme de ficção científica baseado numa versão livre de uma história original – intitulada *Bankubabur Bandhu* – que escreveu em 1962 para a revista *Sandesh*, à qual já nos referimos em nota, planeado para ser uma co-produção indiana-americana (com a participação da Columbia Pictures), mas que acabou por não ser concretizado. Esses desenhos, datados do ano em que Ray escreveu o guião, poderão ter servido mais tarde – a questão é controversa¹¹ – de inspiração para o *ET* (1982) de Steven Spielberg.

11. A propósito desta questão, ver Karl French (2004: 167) e Murtaza Ali Kan (2018, Junho 16). Em 2003 o filho de Satyajit, Sandip Ray, também ele cineasta, começou a preparar uma adaptação da história original do pai, com vista à realização de um filme para a televisão indiana.

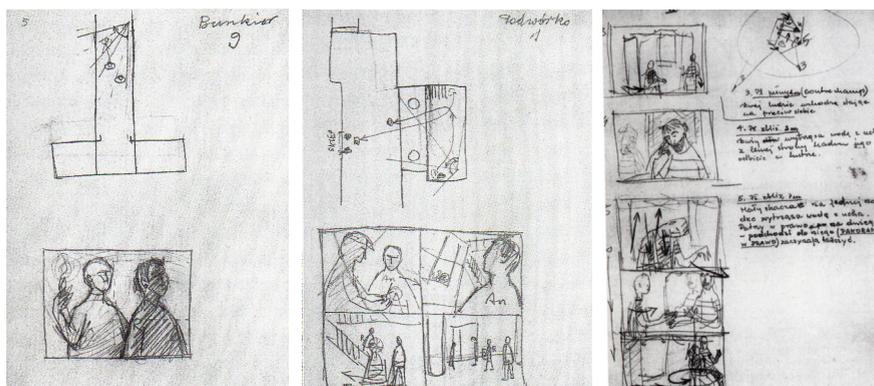


Imagens 3 e 4: Desenhos de Satyajit Ray, para um projeto intitulado *The Alien* (1967).

Em 1937 Roman Polanski (Paris, 1933) mudou-se com a família para Cracóvia, na Polónia. Iniciou aos 13 anos uma carreira profissional, como actor. Em 1950 deu continuidade aos seus estudos na Escola de Belas Artes de Cracóvia, e concluiu-os em Katowice. De 1954 a 1959 estudou realização na Escola Nacional Polaca de Cinema, em Łódź.

Segundo F. X. Feeney (2006: 21), “A paixão da infância de Polanski pela banda desenhada floresceu numa habilidade para desenhar *storyboards* e numa predileção por actores com aspecto de banda desenhada como Henryk Kluba e Jakub Goldberg”. Também, como declarou Polanski (*apud* Feeney, 2006: 20), “As curtas-metragens são, para mim, bandas desenhadas ou documentários. Quando usamos pessoas numa curta-metragem, se elas falam, pensamos que o vão fazer durante duas horas. Não é natural, não é adequado à forma”.

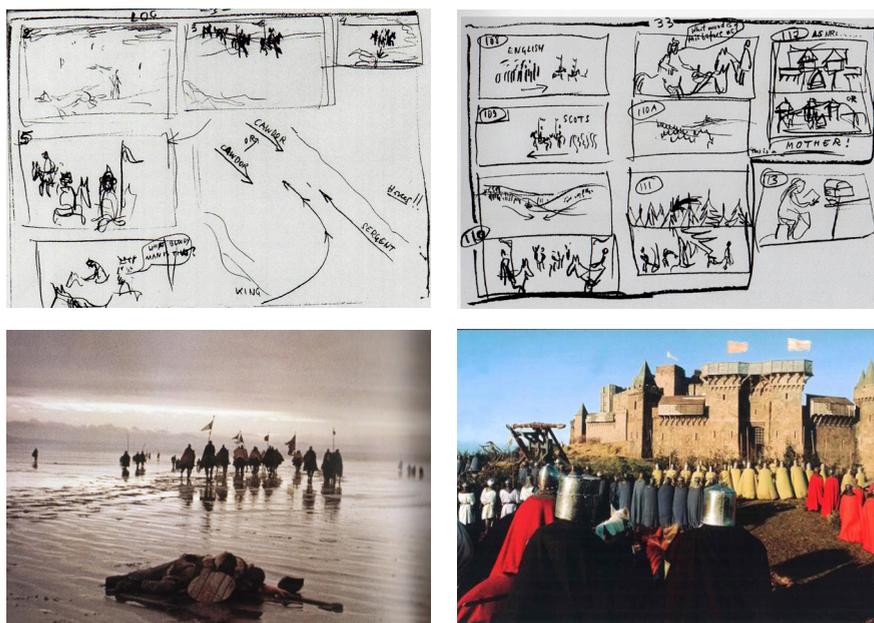
O cineasta polaco começou a desenhar *storyboards* desde o início da carreira, com as primeiras curtas-metragens que realizou: como o detalhado de *The Bicycle* (1955), filmada na Croácia e tendo como tema um episódio autobiográfico, quando com apenas 15 anos quase foi assassinado – infelizmente, grande parte do negativo foi destruído em laboratório, e o filme nunca foi concluído. Já para a curta *Two Men and a Wardrobe* (1958), desenhou um com 33 páginas, incluindo diagramas com as posições da câmara para cada filmagem.



Imagens 5 e 6: Roman Polanski, páginas do storyboard para *The Bicycle* (1955), e uma de *Two Men and a Wardrobe* (1958).

Também são conhecidos alguns desenhos de Polanski pertencentes a páginas do *storyboard* para a longa-metragem *Macbeth* (1971), a sua adaptação da peça homónima de Shakespeare, rodada na Escócia; um projecto que acalentava desde que viu *Hamlet* (1949) de Laurence Olivier. O primeiro desenho [imagem 7] diz respeito à cena de abertura do filme: o soldado solitário (enquadramento 2), o Rei a cavalgar com os seus soldados ao longo do campo de batalha costeiro (enquadramentos 3, 4 e 5); e ainda um diagrama com legendas, que assinala as posições relativas e os movimentos das personagens principais – o Rei, o sargento, e o Cavaleiro de Cawdor. O outro desenho [imagem 8] é sobre a sequência de ataque ao castelo de Macbeth. Como relata Wilfrid Shingleton, o designer de produção do filme:

Polanski and I went through the script together and discussed each scene. He then drew a little plan of the way in which he wanted his actors to move across the screen. This helped us design the set for the action involved. For, example, when Macbeth and Lady Macbeth are talking about the killing of the King we put them in the foreground and through the window in the background we could see the King in bed. (Shingleton *apud* Marner, 1974: 30)



Imagens 7, 8, 9 e 10: Roman Polanski, desenhos para o storyboard de *Macbeth* (1971).
Fotogramas de *Macbeth* (1971).

No entanto, a partir da rodagem da sua primeira longa-metragem *Knife in the Water* (*A Faca na Água*, 1962), na qual se sentiu um pouco restringido pelo *storyboard* que tinha realizado – deu-se conta que uma realidade concreta pode não corresponder àquilo que se imaginou¹² –, o cineasta polaco passou a desenhar *storyboards* apenas para as cenas mais complexas, envolvendo um grande número de participantes, ou para aquelas em que são utilizados efeitos especiais, as quais segundo ele não deixam qualquer margem à improvisação: “Il faut discuter jusqu’au plus infime détail avec les techniciens et ces derniers doivent tout savoir, y compris l’angle prévu de la caméra, etc.” (Polanski *apud* Goodridge, 2002: 29).

Assim, para o filme *O Pianista* (2002), bem mais recente, quanto sabemos foram realizados *storyboards* apenas para algumas sequências, e Polanski

12. Segundo o realizador, “Vous vous rendez compte que la vie est plus riche que votre imagination” (Polanski *apud* Goodridge, 2002: 29).

fez alguns desenhos destinados a servir de referência aos técnicos encarregues de fazer o reconhecimento dos locais para as filmagens, como aquele aqui reproduzido.



Imagem 11: Roman Polanski, desenho para *O Pianista* (2002).

Irmão do pintor Antonio Saura, o cineasta Carlos Saura Atares (Huesca, 1932) uma das maiores referências do cinema espanhol, diplomado em realização pelo Instituto de Investigaciones y Estudios cinematográficos (1957), em Madrid, constitui um exemplo claro duma concepção do trabalho preparatório que associa o desenho com outros meios.

Saura gosta de preparar minuciosamente os seus filmes, até porque entende ser importante ter uma espécie de visualização mental antes de os começar a rodar. Todavia, não tem um método de trabalho fixo, que varia de filme para filme conforme as exigências. Normalmente, Saura é o autor dos argumentos e à medida que os vai escrevendo faz, paralelamente, desenhos; estes, neste estágio, considera o cineasta, são apenas esboços gerais indicativos, provisórios – não se trata ainda, portanto, de *storyboards* –, servindo como complemento do texto, como se pode ver em páginas do guião de *Los Zancos* (1984), particularmente para cenas mais importantes.

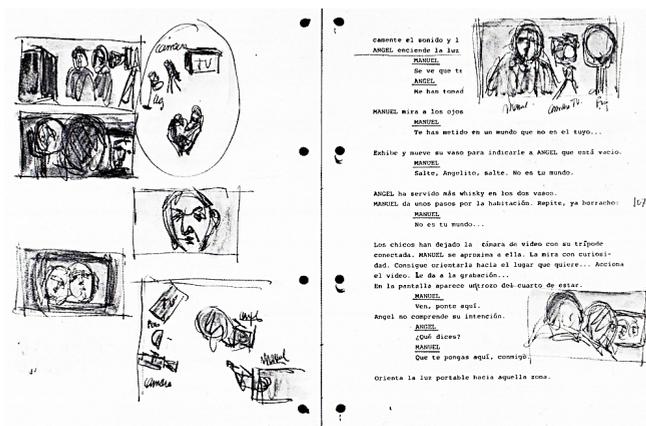


Imagem 12: Carlos Saura, páginas do guião de *Los Zancos* (1984).

No seguimento, além de *storyboards* realiza também montagens vídeo (presta-se bem, segundo ele, para fazer uma espécie de ‘caderno de ideias’ para cada filme), nas quais associa desenhos, fotografias – antes de filmar, costuma reunir uma ampla documentação fotográfica, principalmente sobre os lugares; e, cabe aqui referir que antes de se dedicar ao cinema Saura foi fotógrafo – e música: a escolha da música precede mesmo, algumas vezes, a escrita dos argumentos.

A concepção particular de Saura, da pré-produção de um filme, é claramente exposta numa passagem duma entrevista que concedeu, na qual se refere ao filme *El Dorado* (1988):

[...] Alors, j’accumule du matériel visuel, parfois je fais des dessins et pour l’instant je privilégie surtout l’approche vidéo. Pour un film compliqué et coûteux comme *El Dorado*, j’ai eu la possibilité de préparer les choses très à fond: j’ai été plusieurs fois au Costa Rica, j’ai fait des dessins, j’ai enregistré des sons et maintenant je réalise un petit film préparatoire [...] Et ces petites vidéos me permettent de réviser partiellement ce fantasme. Je mêle des photos que j’ai faites, d’autres qui viennent de livres

et de revues, des extraits d'émissions de télévision, je filme certaines répétitions, je teste des effets, j'essaie plusieurs musiques différents sur les mêmes images [...]. (Saura *apud* Faton, Peeters e Pierpont, 1992: 85)¹³

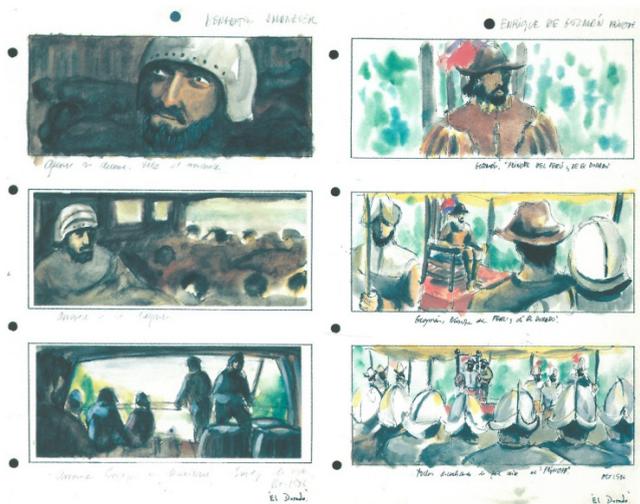


Imagem 13: Carlos Saura, desenhos para o storyboard de *El Dorado* (1988).

Quanto à utilização prática dos *storyboards* durante as filmagens, o cineasta espanhol não obedece rigidamente a eles: se umas vezes o *cameraman* segue os desenhos prévios, de outras, Saura – que até deixa os actores vê-los, sem desejar que eles se prendam em demasia a eles – vai recriando-os continuamente durante a rodamagem, e até depois da mesma porque, como diz, “Ces dessins, c’est surtout pour moi que je les fais. Parfois, il faut trois heures pour installer la lumière, c’est horrible! Alors, je dessine, sans trop me demander à quoi ça sert” (Saura *apud* Faton, Peeters e Pierpont, 1991: 86).¹⁴

Em 1960, o cineasta britânico Peter Greenaway (Newport, País de Gales, 1942) iniciou estudos de pintura no Walthamstow College of Art, que fre-

13. Entretien avec Carlos Saura. In Jacques Faton, Benoît Peeters e Philippe de Pierpont (1992). *Storyboard – le cinéma dessiné* (pp. 83-87). Paris: Editions Yellow Now.

14. Acrescentamos o seguinte apontamento: nesta entrevista (*idem*: 87), demonstrando a sua contínua abertura às novas tecnologias, Saura revelava que entretanto, após alguns ensaios iniciais, começava os seus *storyboards* usando um computador.

quentou durante três anos. Como David Lynch, Greenaway além de ser cineasta manteve sempre uma carreira enquanto artista plástico e artista multimídia, mormente através de instalações. Mas, acima de tudo, sempre se considerou um pintor: “Empecé mi vida sintiendo, y todavía sientto, que pintar es el proceso supremo de crear imágenes” (Greenaway *apud* Gorostiza, 1995: 18).¹⁵

Por vezes, desenha os *storyboards* para os seus filmes, mas não gosta de os seguir à risca, preferindo o acaso. Além dos desenhos, acrescenta com regularidade notas de detalhe que servem, segundo ele, como auxiliar de memória na rodagem dos filmes.

Muitas vezes, recorre a colagens no seu processo criativo, misturando imagens e texto, com a diferença, em relação a Pedro Costa¹⁶, que intervém plasticamente sobre elas. O livro como artefacto, o texto como arte, são temas recorrentes nos seus filmes, como em *Os Livros de Próspero* (1991) ou *O livro de Cabeceira* (1996); aliás, existe uma grande continuidade temática, também neste aspecto, entre os seus filmes e as obras que continua a produzir enquanto artista plástico. A colagem *In the Dark* alude a uma noção cara a Greenaway, a de que o texto enquanto limite é inerente à natureza do filme; na primeira frase, da primeira linha, pode ler-se: “Cinema is text-driven”¹⁷. A colagem *The Keeper of Forbidden Books*, pertence à série de estudos que realizou para as figuras alegóricas em *Os Livros de Próspero*. Refira-se que o desenhador de produção holandês Ben van Os (Haia, 1944-2012), que acompanhou Greenaway ao longo de toda a sua carreira, desde as cur-

15. O depoimento foi retirado da seguinte fonte: *Film Comment*, XXVI/3, Maio-Junho, 1990, p. 55.

16. Na verdade, no seu processo de trabalho o cineasta português também usa muitas vezes colagens de imagens fotográficas, postais, recortes de jornais, etc., numa prática que pretende continuar (usando outros meios) a montagem cinematográfica, como aconteceu durante a concepção do filme *Casa de Lava* (1994). Neste último caso, o processo criativo começou num caderno quadriculado onde, além das colagens, fez anotações sobre as localizações, cenas, actores, e apenas um desenho, explicando um movimento de rotação da câmara. Porém, o caderno só foi concluído muito tempo após a rodagem do filme. Entretanto, foi transformado em livro e publicado pela editora japonesa Cinematrix numa edição fac-similada intitulada *Casa de Lava Scrap-book*: em Portugal, esteve à venda uma edição (interessante) da Pierre von Kleist editions, que indicamos na bibliografia.

17. Apesar da importância que o cineasta dá às imagens nos seus filmes, é ele quem afirma numa entrevista: “[...] si j’essaie de comprendre rétrospectivement pourquoi j’ai commencé à faire des films, je me dis que c’est parce que ça m’a donné l’occasion de jouer avec des images, mais aussi, et c’est très important, de jouer avec les mots, parce que mes films sont très fortement basés sur le langage littéraire. [...]” (Greenaway *apud* Faton, Peeters e Pierpont, 1992: 50).

tas-metragens até às longas, também costumava organizar cadernos de trabalho, onde ia colando os mais diversos itens, desde referências picturais ou fotografias de possíveis acessórios até amostras de tecidos para as decorações; eles serviam-lhe depois como referências para a concepção de interiores e exteriores.¹⁸

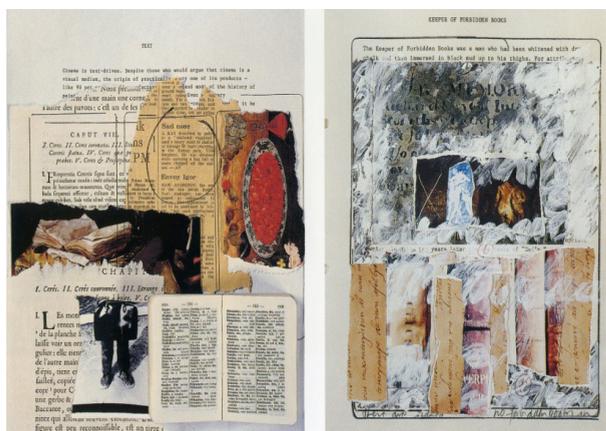


Imagem 14: Caderno de trabalho de Peter Greenaway, para a instalação *In the Dark* (1996).

Refira-se que o desenhador de produção holandês Ben van Os (Haia, 1944 – Haia, 2012), que acompanhou Greenaway ao longo de toda a sua carreira, desde as curtas-metragens até às longas, também costumava organizar cadernos de trabalho, onde ia colando os mais diversos itens, desde referências picturais ou fotografias de possíveis acessórios até amostras de tecidos para as decorações; eles serviam-lhe depois como referências para a concepção de interiores e exteriores.

As referências de Peter Greenaway à história da arte são uma constante nos seus filmes, mesmo quando estes não abordam diretamente a arte como tema principal. Não é, portanto, estranho que o desenho ocupe lugar privilegiado no seu cinema. No seu processo de trabalho começa habitualmente por fazer guiões muito elaborados, que incluem muitos detalhes gráficos,

18. Sobre Ben van Os, um importante desenhador de produção, vd. Peter Ettedgui (2001: 154-165).

colagens e imagens fotográficas, além dos escritos. Mais importante, porém, em muitas das suas películas Greenaway não se limita a ficar atrás da câmara, porque muitos dos seus desenhos, e obra pictórica, aparecem nas imagens que vemos nos filmes: por exemplo, são seus os croquis do personagem Stourley Kracklite, o arquiteto de Chicago que viaja até Roma em *O ventre de um arquiteto* (1987); também eram da sua autoria os 92 mapas que vemos em *A walk through H (The Reincarnation of an ornithologist)*, 1978; mais subtil é a presença em *O contrato do desenhador* (1982), em que a mão que vemos a desenhar, a do artista Neville contratado para fazer desenhos de uma mansão, é a do próprio realizador.

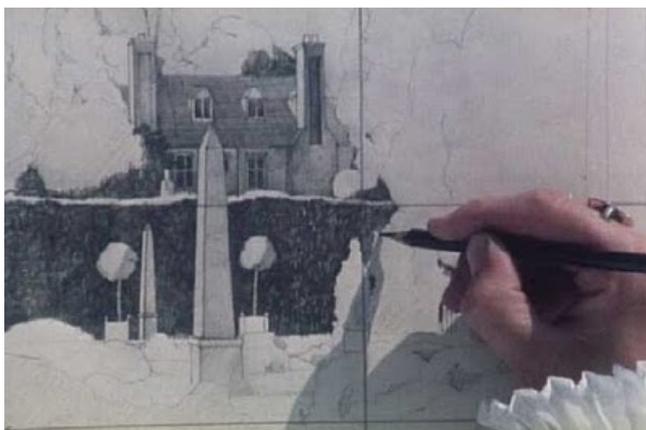


Imagem 15: Fotograma do filme *O contrato do desenhador* (1982).

Greenaway ainda hoje considera *A walk through H (The Reincarnation of an ornithologist)* o seu filme mais pessoal e inovador. Como menciona Jorge Gorostiza (1995: 43),

Greenaway siempre ha declarado su fascinación por los mapas y la cartografía, porque un mapa es una representación en dos dimensiones de un espacio tridimensional, que además cuenta dónde se ha estado, dónde se está y dónde se está yendo, uniendo de algún modo tres tiempos en uno solo. Un mapa según el director «es también un extraño ideograma de información que es muy útil y, quizás más pertinentemente, también

inútil», la aparente objetividad del documento queda cuestionada por su inutilidad, por ello le fascinan especialmente los mapas que no son entendibles por la cultura occidental, como los antiguos de los chinos, quienes a su vez tampoco entendían los de nuestra cultura.¹⁹

O pai de Greenaway foi um ornitólogo aficionado, e durante toda a sua vida reuniu uma enorme quantidade de documentação acerca do seu estudo das aves. Quando realizou o filme o cineasta estava preocupado, porque com a morte daquele, como com qualquer outra morte, uma grande quantidade de informação pessoal tinha-se perdido irremediavelmente; daí que o subtítulo do filme se refira explicitamente ao seu pai: o tema de *A walk through H* é o caminho que toma uma alma no momento da morte. O título, como acontece noutros filmes do realizador, faz um ‘trocadilho’ com o H, que neste caso refere-se tanto à inicial de *Heaven* como de *Hell* (Céu e Inferno).

O filme começa por mostrar uma sala de exposições com um movimento de câmara num só plano, e a partir daí vão-se apresentando todos os mapas, enquanto uma voz *off* vai narrando como é que eles se foram reunindo e como o ornitólogo Tube Luper os organizou antes de morrer. No último mapa, a voz *off* fornece a informação de que Luper usou 92 mapas e caminhou 1.418 milhas: o comprimento em pés de uma bobina de película em 16 mm, e portanto a distância percorrida pelo filme que se acabou de ver. Greenaway desenhou os seus mapas com referências a todo o tipo de sistemas, inspirando-se na região de Wiltshire, e eles mostram o caminho da alma; os mapas estão divididos em cinco secções, representando um percurso através de uma paisagem urbana, passando por campos cultivados, bosques, fronteiras, até chegar finalmente a territórios selvagens e deserto.

19. O autor cita uma declaração do cineasta retirada da seguinte fonte: “A Greenaway Inventory”, *Film Comment*, Maio-Junho 1990, p. 58.



Imagens 16 e 17: Peter Greenaway, fotogramas do filme *A walk through H* (1978).

Conclusão

O desenho é uma ferramenta muito versátil, facilmente adaptável às várias tarefas necessárias no processo de criação cinematográfica; todavia, o grau da sua utilização e o modo como intervém nesse processo, dependem do estilo pessoal e do método de trabalho de cada cineasta. Por isso mesmo, no que concerne à etapa de pré-produção, encontramos cineastas que necessitam de desenhos e *storyboards* detalhados do guião inteiro, outros que os usam apenas para cenas especialmente complexas de rodar – para cenas de acção envolvendo efeitos especiais, por exemplo –, ou aqueles que só se servem deles para certas ‘cenas-chaves’, com o intuito de ajudar a visualizar a atmosfera e as sensações pretendidas, que o guião por si só pode não contemplar.

Acrescentaremos a estes usos, mais habituais, os casos em que os desenhos e *storyboards* também servem como ‘ajudas-memória’ de um trabalho prévio de seleção de imagens a usar, ou como instrumento auxiliar na fase da montagem final de um filme: assim acontece com o cineasta austríaco Gustav Deutsch, que com o auxílio da sua companheira e colaboradora Hanna Schimek tem recorrido ao desenho para constituir uma espécie de arquivo da memória visual, durante o longo trabalho preparatório de pesquisa (em arquivos, museus, etc.), recolha e análise de imagens para os seus filmes; esses registos gráficos, normalmente cingidos ao essencial, podem servir depois nas fases seguintes para facilitar a selecção das imagens, ou

ajudar – pelo menos em *Film ist*, um *work in progress* iniciado em 1996 – na montagem final.²⁰

Devemos ainda salientar que muitos cineastas não se limitam à rodagem dos seus filmes; amiúde, os primeiros pensamentos visuais saem das suas mãos e, além disso, alguns deles gostam de controlar todas as fases de produção e interferem até no trabalho dos profissionais dos vários departamentos: foi o caso de Fritz Lang, no passado; são, no presente, os casos de Martin Scorsese ou de Ridley Scott, entre outros que poderiam ser apontados. A intervenção gráfica de Ridley Scott, sabe-se, costuma inclusive estender-se à fase de pós-produção; por exemplo, quando os especialistas dos efeitos especiais começam o seu trabalho ele vai acompanhando-o, e à medida que recebe as imagens filmadas com as adições resultantes dos efeitos aplicados propõe aos artistas VFX, mediante novos desenhos seus que lhes envia, as alterações que acha necessárias, seja adicionando detalhes ou sugerindo ajustes da luz ou de outro tipo.²¹

Referências bibliográficas

- Costantini-Cornède, A.-M. (2007). Cinéma et Peinture dans les adaptations de Shakespeare à l'écran. In *LIGEIA Dossiers sur l'art. Peintres Cinéastes*. Dir. Patricia-Laure Thivat, XX^e Année, n^o 77-78-79-80, Juillet-Décembre, pp. 138-149.
- ____ (2010). Greenaway, Les livres de Prospero et La Ronde de Nuit. Peintures d'époques ou les paradoxes d'un cinéaste-peintre. In *LIGEIA Dossiers sur l'art. Peintres Cinéastes*. Dir. Patricia-Laure Thivat, XXIII^e Année, n^o 97-98-99-100, Janvier-Juin, pp. 210-222.

20. A este respeito, ver Gustav Deutsch e Hanna Schimek (2009: 208-223). No caso do filme citado, os desenhos foram feitos por Schimek, pintora de formação; mas Deutsch também desenha, e na sua primeira longa-metragem *Shirley – Visions of Reality* (2013) em que assumiu, cumulativamente, as funções de realizador e de *production designer*, foi o autor do *storyboard* assim como de muitos dos desenhos técnicos necessários (2012), área em que estará bastante à vontade, visto ser arquitecto de formação. Para ver páginas do *storyboard* e alguns desenhos técnicos do cineasta austríaco, bem como estudos para os cenários de Schimek, consultar Gustav Deutsch e Hanna Schimek (2013: 82-93). Dando conta da sua experiência profissional enquanto editor, Steven D. Katz (1991: 117) também refere a grande utilidade de recorrer a *storyboards* e outro tipo de desenhos durante a fase de montagem de um filme.

21. Sobre esta faceta de Ridley Scott, ver Diana Landau (2005: 104).

- Costa, P. (2013). *Casa de Lava – Caderno*. s. l.: Pierre von Kleist editions.
- Deutsch, G. & Schimek, H. (2009). Film ist. a girl & a gun. In Wilbirg Brainin-Donnenberg e Michael Loebenstein (Eds), *Gustav Deutsch* (pp. 208-223). Viena: Österreichisches Filmmuseum/ SYNEMA – Gesellschaft für Film und Medien.
- ____ (2013). *Shirley the Film. Visions of Reality, the Exhibition*. Nuremberga: Verlag für modern Kunst Nürnberg.
- Ettedgui, P. (1998). *Cinematography*. Woburn, MA: Roto Vision SA.
- Ettedgui, P. (2001). *Diseño de producción & dirección artística*. Barcelona: Océano Grupo Editorial, S. A.
- Faton, J.; Peeters, B. & Pierpont, P. de (1992). *Storyboard – le cinéma dessiné*. Paris: Editions Yellow Now.
- Feeney, F. X. (2006). *Roman Polanski*. Ed. Paul Duncan. Colônia: Taschen.
- Fellini, F.(2003). Here is Mastrona a. k. a. Fernet. In *Fellini!*. Milão, New York: Skira Editores S. p. A. / Guggenheim Museum.
- French, K. (2004). *Art by Film Directors*. Londres: Mitchell Beazley.
- Gauthier, G. (1993). *Les chemins de René Allio*. Paris: Les Éditions du Cerf.
- Goodridge, M. (2002). *Les réalisateurs*. Paris: La Compagnie du Livre.
- Gorostiza, J. (1995). *Peter Greenaway*. Madrid: Ediciones Cátedra, S. A.
- Graham, D. W. (1970). *Composing Pictures*. Nova Iorque, Toronto: Van Nostrand Reinhold Company.
- Halligan, F. (2013). *The Art of Movie Storyboards. Visualising the action of the world's greatest films*. Lewes: The Ilex Press Limited.
- Katz, S. D. (1991). *Film directing shot by shot: visualizing from concept to screen*. Studio City, CA: Michael Wiese Productions.
- Landau, D. (2005) (Ed.). *Kingdom of Heaven. The Ridley Scott Film and the History Behind the Story*. Nova Iorque: Newmarket Press.
- Marner, T. St J. (1974) (Ed.). *Film Design*. Londres, Nova Iorque: The Tantivy Press.
- Peter Greenaway. Watching water* (1993). Milão: Electa.

- Ray, S. (2016) (Ed.). *Satyajit Ray. The Pather Panchali Sketchbook*. Londres, Uttar Pradesh: Harper Collins Publishers.
- Trindade, M. E. C. de A. (2013). *Desenho e Cinema*. Porto: Dissertação de Mestrado, Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto.
- Trindade, M. E. C. de A. (2016). Do Desenho ao Cinema. In *Encontros de Cinema. 5ª Conferência Internacional de Cinema de Viana 2016* (pp. 40-51). Viana do Castelo: AO NORTE – Associação de Produção e Animação Audiovisual.

Webgrafia

- Kan, Murtaza Ali (2018, Junho 16). Did Steven Spielberg plagiarise Satyajit Ray's *The Alien*? Acedido Outubro 28, 2018, em <https://www.newslandry.com/2018/06/16/did-steven-spielberg-plagiarise-satyajit-rays-the-alien>

PINTURA, FOTOGRAFIA E CINEMA: AS IMAGENS CINEMATográfICAS E AS REFERÊNCIAS PICTURAIS NO TRATAMENTO DA COR E DA LUZ

Carlos Alberto de Matos Trindade

Introdução

Quando comparado com outras artes, o cinema tem uma história bastante mais recente, pelo que é natural – e até inevitável – que tenha recebido influências das demais, mormente durante os primeiros decênios de existência, embora ainda hoje isso continue a acontecer. Aqui, iremos limitar-nos a prestar alguma atenção à influência da pintura no cinema que, segundo Áurea Ortiz Villeta (2007), encontrou na tradição pictórica muitas coisas de que se soube aproveitar: um catálogo de imagens, um repertório de temas, formas de construir enquadramentos ou exercícios de composição, e formas de utilizar a cor e a luz. Subscrevemos, no geral, esta opinião, e consideramos que todos os aspectos referidos têm conhecido uma aplicação muito variada e com resultados muito distintos, embora talvez não tenham tido, ou não têm, a mesma importância. De qualquer modo, a nossa pequena reflexão abrangerá apenas as formas de utilização da cor e da luz.

Antes de a iniciarmos, achamos ainda necessário salientar que a influência da pintura não se manifesta exclusivamente quando os cineastas e seus colaboradores tentam, de algum modo, recriar conscientemente

obras de arte (mais, ou menos, reconhecíveis), ainda que isso também aconteça muitas vezes, e sem ser necessário o pretexto de tratar-se de *biopics* de artistas, ou temas artísticos: por exemplo, em filmes de *época*. Na verdade, como assinalou Anne Hollander (1991: 5), essa influência pode provir mais do acompanhamento de velhas memórias e hábitos visuais absorvidos em privado pelo realizador, director de fotografia ou desenhador de produção, no convívio com pinturas concretas ou reproduções, gravuras e ilustrações e, claro, os filmes antecedentes. E como afirma também, grande parte desse processo é, ou pode ser (dizemos nós), inconsciente.

Formas de utilizar a cor

Neste campo, o cinema aprendeu seguramente alguma coisa com a pintura. Começamos, no entanto, por lembrar que teve ao seu dispor, desde o início, técnicas da cor que lhe eram específicas, que foram depois abandonadas: a do *pochoir* ou *stencil*, que permitia pintar à mão os fotogramas um a um, no positivo a preto e branco, cujo primeiro exemplo conhecido é a curta-metragem *Annabelle Serpentine Dance*, de 1895 [imagem 1], pertencente a uma série de gravações realizadas para serem reproduzidas em cinetoscópio, produzidas pela Edison Manufacturing Company de Thomas Edison entre 1894 e 1897; e os processos monocromáticos da tinteagem e viragem.

Quanto a estes últimos, embora ambos dessem às imagens uma coloração monocromática, o que os distinguiu era que, no primeiro, o filme era imerso em tanques num banho de cor (ou pintado mais ou menos uniformemente com pincéis largos, na gelatina), obtendo-se como resultado uma espécie de véu colorido uniforme aplicado às imagens [imagem 2], enquanto o da viragem, que permitia um maior contraste, envolvia uma reacção química que convertia a imagem de prata na emulsão do filme positivo, substituindo-a por outra consistindo em compostos metálicos coloridos, resultando que as áreas mais escuras e os tons médios eram coloridas enquanto as mais claras ficavam transparentes, intocadas, pois o processo não agia na gelatina. É claro, que todas estas técnicas podiam ser aplicadas em conjunto

no mesmo filme; em *Rapsodia Satanica* (1914) de Nino Oxilia [imagem 3], por exemplo, todos os processos de colorização do período, os monocromáticos da tintagem e viragem, e o do *pochoir*, são usados em simultâneo.



Imagens 1 e 2: fotogramas de *Annabelle Serpentine Dance* (1895) e de *Os últimos dias de Pompeia* (1913) de Mario Caserini. A técnica do stencil (no primeiro), e o processo monocromático da tintagem (no segundo).

Serve o lembrete para esclarecer que, ao contrário do que pensará a maioria das pessoas, a presença da cor no cinema é concomitante ao seu próprio nascimento, só que nas primeiras décadas a colorização era artificial, as cores não eram captadas pelas câmaras e sim aplicadas na própria película. David Parkinson refere (2014: 35) que “estima-se que cerca de 80 por cento dos filmes da década de 1920 contenha elementos de cor, incluindo as sombrias obras-primas do expressionismo alemão”. A principal razão para o abandono das técnicas mencionadas terá sido que eram bastante dispendiosas, devido ao facto de serem artesanais (sobretudo a primeira mencionada), e morosas. Além disso, o tratamento da cor era insatisfatório, pouco naturalista, embora procurasse criar uma atmosfera (por exemplo, o uso do azul para as cenas nocturnas): na verdade, o filme tintado (ou virado) aplanava significativamente as formas, reduzindo o espaço a uma quase bidimensionalidade.

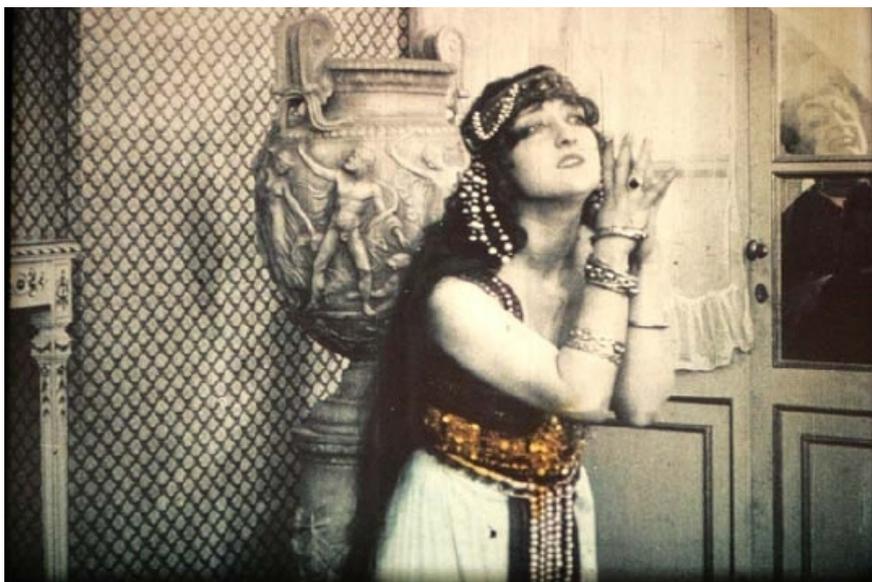


Imagem 3: Nino Oxilia, *Rapsodia Satanica* (1914). Uso conjunto dos processos monocromáticos e da técnica do pochoir.

Em 1964, o filme *Lemonade Joe* do realizador checo Oldřich Lipský, hoje pouco recordado, ofereceria uma deliciosa paródia musical dos *westerns* americanos, inspirada sobretudo pelos do cinema mudo – com homenagens concretas a actores como Tom Mix ou “cowboys-cantores” como Gene Autry –, no qual se recorria abundantemente a convenções próprias desse período como o uso do *slow motion* (ou do *fast movie*) e, sobretudo, era completamente dominado em termos visuais pela evocação dos processos monocromáticos da tinteagem e viragem.



Imagens 4 e 5: Oldřich Lipský, *Lemonade Joe* (1964). Fotogramas de dois planos evocativos dos processos monocromáticos.

Um dos perigos da utilização da cor, no cinema, é o de a encarar como um mero recurso mecânico posto ao serviço da impressão de “realidade” da imagem, como acontece em muitos filmes. Porém, como diz o historiador italiano Guido Aristarco (1963: 24), “...a cor torna-se elemento expressivo e

inteiramente cinematográfico justamente quando não é cópia fotográfica da realidade, isto é, quando nasce de exigências interiores do realizador para criar novas relações, novos contrastes, novos contrapontos, novas montagens, movimentos e composições pictóricas.”

Por exemplo, a cor foi utilizada por diversos realizadores para contrapor passado a presente, como observamos no filme *Bom dia, Tristeza / Bonjour tristesse* (1958), de Otto Preminger. Neste filme, a cor para o passado, e o preto-e-branco para o presente, são usados alternadamente. Também, como salienta Vincent Amiel (2015: 48), “...em *Noite e Nevoeiro* ou em *Nostalgia*, Resnais e Tarkovski jogam com uma oposição de tempo, de recordações, de diferenças de perspectiva. E a introdução, na continuidade a cores de *Nostalgia*, de planos efêmeros a preto e branco confere uma nova dimensão à narrativa, uma força de expressão ligada a esta capacidade de ruptura da montagem.”

Já em *Um Caso de Vida ou de Morte / A Matter of Life and Death* (1946), de Michael Powell e Emeric Pressburg, encontramos uma contraposição entre o preto e branco das cenas passadas no céu e as cores empregues nas cenas terrenas, que serviu deliberadamente para contrariar o que o espectador comum esperaria, como esclareceu o famoso director de fotografia Jack Cardiff numa entrevista.¹ E em *O Feiticeiro de Oz / The Wizard of Oz* (1939), de Victor Fleming, opõe-se o mundo triste no Kansas de Dorothy (a preto-e-branco) ao mundo de fantasia de Oz para onde é levada por um tornado, em glorioso colorido *Technicolor*.



Imagens 6 e 7: Fotogramas de *Bonjour tristesse* (1958), de Otto Preminger.

1. Cf. Cardiff *apud* Ettetdgui (2001: 20).

Um caso muito mais interessante, e original, é o de Michelangelo Antonioni (1912, Ferrara – Roma, 2007), que em *Deserto Vermelho / Il deserto rosso* (1964) pôs a cor ao serviço da atmosfera psicológica das cenas e da tradução plástica de emoções e estados de alma, não hesitando, para esse efeito, em mandar repintar elementos dos cenários naturais, inclusive a vegetação; ou que explorou as novas possibilidades do vídeo em *O Mistério de Oberwald / Il mistero di Oberwald* (1980), modificando as cores no decurso dos planos. Também, durante as filmagens de *Blow Up – História de um Fotógrafo* (1966), insatisfeito com o esverdeado desbotado do parque onde ocorre o desaparecimento do corpo captado acidentalmente pelo fotógrafo, Antonioni mandou pulverizar o local com tinta para obter um verde mais ao seu gosto.

Na verdade, o interesse de Antonioni nas possibilidades do uso expressivo da cor no cinema vinha de longe. Já em 2 de Janeiro de 1940 tinha publicado um artigo, o primeiro que escreveu sobre o tema, em que isso ficava claro, intitulado *Del Colore* e publicado no *Corriere Padano*. Data desse mesmo ano aquele que Giorgio Tinazzi considera o primeiro argumento escrito por Antonioni para um projecto cinematográfico², intitulado *Terra Verde* e não concretizado, originado por um texto precedente de Guido Piovene. Citaremos uma passagem, bem ilustrativa do interesse permanente deste cineasta nas potencialidades da cor, que, além do mais, foi pintor amador:

Não escapará a ninguém o papel que caberia à cor no nosso filme – não exibição, não enfeite mas necessidade íntima da história; a cor determina aqui não só o clima, mas também o movimento psicológico, o drama que está patente na transformação das cores, na sua gradual perda de força. Reparem como Piovene se perde nesta fantasia de cores: seixinhos muito brancos ou raiados de vermelho, mar das mais belas cores, como os minerais reunidos nos museus: uns vermelhos, uns verdes-falsos, amarelos-enxofre, brancos esmaecidos como prata na terra, e os rochedos distantes, esses também de cores variáveis segundo a hora e o tempo...planícies verdes onde a luz produziria cintilações ora rosa

2. Cf. Antonioni (2001: 180).

ora damasco, campos de trigo, extensões de flores azuladas, céus atravessados por arco-íris, tudo coisas que, ao serem vistas no ecrã, talvez se pudesse dizer «são falsas»; mas é exactamente nesta falsidade que reside a autenticidade do derradeiro Norte, cujas paisagens assumem às vezes a tonalidade de uma paleta impossível. (Antonioni, 2001: 19)



Imagens 8 e 9: Fotogramas de *Deserto Vermelho* (1964), de M. Antonioni, e de *Sansão e Dalila* (1949), de Cecil B. De Mille.

A influência da pintura nas cores do cinema só se fez sentir, verdadeiramente, a partir da introdução do sistema *Technicolor*, marca registada da Technicolor Motion Picture Corporation. Entre 1915 e 1924, Herbert Kalmus e os seus sócios Daniel Comstock e W. Burton Wescott desenvolveram o sistema, que conheceu depois sucessivos progressos e aperfeiçoamentos, desde o processo aditivo inicial de duas cores (vermelho e verde) – como o do sistema *Kinemacolor*, concebido pelo inglês George Albert Smith e usado comercialmente a partir de 1908 – até aos processos subtractivos posteriores, primeiro o “two-strip Technicolor”, ou *bipack*, depois o “three-strip Technicolor” ou *tripack*, nos anos 30, com o qual surgiu de facto o primeiro processo industrial a cores.³

Aquando do surgimento do Technicolor de três películas, existiam alguns receios por parte dos produtores cinematográficos, os quais ainda temiam que a introdução da cor pudesse desviar a atenção dos espectadores dos enredos e do trabalho dos actores, pelo que a empresa criou uma consultoria permanente para a cor – dirigida por Nathalie Kalmus, esposa de Herbert – cuja principal função seria dissipar as dúvidas e demonstrar que aquela podia ser usada como uma mais-valia, outro elemento narrativo ao serviço do filme. Na prática, o serviço de consultoria também era uma maneira da empresa manter e proteger a sua posição dominante, visto que, em muitos casos, os directores de fotografia passaram a ser escolhidos pela Technicolor, e a consultoria além de preparar uma paleta de cores considerada adequada para cada filme, após efectuar uma leitura do *script*, ainda supervisionava depois os cenários e o guarda-roupa, e até a maquilhagem.

Nathalie Kalmus publicou em Agosto de 1935 (no *Journal of the S. M. P. E.*) um artigo intitulado *Color Consciousness*, no qual procurou estabelecer as regras básicas da aplicação da cor no cinema, que iriam orientar em grande medida a estética de Hollywood nas décadas seguintes, e que ela se encarregaria de fazer aplicar: note-se, que lhe é creditado o papel de con-

3. Para uma análise mais detalhada, ver Neale (2006).

sultora em mais de 300 filmes. Kalmus invoca pintores como Holbein, Bouguereau, Rembrandt, Goya, Velázquez e Sorolla, para justificar as suas ideias sobre como as “qualidades artísticas” podem ser incorporadas nos filmes através da cor; e é curioso verificar, visto tratar-se de cor, que não aponte qualquer pintor da escola veneziana. O que ressalta principalmente é a importância que nele atribui aos aspectos simbólicos da cor que têm algum grau de subjectividade, como se sabe: as cores são divididas em dois grupos, as quentes e as frias, de acordo com a sua capacidade para despertar determinado tipo de sensações e o seu grau de adequação para estabelecer atmosferas emocionais. Eram consideradas, ainda, as suas misturas com o branco, o preto e o cinzento.

Tendo em vista uma harmonia das cores, Kalmus desaconselhava o uso descomedido de cores puras e saturadas, advogando uma paleta de cores mais suave e natural, mais próxima da realidade observada, pelo que apelava a que se olhasse, acima de tudo, para a infinita variedade de tonalidades existente à nossa volta. As cores mais vivas e quentes deviam reservar-se para realçar os elementos importantes para a narrativa – por exemplo, para os personagens principais –, mas deviam ser contrabalançadas por fundos em tons neutros; todos os elementos secundários (incluindo actores) deviam harmonizar-se com as cores dos cenários. As justaposições de contrastes cromáticos acentuados, que pudessem ocorrer, deviam ser evitadas⁴.

Contudo, apesar das “regras” enunciadas por Kalmus, verifica-se que os primeiros filmes rodados em Technicolor *tripack* apresentam contrastes cromáticos marcantes, com cores saturadas, sobretudo as cores primárias e secundárias, o que terá acontecido devido à película ter baixa sensibilidade e ser necessário usar muita iluminação artificial, com arcos voltaicos. Quando olhamos para certas imagens de *Becky Sharp* (1935), uma versão da novela *Vanity Fair* de Thackeray realizada por Rouben Mamoulian,

4. Para um maior aprofundamento, vd. Kalmus (2006).

a primeira longa-metragem inteiramente fotografada em *tripack*, que serviu como uma espécie de protótipo e teve um acolhimento muito crítico, por se considerar que o seu colorido dispersava a atenção do espectador⁵, ocorrenos uma similitude com o modo muito particular como Nicolas Poussin (1594-1665), um pintor colorista por excelência, e sobretudo na fase final da carreira, não hesitava em aplicar cores bastante luminosas e saturadas nas roupas dos seus personagens, justapondo contrastes cromáticos muito fortes nos primeiros planos mas também nos intermédios; e, muitas vezes, os próprios fundos também as incluíam, fazendo com que concorressem com os outros planos. Curiosamente, noutra adaptação fílmica posterior da mesma novela realizada por Mira Nair – referimo-nos a *A Feira das Vaidades / Vanity Fair* (2004) –, algumas cenas evidenciam, mais uma vez, relações com as soluções cromáticas aplicadas por Poussin. Repare-se, por exemplo, na intensidade e saturação das cores nos planos intermédios, e fundos.



Imagens 10 e 11: fotograma de *Becky Sharp* (1935) de Rouben Mamoulian, e *Le jugement de Salomon* (1649) de N. Poussin.

5. É verdade que consta que Mamoulian terá prescindido dos préstimos de Nathalie Kalmus, como consultora. A propósito, vd. Higgins (2006).



Imagens 12 e 13: fotogramas de *Becky Sharp* (1935) de Rouben Mamoulian, e *Vanity Fair* (2004) de Mira Nair.

Foi sobretudo a partir de meados dos anos 40, e depois nos gloriosos 50, que se assistiu a uma explosão de cor no cinema. São os anos das cores brilhantes e contrastantes dos figurinos e cenários do *Technicolor*. Se em Hollywood se produziram filmes pesadamente “pompiers” como *Sansão e Dalila / Samson and Delilah* (1949), de Cecil B. DeMille, ou *A Túnica / The Robe* (1953) de Henry Koster, também tivemos filmes imaculados como os de Michael Powell, um dos realizadores que, na nossa opinião, melhor soube utilizar a cor, em filmes como *Quando os Sinos Dobram /*

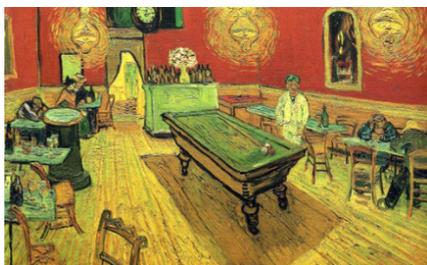
Black Narcissus (1947) e *Os Sapatos Vermelhos / The Red Shoes* (1948). Isso sucedeu graças à contribuição do director de fotografia desses filmes, Jack Cardiff, que influenciado sobretudo por Rembrandt resolveu contrariar os “ditames” do *Technicolor*, de que todas as imagens deviam ser muito brilhantes e iluminadas uniformemente. Por exemplo, para a sequência final de *Black Narcissus*, com Deborah Kerr no campanário, Cardiff usou um filtro difusor (numa altura em que ninguém os usava) para dar um efeito de amanhecer, adequado para a atmosfera misteriosa pretendida, apesar das objecções da consultoria Technicolor, que era de opinião que a imagem não era suficientemente clara para ser projectada nos ecrãs dos cinemas *drive-in* norte-americanos.

Os estudos de cor nas pinturas (algo que considerava essencial para um director de fotografia), em artistas como Leonardo Da Vinci, Rembrandt, Vermeer, Caravaggio, entre outros, tinham-lhe permitido tomar consciência de efeitos de luz mais subtis que os normalmente aplicados, os quais estava interessado em aplicar. Com Da Vinci (e outros artistas renascentistas, como Pieter Bruegel, o Velho), Cardiff aprendeu como certos azuis podem ser usados para dar a distância longínqua: *Black Narcissus* contém vários planos que evidenciam isso. Também é possível verificar algumas semelhanças cromáticas com a pintura *The Virgin of the Rocks* (1485), de Leonardo, nos cenários de diversos planos.



Imagens 14 e 15: Fotogramas de *Black Narcissus* (1947), de Michael Powell.

Outro pintor estudado com atenção por Cardiff, durante a preparação de *Black Narcissus*, foi Gauguin: o seu exemplo sugeriu-lhe o exagero das cores na iluminação, em certas partes. Ainda, a justaposição de verde e vermelho na pintura *The Night Café* (1888), de Van Gogh, para Cardiff “an uncomfortable contrast of colours, suggestive of tragedy” (*apud* Etedgui, 2001: 17), foi uma fonte de inspiração para retratar a loucura da Irmã Ruth, a personagem principal do filme. Note-se que já o próprio Van Gogh, num conhecido depoimento contido numa carta enviada ao seu irmão Theo, tinha dito que tentara expressar que o café é um lugar onde alguém se pode arruinar, enlouquecer ou cometer um crime.



Imagens 16, 17 e 18: Fotogramas de *Black Narcissus* (1947), de Michael Powell. Pintura *The Night Café* (1888), de Van Gogh.

Acabamos de analisar o caso de um director de fotografia que lutou contra as restrições impostas pela Technicolor; contudo, deve-se salientar que a utilização da cor no cinema esteve sempre muito sujeita à evolução técnica e aos processos de produção de cada estúdio. Cada estúdio tinha o seu sistema. Entretanto, a Kodak Eastman tinha simplificado os processos de cor,

e em 1952 introduziu o *monopack* Eastmancolor, em que as três emulsões sensíveis às cores primárias estão juntas numa única película negativa, cuja qualidade convenceu a maioria dos estúdios de Hollywood, junto dos quais conheceu uma rápida difusão, já que era muito mais económico e podia ser usado em qualquer câmara. Em 1954, a câmara *tripack* da Technicolor foi usada pela última vez.

Já em 1935, no importante artigo *Remarks on Color Film*⁶ que se percebe ser uma reacção (pelo menos em parte) ao de Kalmus, após uma série de considerações em que sublinha as diferenças entre o uso adequado da cor na pintura e a “confusão” de cores nos filmes coloridos da época, Rudolf Arnheim tinha proposto que todas as cenas de um filme:

[...] must be built up from shapes and colors right from the beginning, and the shooting script must be based on color motives. One should not, as is the present grotesque habit, have a color specialist subsequently put color into a scene already established as action in the shooting script and as bodily shapes and movements by the director. (Arnheim, 2006: 56)

O filme *Herói / Hero* (2002), do realizador chinês Zhang Yimou, acusado amiúde de decorativismo, encaixa perfeitamente nas exigências de Arnheim e pode ser considerado um marco na história do cinema. Eminentemente visual, com direcção de fotografia do australiano Christopher Doyle, deve muito ao trabalho de cor, que foi pensado estruturalmente, de raiz, para distinguir as várias linhas diegéticas, usando cores dominantes para cada uma delas: vermelho, azul, branco e verde. Na verdade, o filme apresenta várias versões duma mesma história – um pouco na senda do clássico *Rashômon* (*Às Portas do Inferno*), de Kurosawa –, narradas pela personagem ‘Sem Nome’ ao rei Qin (futuro Imperador).

6. Publicado na revista britânica *Sight and Sound*, nº 16, winter 1935/1936. Pp. 160-162.

A primeira parte é dominada por tons de vermelho, com alguns complementos de amarelo; na segunda (versão de Qin) dominam as tonalidades de azul; na terceira, correspondente à versão real dos eventos relatada por Sem Nome, os tons de branco são dominantes; por fim, na quarta parte, em que Qin e ‘Sem Nome’ têm os diálogos finais, o preto toma a dianteira. Além destas cores, ainda se recorre durante o filme aos tons de verde; o verde representa o passado (os *flashbacks* de factos ocorridos, narrados muitas vezes por Qin, que servem para contextualizar o presente), significa a juventude, a esperança.

O tratamento da luz

A luz é um elemento primordial no cinema, mais importante que a cor. Não é, portanto, de estranhar que João Bénard da Costa considerasse o título dum livro do jesuíta alemão do séc. XVII, Athanasius Kircher (1602, Geisa – Roma, 1680), *Ars Magna Lucis et Umbrae* (1646), “ [...] talvez a melhor definição que conhece da arte do cinema” (Costa, 2007: 11). De resto, os *apparatus* técnicos de projecção de imagens, essenciais para o cinema, remontam pelo menos ao Renascimento, com o médico e engenheiro veneziano Giovanni Fontana (finais de 1300 – circa 1455):

[...] the *castellum umbrarum*, castle of shadows designed by the venetian engineer Giovanni Fontana in his manuscript (*Bellicorum instrumentum liber 1420*, cited in S. Y. Edgerton’s book *The heritage of Giotto’s geometry, art and science on the eve of the scientific revolution* 1991) [...] It describes a room with walls composed of folded translucent parchments lighted from behind creating therefore an environment of moving images. He also designed some kind of magic lantern to project on walls life-size images of devils or beasts. The use of projected images on walls was later detailed by one of the major figures of baroque humanism, the Jesuit father Athanasius Kircher “master of a thousand arts” [...]. (Codognet, 1998: s. p.)

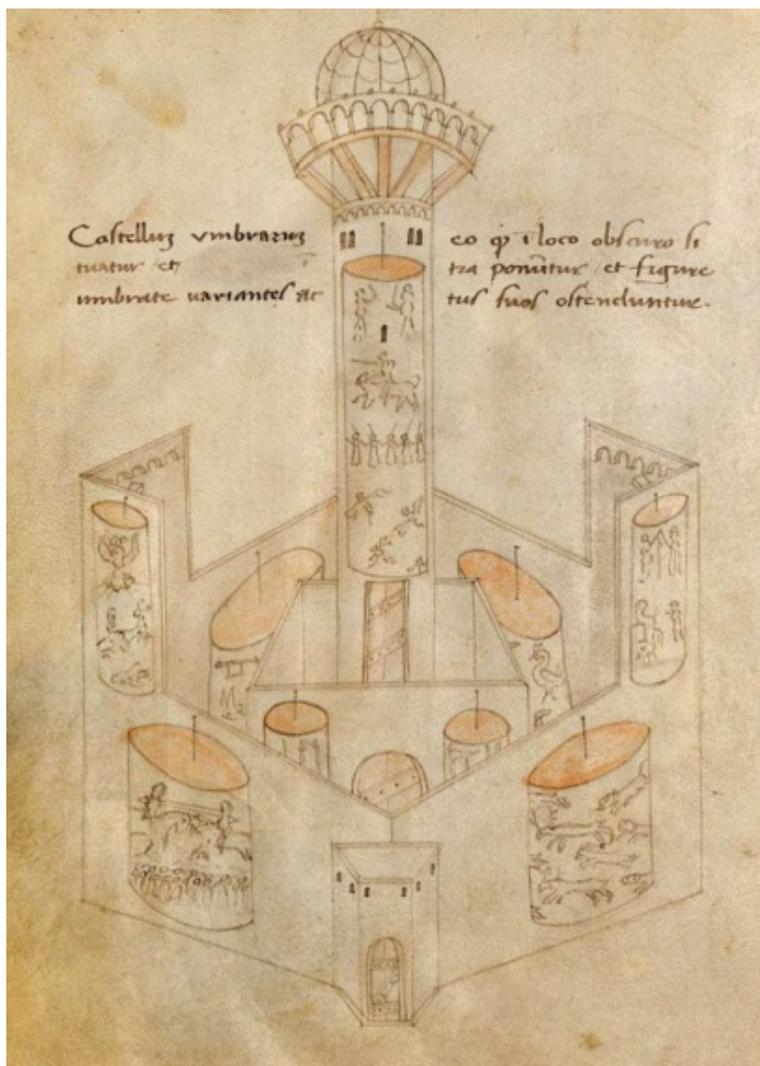


Imagem 19: Giovanni Fontana, *Bellicorum instrumentum liber* (1420).
Uma página do *castellum umbrarum*.

Nos primórdios do cinema, só se filmava à luz do dia, em localizações naturais, com as limitações decorrentes, facilmente compreensíveis. Mas, com o desenvolvimento da indústria, e a maior complexidade das produções, tornou-se necessária a construção de *sets* – quer dizer, a reprodução de locais exteriores ou interiores baseados em originais existentes –, que permitiam reduzir os custos e um maior controlo por parte dos realizadores sobre todos os aspectos envolvidos nas filmagens, e aquela prática foi aperfeiçoada colocando o *set* numa plataforma giratória, que ia rodando e permitia o melhor aproveitamento da luz solar difusa ao longo do dia⁷.

Posteriormente, com o nascimento dos estúdios, com a evolução técnica e a utilização da iluminação artificial em espaços interiores, foram descobertos os recursos do claro – escuro, com grande tradição pictórica (Caravaggio, Rembrandt, etc.). O cinema alemão, em particular, soube tirar partido dessa nova linguagem em filmes como *O Gabinete do Doutor Caligari / Das Kabinett von Dr. Caligari* (1919), de Robert Wiene, ou *Nosferatu* (1922), de Murnau, que transpuseram a influência da pintura expressionista para o cinema. A importância da oposição entre luz e sombras pode também ser bem apreciada em toda a obra de Fritz Lang, que soube tirar partido da sua formação plástica, sem nunca ter, contudo, aderido à deformação do real implícita na estética expressionista⁸.

Contudo, deve-se realçar, como fez Lotte Eisner (s.d., *passim*), o papel dominante dos decoradores no cinema clássico alemão, entre os quais muitos pintores, que integravam todos os processos de trabalho. Assim, em *O Gabinete do Doutor Caligari* – um dos primeiros filmes, note-se, a ser considerado uma *obra de arte* – os cenários foram pintados de acordo com uma

7. A propósito, consultar a obra canónica de John Alton (1949, 2013: 18; 118-119), um dos mais importantes directores de fotografia da história do cinema. Vd. Também Bertrand Lira (2013: 138-43).

8. Sobre a utilização do claro-escuro, a importância da oposição entre luz e sombras no cinema alemão, vd. Bertrand Lira (2013: 209-282).

estética não-naturalista, marcadamente expressionista. E se este filme cedo atingiu o estatuto de “obra-prima”, muito o deve à qualidade dos seus cenários pintados; daí que, para muitos, não deva ser atribuída a Robert Wiene a sua *autoria*, mas antes a Carl Mayer (autor do argumento) e sobretudo aos três cenógrafos, os pintores Hermann Warm, Walter Reinmann e Walter Röhrig.

Mas também o “verismo” da representação da luz difusa, tal como a encontramos nos pintores do norte da Europa (ou na arte de outros pintores de distintas latitudes, mas pertencentes à mesma linhagem), sobretudo na pintura holandesa do século XVII, que introduziu a representação da vida quotidiana – cuja referência maior é Johannes Vermeer, considerado por Peter Greenaway o primeiro cineasta –, continuou a exercer uma influência considerável nas imagens cinematográficas: tal como é referido por muitos directores de fotografia. O pintor de Delft foi uma referência importante para o filme *Pretty Baby* (1978) de Louis Malle, cuja direcção de fotografia foi confiada a Sven Nykvist, famoso sobretudo pela sua longa colaboração com Ingmar Bergman, em 22 filmes.

Para a sua preparação Malle e Nykvist despenderam muito tempo a estudar as pinturas de Vermeer, mais concretamente o modo como usava a luz, para encontrar soluções adaptadas ao que pretendiam. O interesse de Nykvist por Vermeer não é estranho, visto que era adepto de uma luz naturalista, criada com pouca iluminação (ou mesmo nenhuma), em contraste com a iluminação artificial de estúdio, que considerava completamente errada. Além disso, considerava-se um director muito pouco técnico: não media as luzes e as sombras, preferindo tomar decisões “a olho”, baseando-se na sua experiência e nas emoções.



Imagens 20 e 21: fotografias de *Pretty Baby* (1978), de Louis Malle, e *The Assassination of Jesse James by the Coward Robert Ford* (2007), de Andrew Dominik.

Em *A Testemunha / Witness* (1985), de Peter Weir, a influência da pintura holandesa do século XVII em geral, e de Vermeer em particular, tem uma presença forte, principalmente em todas as sequências que decorrem na comunidade Amish, porque o director de fotografia do filme, o australiano John Seale (que com ele recebeu a sua primeira nomeação para o Óscar), propôs a utilização das pinturas daquele como referência para a iluminação das cenas diurnas. A sequência de cenas em que o polícia John Book – Harrison Ford – recupera dum ferimento de bala, deitado numa cama, foi cuidadosa-

mente pensada de modo a serem usadas como única fonte de luz as janelas do quarto em que se encontra, numa casa da quinta Amish, procurando um efeito de gradação (natural) progressiva até aos cantos do quarto, mais escuros, muito semelhante ao de algumas pinturas de Vermeer. Noutras cenas, sobretudo as que decorrem na casa, a sua influência também é facilmente detectada, quer no tratamento da luz quer na paleta cromática que foi aplicada.

Também toda a parte final de *O Assassinato de Jasse James pelo Covarde Robert Ford / The Assassination of Jesse James by the Coward Robert Ford* (2007), de Andrew Dominik, é atravessada por uma certa presença lumínica à Vermeer. Contudo, a influência mais marcante, no nosso entender, ao longo de todo o filme, perceptível através da enorme variedade de texturas servida por uma fotografia muito realista, nos ambientes cromáticos criados, nas relações entre figuras e espaços, é a do pintor realista norte-americano Andrew Wyeth. E este filme compartilha, aliás, muitas semelhanças em todos estes aspectos com *Dias do Paraíso / Days of Heaven* (1978), de Terrence Malick, um filme extremamente poético em volta dum triângulo amoroso, cuja direcção de fotografia, a cargo de Néstor Almendros (vencedor dum Óscar pela mesma), parece recriar a atmosfera em tons acastanhados e alourados-esverdeados, nas planuras a perder de vista, da conhecida pintura *O mundo de Cristina*⁹.

Tratando-se de um pintor em que o tema da luz está muitíssimo presente, e até como diz o director de fotografia português João Ribeiro (2006: 62) “sempre que há um ambiente de interior dia, com luz directa (...) surge como uma referência universal.”, não admira que o norte-americano Edward Hopper (1882-1967) seja decerto um dos artistas mais apropriados pelo cinema; além do mais, tal como as de Vermeer, muitas das suas pinturas têm qualidades profundamente *proto-cinemáticas*. Por limitações de tamanho desta comunicação, não iremos aqui analisar em concreto nenhum

9. Devem levar-se ainda em conta pinturas como *Wind from the Sea* (1947) ou *Trodden Weed* (1951).

filme, mas são inúmeros aqueles em que podem ser encontradas citações directas, indirectas, ou mesmo recriações de quadros seus. Assim, apenas forneceremos uma lista de alguns mais representativos, de géneros muito diferentes: *Janela Indiscreta / Rear Window* (1954), de A. Hitchcock; *O Grito / Il Grido* (1958), *A Noite / La Notte* (1961) e *O Eclipse / L'Eclisse* (1962), de M. Antonioni; *Profondo Rosso* (1975), de Dario Argento; *Um Bater de Corações / Heartbeat* (1980), de John Byrum; *Pennies from Heaven* (1981), de Herbert Ross; *The Neon Bible* (1995), de Terence Davies; *O Fim da Violência / The End of Violence* (1997) e *Estrela Solitária / Don't Come Knocking* (2005), de Wim Wenders; *Tatarak* (2009), de Andrzej Wajda; *Shirley. Visions of Reality* (2013), de Gustav Deutsch.

Por sua vez, os pintores paisagistas norte-americanos da *Hudson River School*, ou *Luministas* (como são hoje designados), mal conhecidos na Europa, exerceram uma influência considerável no cinema norte-americano, mormente no género do *Western*, mas também em cineastas modernos como Malick. Embora não constituindo um movimento organizado, apesar de ser hoje considerada a primeira escola de pintura genuinamente nacional, inicialmente foi constituída por um grupo de artistas residentes em Nova Iorque, que compartilhava uma visão estética idealista – uma síntese entre as influências do romantismo e do realismo –, e o nome (surgido apenas por volta de 1870) foi atribuído por causa do seu interesse inicial pela região do rio Hudson, e as montanhas circundantes. Na verdade, aquele que é considerado o seu fundador, o pintor Thomas Cole (de origem inglesa¹⁰), subiu o rio Hudson no Outono de 1825 e parou nas montanhas Catskill, onde pintou as primeiras paisagens da área.

A segunda geração da “escola”, uma de autênticos artistas-exploradores, surgiu após a morte prematura de Cole (em 1848) e expandiu bastante os limites regionais, aventurando-se ainda mais pelo interior do país em busca de novas paisagens, tendo contribuído muito para a construção da

10. Emigrou para os Estados Unidos da América em 1818.

imagem do território norte-americano. Um traço em comum entre as duas gerações, donde deriva o termo *Luministas*, foi o uso muito expressivo que todos estes pintores souberam fazer da luz e dos seus cambiantes e efeitos atmosféricos, que servia a maior parte das vezes para enaltecer a realidade.



Imagens 22 e 23: *O mundo de Cristina* (1948) de Andrew Wyeth, e *A Storm in the Rocky Mountains* (1866) de Albert Bierstadt.

No filme *As Brancas Montanhas da Morte / Jeremiah Johnson* (1972), Sidney Pollack terá pretendido, declarou, trazer à vida as pinturas de Albert Bierstadt (1830-1902)¹¹, um dos artistas mais influentes (e populares) da segunda geração. Bierstadt, um artista profissional de origem alemã, nascido em Düsseldorf – onde estudou pintura –, tornou-se famoso através de algumas pinturas monumentais, como *A Storm in the Rocky Mountains – Mt. Rosalie* (1866), a primeira em que combinou uma paisagem montanhosa imponente e efeitos de céu dramáticos, com efeitos de luz surpreendentes, que captam a aproximação do impacto de uma tempestade no vale subalterno.

Mais do que na pintura citada, é possível perceber noutras, mormente as que apresentam montanhas cobertas de neve, com iluminação bastante intensa e difusa, a relação que Pollack encontrou entre as paisagens do pintor e o ambiente no qual decorre a história lendária do personagem principal do filme, interpretado por Robert Redford, que terá vivido nos anos 1820:

11. Cf. Sidney Pollack *apud* Moulin (2011: 86).

a de Jeremiah, um ex-soldado que abandona a farda após a guerra civil americana e, desiludido com a civilização, procura refúgio na solidão gelada das Montanhas Rochosas, onde aprende a rudeza das suas leis, e sobrevive como caçador.



Imagens 24 e 25: *In the Rockies* (1863), de Albert Bierstadt, e fotograma de *Jeremiah Johnson* (1972) de Sidney Pollack.

Muitas das paisagens de Bierstadt, como as de outros da “escola”, combinam a observação factual e o imponente (realçado pela iluminação), e contribuíram bastante para uma mitologia do território selvagem, da pureza de uma paisagem imaculada sem a interferência, ou quase, da mão do homem. No filme, o homem e a natureza são quase indissociáveis,

de acordo com a harmonia buscada por Jeremiah, como acontece em muitas das pinturas de Bierstadt; o ter sido rodado em Panavision, permitiu um melhor aproveitamento do que era pretendido, mas o tratamento da luz também é fundamental.

Outro filme, muito mais recente, onde a influência dos Luministas se patenteia é *O Renascido / The Revenant* (2015), do cineasta mexicano Alejandro González Iñárritu, com direcção de fotografia de Emmanuel Lubezki, cuja acção decorre em 1823, durante uma expedição para território inexplorado no velho Oeste, e que, em certas partes, tem afinidades evidentes com o de Pollack. Além de Bierstadt, outros pintores se podem apontar como possíveis fontes: Frederic Edwin Church, John Frederick Kensett, Arthur Fitzwilliam Tait, ou John Carlson. Aliás, Tait (1819-1905) é autor de uma pintura, *A tight fix* (1856), que remete a cenas-chave de ambos os filmes, neste caso aquela em que o explorador e negociante de peles Hugh Glass (Leonardo DiCaprio) é atacado por um urso.



Imagens 26, 27 e 28: *A tight fix* (1856) de Arthur Tait; pintura de Albert Bierstadt; fotograma de *Stagecoach* (1939), de John Ford.

Por terem sido feitas por artistas-exploradores, que viram com os seus próprios olhos todo um território por desbravar, as pinturas luministas (mesmo quando idealizadas) foram uma fonte preciosa para os westerns clássicos de cineastas paisagistas como Anthony Mann, Delmer Daves ou John Ford, ou mais modernos como *O último dos moicanos / The Last of the Mohicans* (1992), de Michael Mann. Não é segredo que Ford, apesar de não gostar de falar das suas influências artísticas, reconhecia, contudo, a importância que as pinturas de Charlie Russell e Frederic Remington (1861–1909) tinham tido na sua obra. Remington, pintor, ilustrador e escultor, ficou sobretudo conhecido pelas suas representações do velho Oeste americano, em particular cenas do último quartel do séc. XIX, que nos apresentam cowboys, índios, ou a cavalaria do exército dos Estados Unidos, entre outras figuras representativas da cultura do (mítico) Oeste. Mas o que releva Remington, como Ford, é sobretudo a nostalgia de aspectos da vida na fronteira prestes a desaparecer perante o avanço da civilização. Antes dele, outros tinham captado em tons luminosos a verdadeira descoberta de territórios inexplorados: como Bierstadt, numa pequena pintura [figura 27], que nos oferece uma espécie de desorientação espacial inicial perante um horizonte aparentemente sem fim, contemplado pela primeira vez.

Referências Bibliográficas

- Alton, J. (1949, 2013). *Painting With Light*. Berkeley and Los Angeles, CA, London: University of California Press, Ltd. Pp. 41-55.
- Amiel, V. (2015). Poética da montagem. In R. Gardies (Org.), *Compreender o Cinema e as Imagens* Lisboa: Edições Texto & Grafia, Ltd. Pp. 41-55.
- Antonioni, M. (2001). *Os filmes na gaveta*. Lisboa: Edições 70.
- Aristarco, G. (1963). *História das teorias do cinema II*. Lisboa: Editora Arcádia Ltda.
- Arnheim, R. (1935, 2006). Remarks on Color Film. In A. D. Vacche & B. Price (Eds.), *Color, The Film Reader*. New York: London: Routledge. Pp. 53-56.

- Costa, J. B. da & Schefer, J. L. (Dirs.) (2005). *Cinema e Pintura*. Lisboa: Cinemateca Portuguesa - Museu do Cinema.
- Costa, J. B. da (2007). *Como o cinema era belo*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.
- Eisner, L. (s. d.). *O écran démoníaco*. Lisboa: Editorial Aster.
- Ettegui, Peter (1998). *Cinematography*. Woburn, MA: Roto Vision SA.
- Ettegui, P. (2001). *Diseño de producción & dirección artística*. Barcelona: Océano Grupo Editorial, S. A.
- Gardies, R. (Org.). (2015). *Compreender o Cinema e as Imagens*. Lisboa: Edições Texto & Grafia.
- Higgins, S. (2006). Demonstrating Three-Strip Technicolor. In A. D. Vacche & B. Price (Eds.), *Color, The Film Reader*. New York: London: Routledge. Pp. 154-160.
- Hollander, A. (1991). *Moving pictures*. Cambridge, Massachusetts, Londres: Harvard University Press.
- Kelly, F. (1984). Church. Panoramas du Nouveau Monde. *Beaux Arts magazine*, 12, Paris. Pp. 32-41.
- Kalmus, N. M. (1935, 2006). Color Consciousness. In A. D. Vacche & B. Price (Eds.), *Color, The Film Reader*. New York: London: Routledge. Pp. 24-29.
- Lira, B. (2013). *Luz e Sombra: significações imaginárias na fotografia do cinema expressionista alemão*. João Pessoa, Paraíba: Editora da UFPB.
- Moulin, J. (2011). *Cinéma et Peinture*. Paris: Citadelles & Mazenod.
- Neale, S. (2006). Technicolor. In A. D. Vacche & B. Price (Eds.), *Color, The Film Reader*. New York: London: Routledge. Pp. 13-23
- Parkinson, D. (2014). *100 Ideias que Mudaram o Cinema II*. Lisboa: Pure Retail/Público, Comunicação Social, SA.
- Peacock, S. (2010). *Colour*. Manchester: Manchester University Press.
- Ribeiro, J. (2006). Estas minhas imagens. *docs.pt*, 3, Lisboa. Pp. 60-69.
- Trenton, P. (1983). Purple Mountains's Majesty. *Portfolio, the magazine of the fine arts*, vol.V (4), New York. Pp. 30-37.

Villeta, Á. O. (Ed.) (2007). *Del cuadro al encuadre: la pintura en el cine*. Valência: Museo Valenciano de la Ilustración y de la Modernidad, Quaderns del MuVIM, série Minor nº 5.

Webgrafia

Codognet, P. (1998). *Artificial Nature and Natural Artifice*. Disponível em: <<http://pauillac.inria.fr/~codognet/VR.html>>. Acesso em: setembro 24, 2007.

Ebert, C. (s. d.). *Cor e Cinematografia*. Disponível em: <https://www.academia.edu/5335504/Cor_e_Cinematografia_-Carlos_Ebert_ABC_A_Cor_no_Cinema_Colorizados_e_coloridos>. Acesso em: junho 19, 2017.

PARTE 2

**DANÇA,
PERFORMANCE
E MÚSICA**

ENTRE *BLACK VENUS* E UMA MISTERIOSA COISA...

Daniel Tércio

Introdução

Este artigo baseia-se numa relação entre duas figuras do espetáculo, em duas épocas distintas: uma delas foi Josephine Baker (Saint Louis, 1906 - Paris, 1975), bailarina norte-americana e atriz, que se destacou sobretudo em Paris e se tornou, nos anos 20 e 30 do século passado, um importante ícone mediático; a segunda é Vera Mantero (Lisboa, 1966), coreógrafa e performer ativa em Portugal, com um longo e meritório reconhecimento internacional, sobretudo no domínio da dança contemporânea.

Supostamente, esta relação deverá envolver o universo cinematográfico, pois só assim seria justificável o seu enquadramento no âmbito genérico do *Encontro Internacional O Cinema e as outras Artes*. Na verdade, embora o cinema tenha ocupado naquele fórum o primeiro termo da equação, este estudo começou por se ancorar na dança contemporânea, e foi a partir desse lugar que alcançou o cinema. Este texto segue, portanto, em direção a um quadro relacional, inicialmente alterando a primazia cinematográfica, para finalmente a encontrar como proposta de relacionamento. Pelo meio, serão apontadas ligações que extravasam claramente o universo das imagens em movimento.

Na verdade, a relação entre Baker e Mantero constitui o argumento que a segunda propõe ao espectador. Ou seja, Vera Mantero, em 1996, apresenta a peça (classificada

como dança contemporânea) “uma misteriosa Coisa, disse e. e. cummings” que recupera e, de certo modo, revisita a imagem de Josephine Baker. Há, no entanto, que hesitar na escolha dos verbos que caracterizam a relação entre Mantero e Baker. Proponho tratar-se de uma recuperação da estranheza, mas não uma coreografia supostamente inspirada nos movimentos da bailarina norte-americana. Considerando que Mantero não faz um *re-enactment* de qualquer dança de Josephine Baker, nem uma reposição de frases ou de movimentos, a primeira pergunta é, pois, a de identificar a substância da ligação. A resposta passa pela ideia de presença, e a pergunta seguinte passa a ser: que presença é esta?

Black Venus

Visiona-se a famosa *Banana Dance* que Josephine Baker exibia no Folies-Bergères, em Paris, em meados dos anos 20, e de que resta um breve registo cinematográfico¹. Reconhece-se ali uma narrativa, mesmo que apenas esboçada e incipiente. Essa narrativa desenrola-se no cenário de uma selva fictícia, supostamente algures no coração imaginário de África. A revelação de pretensos lugares exóticos no interior de África surgia, nas primeiras décadas do século XX, em produções literárias e cinematográficas, introduzindo personagens como Tarzan, o homem macaco², e o Fantasma, o patrulheiro da Selva³, entre outros. De certo modo, é possível que Josephine Baker tenha, no plano da performance ao vivo, alimentado também esse desejo pelo exótico e o confronto com o estado selvagem.

Na *Banana Dance* o espetador do Folies-Bergères assistia a um quadro vivo, um episódio de uma exploração colonial, onde se reconhece um europeu, convencionalmente trajado de caqui creme. A caravana, com os

1. No *youtube* é possível encontrar diversos excertos da performance *Banana Dance* de Baker, incluindo recriações e reinterpretações recentes. Para visionar o excerto dos anos 20, consultar por exemplo <https://www.youtube.com/watch?v=wmw5eGh888Y>.

2. Em 1912, Tarzan, uma criação de Edgar Rice Burroughs, surgiu na revista *All-story magazine*, e dois anos mais tarde, em formato de livro. Em 1918, foi transposto para o cinema, tendo Elmo Lincoln dado corpo à personagem. Mas seria Johnny Weissmuller, campeão norte-americano de natação, quem representaria a partir de 1932, o mais famoso Tarzan.

3. Fantasma, *o espírito que anda*, ou *o patrulheiro da selva*, foi criado por Lee Falk em 1936. Esta personagem, imaginada em tons neo-colonialistas, atuava num país africano imaginário chamado Bangalla.

seus indígenas carregadores, embrenha-se no cenário luxuriante de uma imaginária selva tropical, com lianas e muito arvoredo. O explorador europeu, possivelmente cansado das agruras da viagem exploratória, deita-se e adormece. Vinda de um plano superior, ligeiramente recuado, surge uma criatura arborícola.

Primeira ambiguidade narrativa: a mulher que vemos surgir habita nos sonhos do explorador adormecido, ou existe mesmo fisicamente e ele falha essa visão porque dorme? Segunda ambiguidade: essa mulher é humana, ou pertence a outra espécie, uma espécie que poderia ficar algures entre os deuses tribais e os animais? Vejamos: essa criatura é escultural; é importante lembrar que no princípio do século XX existia um paralelo entre dança e escultura. Essa mulher, dizia, é escultural, e flexível; está vestida com um saiote de bananas, mas, no resto, aproxima-se do nu; desce do plano superior da cena e cai sobre o plano onde o explorador está adormecido. A mulher agita o corpo, repercute-o, roda a bacia, ondeia eroticamente, dirigindo o olhar para o europeu adormecido. O jogo erótico desencadeia-se numa toada primitivista. Então o espetador parisiense poderia projetar-se nos sonhos de desejo desse homem branco... Como diria a própria Josephine Baker: “The white imagination is sure something when it comes to blacks.” E acrescentaria: “Since I personified the savage on the stage, I tried to be as civilized as possible in daily life.” (<http://www.cmgww.com/stars/baker/about/quotes.html>)

Depois de ter atuado em *La revue negre*, em Paris – este verdadeiramente o espetáculo que lhe trouxe a fama – Josephine Baker abriu o seu próprio clube, em 1926. Um ano mais tarde, começou a sua carreira cinematográfica com o filme *La sirene des tropiques*. Entraria em dois outros filmes nos anos 30: *Zou Zou* (1934), no qual contracenava com o ator francês Jean Gabin; e a *Princesa Tam Tam* (1935). Nessa altura, Baker rivalizava com Gloria Swanson e Mary Pickford, como uma das mulheres mais fotografadas no mundo; e é possível que, já antes destas datas, ganhasse mais do que qualquer outro artista mundial.

A questão das relações sociais de Josephine Baker pode colocar-se também a diferentes níveis. Como é que ela viria a lidar com o sistema das estrelas de Hollywood? Não sendo uma estrela com atividade restringida a relações contratuais com um estúdio (neste sentido estava fora do *star system*), Baker teve, por assim dizer, a estatura de uma estrela, mesmo quando declarava: “I am tired of that artificial life. The work of being a star disgusts me now. All the intrigues which surround the star disgust me...” (<http://www.cmgww.com/stars/baker/about/quotes.html>). Na verdade, ela era, enquanto artista, uma ocorrência que, localizando-se fora do sistema, questionava aquele mesmo sistema que a tentava integrar.

Josephine Baker teve impacto em todo o mundo, incluindo Portugal. Entre os anos 20 e 30 do séc. XX, foi alimentando um imaginário então descrito como primitivo, animalesco e enlouquecido, mas também carregado de ironia e de paródia. Conforme assinala Henderson (2003), ela chegou a Paris no contexto da expansão do colonialismo francês, ao mesmo tempo que a arte moderna triunfava. Assim, os espetáculos de Baker constituíam, simultaneamente, uma continuidade e uma rotura relativamente à tradição do espetáculo exótico de inspiração etnográfica. Henderson mostra como esses espetáculos encenavam a necessidade obsessiva do colonizador “olhar” e o também obsessivo desejo dos colonizados serem “olhados como”. Neste sentido, as exposições de Baker simultaneamente fixavam e inquietavam as relações coloniais.

Nos anos 20, vivia-se então, em Paris, a assim designada “negrofilia” que, por sua vez, convocava e legitimava a música jazz. Mas era ainda um gosto pela diferença, carregando de cor essa diferença, projetando o desejo no espaço imaginário da selvajaria. Sintomaticamente, em 1927, em Portugal, seria publicado, entre outros, um artigo na revista ABC, sob o título “Teatro Negro”, em que se aludia ao *jazz band* com “os seus berros ensurdecidores, com a sua sinfonia bárbara de garrafas partidas, apitos, urros e gritos”. Numa primeira leitura, ressaltam as considerações de choque “primitivo” e “selvagem” sobre a sensibilidade civilizada; mas adiante, o articulista confessaria: “as belezas dos corpos das girls negras faz corar de inveja muitas

brancas e o seu ritmo ingénuo e poderoso não encontra parselhas no ritmo das girls brancas, muitas vezes prematuramente cansadas pela decrepitude de uma raça em declínio”.

Noutra passagem, o articulista declarava: “Josefina Baker, a estrela negra que conseguiu conquistar Paris é não só uma mímica de grande valor, como uma bailarina cómica notável, e como beleza pode-se considerar uma deliciosa morena carregada”.

Baker, personalidade singular, atravessaria, assim, uma rede de ambiguidades, enquanto *performer* e enquanto objeto de desejo. Ela finalmente interferia nos processos de representação mental de uma sociedade que simultaneamente desejava e temia a relação com a diferença. Escritores como Ernest Hemingway, F. Scott Fitzgerald e E. E. Cummings ficaram impressionados pela beleza e sensualidade de Josephine Baker. Hemingway referiu-se-lhe como “the most sensational woman anybody ever saw. Or ever will.” (Zeck, 2014) Picasso descrevê-la-ia como “alta, pele cor de café, olhos de ébano, pernas do paraíso, um sorriso que apaga todos os outros sorrisos.”

Uma misteriosa coisa

Avance-se três quartos de século para rever *uma misteriosa Coisa, disse o e. e. cummings*, de Vera Mantero, estreado em 1996.

A atmosfera deste espetáculo é ocupada por uma presença híper-racializada graças a um *make up* excessivo da própria intérprete-coreógrafa. O corpo está pintado de negro, com exceção das mãos, dos pés e do rosto. Porquê o excesso de *make up* que se vai revelando na obscuridade do palco?

Vera Mantero refere as suas intenções iniciais nos seguintes termos:

Do que me lembro agora foi de ter ficado muito impressionada, na história da Josephine Baker, com o impacto que o seu corpo teve na Europa (basicamente em França). Os homens ficaram loucos com ela, com aquela coisa exótica, aquela coisa louca, cómica e sexy. O seu corpo

(quase nu) e as suas, digamos, dinâmicas (energia / movimento / comichão) criou todo um frisson em torno dela. Logo, se quisesse trabalhar sobre ela eu teria que, de algum modo, trazer de volta o corpo dela, era incontornável. E, sendo branca, teria que me tornar negra para poder trazer de volta o seu corpo.

André Lepecki considera que Vera Mantero expõe a pele branca e a pele preta como forças de tensão no quadro da construção da identidade feminina, e particularmente na projeção da sexualidade branca. Na verdade, com este solo de vinte minutos, Mantero não quis criar um tributo feliz a Josephine Baker. Sem nunca abandonar o foco na bailarina afro-americana, ela não representava historicamente Josephine Baker, mas antes trazia à superfície uma presença feminina que encerrava pontos de colisão entre a dança, o primitivismo e a raça.

Este trabalho pode ser encarado como um manifesto que dá a ver as contradições intestinas do próprio colonialismo e as contradições entre este e o modernismo, não apenas aquele que emerge no princípio do séc. XX, mas também aquele que doravante se iria (re)fazendo e desmoronando.

Com efeito, a questão do modernismo está presente também como um lugar de tensões, desde logo no título da peça. Mantero foi buscar ao poeta modernista E. E. Cummings (1894 - 1962) a expressão *uma misteriosa Coisa...* proferida em 1924.

Proponho por alguns instantes seguir essa pista. Nesse ano de 1924, após assistir a *Chocolate Dandies*, na Broadway, E. E. Cummings escreveu a respeito de Josephine Baker o seguinte: “She resembled some tall, vital, incomparably fluid nightmare which crossed its eyes and warped its limbs in a purely-unearthly manner.” As palavras do poeta norte-americano percebem-se no quadro do deslocamento da recepção. Ou seja, o que ele vê já não é o objeto do desejo, mas sim o produto de um pesadelo. Onde outros viam uma criatura híper-sexualizada, Cummings encontra um fluído; onde outros procuravam uma personagem cômica e bizarra, que revirava os olhos e fazia rir com a suas caretas, Cummings deixa-se levar noutra di-

reção, uma direção que seguia para “new avenues of fear, which suggested nothing but itself and which, consequently, was strictly aesthetic.” (<http://www.1920s-fashion-and-music.com/josephine-baker.html>)

É mais neste sentido que Vera Mantero trabalha: na construção de uma presença que se escapa desde o primeiro minuto à erotização do corpo e à comicidade dos gestos. Nesta leitura, afasto-me de Lepecki, que sublinhava justamente o modo como na híper-racialização da sua presença, Mantero expunha as forças de tensão relativas à construção da identidade feminina ocidental. Ora, se é verdade – como Lepecki sublinha – que Mantero expõe um corpo híper-racializado, que funciona do ponto de vista da sua recepção numa zona de excessos, essa zona introduz, do meu ponto de vista, uma rede de ambiguidades que começa e acaba no próprio suporte do que se expõe e do que se vê. Que matéria e que materiais são estes?

No palco Vera Mantero repete até à dor: “uma tristeza, um abismo, uma não-vontade, uma cegueira. Atrozes. Atrozes.” As pernas alongam-se à maneira de Josephine, mas agora, em vez dos pés nus, existem outras coisas que remetem para uma existência diferente. Uma espécie de existência animal. Esta mulher é uma criatura não inteiramente humana. Uma presença superior, forte e vulnerável ao mesmo tempo, que está além do tempo, ou antes do tempo.

Mas há um tempo na peça, e este tempo é da ordem do cinema.

Uma coisa na obscuridade

Quando o espetador entra na *blackbox*, penetra numa zona de escuridão. Nos segundos iniciais, aquilo que o separa do palco-ecrã é uma densidade que o embrulha em negro. Não é uma ausência, mas sim uma atmosfera espessa, sedenta de luz. No palco, adivinha-se uma presença.

Num tal teatro, a experiência inicial de percepção é semelhante à do espetador de cinema. Morin (1970: 9) descreve a primeira experiência numa sala de cinema, como uma entrada em “uma gruta artificial” onde se projeta:

[...] uma poalha luminosa que dança sobre um ecrã; o nosso olhar dessedenta-se; e essa poalha ganha corpo e vida; arrasta-nos para uma aventura errante: franqueamos tempos e espaços, até que sobre a tela novamente branca uma música solene dissolva as sombras.

Assim é, em parte, com *uma misteriosa Coisa*, disse o e. e. cummings. O corpo da intérprete, ele próprio imerso em escuridões, coloca-se justamente numa zona de obscuridade – não apenas no que ao desenho de luz respeita, mas também no que concerne a *maquillagem*. Mesmo que o não saiba, o espetador jamais alcançará a “tela branca”, a luz total, já que aquele corpo, até ao fim, nunca alcançará a luz inteira. Na verdade, a obscuridade funcionará, desde o início, como um tónico para a percepção. Quanto ao espectador, colocado em estado de alerta, buscará os primeiros feixes de luz e assim continuará no tempo suspenso da peça.

A primeira poalha luminosa, sendo ténue, é poderosa. Essa poalha ganha materialidade nas pálpebras de Vera Mantero, cintilando com os pigmentos coloridos de um *make up* de estrela decadente de music-hall. Naquele corpo, naquela presença, permanecerá, do princípio ao fim, o fascínio pela sombra. O corpo transformado de Vera irá, pois, saindo da obscuridade da sala, mas em partes ou em camadas, num ritmo próprio, pulsante. Como num filme. Ou ao contrário de um filme, se se considerar que o material do filme se organiza em torno do fascínio pela luz, e *uma misteriosa Coisa* persiste na sombra.

Em cena, Vera repete: “uma impossibilidade, uma má-vivência, uma tristeza, uma ausência, um desgosto, uma incapacidade, atroz.” No palco instala-se aquele instante excepcional, de que fala Deleuze (1983: 14) justamente a propósito do cinema:

[...] le cinéma semble se nourrir d’instantanés privilégiés. On dit souvent qu’Eisenstein extrait des mouvements ou des évolutions certains moments de crise dont il fait par excellence l’objet du cinéma. C’est même ce qu’il appelait le « pathétique »: il sélectionne des pointes et des cris, il pousse les scènes à leur paroxysme, et les met en collision l’une avec l’autre.

Todavia, *uma misteriosa Coisa* não propõe uma sequência de instantes que entram em colisão, mas um único instante que encerra em si a colisão. Um instante carregado de ambiguidades, a primeira das quais é a da visibilidade, e a segunda a cor da pele. A seguir, mas no mesmo tempo, chega a ambiguidade da nudez: ela está nua, ou tem um fato elástico que se cola ao corpo? Talvez a última ambiguidade – que se vai adivinhando com a abertura teatral do foco de luz, seja a que resulta da tensão entre o feminino e a bestialidade. Com efeito, nos pés (em lugar dos pés) Vera usa uns cascos de cabra. O corpo da mulher advém animal.

Então, todas estas camadas de ambiguidade fundam zonas de colisão que ocorrem, ou emergem, no instante. Assim, o instante que é *uma misteriosa Coisa* não se organiza com translações ou deslocamentos, mas antes com vibrações⁴.

O que vibra em *uma misteriosa Coisa*?

Como vimos, a primeira instância a vibrar é a luz. Ela é pura vibração e é ela que dá a duração da peça. Ela é atirada contra a obscuridade, e é graças a esse confronto que a luz parece vibrar mais.

A segunda instância a vibrar é a voz, a voz de Vera, que repete um texto, modulando-o e remodelando-o, variando as dinâmicas e a altura sonora do dizer. A entoação dá corpo ao sofrimento pessoal.

A terceira instância é da ordem dos gestos. Vera inventa e reinventa, constrói e desconstrói um repertório de gestos nas mãos e no rosto, resíduos de uma personagem que se situa algures entre ela, Vera, e a imagem da sua própria Josephine Baker.

Assim, se não se está perante um script de instantes como no cinema, estar-se-á no coração do instante, no âmago da luz, da voz e da presença.

Como no cinema.

4. Considere-se o que Deleuze escreveu (1983: 18), interpretando o que Bergson anteviu no cinema: “Ce que Bergson découvre au-delà de la translation, c’est la vibration, le rayonnement.”

Referências Bibliográficas

- Burt, R. (1998). *Alien Bodies. Representation of modernity, 'race' and nation in early modern dances*. London and New York: Routledge.
- Deleuze, G. (1983). *L'Image-Mouvement*. Paris: Éditions de Minuit
- Henderson, M. G. (2003). Josephine Baker and Le Revue Nègre: from Ethnography to Performance. *Text and Performance Quarterly*, 23 (2)
- Lepecki, A. (2004). *Moving Without the Colonial Mirror: Modernity, Dance, and Nation in the Works of Vera Mantero and Francisco Camacho (1985-97)*. Disponível em: <http://sarma.be/docs/623>.
- Morin, E. (1970). *O cinema ou o Homem imaginário*. Lisboa: Moraes editores (ed.original de 1958)
- Teatro Negro (1927, janeiro). *ABC – revista portuguesa*. Pp. 12 - 13
- Tércio, D. (2010). Cisnes em agonia e saiotes de bananas. In *Dançar para a República*. Lisboa: editorial Caminho.
- Zeck, M. (2014). *Josephine Baker, the most sensational woman anybody ever saw*. Disponível em: <https://blog.oup.com/2014/06/josephine-baker-sensational-woman/>

Filmografia

- A Revista das Revistas* (1986). J. Francis. França: Lobster films.
- Cena da Banana Dance* (1927). Josephine Baker: <https://www.youtube.com/watch?v=wmw5eGh888Y>

O PALCO COMO TELA

João Cristóvão Leitão

A comunicação *O Palco como Tela* pretende reflectir sobre as diferentes dinâmicas relacionais que podem ser celebradas entre a disciplina artística que é o teatro e os meios e os conteúdos audiovisuais que, por vezes, alguns espectáculos mobilizam. Para tal, assumem-se, enquanto premissas primeiras, os pensamentos desenvolvidos por Philip Auslander, Susan Sontag, André Bazin ou Greg Iesekam.

É, então, afirmado que o fenómeno teatral interage com os meios e os conteúdos audiovisuais de três modos distintos, sendo a primeira dessas mesmas interacções de ordem documental, por meio da qual os últimos (meios e conteúdos audiovisuais) são equacionados enquanto meras ferramentas documentais do primeiro (fenómeno teatral):

The documentary category represents the traditional way in which the relationship between performance art and its documentation is understood. It is assumed that the documentation of the performance event provides both a record of it through which it can be reconstructed [...] and evidence that it actually occurred. The connection between performance and document is thus thought to be ontological, with the event preceding and authorizing its documentation. (Auslander, 2005: 21)

Seguindo a tipologia anteriormente identificada, a imagem em movimento parece conseguir, de uma forma capaz e fidedigna, dar resposta a uma intrínseca e evidente necessidade de todas as formas artísticas efémeras (como é não só o caso do teatro, mas também os casos da dança ou da performance): a necessidade de as mesmas serem perpetuadas e confirmadas no tempo, isto é, de as mesmas serem dadas a conhecer a espectadores (*lato sensu*) que não as presenciaram *in loco*. Deste modo e no limite, tal relação documental possibilita, pela primeira vez, a completa inscrição das artes performativas na História da Arte.

Contudo, poder-se-á asseverar que o teatro, enquanto prática artística e objecto de estudo, sempre deteve uma dimensão histórica, na medida em que inúmeras são as reflexões que, de modo sistematizado, se consubstanciam na disciplina que é a História do Teatro. No entanto, a dimensão histórica do teatro prévia ao surgimento da imagem em movimento apenas permitia estudar esta práxis artística de uma forma altamente mediada – através, nomeadamente, da análise de imagens (manualmente executadas) relativas aos fenómenos teatrais, do perscrutar de figurinos, de adereços, de cenários e das estruturas arquitectónicas dos espaços de apresentação ou do exame dos múltiplos textos que constituem a dramaturgia mundial. Não obstante, tal estudo revelava-se, de modo manifesto, insuficiente, uma vez que, à data, não era, de modo algum, possível ter acesso ao evento teatral ele mesmo (leia-se espectáculo), negligenciando-se, por conseguinte, tudo aquilo que é o aspecto visual do teatro (*opsis*¹). Esta insuficiência justifica, legitimamente, a, até então, usual (ainda que errónea) tendência para conceber a História do Teatro enquanto fiel equivalente da História da Literatura Dramática.

Desta feita, conclui-se que a relação documental passível de ser estabelecida entre as práticas teatrais e as práticas audiovisuais não só soluciona – ao permitir que um objecto performativo possa ser analisado após a sua real

1. Termo aristotélico utilizado para denominar a componente visual de um qualquer fenómeno teatral.

ocorrência – um problema teatral de natureza histórica, mas também mantém uma separação evidente entre aquilo que é a matéria teatral e aquilo que é a matéria audiovisual, já que, no contexto aqui em análise, a imagem em movimento é utilizada, de modo exclusivo, enquanto documento, isto é, enquanto um meio/produto independente do e pós-existente ao espectáculo que documenta, e através do qual é, unicamente, permitido aceder a uma realidade passada.

Uma segunda interação possível de ser estabelecida entre as duas facções que compõem o binómio aqui em exame poder-se-á apelar de cinematográfica. Tal interação pressupõe, contrariamente à relação documental já caracterizada, a equação dos meios e dos conteúdos audiovisuais, enquanto produtos edificados segundo um vocabulário especificamente cinematográfico. Os objectos videográficos resultantes desta categoria, porque incluídos no seio do contexto dramático (leia-se espectáculo), não se apresentam enquanto realidades externas ao fenómeno teatral – muito embora os seus processos de produção e de concepção o sejam (na medida em que são objectos pré-feitos) –, uma vez que aqueles integram este último.

O recurso a esta segunda interação resulta, possivelmente, da diferença, identificada por Susan Sontag (1966), existente entre aquilo que é a matéria e a especificidade da gramática teatrais e aquilo que é a matéria e a especificidade da gramática cinematográficas:

If an irreducible distinction between theatre and cinema does exist, it may be this. Theatre is confined to a logical or continuous use of space. Cinema (through editing [...]) has access to an alogical or discontinuous use of space. In the theatre, people are either in the stage space or “off.” When “on,” they are always visible or visualizable in contiguity with each other. In the cinema, no such relation is necessarily visible or even visualizable. [...] The theatre’s capacities for manipulating space and time are, simply, much cruder and more labored than film’s. (Sontag, 1966: 29-30).

Deste modo, o teatro – circunscrito a uma continuidade espaço-temporal, impossível de ser, formalmente, contrariada, dado que os eventos teatrais decorrem, por norma, num espaço concreto (o do palco) e num tempo específico (o da duração do espectáculo) – convoca a imagem em movimento (bem como os seus processos de montagem) para construir um espaço-tempo alógico e descontínuo, ou seja, para ensaiar novas possibilidades dramáticas e cénicas, como, por exemplo, o instaurar de acções paralelas àquelas que ocorrem em palco, as quais, não raras vezes, foram captadas em locais dissemelhantes daquele que é o do espaço de apresentação e, por vezes, performatadas por indivíduos diferentes dos que se apresentam em cena.

Assim, verifica-se que esta segunda interacção, ainda que perpetuadora de uma separação evidente entre a matéria teatral e a matéria audiovisual – na medida em que os mecanismos cinematográficos são mobilizados com o intuito de desempenhar as funções que são próprias do seu vocabulário –, se revela capaz de estabelecer relações entre ambas, já que o vídeo é, em termos cénicos, integrado no próprio espectáculo, sendo, por isso, elevado à condição de opção de encenação.

Por último, é legítimo conceber uma terceira interacção celebrável entre o fenómeno teatral e os meios e os conteúdos audiovisuais, a qual detém uma natureza performativa. Esta interacção – presente, por norma, em espectáculos detentores de um pendor pós-dramático – “[...] analyses, reflects and deconstructs the conditions of seeing and hearing in the society of the media” (Lehmann, 2006: 167). Tal deve-se ao facto de esta interacção perspectivar os meios e os conteúdos audiovisuais enquanto elementos conceptuais criativos especificamente teatrais, isto é, enquanto elementos tão teatrais quanto os mais seculares e os mais ortodoxos, como são o texto dramático, os actores, os cenários ou os figurinos. Assim e segundo esta tipologia performativa, verifica-se, por parte do teatro, uma apropriação dramática e conceptual do vocabulário dito audiovisual, de que o espectáculo teatral, indubitavelmente, depende (uma vez que este último apenas

existe enquanto tal através do primeiro). Isto porque, numa era caracterizada por uma congénita sociabilização mediatizada e *tecnologizada*, torna-se impossível ao teatro não se reinventar:

What I mean is that the theatre must take account of how technology (from the phone and the walkman upwards) has rewritten and is rewriting bodies, changing our understanding of narratives and places, changing our relationships to culture, changing our understanding of presence (Etchells, 1966: 97).

Neste contexto, urge recuperar a diferença estabelecida por Bazin(1958) entre aquilo que é o fenómeno cinematográfico e aquilo que é o fenómeno teatral: se, por um lado, é definido que o cinema se apresenta enquanto a arte do real e do autêntico – na medida em que o “[...] realism [...] is [...] the essence of the cinema” (Bazin, 1958: 86), isto é, na medida em que o cinema se constrói a partir de imagens retiradas do real –, por outro, o teatro é, por defeito, assumido enquanto a arte da mentira, da ilusão e do artifício – já que o mesmo pressupõe, segundo a perspectiva baziniana, a recriação (leia-se representação) da realidade. Tal oposição é ainda transposta para o modo como a matéria cinematográfica e teatral são recepcionadas pelos espectadores: se o objeto cinematográfico é dado a conhecer e é experienciado sob a forma de produto final (como um todo) – extinguindo, através do processo de montagem, a anacronia e o artifício que lhe dão origem, ou seja, todos os diferentes processos que dão forma ao todo –, o produto teatral é dado a conhecer e é experienciado sob a forma de processo – já que tudo o que o compõe, dada a sua inevitável continuidade espaço-temporal, ocorre diante do espectador, sem que haja ensejo para elipses ou omissões. De facto, “[...] watching a film, we watch something that has happened in the past, whereas, watching a play, we watch something that unfolds in the time of the performance – even if it represents events from the past” (Gieseckam, 2007: 6).

Consequentemente, e dado tudo o que foi enunciado, importa perceber qual o *modus operandi* inerente à dinâmica relacional de pendor performativo anteriormente identificada, ou seja, perceber de que modo é que o vocabulário especificamente cinematográfico é apropriado e incorporado pelo fenómeno teatral. Tais apropriação e incorporação parecem partir e beneficiar não só do argumento baziniano já expresso, mas também da oposição já nomeada: os espetáculos teatrais devedores da tipologia relacional aqui em análise descartam os produtos cinematográficos finalizados (característicos de uma interacção cinematográfica), para mobilizarem, por oposição e de modo performativo, os processos cinematográficos que dão origem a esses mesmos produtos.

São, assim, expostos em cena e postos ao serviço do teatro todos os artificiosos mecanismos cinematográficos (leia-se todo o fazer filmico) que a imagem cinematográfica tende a não revelar e que, simultaneamente, permitem ao cinema ser considerado a arte do real. Mecanismos inerentes aos processos de pós-produção e de montagem cinematográficas, bem como questões relacionadas com o fora de campo imagético ou com os métodos de sonorização da imagem fílmica são não só *colocados* em palco, mas, também, teatralizados, sendo os mesmos *forçados* a discursar, interna e conceptualmente, com a matéria teatral.

Neste sentido, atente-se nos seguintes espetáculos:

1. *O Lamento da Branca de Neve*² (2012), de Olga Mesa, onde toda a matéria performativa é, num primeiro momento, registada por diversos dispositivos de captação fílmica e sonora, para, aquando do término da performance *live*, ser, a partir do material audiovisual anteriormente captado, montada e projectada uma versão fílmica dessa mesma matéria;
2. *Day for Night* (2014), de Cão Solteiro e André Godinho, onde o espaço teatral é concebido enquanto um verdadeiro estúdio de cinema e no qual

2. Ver: <<https://vimeo.com/27736200>>, acedido em Fevereiro de 2017.

decorrem as filmagens que, futuramente, originarão um objecto de natureza exclusivamente cinematográfica: a curta-metragem *O Fim da Fita* (2014), de André Godinho;



Imagem 1: registo fotográfico do espectáculo *Day for Night* (2014), de Cão Solteiro e André Godinho.

3. *Void Story*³ (2009), de Forced Entertainment, onde imagens virtuais são, continuamente, projectadas, sendo as mesmas sonorizadas, em palco, por quatro performers: dois que dão voz às personagens presentes nas imagens projectadas e outros dois que, com o auxílio de material técnico especializado, produzem, em tempo real e diante do espectador, os efeitos sonoros exigidos pela narrativa urdida; e
4. *E se elas fossem para Moscovo?*⁴ (2014), de Christiane Jatahy, onde a acção teatral é alvo de uma permanente captação fílmica, captação esta que é

3. Ver: <<https://vimeo.com/73317890>>, acedido em Fevereiro de 2017.

4. Ver: <<https://www.youtube.com/watch?v=k8jJoAOkbU>>, acedido em Fevereiro de 2017.

editada e transmitida em tempo real num outro espaço de apresentação, originando-se, assim, o desenrolar paralelo de duas narrativas distintas: uma teatral e outra cinematográfica.

“[...] Eventually film and/or video contributes to a dramaturgy that moves away from telling stories of a conventional kind to tell ‘impossible’ stories or question the way stories and characters are constructed” (*idem.*: 247). Tal é comprovável através de inúmeros fenómenos teatrais contemporâneos, através dos quais o carácter artificial, anacrónico e processual intrínseco ao fazer cinematográfico é, inquestionavelmente, performado. Conclui-se, portanto, que o teatro não deixa de ser teatro por recorrer ao cinema. Muito pelo contrário: o teatro, ao se revelar capaz de dotar de performatividade as operações que, usualmente, se pensam enquanto operações estritamente cinematográficas, não mais faz que afirmar a sua natureza e o seu estatuto teatrais.

Referências Bibliográficas

- Aristóteles, (s.d.). (2008). *Poética*. Sousa, E. (Trad.). Lisboa: Imprensa Nacional-Casa da Moeda.
- Auslander, P. (2007). On the Performativity of Performance Documentation. In B. Clausen (Ed.), *After the Act: The (Re)Presentation of Performance Art*. Vienna: Museum Moderner Kunst Stiftung Ludwig. Pp. 21-33.
- Bazin, A. (1967). *What is Cinema? – Volume 1*. H. Gray (Trad.). Berkeley, Los Angeles and London: University of California Press.
- Etchells, T. (1999). On Performance and Technology. In T. Etchells, *Certain Fragments*. London: Routledge. Pp. 94-97.
- Gieseckam, G. (2007). *Staging the Screen: The Use of Film and Video in Theatre*. New York: Palgrave Macmillan.
- Goldberg, R. (2012). A Arte das Ideias e a Geração dos Media – 1968 a 2000. In R. Goldberg, *A Arte da Performance: do Futurismo ao Presente*. J. L. Camargo & R. Lopes (Trads.). Lisboa: Orfeu Negro.

Lehmann, H-T. (2006). *Postdramatic Theatre*. K. Jürs-Munby (Trad.). London and New York: Routledge.

Sontag, S. (1966). Film and Theatre. *The Tulane Drama Review*, Vol. 11, nº 1 (Autumn). Pp. 24-37.

Referências artísticas

Forced Entertainment (2009). *Void Story*, [espectáculo de teatro];

Jatahy, C. (2014). *E se elas fossem para Moscou?*, [espectáculo de teatro];

Mesa, O. (2012). *O Lamento da Branca de Neve*, [espectáculo de dança];

Companhia Cão Solteiro & Godinho, A. (2014), *Day for Night*, [espectáculo de teatro].

À LA CONQUÊTE DE L'ART : LES RELATIONS ENTRE CINÉMA ET THÉÂTRE DANS LES ANNÉES 20

Karine Abadie

En France, un des enjeux majeurs des discours des années 20 sur le cinéma est d'établir ce dernier comme forme artistique autonome. Cette légitimité s'acquerra en *copiant* ou en se situant en marge d'autres formes artistiques, parmi lesquelles on retrouve en premier lieu le théâtre. Cette rivalité entre les deux formes de représentation existe d'ailleurs depuis la naissance du cinéma: d'une part, parce que ce dernier se situe par rapport aux autres formes de spectacle (music-hall, café-concert, cabaret artistique, cirque) et, d'autre part, parce que, pour reprendre les mots de Claudine Amiard-Chevrel, "le théâtre en est le lieu institutionnel" (Amiard-Chevrel, 1990:19). Mais cette parenté entre théâtre et cinéma ne doit pas éclipser leurs profondes dissemblances qui se situent principalement au niveau visuel. Le cinéma cherchera rapidement à explorer ce qui le distingue du théâtre, en s'efforçant de développer son propre système (institutionnel, technique et esthétique) et il se posera en *concurrent* de cette autre grande forme de spectacle animé à laquelle il a osé se mesurer et qui était considérée jusqu'alors comme la synthèse de tous les arts.

Dès 1911, Ricciotto Canudo, dans son essai "La Naissance d'un sixième art. Essai sur le cinématographe", avait pensé la refonte du système des arts en estimant que le cinéma allait désormais tous les concilier et donc,

remplacer le théâtre comme forme syncrétique. Pour l'écrivain italien, le cinéma rassemble les arts de l'espace et les arts du temps, et il est à même de mieux répondre aux exigences de l'homme moderne. Pourtant, Canudo parlera de *théâtre cinématographique*, et pas simplement de *cinéma*, encore moins, de *cinématographe* (1911: 170), comme si l'association entre les termes assurait une filiation entre les deux formes de représentation. La pratique est généralisée et l'on retrouve dans la presse quotidienne ou dans la presse spécialisée des expressions figées combinant différents termes à celui de *théâtre*: *théâtre de prise de vues* et *théâtre de verre* pour désigner le studio, ou encore *théâtre de projection* et *théâtre électrique* pour parler de la salle de projection¹. Tout fonctionne comme si le terme *cinéma* ne peut, au début des années 20, apparaître seul et a besoin d'une *béquille* lexicale pour espérer pleinement s'affirmer.

Mais au-delà de la nécessité de s'inscrire dans la continuité d'une forme artistique dominante et faisant autorité, il y a bel et bien l'existence d'une parenté entre le cinéma et le théâtre. Elle se traduira par une attention particulière portée au dispositif du spectacle, à ce qui distingue ou unit ces deux formes de représentation, ainsi qu'à l'acteur, figure qui les relie.

1. Le dispositif

Compris comme l' "organisation d'un espace et [la] mise en place d'interactions entre public et spectacle" (Rykner, 2008: 97), le dispositif doit être envisagé comme un agencement : le lieu, c'est-à-dire l'endroit où se vit l'expérience; la scène ou l'écran, c'est-à-dire ce qui guide et inspire l'expérience; finalement, le public, ce groupe qui vit l'expérience par une pratique spectatorielle particulière. En ce qui concerne le cinéma, cette rencontre entre l'univers des images et celui des spectateurs aura lieu dans une salle dont l'architecture sera bien souvent inspirée des salles de théâtre. Depuis 1907, moment où Charles Pathé décide de louer et non plus de vendre ses films, le spectacle cinématographique se sédentarise et s'implante fortement dans

1. Voir Giraud (1958: 197-198).

les grandes villes afin de gagner en honorabilité. En 1911, le gigantesque Gaumont Palace est inauguré, annonçant ainsi la construction des grands palaces parisiens dans lesquels on souhaite attirer une clientèle bourgeoise, peu encline à profiter du spectacle cinématographique. Mais que ce soit la salle luxueuse ou celle de quartier, ce nouvel espace devra être pensé en fonction des nécessités spécifiques et adapté aux particularités du nouveau spectacle:

Au cinéma, pas de coulisses, de loges d'artistes, de machineries, de dessus, de dessous, de magasins d'accessoires et de costumes, de jeux d'orgue électrique, de salles de décors. Un mur avec un rectangle peint en blanc, et une petite boîte en fer dans laquelle luit un arc électrique. Cette boîte porte en ses flancs : acteurs, décors, accessoires, costumes, foules, animaux, monuments, villes entières, et la campagne sous le soleil ou la pluie, et la mer vivant et les montagnes aux plus hauts sommets et toutes les étoiles du ciel. Un cinéma est un hangar noir judicieusement disposé dans lequel est donné un spectacle nouveau (Mallet-Stevens, 1924: 25).

Tirés du catalogue de l'Exposition de l'art dans le cinéma français s'étant tenue au Musée Galliera en 1924, ces propos de Robert Mallet-Stevens, architecte qui a travaillé comme décorateur sur différents films des années 20², mettent de l'avant un trait distinctif de la salle de cinéma: le faisceau lumineux au-dessus de la tête des spectateurs qui projette à l'écran les images animées. Cette caractéristique, mise de l'avant par différentes personnalités comme Robert Desnos, Abel Gance ou encore, Blaise Cendrars³, sera une nouvelle occasion de création lexicale, et l'élément lumineux apparaîtra comme une présence supplémentaire différenciant considérablement la salle de cinéma de celle de théâtre⁴.

2. Par exemple, *Le Secret de Rosette Lambert* (1920), *Les Trois Mousquetaires* (1921), *L'Inhumaine* (1923), ou encore *Le Vertige* (1926).

3. Robert Desnos parlera de "la queue de comète du projecteur" (1925: 14); Abel Gance, du "cône lumineux" (1927: 98) et Blaise Cendrars utilisera aussi cette image en parlant d'un "cône lumineux [qui] frétille comme un cétacé" (1926: 13) soulignant, par la même occasion, la rapidité et la vivacité de mouvement de ces rayons de lumière illuminant l'écran.

4. Avec l'apparition du parlant, ce sera le son fixe qui enrichira et modifiera l'expérience immersive

Pour Robert Desnos, l'expérience du cinéma, à la fin des années 20, ne sera pas complète si le lieu de projection des films n'est pas pris en compte. Il consacrera d'ailleurs deux textes, dans le quotidien *Le Soir*, aux salles de cinéma (1992: 113-114 et 123-124)⁵, dans lesquels il décrit ce qu'il affectionne, c'est-à-dire des cinémas de quartier ou encore, des salles qui "ont contribué à la création d'un style spécial pour hall de projection" (Desnos, 1925: 14). Pour lui, le luxe de certains lieux, "les velours, [...] les dorures, [...] les artifices" (Desnos, 1992: 113) est inutile et insupportable puisqu'il gâche l'expérience. D'ailleurs, Desnos regrettera, lors du passage au parlant, précisément cette ambiance des "cinémas de jadis" (Desnos, 1992: 113). Pour Benjamin Fondane, la popularité de la salle de cinéma et sa proximité témoigneront du passage de cette forme de spectacle d'un divertissement à un besoin. Le cinéma ne sera pas un lieu exceptionnel, fréquenté par une petite minorité de curieux ; il deviendra "[s]i naturel, [...] aussi naturel que le boulanger ou le quincaillier, que la pensée le pose là sans ambages, lui suppose un passé immémorial—à lui, le seul art qui ait l'âge de la femme qu'on aime" (Fondane, 2007a: 68)⁶. Or, il en va d'une idée avec laquelle Georges Duhamel sera en complet désaccord. Pour ce dernier, le bâtiment *cinéma* est plutôt empreint de fausseté et de mauvais goût. À ce propos, il rapportera, dans *Scènes de la vie future*, son expérience du cinéma parlant en décrivant son arrivée dans ce qu'il appelle "l'œsophage du monstre" (Duhamel, 1930: 49).

Tout comme l'avait souligné Robert Desnos, Duhamel insistera aussi sur l'aspect luxueux de ces lieux de spectacle⁷. Ces observations montrent cependant que peu importe l'opinion au sujet du cinéma ou du lieu de cinéma, ce dernier n'est pas dissociable de l'expérience. Ainsi, un écart supplémen-

du spectateur de cinéma.

5. L'article originel a été publié en 1927.

6. Même si Fondane publiera ce texte (originellement publié en 1927) dans une revue argentine n'ayant pas eu un très grand rayonnement outre-Atlantique, son propos témoignera d'une transformation importante dans l'appréhension du cinéma.

7. "Un luxe de grand lupanar bourgeois. Un luxe industriel, fabriqué par des machines sans âme pour une foule que l'âme semble désertier aussi. Un luxe d'uniforme que l'on peut retrouver, d'un bout à l'autre de l'Union, dans tous les établissements du même genre" (Duhamel, 1930: 49).

taire est-il creusé entre le cinéma et le théâtre, entre ces espaces accueillant des spectacles répondant à de nouvelles exigences.

Considéré comme l'écrivain Élie Faure, comme un "prétexte de communion universelle" (2010: 94-95)⁸, le cinéma permet que l'expérience soit collective, même si, aux yeux de certains comme Georges Duhamel, le public ne connaît plus ce qu'est la communion⁹. Mais parce que le public s'associera à ce qui se passe à l'écran, il réagira et en deviendra un acteur virtuel. Le spectateur basculera alors tout entier dans les images, sensible aux effets de ces dernières. Comme le spectateur de théâtre, il se transformera au contact des images et ne subira plus passivement le spectacle. Blaise Cendrars écrira, en 1926, à ce propos, que "[l]e spectateur qui n'est plus immobile dans son fauteuil, qui est arraché, violenté, qui participe à l'action, qui se reconnaît sur l'écran parmi les convulsions de la foule, qui hurle et qui crie, proteste et se démène" (Cendrars, 1926: 23). Benjamin Fondane prolongera cette observation en précisant que le public parvient à créer "par sa respiration, ses éternuements, ses mouvements de chaise, ses réactions, une présence sonore [...]" (Fondane, 2007b: 95)¹⁰. De plus, la réaction aux films se fera en direct, dans la salle, ce qui donnera au public le pouvoir de consacrer et/ou de sanctionner un film¹¹. Le public apparaîtra donc comme un *cœur à prendre*, comme une entité à séduire.

On cherchera aussi à tester ce public en souhaitant faire progresser ses goûts, expérimentant, souvent à ses dépens, différentes formes de cinéma, le plaçant sans cesse en état de disponibilité et le présupposant disposé à se rendre là où l'on veut bien le mener. Pour Desnos, il portera en lui ce qu'on veut lui montrer, trépignant "aux avatars de Charlot, aux courses d'autos des *Mystères de New York*, aux faits et gestes de Nazimova, de Pearl White

8. L'article originel a été publié en 1934.

9. "Et nous sortons, troublant toute une file de spectateurs, trente personnes qui jouissent là, vaguement, comme sous l'empire d'un vice secret, et qui ne savent plus, depuis longtemps, ce qu'est la communion" (Duhamel, 1930: 65).

10. L'article originel a été publié en 1931.

11. L'aspect financier associé au cinéma (nécessité de faire recette afin de rembourser les montants engagés) placera le public dans une situation singulière puisqu'en boudant un film, il pourra contribuer à son échec commercial.

et de Compson [...]” (Desnos, 1925: 14). Mais au fil du temps, il se lassera et deviendra de plus en plus exigeant, dans l’attente de ce que Desnos appelle un “*Hernani* de l’écran” (Desnos, 1992: 25)¹². Ce chef d’œuvre tant attendu, bouleversant les conventions et exacerbant les potentialités du cinéma sera également désiré par d’autres écrivains, qui chargeront par ailleurs ce public d’accompagner les créateurs dans les nouvelles voies proposées. Mais les dimensions commerciale et industrielle associées au cinéma ne pourront cependant pas être complètement évacuées dans la marche vers la création de nouvelles formes cinématographiques. La réalité du cinéma est telle que, bien que considéré comme une forme artistique, un divertissement ou une forme d’avilissement, il demeure alimenté par des capitaux. Le seul moyen d’intervenir sur une cinématographie semble donc l’action sur le public, sa formation et son éducation.

Cette exigence d’éducation traverse le discours des écrivains français des années 20. Elle croise parfois le désir de voir émerger une véritable critique cinématographique indépendante qui ne soit ni à la traîne de la rubrique théâtrale, ni à la botte de la corporation des gens de cinéma. La construction du discours critique sur le cinéma se fait d’ailleurs en relation avec la critique dramatique de laquelle elle emprunte certains modèles et, aussi, quelques plumes. En 1926, Jean Prévost, qui tiendra de 1927 à 1930 la chronique spectacle de la *Nouvelle Revue française* (au moment où elle se transformera brièvement, de 1928 à 1929, en rubrique cinéma), demandera que le public soit “guidé vers les bons films, par une critique indépendante” (Prévost, 1926: 7) et soulignera l’importance de l’accompagnement dans la formation du regard. Comme l’a aussi indiqué Robert Desnos quelques années plus tôt¹³, Prévost signalera qu’il est impératif que les spectateurs puissent lire les images. Les acteurs ont appris à jouer pour la caméra; le public devra apprendre à les regarder¹⁴.

12. L’article originel a été publié en 1923.

13. “Le public qui peut goûter de semblables manifestations est-il restreint? Il ne devrait pas l’être. Il y a là une tentative d’éducation qui pourrait être intéressante” (Desnos, 1992: 33). Le texte originel a été publié en 1923.

14. “[...] les acteurs ne savaient pas encore jouer, le public ne savait pas encore voir” (Prévost, 1927: 8).

Tout en souhaitant être considéré comme une forme artistique autonome, le cinéma ne parviendra pas à se dissocier complètement de l'influence du théâtre. L'expérience cinématographique se jouera dans des lieux analogues (du point de vue du dispositif), même si, aux côtés des grandes salles luxueuses et des plus petites salles de quartier émergeront de nouveaux lieux¹⁵, proposant des expériences alternatives. Ce seront généralement ces espaces qui présenteront des films plaçant le visuel au centre des préoccupations esthétiques, repoussant à nouveau l'influence jugée néfaste du théâtre. Et même si ce dernier agira comme repoussoir vis-à-vis du développement et de la volonté d'autonomie du cinéma, son fantôme planera toujours un peu sur ce proche parent qu'on rêve vierge de toute généalogie.

2. La représentation

Dans les deux articles que Louis Aragon rédigera à la fin des années 10 pour la revue *Le Film*, il défendra clairement l'autonomie du cinéma par rapport au théâtre. Ce dernier est l'*ennemi* du cinéma, mais Aragon concédera qu'en 1918, le cinéma ne possède pas encore les moyens de ses ambitions (par exemple, absence du verbe et de la perspective que fournit, au théâtre, la scène). Néanmoins, cela ne doit pas l'empêcher de chercher une esthétique nouvelle lui permettant alors de se détacher du théâtre¹⁶. Chaque forme possède ses spécificités et il serait faux de prétendre que, parce qu'ils sont tous les deux des arts de la représentation, le passage du théâtre au cinéma est souhaitable. En effet, ce qui fait la qualité d'une pièce de théâtre ne passe pas toujours la frontière de l'écran et surtout, tenter une telle transformation sans prise en compte du caractère proprement visuel du cinéma s'avère parfois déplorable¹⁷.

15. Par exemple, le Vieux-Colombier, les Ursulines ou encore, le Studio 28.

16. "À cette condition, le cinéma s'affranchira de tous les alliages hétéroclites, impurs et funestes qui l'apparient au théâtre dont il est l'irréductible ennemi" (Aragon, 1918: 10).

17. "Avant d'aller plus loin, mettons-nous bien d'accord, je n'envisage pas ici l'œuvre cinématographique comme un succédané du théâtre, avec le jeu de l'artiste comme base d'intérêt. Le cinéma, quand il s'apparente au théâtre par sa technique, s'abaisse. Il n'est plus lui-même. Et nous ne devons pas envisager ici ce compromis déplorable" (Dulac, 1924: 16).

Le cinéma n'aura donc rien à voir avec le théâtre: ils n'auront ni les mêmes modes de suggestion, ni les mêmes moyens de réalisation, et bien qu'ils puissent tous les deux être rassemblés sous l'étiquette de *spectacle*, ce ne sera pas suffisant pour prolonger l'analogie¹⁸. Pourtant, une fois ce constat énoncé, que doit véritablement faire le cinéma pour se dissocier définitivement du théâtre? Dans son article "Le septième art et son esthétique: de la `vérité cinématographique`", Canudo expliquera en quoi les deux arts se différencient en précisant justement que les spécificités du cinéma apparaîtront par les "jeux lumineux" et donc, qu'il ne s'agira pas uniquement de retirer la parole au théâtre:

Au Théâtre en effet, la parole explique; au Cinéma, le geste doit tout exprimer, et l'échelle des gestes est courte et ramassée. Mais l'on ne songe pas à la vérité cinématographique dans laquelle les personnages de l'écran, loin de n'apparaître que comme des acteurs photographiés, doivent représenter des *entités lumineuses*. Tous les acteurs d'un film, si le Cinéma est autre chose qu'un Théâtre photographié, ou qu'un roman illustré *d'après nature*, doivent être exprimés en jeux lumineux, comme les peintres ont exprimé en jeux de couleurs les fantômes de leurs rêves. Le film, l'œuvre, apparaîtra alors par ses modes propres, hors des modes communs aux autres arts, hors des sous-titres trop explicatifs, hors des discours mimés, hors de toutes ces épreuves photographiques de scènes théâtrales, de tous ces aspects de théâtre simplement privés de la parole (Canudo, 1922: 286).

La découverte de ce qui caractérise le langage cinématographique (mouvement, rythme, jeux lumineux, etc.) poussera alors un peu plus à l'écart ce cinéma qui doit trouver ses propres moyens d'expression et de représentation.

18. "Ne cherchons pas d'analogies entre le Cinéma et le Théâtre. Il n'y en a aucune. À moins qu'on ne veuille étiqueter toute manifestation scénique, toute expression de tréteaux, toute exposition à la rampe, sous ce vocable unique: Spectacle. Il n'y a aucune analogie profonde, ni d'esprit, ni de formes, ni de modes suggestifs, ni de moyens de réalisation, entre l'irréel fixe de l'Écran et le réel changeant de la Scène" (Canudo, 1921: s.p.).

Philippe Soupault précisera l'argumentation dans ses articles "Le cinéma U.S. A." (1924) et "Le malaise du cinéma"(1929) en affirmant que le cinéma ne consiste pas en la mise à l'écran des procédés du théâtre. Soupault donnera, à ce propos, l'exemple du *Cabinet du Docteur Caligari* (1919), qui ne constitue pas, pour lui, un modèle à suivre (trop sophistiqué, trop pictural, pas assez naturel). Il proposera plutôt d'emboîter le pas aux Américains qui subissent moins l'influence du théâtre dans leur production cinématographique, tout simplement parce que, selon lui, la tradition théâtrale est moins lourde dans cette partie du monde. L'équivalence entre cinéma et théâtre sera donc à bannir: selon Soupault, le cinéma est une invention technique, un jouet mécanique qui a produit des formes esthétiques et il est faux de croire qu'il doit imiter le théâtre pour parvenir à ses fins.

Bien sûr, le cinéma empruntera un certain nombre d'éléments au théâtre (dont les acteurs¹⁹), mais il se définira surtout en opposition à cette autre forme de spectacle. Il possédera ses propres techniques, ses propres codes, mais sa place distincte sera aussi menacée par le poids des arts traditionnels²⁰. Malgré cette imposante filiation, le cinéma se laissera tenter, dès l'époque du muet, par le théâtre²¹, cherchant, comme l'indiquera Robert Desnos, à "faire de l'écran une nouvelle scène" (Desnos, 1992: 23). Mais pour de nombreux écrivains, ce ne sera pas le mandat principal du cinéma. Il devra plutôt permettre autre chose comme l'accession au rêve²². Pour Robert Desnos, Philippe Soupault ou encore, Antonin Artaud, cette condition sera impérative: s'il n'est pas fait pour montrer et parler du rêve, c'est-à-dire cette autre forme de réalité, alors rien ne le différencie du théâtre (Artaud,

19. "Le cinéma muet, à ses débuts, eut deux sortes de recrutement: il prit au théâtre la plupart de ses acteurs moyens et de ses assez bons acteurs [...]" (Prévoist, 1932: 61).

20. "Ce qui fait jusqu'à ce jour, manquer au cinéma français sa vraie place, c'est que le théâtre, les arts plastiques, les rythmes lumineux des ballets, en un mot toute notre culture nous charge et nous accable, et que nous tentons de construire un art nouveau sur une littérature usée" (Prévoist, 1926: 7).

21. Avec, notamment, Le Film d'Art, fondé en 1908 par Paul Laffitte.

22. C'est d'ailleurs ce qui attirera les surréalistes dans les salles obscures: "C'est que le spectateur de cinéma se trouve placé dans une situation très particulière, à mi-chemin de la conscience et de l'inconscience; le film l'installe dans une sorte d'hallucination éveillée, née des conditions mêmes de la représentation: obscurité, faisceau lumineux, musique d'accompagnement. De plus, le caractère saccadé de la projection ajoute à ses autres pouvoirs hypnagogiques. Corollaire: beaucoup plus facilement que le langage courant, le film peut se permettre de répudier la logique" (Virmaux, 1976: 24).

1949)²³. Mais pour d'autres, une collaboration entre les deux formes peut être envisagée. Ainsi, dès 1920, Louis Delluc proposera, dans son essai *Photogénie* (1985)²⁴, que le cinéma enregistre le théâtre dans l'optique d'une documentation²⁵. Selon Delluc, le cinéma prendra justement le dessus sur le théâtre, grâce notamment à la photogénie, qui fera apparaître ce qui autrement, ne se révélerait pas. De plus, Delluc suggérera de conserver quelque chose du spectacle théâtral afin de procurer non seulement un témoignage, mais aussi un enseignement sur ce que pouvait le théâtre, formant ainsi avec toujours plus d'acuité le regard du spectateur.

Au moment du passage du muet au parlant, les positions changeront et traduiront bien souvent une déception vis-à-vis d'un septième art ressemblant de plus en plus, pour citer Soupault, à "des scènes de théâtre filmées dans des studios" (Soupault, 1931: 59). Alors que le cinéma est encore une activité confidentielle, il a quelque chose de marginal pour Benjamin Fondane et de nombreux écrivains rattachés de près ou de loin au groupe surréaliste. Puis, il trouvera sa voie vers son public, un public ayant compris qu'il ne fallait plus le confondre avec le théâtre. Mais pourtant, en 1933, Fondane considérera qu'à l'image du théâtre, le cinéma se vautre dans la médiocrité, dans "son propre vomissement" (Fondane, 1933: 19). Certains écrivains verront d'ailleurs le passage au parlant comme une régression et un retour vers le théâtre, alors que le cinéma demeurera toujours "son adversaire irréductible" (Fondane, 2007b: 96). D'autres, comme Marcel Pagnol, en tireront parti pour travailler cette analogie, profitant du déclin du théâtre et de la mort du muet – pour reprendre les mots de Fondane –, pour proposer de réinventer le cinéma en utilisant de nouvelles ressources – principalement, le son – afin de mettre à l'écran ce qui est irréalisable sur scène. D'autres

23. L'article originel a été publié en 1927.

24. L'article originel a été publié en 1920.

25. "Le théâtre va sortir un de ces jours de la voie boueuse où il s'est embourbé depuis la guerre. Je voudrais que, à cette date – qui sera une date – on s'occupât sérieusement de fixer, par tous les moyens et surtout par le cinéma, la vigueur, l'éclat, la ligne d'un art qui meurt à la minute où il naît.//Le cinéma aiderait le théâtre, et serait alors aidé par lui. Quel enseignement n'y aurait-il pas à recueillir de ces documents franchement de théâtre, où la photogénie spontanée d'un geste, d'un visage, d'un décor même, apparaîtrait avec tout son relief?//La photogénie, voyez-vous, est la loi du cinéma. Il faut, pour la reconnaître, des yeux – qui soient réellement des yeux" (Delluc, 1985: 66).

considéreront cette transition comme un progrès et une opportunité de mener plus loin l'art du cinéma: ce sera le cas de Jean Prévoist qui estimera que le cinéma s'ouvre à de nouvelles voies, et ce, en dehors du sillage du théâtre²⁶.

3. Les acteurs

Les écarts et les liens unissant les deux modes de représentation seront certes travaillés par les cinéastes, mais ils seront aussi portés par des acteurs ayant souvent fait leur classe à la scène et s'étant ensuite tournés vers l'écran. Dès lors, les écrivains réfléchiront aux nouvelles manières d'aborder le jeu face à la caméra et ils s'interrogeront aussi sur le statut de ces interprètes.

En 1912, le critique Léon Demachy, sous le pseudonyme d'Yhcam, écrira que "[l]e spectacle cinématographique n'est pas une pâle imitation du théâtre, c'est un spectacle à part entière qui correspond à un art nouveau et très réel, art spécial qui doit rester lui-même avec ses auteurs spéciaux et ses acteurs spéciaux" (cité par Gauthier, 2008: 66). En effet, le cinéma aura tendance, au début de son histoire, à emprunter son personnel à la littérature et au théâtre: des écrivains fourniront au cinéma des adaptations de classiques littéraires et/ou des scénarios originaux, des décorateurs travailleront pour la scène et pour le cinéma, et surtout, des acteurs mettront leur talent, leur beauté ou encore leur popularité au service des deux formes de représentation. Les techniques de jeu de ces derniers seront donc adaptées aux exigences de l'écran en se transformant, dans un premier temps, en un art muet, pour ensuite incorporer, au tournant des années 30, une parole différente des déclamations réservées à la scène.

De nombreux acteurs viendront au cinéma par le théâtre et modifieront alors leur jeu pour l'adapter aux nécessités de cette nouvelle forme de spec-

26. "Pourtant je crois aux possibilités et à l'avenir artistique du film parlant. Je suis certain qu'il ne peut pas s'engager dans l'imitation du théâtre : les nécessités du rythme et de la variété s'opposent tout à fait à la continuité d'un texte" (Prévost, 1930: 142).

tacle. En 1923, Louis Delluc écrira que “[l]e vrai film dramatique est né le jour où quelqu’un a compris que la transposition à l’écran des acteurs de théâtre et de leur télégraphie plastique devait s’effacer devant la nature” (Delluc, 1932: 24). Dès lors, lorsque l’acteur abandonne sa technique de jeu acquise pour la scène, il parvient à incarner quelque chose de plus puissant, redonnant la primauté à la nature. Pour d’autres, comme Robert Desnos, cette migration du théâtre au cinéma s’avérera stérile puisque les acteurs de théâtre ne comprennent rien au cinéma. Ils “n’ont rien à faire avec le cinéma” (Desnos, 1992: 23) écrira-t-il, ils sont “mauvais et ne peuvent être que mauvais dans le domaine imaginaire, surréaliste, poétique et magique des rayons et des ombres” (Desnos, 1992: 159)²⁷. Comme ils appartiennent au théâtre et ne semblent pas capable de s’adapter au cinéma, ils reconduiront l’ “influence détestable” (*ibidem*: 158) du théâtre. Mais au-delà de la condamnation de la présence des acteurs de théâtre au cinéma – ceux que Colette appellera les *cinéacteurs* –, il sera difficile de savoir exactement ce que Desnos leur reproche et surtout, ce qu’il réclame. Louis Delluc (1990)²⁸, à propos d’Edmond Van Daële²⁹, donnera certaines indications sur ce qui fait un véritable *interprète de cinéma* en ciblant l’importance de la recherche du *sentiment intérieur*. Ce dernier doit ainsi être incarné par le corps de l’acteur, puisqu’il est le seul en mesure de lui donner une signification³⁰. L’interprète de cinéma apparaîtra alors comme celui qui a la faculté de révéler avec finesse ce qui agite le monde et anime l’homme, tout en devant impérativement repousser ce que Henry Poulaille appelle “le rythme de jeu de théâtre” (Poulaille, 1927: 76), c’est-à-dire qu’il ne doit plus composer, ne plus jouer, mais plutôt exprimer, et exposer.

27. L'article originel a été publié en 1928

28. L'oeuvre originelle a été publiée en 1921.

29. Edmond Van Daële jouera entre autres dans *Narayana* (1920), dans *Fièvre* (1921), *Cœur fidèle* (1923), *L'Inondation* (1923), ou encore dans *Napoléon* (1925).

30. “La recherche du sentiment intérieur domine ces tentatives [les tentatives de jeu de Van Daële]. La pensée ou la passion – dont les Hayakawa, les Hart, les Sjöström ont si fortement stylisé l’expression – ont en lui un soutien fervent, une noble cariatide. S’il obtient les œuvres et les types qui lui conviennent, il marquera aussi bien la ligne extérieure, la musculature, la puissance matérielle. N’est-il pas beau qu’un acteur français ait osé penser pour l’écran autrement que par des rictus, par des danses de Saint-Guy, ou par des mains fébrilement grandguignolesques? [...] Car ce n’est pas qu’un comédien. C’est un véritable interprète de cinéma” (Delluc, 1990: 234).

À la fin des années 20, Jean Prévost consacra un livre à la spécificité du jeu de l'acteur de cinéma muet, *Polymnie ou les arts mimiques* dans lequel il se penchera sur *la face humaine à l'écran*, étudiant précisément le front, les joues, les yeux, le nez, la bouche, les cheveux, la nuque et le cou d'acteurs à l'œuvre comme John Barrymore, Charlie Chaplin ou encore, Douglas Fairbanks. En associant le travail des muscles du visage à une émotion particulière, il montrera que "le cinéma permet de lire sur le visage de l'homme mieux qu'aucun autre art ne l'a jamais fait" (Prévost, 1929: 52). Cependant, le parlant modifiera sans conteste ce type de jeu; selon André Delons, il "chargera les acteurs non plus d'une mimique mais d'un répertoire, leur refusant ainsi presque obligatoirement le jeu de réflexes imprévus et de telles improvisations du corps où souvent tout un monde passait" (Delons, 1929: 450).

En effet, avec l'arrivée du parlant, d'autres éléments entreront en ligne de compte dans l'évaluation du jeu des *cinéacteurs*. Colette, qui a une expérience pratique du théâtre et du music-hall, s'intéressera assez logiquement au jeu des acteurs de cinéma, sujet au centre de ses préoccupations théâtrales. Pour elle, ce qui fonctionnera le mieux dans le jeu d'un acteur de cinéma sera ce qui échappe à l'attention et à la rigueur du metteur en scène, ce moment fugitif qui permet de rayonner "par-delà les conseils, les consignes, le caprice, le parti pris, l'erreur de bonne foi, la foi tout court, toutes vertus encloses dans le fief important, et bien gardé, du metteur en scène" (Colette, 2004: 417)³¹. En décrivant le jeu de certains acteurs (Marguerite Moreno, Mickey Rooney), elle insistera sur la nouvelle particularité du cinéma, en France, dans les années 30: la voix. Elle s'intéressera à la diction de Moreno, en précisant que la comédienne passe extrêmement bien de la scène à l'écran et elle sera particulièrement attentive à la voix du jeune Rooney, en mettant l'accent sur son aspect cristallin. Prolongeant, quant à lui, sa propre réflexion sur le jeu des acteurs de cinéma, Jean Prévost, dans "Acteurs de théâtre, acteurs de cinéma" (1932), établira une distinction

31. L'oeuvre originelle a été publiée en 1934.

entre le jeu dans un film muet et celui dans un film parlant. Il soulignera d'ailleurs le drame que de nombreux acteurs du muet vivront lorsque le cinéma deviendra parlant et qu'ils ne franchiront pas la barrière du sonore: il relèvera "[...] les désespoirs de ceux qui s'étaient parfaitement adaptés au métier muet [et] l'enthousiasme des acteurs de théâtre qui se croyaient brimés par les hauts salaires des acteurs de cinéma et qui s'écriaient: 'Voici la revanche'" (Prévost, 1932: 62). Ici encore, la rivalité entre cinéma et théâtre se dessine et expose à nouveau une sourde filiation entre les deux modes de représentation.

Malgré les revendications des écrivains pour faire du cinéma une forme autonome et affranchie du théâtre, il n'y aura pas de coupure nette entre les deux formes de représentation, mais plutôt d'inlassables tentatives pour accepter l'héritage du théâtre et porter vers de nouvelles avenues les promesses d'une forme cinématographique où le visuel sera central. Néanmoins, le cinéma cherchera obstinément à acquérir une esthétique propre, parfois en adéquation et souvent en opposition avec les voies empruntées par le théâtre.

Reste qu'une filiation entre les deux formes existe: la salle de cinéma, malgré sa configuration particulière, reprend le dispositif de la salle de théâtre et les écrivains voient dans cet agencement particulier, et grâce aux images soumises aux spectateurs, une extraordinaire opportunité de communion universelle. Il faut dire que le cinéma est alors généralement considéré comme un spectacle populaire s'adressant aux masses, ce qui participe au mépris dont il fait l'objet par certains écrivains et critiques. La réflexion de Georges Duhamel au sujet des grandes salles de cinéma qu'il a fréquentées aux États-Unis est éloquent, mais elle témoigne aussi d'une déception vis-à-vis du septième art: "Ce n'est pas une salle de spectacle, c'est un vestibule, un courant d'air, une place publique, une salle des pas perdus, de toutes les espérances et de toutes les illusions perdues" écrira Georges Duhamel (1930: 55). Lieu de tous les espoirs, la salle de cinéma est aussi l'espace des rêves contrariés et des désillusions.

Ces *illusions perdues* le sont essentiellement pour ceux qui ne voient pas toujours le public suivre leurs propositions et leurs audaces visuelles. Pourtant, ce même public appréciera parfois le langage neuf si ardemment souhaité par de nombreux écrivains et validera des cinématographies originales, répondant aux nouveaux idéaux d'une génération aspirant aux changements et recherchant l'innovation. À ce titre, le cinéma sera en permanence associé à la modernité puisqu'il permettra de montrer les mouvements du monde, son automatisé et son industrialisation, puisqu'il sera lui-même un résultat de sa mécanisation, qu'il saura mettre en image des sensibilités nouvelles, pétries de liberté, de rêve et de fantaisie, et qu'il proposera des expériences spectatoriennes inédites, faites d'initiations et de nouveaux rituels, reléguant toujours plus loin sa parenté avec le théâtre.

Références bibliographique

- Amiard-Chevrel, C. (1990). Frères ennemis ou faux frères? (Théâtre et cinéma avant le parlant). In *Théâtre et cinéma, années vingt : une quête de la modernité*. Vol. 1. Lausanne: L'Âge d'Homme. Pp. 9-32.
- Aragon, L. (1918). Du décor. *Le Film*. 131. Pp. 8-10.
- Artaud, A. (1949). Sorcellerie et cinéma. In *Catalogue du Festival du Film Maudit*. Biarritz, 29 juillet - 5 août.
- Canudo, R. (1911). La naissance d'un sixième art. Essai sur le cinématographe. *Entretiens idéalistes*. (25, octobre). Pp. 169-179.
- _____ (1921). L'esthétique du septième art (II) – Le drame visuel. *Le Film* (181, mai-juin), s. p.
- _____ (1922). Le Septième art et son esthétique : de la "vérité cinématographique". *L'Amour de l'art* (9, septembre). Pp. 286-287.
- Cendrars, B. (1926). *L'ABC du cinéma*. Paris: Les Écrivains réunis.
- Colette. (2004). Les cinéacteurs. In *Colette et le cinéma*. Paris: Fayard. Pp. 415-420.
- Delluc, L. (1985). Photogénie. In *Écrits cinématographiques*. Vol. 1 : Le cinéma et les cinéastes. Paris: Cinémathèque française. Pp. 32-77.

- _____ (1990). Les interprètes du cinéma français : Van Daële. In *Écrits cinématographiques*. Vol. 2 (2) : Le Cinéma au quotidien. Paris: Cinémathèque française.
- _____ (1932). Cinégraphie. *Le Crapouillot* (novembre). Pp. 22-25.
- Delons, A. (1929). Voir et entendre. *Variétés* (6, 15 octobre). Pp. 447-450.
- Desnos, R. (1992). *Les Rayons et les ombres*. Paris: Gallimard.
- _____ (1925). Zigoto et Charlot Pèlerin. *Journal littéraire* (49, 28 mars). P. 14.
- Duhamel, G. (1930). *Scènes de la vie future*. Paris: Mercure de France.
- Dulac, G. (1924). Les procédés expressifs du cinématographe (1). *Cinémagazine* (27, 4 juillet). Pp.1518.
- Faure, É. (2010). Introduction à la mystique du cinéma. In *Cinéma, cinéma, cinéma*. Houilles: éditions Manucius. Pp. 71-95.
- Fondane, B. (2007a). Présentation de films purs. In *Écrits pour le cinéma. Le muet et le parlant*. Lagrasse: Verdier. Pp. 63-78.
- _____ (2007b). Le cinéma dans l'impasse. In *Écrits pour le cinéma. Le muet et le parlant*. Lagrasse: Verdier. Pp. 95-101.
- _____ (1933). Cinéma 33. *Les Cahiers jaunes* (4). Pp. 12-20.
- Gance, A. (1927). Le temps de l'image est venu. In *L'Art cinématographique*. Vol. 2. Paris: Librairie Félix Alcan. Pp. 83-102.
- Gauthier, C. (2008). L'introuvable critique. Légitimation de l'art et hybridation des discours aux sources de la critique cinématographique. *Mil neuf cent, revue d'histoire intellectuelle* (26). Pp. 51-72.
- Giraud, J. (1958). *Le Lexique français du cinéma, des origines à 1930*. Paris: Centre national de la recherche scientifique.
- Mallet-Stevens, R. (1924). Les cinémas. In *Exposition de l'art dans le cinéma français*. Paris: Musée Galliéra. P. 25.
- Prévost, J. (1926). L'autonomie du cinéma. *Les Nouvelles littéraires* (182, 10 avril). P. 7.
- _____ (1927). Progrès et mode au cinéma. *Les Nouvelles littéraires* (259, 1^{er} octobre). P. 8.
- _____ (1929). *Polymnie ou les arts mimiques*. Paris: Émile Hazan.

- _____ (1930). Le film parlant. *La Nouvelle Revue française* (196, janvier). Pp.142-143.
- _____ (1932). Acteurs de théâtre, acteurs de cinéma. *Le Crapouillot* (novembre). Pp. 61-62.
- Poulaille, H. (1927). *Charles Chaplin*. Paris: Grasset.
- Rykner, A. (2008). Du dispositif et de son usage au théâtre. *Tangence* (88). Pp. 91-103.
- Soupault, P. (1924). Le cinéma U. S. A. *Films* (15, 15 janvier), s. p.
- _____ (1929). Le malaise au cinéma. *L'Éclair de Montpellier* (33, 25 décembre). P. 434.
- _____ (1931). Le règne du cinéma américain est-il fini? *La Revue du cinéma* (28, 1^{er} novembre). Pp. 58-61.
- Virmaux, A. & Virmaux, O. (1976). *Les Surréalistes et le cinéma*. Paris: Seghers.

O AUTOR DILUÍDO: POSSIBILIDADES DE CRIAÇÃO A PARTIR DA INTERLOCUÇÃO ENTRE A PERFORMANCE E A IMAGEM EM MOVIMENTO

Renata Ferraz

Introdução

Em *A Morte do Autor*, Barthes (1987: 69) diz-nos que “o escritor só pode imitar um gesto sempre anterior, jamais original; seu único poder está em mesclar as escrituras, em fazê-las contrariar-se umas pelas outras, de modo a nunca se apoiar em apenas uma delas”. Na tentativa de explicitar que a voz daquele que trabalha com a criação é apenas uma dentre outras e, desse modo, evidenciar os mecanismos pelos quais uma obra pode ser construída, alio-me a três filmes pretéritos, realizados por mim em cumplicidade com obras de outros artistas.

Faz algum tempo que penso sobre os possíveis pontos de contato entre uma série de filmes curtos que realizei ao longo dos últimos sete anos. Três dos seis filmes da série constituída por *Permuta* (2009), *Corpo Sem Órgãos* (2012), *Another Place* (2013), *EU- European Union* (2013), *EVO* (2015) e *Ádito* (2016) serão detalhados neste texto.

A escolha referente aos três filmes deve-se a uma característica que os tornam assemelhados: só existem porque foram criados a partir de obras produzidas anteriormente por outras e outros artistas que usualmente não trabalham com a imagem em movimento. Ademais, tais artistas advêm das artes performativas e das artes visuais e não possuíam relação alguma com o trabalho que eu havia desenvolvido até então.

É importante ainda notar que cada filme aqui apresentado nunca pretendeu ser um registo das peças artísticas. Antes disso, buscou ser uma tradução que, apesar de manter um vínculo próximo ao original, se desprende dele (Benjamin, 2008: 53). O meu interesse esteve, pois, focado no gesto experimental de criar uma narrativa diferente da proposta pela obra original, mas que se utilizou da materialidade da mesma como estrutura prevalecente para a construção fílmica.

Isto posto, os três trabalhos em questão, *Corpo Sem Órgãos* (2012), *Another Place* (2013), *EU- European Union* (2013,) partem de um diálogo, de uma “dupla distância, um duplo olhar (em que o olhado olha o olhante)” (Huberman, 2005: 159), numa tentativa de assumir o meu papel de espectadora antes mesmo de pensar em realizar, de modificar a mim mesma ao ser impactada por outras obras, e só assim, ser capaz de construir tais filmes.

1. A espectadora-realizadora

Entendo o termo espectadora-realizadora como a junção das duas funções basilares presentes no processo de criação dos três filmes analisados aqui. Tal processo foi gerado por um atravessamento, ou seja, fui surpreendida por um objeto criado por outra ou outro artista e o fascínio gerado por tal encontro tornou-me “um ponto de chegada, um lugar a que chegam as coisas, como um lugar que recebe o que chega e que, ao receber, lhe dá lugar” (Bondía, 2002). Sem ter planeado qualquer um dos três trabalhos até defrontar-me com as esculturas de ferro do artista visual Antony Gormley (*Another Place*, 2013), com os movimentos corporais da bailarina e *performer* Valentina Parravicini (*Corpo Sem Órgãos*, 2012) e com as personas da *performer* Dani d’Emilia (*EU- European Union*, 2013), o processo de construção aconteceu à semelhança da ideia de Heidegger sobre “permitir sermos interpelados por aquilo que nos toca, submetendo-nos a tal acontecimento” (1987: 143).

A experiência de me tornar espectadora das obras desse e dessas artistas antes de aventurar-me a realizar qualquer um dos filmes foi o ponto de partida para tais criações. Ao observar as obras dessa série, pude compará-la

com outras, interpretá-la a partir de experiências pretéritas e, por isso mesmo, tornar-me criadora dos filmes em questão. Tal ímpeto de criação foi alimentado por algo comum a todos os filmes: a inquietação de modificar qualquer coisa na obra de outrem.

Portanto, o que me coube nesses filmes, uma vez que ocupava o papel primeiro de espectadora, foi fazer um trabalho de tradução, gerada por traduções que tais artistas fizeram de outras obras e experiências anteriores. Como observa Rancière em seu *Espectador Emacipado* “[o espectador] traduz signos por outros signos e que procede por comparações e figuras para comunicar as suas aventuras intelectuais e compreender aquilo que uma outra inteligência trata de comunicar” (2010: 19).

Este tipo de processo de tradução de que fala Rancière implica numa autoria. Com maior ou menor grau, o tradutor imprime seus saberes pretéritos, compara experiências, interpreta o texto que traduz. Dessa forma, eu almejava estabelecer a intimidade com o trabalho de outrem, na medida em que as minhas imagens em movimento nada mais pudessem significar para a obra originária (Benjamin, 2008: 53), embora buscasse uma intenção qualquer que abarcasse o eco do original (*idem*: 59)¹.

Graças a esse processo de tradução, ao deparar-me com *Another Place*, de Antony Gormley, *In*, de Valentina Parravicini, e com as personas de Dani d’Emilia pude tornar-me realizadora dos três filmes em questão. Encarar a criação dessa maneira, como uma tradução, possibilita um deslocamento da figura do artista como um imperador da originalidade, como um gênio que cria sozinho e a partir do nada para o de um trabalhador que, como tantos outros, necessita de matéria prima, de outras ferramentas, de tempo, de dedicação e de outras mãos para executar um projeto.

À luz do exposto, avizinha-se nesse processo de construção fílmica uma colaboração entre a obra da outra ou outro artista e as minhas imagens em movimento.

1. A respeito do gesto criativo do tradutor, consultar também Pound (1953; 1960) e Campos (2015).

2. A obra-guião

Quando em contato com obras de outrem que lhe atravessam, a/o artista pode endereçar-se a elas, ao menos, de três formas distintas: imitando-as, dialogando com elas, ou contestando-as. O que ocorreu nos três filmes aqui em causa foi um entrelaçamento entre essas três direções.

É frequente que espectadores e artistas, ao entrarem em contato com um trabalho artístico, desejem ter tido elas/eles a autoria daquela obra. Da mesma forma, não raro, sou visitada por pensamentos que me questionam as razões de não ter sido eu a criadora de uma ou outra obra. Foi o ímpeto de repetir o gesto de outrem, o primeiro endereçamento oferecido à construção dos três trabalhos explicitados neste texto.

Por esse motivo, decidi que cada uma das obras faria parte constitutiva dos filmes, um guião, não no sentido cinematográfico do termo, mas uma espécie de conselheiro responsável por indicar o percurso que deveria seguir nas etapas de filmagem e montagem. Antes de elaborar um argumento sobre o filme que seria feito, deixei-me invadir pelas imagens e sons gerados pela obra do outro para só num momento pospositivo construir uma narrativa com o material captado.

Se os filmes abordados aqui partem da vontade de reproduzir uma outra obra, também se distanciam dessa ideia ao longo do processo de construção fílmica. Dessa forma, na medida em que estabeleço um diálogo com a obra do outro/outra, as imagens criadas por mim passam a ter a característica dos seres intermediários, a saber, ser e não ser simultaneamente aquilo que pretendem representar. Ou, como pontuou Stoichita ao falar sobre o simulacro como um “*objeto feito*, um ‘artefacto’, que, no máximo, pode produzir um ‘efeito de semelhança’, ao mesmo tempo que mascara a ausência de um modelo por meio de um excesso da sua própria ‘hiper-realidade’” (2011: 10).

A comunicação estabelecida com a obra originária gerou, portanto, uma obra que já não pertencia só a ele/ela ou a mim, mas algo que se encontrava entre a performance e a imagem em movimento. É importante notar que tal

fato só se tornou possível na medida em que contrariei a obra da outra ou outro artista e a minha própria. Ou seja, propus como método de criação um jogo incessante de remodelação dos filmes em questão, a partir da ruptura de hierarquias entre a obra originária e as imagens em movimento criadas por mim.

Se é comum aos três filmes abordados aqui o fato do meu papel de espectadora vir antes do de realizadora, vale pontuar que cada filme, embora possua o mesmo ponto de partida, apresenta algumas especificidades. Apresento, pois, o percurso adotado para a construção de cada um deles.

3. Sobre os processos de criação

3.1 *Another Place* (2013)²

Começo por *Another Place* (2013), obra homônima a do artista britânico Antony Gormley³, pois foi o primeiro dos três filmes a ser realizado. Entretanto, por ter sido finalizado muito tempo depois de ser filmado, tem data posterior ao *Corpo sem Órgãos* (2012).

O meu encontro com as esculturas de ferro de Gormley aconteceu em Dezembro de 2010. Gormley e eu nunca nos conhecemos ou conversamos acerca desse filme, mas uma vez que as esculturas de ferro se encontram num espaço público, pude interagir com elas e, conseqüentemente, criar um filme a partir de tal interlocução.

O inverno de Liverpool já fabricava uma paisagem com neve, dias com céu azul e sem nuvens, mas com um sol que se esforçava em vão para manter a mesma potência de outros tempos. Cheguei sozinha a uma praia próxima à cidade, chamada Crosby. Andava por um percurso de terra para chegar

2. *Another Place* pode ser visualizado por meio do endereço eletrônico: <https://player.vimeo.com/video/40716948>.

3. Antony Gormley é um artista inglês conhecido por suas esculturas, instalações e obras de arte públicas que investigam a relação do corpo humano com o espaço. *Another Place* foi originalmente pensado para ser instalado em Cuxhaven, Alemanha, em 1995. Ainda foi instalada em Stavanger, Noruega e Panne, Bélgica até chegar a Crosby, Reino Unido, em 1998. Mais informações sobre esse e outros trabalhos de Antony Gormley podem ser encontradas no site do artista: <http://www.antonygormley.com/>.

até a praia, com os olhos fixos no chão, terra que ainda guardava os cristais de gelo da tempestade de neve que havia acontecido dias anteriores. De súbito, a trilha deu lugar a vastidão do mar. Não havia ninguém na praia, apenas as cem esculturas de ferro de Gormley espalhadas por quilômetros de extensão. A minha primeira reação foi chorar compulsivamente, o que durou alguns minutos. Aos poucos, o choro deu lugar à aproximação com as esculturas que, de alguma forma, acolheram o meu lamento. Ansiei ser uma delas, ficar ali imóvel e em silêncio, esperar o mar corroer a minha presença. Decidi, então, caminhar até uma das esculturas, com o objetivo de selar aquele encontro.

Ainda sem saber muito bem como utilizaria a câmara que levava comigo, apoiei-a numa das grades que separava a praia da trilha por onde eu chegara. Decidi por um enquadramento e previ onde deveria caminhar para entrar em quadro. Caminhei em direção a uma das esculturas sem prever o que aconteceria ao chegar próximo a ela, o que logo se revelou como um juntar a minha mão à dela – coberta de ferrugem e musgo – e permanecer lá, a olhar para o mar como ela, por um bom tempo, dezenas de minutos seguramente (Imagem 1).

Enquanto *performer*, mesmo que eu tivesse como proposta fazer uma ação que durasse dias seguidos sem interrupção, eu não seria capaz de permanecer na praia pelo tempo que as esculturas permanecerão. Entretanto, a captura da ação pela lente da câmara, pôde, de alguma maneira, eternizar aquele instante. O alargamento temporal obtido pelo plano sequência dá-se a partir da minha interação com as esculturas, à semelhança do que diz Tarkoviski (1998: 143) sobre o ritmo de cada plano: “Parece-me que, numa tomada, o tempo deve fluir independentemente e com dignidade, pois só assim as ideias encontrarão nele o seu lugar, sem agitação, pressa ou estardalhaço”.

Sem ter tido muita consciência no momento da ação, ao dar tempo para o encontro ocorrido entre mim e as esculturas de ferro – que era a única coi-

sa que me importava naquele momento –, estava a abrir espaço para que o inesperado pudesse atravessar o enquadramento e encontrar o seu próprio tempo que mais tarde revelou-se fundamental para a construção da narrativa do *Another Place* (2013).

Além do tempo alargado, o plano sequência também é parte essencial do filme. Se exibido em *loop*, *Another Place* (2013) apresenta-se como uma peça fechada em si mesma, onde o fim e o começo se alternam em suas vivências, numa eterna repetição e, por isso mesmo, uma temporalidade não evidenciada.



Imagem 1. *Still* do filme *Another Place*, 2013 Esculturas de Ferro: Antony Gormley. Imagem em Movimento: Renata Ferraz. Filme rodado em Crosby, 2011.

Isso posto, nota-se que *Another Place* (2013), embora apresente uma ação criada por mim, partiu das esculturas de ferro, para só, num segundo momento, o ato performativo se estabelecer e invadir o ecrã. De fato, este é um trabalho que conecta e desafia as fronteiras de três áreas artísticas consideradas distintas: escultura, performance e imagem em movimento.

Arrisco ainda afirmar que foi essa mesma conjunção dos três mundos aparentemente distantes uns dos outros, em conjunto com o alargamento

temporal do plano, os responsáveis por darem espaço para uma gaiivota tomar o primeiro plano, insistindo em ficar na areia durante toda a ação; um barco passar no horizonte para onde a escultura e eu tínhamos o olhar fixo ou, ainda, outra gaiivota cruzar magistralmente o enquadramento, na direção oposta da embarcação. O inesperado dessas situações surgiu sem qualquer direção ou previsão da minha parte. Tais situações estão presentes no filme graças a minha inação, embora interajam de forma bastante efetiva com os elementos presentes no plano (Imagem 2).

Tais acasos, que ajudam a compor o plano e auxiliam na construção da narrativa, quiçá, surgiram exatamente do cruzamento entre a rigidez e altivez das estátuas, o movimento discreto e calado da minha ação e o posicionamento da câmara e dos ajustes de profundidade de campo, exposição e abertura da lente.

Portanto, a narrativa começou a ser construída antes mesmo da minha ação e da câmara apontada para as estátuas. Ela iniciou-se quando Gormley decidiu fazer as suas esculturas de ferro, possibilitando, assim, uma permuta dos elementos sonoros e imagéticos entre o *Another Place* dele e o meu.



Imagem 2. *Still* do filme *Another Place*, 2013. Esculturas de Ferro: Antony Gormley. Imagem em Movimento: Renata Ferraz. Crosby, UK, 2011.

3.2 *Corpo Sem Órgãos* (2012)⁴

Logo nos primeiros dias de dezembro de 2011, assisti à performance *In*, de Valentina Parravicini⁵, no *Atelier Concorde*, em Lisboa. Ela havia criado uma coreografia, oito meses antes, numa construção abandonada próxima ao castelo São Jorge (Lisboa). A performance tinha duração de 20 minutos e era realizada dentro de um pequeno buraco na parede, com tamanho de cerca de 45cm x 65cm. Tal coreografia havia sido adaptada a outra fenda numa das paredes do *Atelier Concorde* e foi apresentada no término da residência que a artista havia realizado, naquele espaço, ao longo de um mês.

Os movimentos que Parravicini propôs transformaram o corpo dela em uma massa onde já não era possível reconhecer um ser humano dentro do orifício na parede. O seu corpo transformou-se em algo onde já não era possível identificar as funções das partes como tradicionalmente são conhecidas, algo muito próximo das palavras de Deleuze e Guatarri (1996: 11) “[...] caminhar com a cabeça, cantar com o sinus, ver com a pele, respirar com o ventre [...]”. Para além da característica de um corpo que, antes de interpretar o que lhe foi imposto, experimenta o amontoado de carne, cartilagem e ossos, ele parecia também fazer parte inerente do buraco e consequentemente da parede do atelier, não existindo hipótese alguma daquele corpo se libertar do enquadramento da abertura na parede (Imagens 3 e 4).

4. *Corpo sem Órgãos* pode ser visualizado por meio do endereço eletrônico: <https://vimeo.com/43779430>.

5. Valentina Parravicini é bailarina e criadora na área da dança. Natural de Itália, desde 2009 vive em Lisboa, acompanhando o trabalho do c.e.m.-centro em movimento. Em Lisboa aprofunda o seu interesse pela criação, em diálogo constante com Sofia Neuparth e Peter Michael Dietz, e a partir de 2011 apresenta as suas criações, entre as quais destaca *IN*. Desde 2013 colabora com a Arte Total (Braga) no projeto *Guelra-Laboratório de transcrição coreográfica*. Mais informações sobre o trabalho da Valentina Parravicini no endereço eletrônico: <https://valentinaparravicini.wordpress.com/>.



Imagens 3 e 4. *In*, 2011. Performance: Valentina Parravicini. Foto: Renata Ferraz. *Atelie Concorde*, Lisboa, Portugal, 2011.

Enquanto assistia aos movimentos improváveis de Parravicini dentro da fenda na parede branca, desejava olhar aquela massa de diferentes ângulos, para que pudesse descobrir ainda outras formas e composições dela no espaço. Mas isso não me foi possível, pois, enquanto espectadora, restava-me apenas um lugar para assistir à obra. Da mesma maneira que ansiei descobrir outros pontos de vista desde o meu lugar de espectadora, na minha imaginação, eu almejava libertar aquela massa em movimento de dentro do buraco.

Graças a minha experiência primeira de observadora da obra, enquanto realizadora eu fiz questão de posicionar a câmara em diferentes ângulos e lugares, espaços esses impossíveis de obter enquanto espectadora, devido ao difícil acesso a eles (Imagens 5 e 6). Além disso, criei toda a narrativa baseada na tentativa daquele corpo sair do cárcere onde estava inserido. Tal possibilidade de libertação não havia sido proposta por Parravicini em

momento algum da coreografia. Essa insubordinação à obra original teve as suas conseqüências na própria narrativa. Uma vez que seu corpo finalmente conseguiu se libertar, a única coisa que lhe restou foi o abismo, resultando numa massa que já não se movia, um corpo morto (Imagens 7, 8 e 9).

Outra característica fundamental do processo de construção desse filme afigura-se no fato de que, se não tive a oportunidade de me relacionar em nenhum momento com Gormley durante a construção das imagens em movimento durante a realização de *Another Place* (2013) – embora ele tenha ofertado aos espectadores as suas esculturas de ferro quando decidiu fazer uma obra num espaço público –, em *O Corpo sem Órgãos* (2012), Parravicini não só refez a performance inúmeras vezes para ser registada pelas lentes da minha câmara, como também, escolheu alguns planos e criou outros movimentos, que não faziam parte da sua coreografia mas que aproximaram-se da narrativa que eu buscava criar.



Imagens 5 e 6. Still do filme *Corpo sem Órgãos*, 2012. Performance: Valentina Parravicini. Imagem em Movimento: Renata Ferraz. Lisboa, Portugal, 2012.



Imagens 7, 8 e 9. Still do filme *Corpo sem órgãos*, 2012. Performance: Valentina Parravicini. Imagem em Movimento: Renata Ferraz. Lisboa, Portugal, 2012.

O lugar escolhido para as filmagens, sugerido pela artista, foi a mesma construção abandonada onde a coreografia foi criada originalmente. Portanto, diferente do primeiro, esse filme conta com a interlocução com a outra criadora. De forma bastante tímida ainda, e sem saber muito bem de que maneira incorporar as sugestões da Parravicini, *Corpo sem Órgãos* (2012) foi sendo montado a partir do diálogo entre os movimentos dela na fenda de uma construção em ruínas e a lente da minha câmara.

Diante do exposto, faz-se necessário explicitar que se em *Another Place* (2013) o resultado final é o registo do encontro entre as esculturas e eu, num único plano seqüência, a criação do *Corpo sem Órgãos* (2012) exigiu planificação e montagem e foi influenciada decisivamente pelo diálogo que estabeleci com Parravicini antes, durante e depois das filmagens. Lá, apenas acompanhada por uma câmara e pelas esculturas de Gormley, aqui, recebendo o suporte de João Rodrigues (imagem) e Sara Vicente (som).

3.3 *EU-European Union* (2013)⁶

Em junho de 2012, a *performer* Dani d'Emilia⁷, a qual havia conhecido pessoalmente semanas antes, pediu-me que assistisse a um dos seus ensaios, em Lisboa, para que eu pudesse auxiliá-la na construção de duas ações que seriam apresentadas numa performance do *La Pocha Nostra*⁸.

A força e a estranheza causada pelas imagens e consequentes ações das personas (SheBull e Porcine Beauty) criadas por Dani d'Emilia tocaram-me de tal maneira que, no final do dia de ensaio, propus a ela que fizéssemos um filme com tais personas (Imagens 10 e 11). Ou seja, ao ser atravessada pelo mundo imagético e inusitado de Dani d'Emilia, propus a ela que fizéssemos uma seqüência de imagens que, juntas, comporiam uma narrativa para um filme.

Sabia, desde o lugar de espectadora, que queria juntar as suas duas personas em diálogo, ser capaz de vê-las no mesmo tempo e espaço, algo impossível de existir numa performance ao vivo, mas não numa seqüência de imagens em movimento (Imagens 12, 13 e 14). Propus a Dani d'Emilia que colocásse-

6. *Eu-European Union* pode ser visualizado por meio do endereço eletrônico: <https://vimeo.com/44901623>.

7. Artista e educadorx transfeminista. Desde 2001 trabalha internacionalmente em projetos de performance, artes visuais, teatro e pedagogia radical. É co-fundadorx da companhia de teatro imersivo Living Structures (Reino Unido) e do espaço artístico Roundabout.lx (Lisboa, PT). Dani foi membro do colectivo de performance transnacional La Pocha Nostra (MX/US) entre 2011-2016 e do dueto transfeminista Proyecto Inmiscuir (ES/MX) entre 2015-17. Já apresentou obras e ministrou workshops em diversas instituições e espaços autônomos na Europa e Americas. Atualmente trabalha também como pesquisadorx da Fundação Musagetes (CA), investigando possibilidades de educação decolonial através de práticas artísticas e críticas. www.danidemilia.com.

8. *La Pocha Nostra* é uma organização artística tras-nacional e transdisciplinar fundada em 1993 em Los Angeles (EUA) por Guillermo Gómez Peña, Roberto Sifuentes e Nola Mariano. Mais informações em: <http://www.pochanostra.com/>.

mos as duas em confronto. O que aconteceria se duas personas da mesma *performer* fossem confrontadas? Ao fazer essa pergunta à artista, vieram à tona os conflitos pelos quais eu havia passado como imigrante no Reino Unido e em Portugal. Nas conversas com a *performer*, que possui em seu trabalho uma forte carga ativista, ficou evidente que a minha experiência particular também poderia servir para a discussão da situação do quadro político europeu daquele ano, auge da crise econômica. Por isso, o *EU* do título da obra, remete não somente à sigla para *European Union*, mas também à minha própria experiência como latino americana na Europa.

Em *EU-European Union* (2013), um passo a mais foi dado em relação a colaboração entre a minha obra e a dela. A artista não só recriou algumas ações para que pudessem compor a narrativa que eu havia imaginado, como interferiu nela, ao propor maneiras das duas personas interagirem diferenciadas daquelas propostas por mim.



Imagens 10 e 11. *Performance by La Pocha Nostra*. Performance: Dani D'Emilia. Venice International Performance Art Week, Foto: Monika Sobczak. Veneza, Itália, 2014.

Ademais, a importância do diálogo com a/o espectador, própria do trabalho da artista, foi incorporado no processo de criação. É também de sua responsabilidade o texto que aparece no final do filme, pois a artista considerou ser a informação contida nele essencial para o fortalecimento do aspecto político do filme.

Curioso notar que, posteriormente ao primeiro corte do filme, num visionamento coletivo, veio à tona um fato que nenhuma de nós duas havia notado antes. Um espectador comentou que a imagem da *Porcine Beauty* – a persona com características suínas – estava diretamente ligada a dos PIIGS⁹ e, conseqüentemente, com a autodestruição que vem ocorrendo na Europa desde a crise econômica iniciada em 2008.

Subscrevendo tal observação, d'Emilia e eu pudemos direcionar com mais clareza as alterações na montagem, modificando, por exemplo, a ordem de alguns planos. Dito isso, dos três trabalhos apresentados aqui, esse foi o que mais sofreu alterações a partir do diálogo com a outra artista e o único filme que se modificou a partir do contato com espectadores.



9. Expressão criada durante a recessão da crise econômica, iniciada em 2008, com as iniciais dos nomes dos países membros da comunidade europeia que mais sofreram com ela (Portugal, Irlanda, Itália, Grécia, Espanha).



Imagens 12, 13 e 14. Still do filme *UE – European Union*, 2013. Performance: Dani d’Emilia. Imagem em Movimento: Renata Ferraz. Lisboa, Portugal, 2013.

Considerações finais

Ao se falar em colaboração entre artistas, mormente, pensa-se na ação de dois ou mais sujeitos com o objetivo de produzir um trabalho único – seja ele pensado como obra final ou processual –, resultante da ideia original e do esforço em conjunto. Ou então, o projeto pode ser de um/uma artista, que pede a colaboração de outras e outros para materializar o seu plano inicial. Seja como for, a prática artística, em ambos os casos, estaria baseada na criação de relações entre os sujeitos (Bourriaud, 2008: 23).

De forma diferenciada, esse estudo pretendeu pensar a colaboração deslocada dos sujeitos da ação, priorizando a criação a partir da relação entre dois objetos distintos: a obra original de uma ou um artista e as imagens em movimento geradas a partir do meu contato com tal obra. Tal proposta buscou deslocar o lugar do autor como protagonista do processo de criação ao colocar-me como apenas mais um agente responsável pela construção fílmica. Para tanto, coube-me o papel de espectadora e tradutora das obras de outrem para só então tornar-me realizadora dos filmes aqui apresentados. Portanto, os filmes nasceram desse confronto entre o a obra de outrem e as imagens capturadas por mim durante as filmagens.

Vale notar, que as imagens e sons produzidos por mim relacionaram-se de maneira diferente com cada uma das obras originais. Foi a especificidade de cada uma delas a responsável por permear uma maior ou menor interação

do e das artistas com os filmes criados. Nomeadamente, em *Another Place* (2013), a minha relação limitou-se à experiência com a obra, enquanto que, em *Corpo sem Órgãos* (2012), as considerações da artista foram levadas em conta durante o processo de montagem. Mais tarde, em *EU-European Union* (2013), a artista teve papel fundamental em todas as etapas da construção fílmica.

No que concerne os aspectos formais ou temáticos, os filmes em questão diferenciam-se entre si exatamente pelo fato de haver um desinteresse meu pela valorização de um estilo próprio da realização ou pela propriedade autoral de tais obras. Quando revejo cada um dos filmes, consigo identificar o meu gesto criativo em cada um deles sem, no entanto, sobrepor a obra original, que permanece sendo parte estruturante do filme. Entretanto, tais mecanismos de criação não são explicitados dentro da estrutura do filme. O que fica evidente nos genéricos é tão somente a minha assinatura no que diz respeito à realização enquanto o e as artistas assumem a função que desempenharam nas suas obras originais. Não fica evidente, portanto, qualquer relação de criação entre nós. Seria interessante, por exemplo, encontrar maneiras de explicitar tais expedientes para que a pessoa que assiste, mesmo sem entrar em contato com o presente texto, pudesse apreender a problematização aqui em causa.

Alguns dos constrangimentos apontados aqui foram reflexionados nos trabalhos posteriores da série *Evo* e *Ádito*, criados em partilha com a artista visual Rubiane Maia. Em ambos os trabalhos, a interação deu-se, não mais a partir de uma obra específica criada pela outra artista, mas a partir do universo temático e formal do conjunto de sua obra. Tais criações não presupuseram uma troca entre a materialização das obras da Rubiane Maia e as minhas imagens em movimento, troca essa evidenciada nos trabalhos analisados no presente texto.

Antes disso, *Evo* e *Ádito* são frutos do que considero ser uma criação partilhada entre pares¹⁰. Neles, Maia e eu acumulamos as funções de realização e atuação. Embora as problemáticas surgidas nesse tipo de interação não tenham encontrado espaço para serem analisadas nesse texto, elas têm sido tratadas no seguimento da minha investigação no âmbito dos estudos fílmicos.

Referências bibliográficas

- Barthes, R. (1987). *A morte do autor*. In R. Barthes, *O Rumor da Língua*. São Paulo: Brasiliense.
- Benjamin, W. (2008). *A tarefa do tradutor*. Belo Horizonte: Fale.
- Bondía, J. (2002). Notas sobre a experiência e o saber da experiência. *Revista Brasileira de Educação* [online], n.19. Pp.20-28.
- Bourriaud, N. (2008). *Estética relacional*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo.
- Campos, H. (2015). *Haroldo de Campos – transcrição*. São Paulo: Perspectiva.
- Deleuze, G.& Guattari, F. (1996). *Mil Platôs- Capitalismo e Esquizofrenia*. Rio de Janeiro: Ed. 34.
- Didi-Huberman, G. (2005.) *O Que Nós Vemos. O Que Nos Olha*. São Paulo: Editora 38.
- Heidegger, M. (1987). La esencia del habla. In M. Heidegger, *De Camino al Habla*. Barcelona: Ediciones del Serbal. Pp. 141-194.
- Pound, E. (1954.) *Literary Essays*. New York: New Directions.
- _____. (1963) *Ezra Pound: translations*. New York: New Directions.
- Rancière, J. (2010). *O espectador Emancipado*. Lisboa: Orfeu Negro.
- Rouch, J. (1979). Camera and Man. In M. Eaton (Ed.), *Anthropology-Reality-Cinema: Films of Jean Rouch*. London: BFI. Pp. 54-63.
- Stoichita, V. (2011.) *O Efeito Pigmaleão*. Lisboa: KKYM.
- Tarkoviski, A. A. (1998). *Esculpir o Tempo*. São Paulo: Martins Fontes.

10. Grosso modo, a *criação partilhada*, no âmbito da minha investigação (ver: Ferraz, 2018), pressupõe desestabilizar a hierarquia entre a pessoa que realiza e a pessoa observada pela sua câmara. Para tanto, é fundamental que as funções da realização e da atuação sejam exercidas por ambos, num jogo incessante de acúmulo/permuta dos papéis desempenhados por elas. O termo *criação partilhada* utilizado por mim faz referência a *antropologia partilhada* proposta por Jean Rouch em seu *Camera and Man* (1979: 63).

Filmografia

Another Place (2013). Renata Ferraz. Disponível em: <https://vimeo.com/40716948>.

Corpo Sem Órgãos (2012). _____. Disponível em: <https://vimeo.com/43779430>.

Criação fílmica partilhada entre uma personagem que realiza e uma realizadora que atua o processo de construção de Rua dos anjos (2018). _____. Disponível em: <http://repositorio.ul.pt/handle/10451/36685>.

EU-European Union (2013). _____. Disponível em: <https://vimeo.com/44901623>.

**CONSTANÇA CAPDEVILLE:
“A MÚSICA JÁ NÃO PODE VIVER SOZINHA”.
DIÁLOGOS ENTRE MÚSICA E CINEMA EM
CERROMAIOR (1980), DE LUÍS FILIPE ROCHA**

Filipa Magalhães

Introdução

Constança Capdeville ocupa um lugar singular na música e na arte em Portugal, quer pela sua modernidade, que se traduz, por exemplo, no uso da experimentação com a introdução de aspetos tecnológicos na música e exploração de novos timbres; quer pela sua posição iconoclasta, de rutura com as convenções; quer, ainda, pela sua imaginação criadora. A compositora escreveu obras para orquestra, música de câmara, dança, teatro, cinema e obras de teatro-música, tal como a própria as designava.

Quanto a este último género, a compositora revelou-se muito versátil pois apresentou diferentes formas de teatralização, tais como: 1) música que expressava alguns elementos de teatralidade; 2) obras de teatro-música, que podiam ser integradas em concertos/espetáculos; ou 3) espetáculos cénico-musicais, articulando diferentes expressões artísticas mediadas pela performance. Na sua conceção estética, a compositora utiliza em diferentes contextos os materiais musicais por ela produzidos, assim como recorre muitas vezes a elementos musicais de compositores como Monteverdi, Mozart, García Lorca entre muitos outros. Estes elementos surgem em obras

diversas, porém em cada obra e dependendo do contexto, estes materiais adquirem novos significados ou novas roupagens. Este tipo de abordagem não se restringe apenas a elementos musicais, Capdeville utiliza também nas suas obras elementos como texto, imagem, dança, teatro e cinema, integrando na sua música excertos, ou partes completas, extraídas de qualquer outras formas de arte como a literatura, a poesia, a pintura, o teatro e o cinema através da “convergência e exploração do som, da música, da palavra, da luz, do gesto e do movimento, de modo a procurar novas ligações e combinações entre estas diferentes formas de expressão” (Roxo, 2010: 309).

A seguir exporemos alguns aspetos da sua contribuição para o cinema, a partir da sua composição da música original do filme *Cerromaior* (1980) de Luís Filipe Rocha.

O filme *Cerromaior* no contexto do cinema português

Cerromaior é um filme de ficção adaptação do romance homónimo de Manuel da Fonseca, publicado em 1943. O título corresponde ao nome de uma vila alentejana imaginária onde decorre a ação do romance. Esta vila assemelha-se à terra natal de Manuel da Fonseca, Santiago do Cacém, cenário que serviu de inspiração ao escritor. Neste romance são descritas imagens de cerros e planícies alentejanas que integram também o cenário do filme realizado por Luís Filipe Rocha. O filme decorre no ano de 1937, ano da tomada de Guernica, aquando da Guerra Civil Espanhola.

O realizador de *Cerromaior* considera este momento particular pois, segundo o próprio, este é o último momento da nossa história em que se defrontaram três campos ideológicos: o comunismo, o fascismo e o anarquismo.¹ Do elenco da película faz parte um pequeno núcleo de atores profissionais como Carlos Paulo, Clara Joana, Santos Manuel e Ruy Furtado, alguns atores não-profissionais como Bernardo Calabaço e Titus de Faria, e também

1. Luís Filipe Rocha, em entrevista presencial conduzida por Filipa Magalhães no dia 15 de maio de 2017.

um amplo grupo de habitantes de Portel, a vila onde foi feita a rodagem do filme ao longo de três meses. Na época da rodagem, em 1979, Rocha procurava atores não-profissionais, pessoas reais e concretas como o próprio menciona, para tentar impregnar o mais possível o filme da atmosfera local.² *Cerromaior* representa uma viragem importante no cinema português, uma busca por um cinema narrativo com o intuito de voltar a despertar o interesse do público por esta forma de arte, não sendo de modo nenhum um “filme de circunstância”, tal como designou Manuel Cintra Ferreira numa nota sobre *Cerromaior*,³ mostrando-nos o Alentejo com um olhar simultaneamente apaixonado e desencantado.

O filme *Cerromaior* expõe a realidade da sociedade alentejana de finais dos anos trinta do século XX, apresentando personagens estereotipadas como o herói Adriano (Carlos Paulo), filho da burguesia local, mas com problemas financeiros; a família de latifundiários, que domina toda a vila – os tios e primos de Adriano; o proletariado rural, objeto da exploração económica; o “louco” Doninha (Ruy Furtado); e a autoridade, representada pela Guarda Nacional Republicana, aliada dos poderosos. A trama gira em torno de Adriano, um jovem que regressa à sua terra Natal, bem como à apatia que ali se vive, e vê-se dividido entre as suas origens e a tomada de consciência de uma dura realidade. O protagonista apercebe-se do domínio da sua família sobre os trabalhadores agrícolas e consequente exploração dos mesmos num período comandado pelo fascismo nos anos trinta do século XX, sendo os escassos rumores de liberdade transmitidos pela rádio durante a Guerra Civil Espanhola.

Adriano tenta afirmar-se, movido pelas suas emoções contraditórias, sentindo-se ensombrado, envolto em intrigas, preconceitos e conformismos, que contribuem para a quebra da personagem ao longo da trama. O protagonista vive um conflito interno que se vai manifestando pelas suas deixas,

2. *Idem*.

3. Manuel Cintra Ferreira in folha de sala de *Cerromaior* da Cinemateca Portuguesa – Museu do Cinema, Filmes Portugueses Legendados (25.07.2016).

condutas, semblante, e que é acompanhado e reforçado pela música de Constança Capdeville. A respeito da música original que Capdeville compôs para o filme, Manuel Cintra Ferreira escreveu que, até à data do filme, este foi um dos raros momentos em que a música deixou de ter um caráter redundante para passar a criar um clima ou uma atmosfera com a mesma complexidade da intriga.⁴ Numa entrevista pessoal, Luís Filipe Rocha diz que a música de Constança Capdeville não pretendia ser uma espécie de cama sobre a qual o filme assentava, mas antes uma personagem, pois considerava que a música tem um percurso próprio.⁵ A cooperação entre Rocha e Capdeville constituiu uma experiência inédita pois, segundo o realizador, foi a primeira vez que teve a oportunidade de colaborar com um compositor na conceção da música original para um dos seus filmes.

A função da música original no filme

Constança Capdeville compôs a música original para *Cerromaior*, no entanto no filme aparecem outros tipos de música como: cante alentejano, balalaica, cantilena ou canção popular alentejana. No filme recorreu-se também a sonoplastias para criar ambiências e realçar aspetos culturais da sociedade e da época em que se desenvolve a história. Porém, estes outros elementos sonoros e musicais articulam-se com a música de Capdeville na composição global da narrativa fílmica. É nesta articulação de elementos sonoros e musicais com os elementos visuais e diálogos do filme que são criados significados, é desenhada a narrativa e são induzidas as emoções.

Em *Film Music: A Very Short Introduction*, Kathryn Kalinak defende que a música tem o poder de definir significados e expressar emoções, a música para cinema guia a nossa resposta às imagens e liga-nos a estas. A autora acrescenta que, embora o poder expressivo da música sirva para moldar a nossa perceção sobre o filme e reverberar emoções entre o espetador e a

4. *Idem.*

5. Luís Filipe Rocha, em entrevista presencial conduzida por Filipa Magalhães no dia 15 de maio de 2017.

tela, a música para cinema não é uma linguagem universal. A música de fundo de um filme pode ser tratada de diferentes maneiras (Kalinak, 2010: 57). Alguns compositores privilegiam a melodia e, de um modo geral, essa linha melódica assume a forma de um *leitmotiv*, que consiste num padrão musical identificável recorrente e pode ser constituído por qualquer tipo de material musical.

Referindo-se aos princípios wagnerianos de motivos e *leitmotivs*, Claudia Gorbman defende que, um *leitmotiv* num filme pode estar associado a uma personagem, um local, uma situação ou mesmo a uma emoção (Gorbman, 1987: 3). O *leitmotiv* pode ter uma designação fixa ou envolver e contribuir para o fluxo dinâmico da narrativa, conduzindo o seu significado a um novo domínio de importância. É precisamente isso que Capdeville faz na concepção da música de *Cerromaior*. A compositora parte de música pré-existente, nomeadamente uma peça musical para piano solo intitulada *Canção e dança portuguesas* composta pelo compositor António Fragoso (1916). A peça é usada por Capdeville como base principal para a música que ela mesma imagina para o filme. A compositora utiliza excertos quer da melodia, quer dos temas, desfragmentando a peça musical original de Fragoso, e embora esta seja praticamente irreconhecível a sua presença é sempre sentida pela integração dos seus elementos. Para transformar os materiais musicais originais, Capdeville recorreu essencialmente ao piano preparado, tendo como principal influência o compositor John Cage. Através do recurso a esta técnica, Capdeville cria novos efeitos e explora novas sonoridades, colocando, por exemplo, objetos entre as cordas do piano, nomeadamente folhas de papel A4 ou pregos, tocando em seguida a peça musical, ou partes desta, nessa região do piano preparado. Através desta metamorfose, Capdeville cria uma espécie de *leitmotiv* que acompanha o protagonista no desenrolar da ação, mas também noutros momentos do filme. A peça *Canção e dança portuguesas* assume, no entanto, novos sentidos na medida em que acompanha e amplia as emoções do protagonista ao longo da trama. A compositora vai mais além, utilizando partes dessa peça a original, sobretudo de forma des-

caracterizada, para realçar momentos da narrativa que envolvem também situações ou emoções relacionadas com outras personagens.

Para concluir a questão da função da música nos filmes, tomámos por empréstimo uma citação feita por Gorbman a Maurice Jaubert que já em 1936 afirmava: “Nós não vamos ao cinema para ouvir música. Nós precisamos da música para aprofundar e ampliar em nós as impressões visuais de um écran [...]”⁶ (Gorbman, 1987: 3). Nesse sentido a música de Capdeville tem como função dar forma à narrativa reforçando alguns dos seus elementos, criando significados paralelos e ambiguidades, amplificando e alterando aquilo que é representado pelas imagens.

Relação entre a música e imagem no filme

O filme *Cerromaior* começa com um longo plano de uma estrada deserta em terra batida, sendo exibida uma paisagem tipicamente alentejana. Ao longe aproxima-se, lentamente, um grupo de camponeses presos, ladeados por quatro guardas republicanos a cavalo. Durante esta cena, ouve-se o primeiro momento musical criado por Capdeville: o som do tubo harmónico que, ao ser girado, produz notas e os seus respetivos harmónicos. O som do tubo harmónico cria a ambiência de fundo, por um lado, intensificando o caminho percorrido pelos camponeses escoltados pela GNR, em direção a Cerromaior, dando uma sensação de aproximação ao local; por outro lado, transmitindo uma certa apatia própria do ambiente alentejano.

Adriano é um jovem distante e sério que vive em Lisboa, natural de Cerromaior e filho de uma família burguesa alentejana, que, entretanto, fugindo aos tumultos daquela época, regressa à sua vila Natal. O protagonista vê-se encurralado numa vida que não deseja, estando comprometido com a sua prima Lena (Soledade Santos), irmã de Carlos Runa (Titus Faria), devendo constituir família e tomar conta dos negócios da mesma, a fim de salvar a

6. “We do not go to the cinema to hear music. We require it to deepen and prolong in us the screen’s visual impressions [...]”. Nossa tradução.

sua irmã Júlia (Maria Emília Rosa) e a sua austera avó dos problemas financeiros em que vivem, sendo ambas as suas familiares mais próximas. Com a família de Adriano vive também desde tenra idade a criada Antoninha (Elsa Wallenkamp). Lena é uma mulher serena e discreta que toca piano e fala francês, tendo como tutora uma professora francesa. Carlos Runa é um latifundiário presunçoso e tirano, que domina os negócios locais e que humilha constantemente Adriano por ele não mostrar interesse pelos negócios e defender o proletariado local. O protagonista tenta contrariar os seus desejos e, aparentemente, aceita o seu destino permanecendo em Cerromaior. Contudo, na sequência de vários acontecimentos, Adriano vai começando a revelar a sua insatisfação e a sua angústia. A música de Constança Capdeville foi especialmente concebida para acompanhar as angústias de Adriano, mas também para acompanhar determinados momentos de outras personagens da trama. No filme há muitos diálogos que não têm acompanhamento musical, a música original de Capdeville está mais presente em momentos de introspeção e de tensão no enredo. Os diálogos são acompanhados por sons de passos, portas a abrir e fechar, sons da natureza, entre outros. Portanto, sons que, por um lado, preenchem o espaço, mas que, por outro, dão uma sensação de vazio. O segundo momento musical com a intervenção de Capdeville acontece quando Adriano, depois de regressar a Cerromaior, visita pela primeira vez a sua noiva, a prima Lena, em casa da família Runa. Lena olha para Adriano e começa a tocar piano. A rapariga toca a peça musical de António Fragoso na sua forma original, sem qualquer tratamento ou alteração, visando retratar este primeiro encontro entre o casal. A compositora procurou recriar a imagem de um ambiente burguês, em que as senhoras são educadas para saber tocar piano e falar francês por ser sinónimo de ascensão social. O facto de a peça ser tocada na íntegra também demonstra que a atmosfera é exteriormente tranquila, quase bucólica, e Adriano aparenta estar contente por rever a sua noiva.

Adriano começa a aperceber-se que o primo Runa maltrata os trabalhadores agrícolas, a fim de mostrar o seu domínio sobre eles. Este comportamento suscita a revolta dos trabalhadores e Adriano manifesta desde o início solidariedade por estes, sentindo repulsa e tentando contrariar as atitudes do primo. No filme ocorrem mudanças a nível das emoções do protagonista, que passa de uma aparente tranquilidade durante a visita a casa da prima a Lena, para uma situação de conflito interior à medida que se desenvolve a ação. Esta evolução emocional está representada na música de Capdeville e é particularmente evidente nas cenas em que Adriano se desloca ao castelo da vila e aí reflete sobre a sua vida, estando muitas vezes em silêncio e observando a partida da camioneta em direção a Lisboa. O tratamento da peça de Fragoso feito por Capdeville, como já foi anteriormente referido, pontua as emoções do protagonista ao longo do filme, procurando descrevê-las em sons. A peça de Fragoso é tocada na sua versão original quando o protagonista está sereno e é modificada quando as emoções de Adriano são tumultuosas. Nas primeiras visitas ao Castelo, musicalmente, Adriano é acompanhado pela peça original. No entanto, à medida que vão havendo sobressaltos, a peça vai sofrendo transformações com o piano preparado, transmitindo uma sensação de tensão e de distorção. Nessas diversas idas ao Castelo, Adriano é intercetado por D. Céu (Clara Joana), que está normalmente à janela da sua casa a observar quem passa, demonstrando alguma curiosidade pelo jovem. D. Céu é casada, mas sente-se só, tem em comum com Adriano o desejo de ir viver para Lisboa, pois não aguenta a apatia de Cerromaior. Com o tempo Adriano acaba por não resistir à sedução de D. Céu e torna-se seu amante. A música de Constança Capdeville expressa e reforça esse sentimento de embaraço interno implícito no protagonista. Quanto mais Adriano se sente perturbado, mais a peça de Fragoso surge desfragmentada, pontuada, quebrada e transformada. Como acima referido, uma grande parte dos efeitos aqui utilizados baseia-se no piano preparado.

Um dos momentos marcantes do filme é a morte da criada Antoninha. Correm boatos de que Antoninha tem um amante. Adriano zangado humilha a criada ao tentar beijá-la, mas ambos são surpreendidos pela sua avó e Antoninha é despedida. Ambos mantinham uma relação furtiva no passado. Sem alternativa, Antoninha começa a prostituir-se e cai em desgraça acabando mais tarde por se suicidar. Neste momento, a música de Fragoso é de tal forma pulverizada e modificada que se torna quase irreconhecível, no entanto, sente-se ainda a presença de alguns elementos da música. É o próprio Adriano que encontra a criada já sem vida ficando muito perturbado. Para representar e intensificar a cena da morte, Capdeville cria, no piano preparado, um efeito sonoro que se assemelha a um estilhaçar de vidros. Este efeito remete-nos para algo semelhante à quebra emocional e física de alguém envolto num grande sentimento de culpa. Pouco tempo depois, Adriano descobre que quem tem um amante é a sua irmã Júlia e não a criada Antoninha. O amante da sua irmã é, para surpresa de todos, o primo Runa. A descoberta deixa Adriano particularmente devastado, facto que é também expresso pela música de Fragoso bastante transfigurada a fim de realçar este momento de sofrimento, bem como as tensões do protagonista. A cena final exhibe o regresso de Adriano a Lisboa, como se o filme regressasse ao início, tal como um ciclo, e a peça de Fragoso volta a ser apresentada na sua versão original, portanto, sem qualquer tratamento ou alteração, pressupondo-se que Adriano voltou a ter paz interior ao abandonar Cerromaior. A música de Constança Capdeville surge no sentido de revelar aspetos do estado de espírito do protagonista, acentuando a sua evolução a nível emocional. As alterações feitas à música de Fragoso serviram essencialmente para refletir as emoções de Adriano que, só através da imagem não seriam tão evidentes, contribuindo também para envolver o espetador no enredo.

Aspetos da composição musical de Capdeville para o filme *Cerromaior*

O realizador Luís Filipe Rocha referiu que acompanhou desde o início o processo criativo da música de Constança Capdeville, sobretudo em estúdio, mas explica que muitos aspetos foram decididos em conjunto.⁷ O realizador explicou algumas das estratégias de conceção musical e da criação dos diferentes efeitos sonoros pela compositora. Na sessão de estúdio estavam Luís Filipe Rocha, Constança Capdeville e José Nascimento, este último responsável pela edição do filme. Na sala havia o piano de cauda, pequenos instrumentos de percussão, o tubo harmónico e outros objetos como seixos (pedrinhas), clips, folhas de papel e outros instrumentos de pequeno porte que a própria compositora trazia consigo para criar determinados efeitos. Luís Filipe Rocha recorda que, para obter alguns efeitos, Capdeville colocava folhas de papel A4 entre as cordas do piano, inseria também objetos (e.g. pregos) entre as cordas, atirava objetos para dentro do piano e manipulava o tubo harmónico.

Nas notas deixadas pela compositora a propósito dos efeitos criados para a música do filme *Cerromaior*, são descritos: a já referida manipulação de seixos (pedrinhas) sobre as cordas do piano (os seixos eram friccionados nas cordas do piano e dentro da sua caixa de ressonância), que serviu essencialmente para acompanhar as cenas de morte; um outro efeito de distorção, é o momento em que o piano é preparado com folhas de papel entre as cordas e, em seguida, a canção *Lírio Roxo* é executada ao piano ao contrário e mais lenta (ver Imagem 1), tornando a peça original quase impercetível, sendo gravada em suporte de fita magnética.

7. Luís Filipe Rocha, em entrevista presencial conduzida por Filipa Magalhães no dia 29 de julho de 2017.

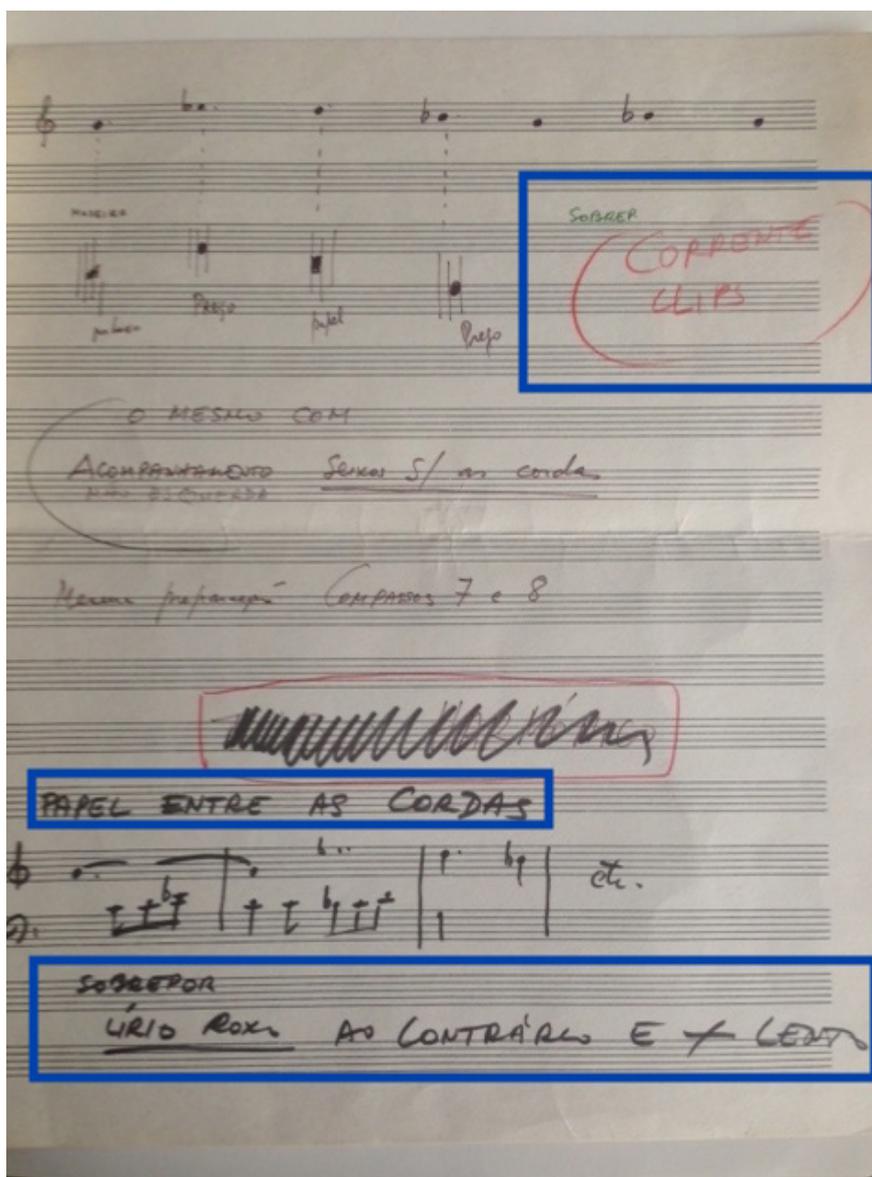


Imagem 1: Imagem que corresponde ao piano preparado e à execução da canção *Lírio Roxo* invertida. Com a permissão da Biblioteca Nacional de Portugal.

Luís Filipe Rocha explica que, no desenvolvimento deste trabalho conjunto entre a compositora e o realizador, na criação da música original do filme *Cerromaior*, ambos concordaram na metodologia de fazerem uma espécie de gráfico da evolução emocional do protagonista Adriano. No filme a expressão de Adriano não transparece imediatamente as suas emoções, estas são reprimidas. As suas emoções são essencialmente reveladas pela música, que alcança desta maneira o seu objetivo principal. O gráfico permitiria à compositora realizar o trabalho independentemente de a própria ter ou não acesso às imagens do filme. A música de Capdeville procurava intensificar o significado e a carga emocional das imagens, podendo legitimamente colocar-se a questão se as imagens, por si só, teriam o mesmo valor e intensidade que tinham quando associadas à música.

A personagem Adriano vai-se fraturando emocionalmente ao longo do filme. Para acompanhar o estado emocional do protagonista, em termos musicais, Rocha sugeriu a Capdeville que escolhesse uma música para piano e, a partir dessa, criasse uma composição que tivesse um percurso próprio: da tranquilidade inicial à desfragmentação e ao retorno à tranquilidade representada pelo regresso de Adriano a Lisboa. Capdeville concretiza isso a partir da melodia de *Canção e dança portuguesas* de Fragoso que é, na sua forma original e alterada, a música que sustenta o filme (*Idem*). Partindo da melodia de Fragoso, que o realizador descreveu como uma âncora a partir da qual tudo derivava, Capdeville conseguiu alcançar os resultados pretendidos em termos de comunicação das emoções (*Ibidem*). O realizador refere que tudo se começou a criar a partir dessa peça. Mesmo quando os sons são aparentemente fragmentados ou desconexos, sente-se a sonoridade da melodia de António Fragoso. Ou porque no piano são tocadas duas ou três notas soltas da melodia de Fragoso, ou porque um fragmento da mesma é retrabalhado e transparece na música. Capdeville criou um *leitmotiv*, que acompanha o

protagonista desde o início e ao longo da trama. A Imagem 2 mostra a conceção de Constança Capdeville ao trabalhar a canção de António Fragoso, incluindo os efeitos que são criados a partir e sobre a canção principal.

CERROMAIOR

ENCERRADO, 22-VI - 80

Trabalho principal : Desmontar
"CANÇÃO" Fragoso — ~~FRAGOSO~~

Trabalho Secundário : EFEITOS
PARA SUBLINHAR a) ou
leit.-motifs e) lugar
montagem.

Imagem 2: Documento referente ao tratamento da canção de António Fragoso. Com a permissão da Biblioteca Nacional de Portugal.

Relativamente à banda sonora de *Cerromaior*, Luís Filipe Rocha diz que na altura que fez a rodagem recorreu muito ao som direto por opção, mas também por falta de meios para gravar as dobragens. Quanto às sonoplastias, além do som do movimento da ceifa, Rocha esclarece que a cena de pancadaria entre Carlos Runa e o Maltês (Santos Manuel), já no final, foi propositadamente reproduzida em estúdio pelo próprio realizador e por José Nascimento de modo a conseguirem gravar os sons necessários com a qualidade suficiente, pois nem sempre os sons da gravação em direto eram bem-sucedidos.

Os autores Lipscomb e Tolchinsky ao debaterem o conceito “Música para filme”, argumentam que a música para filme é como “uma estrutura sonora que inclui a partitura musical, o som ambiente, o diálogo, os efeitos sonoros e o silêncio. As funções desses elementos constituintes sobrepõem-se ou interagem umas com as outras com frequência, criando um contraponto harmonioso à imagem visual” (Lipscomb & Tolchinsky, 2000: 1). No filme *Cerromaior* é precisamente isso que se sente, embora a música de Constança Capdeville tenha sido concebida separadamente, esta, juntamente com os outros elementos sonoros do filme, conseguem alcançar um equilíbrio.

Conclusão

A música de Constança Capdeville tem um papel fundamental em *Cerromaior* (1980), de Luís Filipe Rocha, servindo para acentuar a evolução e os conflitos emocionais de Adriano e para realçar aspetos que não são claramente visíveis na imagem. O realizador não revela através das imagens o estado emocional do protagonista, o seu estado emocional é sobretudo posto em evidência pela música ou o *leitmotiv* que o acompanha. A música chama a atenção para elementos da cena ou fora dela, reforça ou deturpa desenvolvimentos da narrativa, esclarece questões da trama e da progressão narrativa, contribuindo para salientar emoções por vezes menos evidentes nas imagens.

A música que Capdeville foi construindo nunca poderia funcionar de forma autónoma porque está intimamente ligada ao filme e, sem ela, o filme não teria o mesmo sentido. Além disso, as emoções da personagem principal, essenciais à narrativa, ter-se-iam também perdido. Para concluir, e citando as palavras da compositora, “a música já não pode viver sozinha”,⁸ pois em *Cerromaior* (1980) a música traduz emoções, pontua a narração, é um fator de unidade, reforça a imagem e liga-se a ela de modo a conduzir o espetador.

Este artigo resultou de uma investigação conducente ao grau de Doutor financiada pela Fundação para a Ciência e a Tecnologia no âmbito da bolsa com a referência n.º PD / BD / 114395/2016. A autora gostaria de fazer um agradecimento especial ao realizador Luís Filipe Rocha pelas informações concedidas.

Referências bibliográficas

- Gorbman, C. (1987). *Unheard Melodies: Narrative Film Music*. London: British Film Institute Publishing.
- Kalinak, K. M. (2010). *Film music: a very short introduction*. New York: Oxford University Press.
- Roxo, P. (2010). ColecViva. In Salwa Castelo-Branco (ed.) *Enciclopédia da Música em Portugal no Séc. XX*, vol. 1 (A-C). Lisboa : Círculo de Leitores e Temas e Debates, pp.309- 310.
- Lipscomb, S. D., & Tolchinsky, D. E. (2012). The role of music communication in cinema. In *Musical Communication*. Oxford University Press. DOI: 10.1093/acprof:oso/9780198529361.003.0018

8. Constança Capdeville, em entrevista para o programa *Quem é quem. Constança Capdeville: a silenciosa pesquisa do mundo sonoro* de 04.08.1982 (Co-Produção: Arca-Filme/RTP).

PARTE 3

ARTE E AUTORIA

O CINEMA, ARTE DE 'CRISE' OU DE 'DESENVOLVIMENTO'? UMA REFLEXÃO E ALGUNS EXEMPLOS

Maria do Rosário Lupi Bello

Para dar início a esta reflexão, comecemos por relembrar o óbvio: sendo embora a maioria das obras cinematográficas o resultado da adaptação ao ecrã de textos de literatura narrativa (contos, novelas, romances) – como qualquer rápida confirmação estatística pode atestar – o cinema não pode escapar a uma inegável componente teatral, que é visível tanto na *mise-en-scène* que lhe dá forma, quanto em alguns dos códigos de que faz uso. Tal dimensão torna-se, naturalmente, mais evidente nos casos em que a obra fílmica explícita ou implicitamente dialoga com a arte dramática, quer por adaptar peças de teatro, quer por adoptar ou reflectir sobre específicos procedimentos de representação tributários da gramática teatral.

Partamos, antes de mais, de alguns pressupostos teóricos, para podermos, em seguida, procurar verificá-los na abordagem de casos específicos. Vale a pena, portanto, ir à origem e relembrar a distinção aristotélica entre *mimesis* e *diegesis*. Para Aristóteles, a natureza da arte dramática é essencialmente mimética, assenta fundamentalmente nos diálogos, nas vozes das personagens, que agem performativamente, ou seja, como bem sintetiza Aguiar e Silva, “fazem coisas com palavras” (Aguiar e Silva, 1990: 208); já a poesia é diegética, pois resulta sobretudo da voz do autor, que *conta, relata*.

Isto não significa que o drama não contenha elementos diegéticos, de *telling*, segundo a terminologia da crítica anglo-saxónica, ou que a poesia não possa manifestar também uma dimensão mimética, de *showing*.

Mas o que agora aqui importa notar é que quase todas as distinções que se estabeleceram a partir desta dicotomia original (drama *versus* poesia) podem ser aplicadas ao contraste entre teatro e cinema, aproximando a sétima arte da definição *diegética* da representação, muito mais do que de uma – também possível, mas em menor grau – definição *mimética*. O que existe, então, no cinema de tão “poético”, no sentido aristotélico do termo?

A etimologia fornece-nos imediatamente um início de resposta a esta pergunta (que, obviamente, tem vastas implicações, impossíveis de tratar aqui exaustivamente): “drama” significa “acção”, “conflito”, e “*theatron*” significa “ver” ou “visão”. A arte dramática, que se produz no teatro, é, pois, por natureza, uma arte que *dá a ver* factos que acontecem, conflitos que se produzem. A palavra “cinema”, por seu turno, procede dos lexemas gregos “*kinema*” e “*kinein*”, que significam movimento, deslocação. O cinema é a arte do movimento, da transformação no tempo (mais do que da “acção” no sentido que Aristóteles lhe dá – o que não deixa de ser significativo). A diegese fílmica narra, reconta alguma coisa já acontecida, reproduzindo a visibilidade desse processo de transformação. A acção em si mesma – isto é, a situação do ser humano enquanto ser *em acção* – é o fulcro do teatro, uma acção que é representada, enquanto que no cinema o ser humano é aquele a quem *acontece* alguma coisa, pelo que a acção é sempre relatada por alguém, um alguém cuja perspectiva narrativa (*point of view*) nunca abandona o universo representado. Por isso mesmo se pode dizer que o dispositivo do cinema é sempre narrativo, na medida em que radica num determinado e inalienável ponto de vista.

Quando Hegel contrapõe o conceito de “movimento total da acção” – intrínseco à representação do conflito e da colisão dramática próprias do teatro –, à “totalidade dos objectos” que caracteriza a dimensão narrativa da arte literária (que remete sempre para a relação do homem com o seu meio),

está a chamar a atenção para aquilo a que Bazin se referiu ao opôr a força centrípeta que caracteriza a arte pictórica (e, afirmamos nós, também o teatro, neste caso de uma forma dinâmica) – que atrai tudo para o seu núcleo central, onde a acção se condensa – à força centrífuga do cinema, o qual mantém, explícita ou implicitamente, um diálogo com o fora de campo, com um contexto anterior e posterior, que não pode ser dispensado.

De algum modo, o drama é uma arte sintética, da “verdade”, é lugar de investigação do humano, desse humano que se revela agindo, enquanto o cinema parece ser uma arte mais analítica, que “decompõe” a “vida” nas suas partes e implicações, captando a sua transformação, e oferecendo-nos a possibilidade de uma experiência através da percepção da mudança criada pela ilusão óptica do movimento. É neste sentido que uma autora como Fludernik defende a inclusão do cinema no contexto das artes narrativas, na medida em que a narrativa é “a deep structure concept” (Fludernik, 1996: 26), que não se restringe à prosa e à épica, e que se centra numa experiência temporal, de natureza antropomórfica. Segundo o cineasta russo Andrei Tarkovsky (1996), esse é exactamente o prodígio obtido pela Sétima Arte: a captação do tempo, da transformação, sob a forma de facto visível (“o tempo em forma de facto”).

É nesta linha de raciocínio que se situa o dramaturgo e crítico de teatro escocês William Archer, ao opor teatro a literatura, afirmando que “drama may be called the art of crises [while] fiction is the art of gradual developments” (*apud* Edgar, 2010: 18). Goethe estabeleceu uma distinção entre drama e romance que é também útil a esta reflexão.

Para o escritor alemão, a personagem do teatro *actua*, enquanto que a do romance *sofre* a acção. Na verdade, o teatro coloca o homem diante de “si mesmo”, a sua acção é o território da sua indagação crítica, enquanto que, no universo essencialmente narrativo que constitui o romance e o filme, o homem encontra-se na situação de ser em relação com o “outro”, com o mundo enquanto espaço existencial que o provoca através da sucessão de acontecimentos, que são o tecido temporal que convoca a sua liberdade.

Como afirma o filósofo francês Alain Finkelkraut, a posição que define a condição humana é a da espera. O ser humano está “condenado ao acontecimento”, não pode escapar a essa contingência que é a de depender sempre, em alguma medida, de factores exteriores que nunca domina inteiramente e que, portanto, contêm sempre uma dimensão de surpresa, em sentido positivo ou negativo. Por outro lado, no entanto, necessita que essas coisas inesperadas aconteçam, espera que elas aconteçam, deseja que elas aconteçam, sob pena de não poder viver sem a solicitação do inesperado, do imponderável, do novo.

De algum modo pode, pois, dizer-se que no teatro – essa arte do *homem no mundo* – o tempo passa, enquanto que no cinema – arte do *mundo do homem* – o tempo fica; fica, antes de mais, “esculpido” na película ou no meio técnico que o regista e conserva. O teatro é arte da presença, confronta o espectador com a fisicidade do actor e, portanto, com a sua própria, transitória carnalidade: é o drama do homem que passa, dentro do contexto de um mundo que fica. O cinema, pela imaterialidade que o define, resgata o passado (que é, por definição, o que *já passou*, ultimamente a morte), reproduzindo-o, se tal fosse possível, ininterruptamente, para “sempre”. Nas palavras de Manoel de Oliveira, o cinema é “o fantasma da realidade”, um fantasma imortal.

Se considerarmos a oposição que aqui procuramos fazer entre teatro e cinema, poderemos aceitar que, de facto, a personagem fílmica está mais próxima da situação “literária” do que da dramática, por via da sua intrínseca narratividade, embora esta condição presente, no conjunto geral da produção cinematográfica, todas as possíveis *nuances* e variações. Aliás, é precisamente nesse sentido que estas distinções aqui se estabelecem: não como regra ou definição delimitadora, normativa ou restritiva, mas como tentativa de aproximação a uma possível “essência vital”, como diria Hans-Georg Gadamer. Pertinente será verificar como é que um filme se pode aproximar ou afastar de uma dimensão mais especificamente dramática, bem como constatar a eventual contaminação do texto dramático com a lite-

ratura ou o cinema, como acontece com o teatro épico de Brecht e com tanta da produção teatral moderna.¹ A modernidade caracteriza-se precisamente, como sabemos, por uma tendência para a hibridização, facto que em nada deve impedir uma prescrutação ou até mesmo uma sistematização teórica que possa ser iluminadora da natureza específica de cada forma de arte.

David Mamet, actor e encenador, e também autor de alguns dos ensaios mais interessantes e provocadores sobre o teatro e o seu universo, sintetiza assim a condição da arte dramática: “the drama is essentially people stuck in an elevator” (Mamet: 2010: 20). Com este exemplo alegórico, Mamet tenta fazer-nos compreender a capacidade que o drama tem de unir as pessoas numa situação comum e inesquecível:

Those of us who have been in similar extremity cherish the experience the rest of our lives, for as trying and inconvenient as it was at the time, we remember the unity of communal endeavor and value this cessation of our mundane worries. It was cleansing to experience that we could put aside the so pressing activities of the day and find that the world went on in any case, while our new, small tribe searched for a solution to its communal problem.

Para David Mamet o teatro é, de facto, essa “absorção comum na caça”, sendo que o ser humano é como um predador em busca de “segurança, fama, felicidade, compensação, etc.” (Mamet, 2010: 23). Tal absorção unifica as pessoas naquilo que as identifica enquanto seres humanos, coloca-as “diante de si próprias”, como dizíamos atrás, ao mesmo tempo que o mundo continua a “girar”, determinado pelas suas “prementes actividades”.

Por outras palavras, a visão deste autor confirma o facto de que a essência do teatro é a acção, ou, para usar o termo e o conceito defendido pelo Formalismo, a *intriga*, a estrutura que liga os acontecimentos, que dá

1. O Grupo de Pesquisas em Dramaturgia e Cinema, que agrega estudantes de Mestrado e Doutorado, liderado por Renata Soares Junqueira, na UNESP, Brasil, aprofunda de forma muito pertinente toda a problemática das inter-relações entre teatro, literatura e cinema, tomando o teatro de Brecht como ponto transversal.

consistência à acção, desta forma envolvendo o público nesse desejo comum de “caçar”, de atingir um objectivo específico, normalmente coincidente com o do(s) protagonista(s). Forster afirma, por seu turno, “In the drama all human happiness and misery does and must take the form of action, otherwise its existence remains unknown, and this is the great difference between the drama and the novel” (*apud* Edgar, 2010: 18).

E o que acontece no caso do cinema? O cinema é, como já justificámos, uma forma de arte narrativa, na medida em que dá corpo, quer directa quer indirectamente, à experiência humana da temporalidade. O filósofo francês Paul Ricoeur (*apud* Mitchell, 1981) afirma que a própria experiência humana do tempo é, de algum modo, pré-narrativa – se não fosse assim, nós não seríamos capazes de compreender nenhuma forma de representação narrativa. Longe de ser um mero fenómeno linguístico, ou uma simples arrumação de factos sequenciais, ou mesmo uma estratégia (literária ou fílmica), a narrativa é uma “ferramenta” cognitiva: mostra a percepção do fluxo temporal enquanto evidência de mudança, através do registo sucessivo dos eventos. Este registo da sequencialidade manifesta uma específica apreensão da realidade, e constitui, portanto, uma particular forma de conhecimento (tal como atesta a raiz sânscrita do termo “narrativa”, *gnâ*).

Na epígrafe a um capítulo sobre narratividade, Fludernik enfatiza a dimensão experiencial da narrativa e afirma, citando Branigan:

[...] *narrative is a perceptual activity that organizes data into a special pattern which represents and explains experience. More specifically, narrative is a way of organising spatial and temporal data into a cause-effect chain of events with a beginning, middle and end that embodies a judgement about the nature of events as well as demonstrates how it is possible to know, and hence to narrate, the events.* (Fludernik, 1996: 26)

Este é indubitavelmente um aspecto decisivo a sublinhar: a narrativa é algo mais do que a acção, algo mais do que a intriga. Trata-se de um fenómeno que tem que ver com a apreensão que fazemos da realidade, com uma

específica forma de “juízo acerca da natureza dos acontecimentos”. Como defende ainda Fludernik, “the (post) structuralist obituary on narrative of course conceptualises narrative as plot. It is only by redefining narrative on the basis of consciousness that its continuing relevance can be maintained” (1996: 27). Da mesma forma, Ricoeur explica repetidamente: “Contar e seguir uma história é já uma forma de reflectir sobre os acontecimentos de forma a organizá-los em conjuntos sucessivos” (*apud* Mitchell, 1981).

Ora, a pergunta fundamental é, então, a seguinte: existe alguma diferença ontológica fundamental entre a forma como o drama e o filme lidam com a experiência humana da temporalidade? Será que devemos falar de *acção* no caso do teatro e de *narrativa* no caso do cinema?

Observemos alguns casos particulares, de forma a retirar deles ilações que possam ser de ajuda a esta reflexão.

O primeiro exemplo é de Hitchcock: *Janela Indiscreta* (*Rear Window*), o filme de 1954, que se baseia no conto de Cornell Woolrich, *It had to be murder*, de 1942, e que tem como protagonistas os famosos James Stewart e Grace Kelly. Não vale a pena descrever a intriga, bastará lembrar que ela se centra na figura do fotógrafo e jornalista Jeffries que, na sequência de um acidente, se vê confinado ao espaço exíguo do seu quarto – onde é visitado pela atraente namorada, Lisa, e ajudado por Stella, que lhe presta alguns cuidados de saúde –, acabando por testemunhar um crime na vizinhança.

Sendo embora um filme contaminado por uma série de elementos puramente dramáticos, que parecem obedecer à lei das três unidades clássicas, *Janela Indiscreta* é uma obra decisivamente cinematográfica. O espaço onde se encontra o protagonista e onde acontecem quase todos os diálogos fundamentais é delimitado e fechado; o número de personagens da acção principal é radicalmente restrito; a acção é condensada temporalmente, sendo desencadeada, desenvolvendo-se e atingindo o clímax no arco de muito poucos dias; e este é um filme que, como tem sido frequentemente su-

blinhado, explora o fascínio do olhar e do facto de ser olhado, qual *theatron* que se faz símbolo do próprio espectáculo. Mas trata-se inequivocamente de “cinema” por diversas razões, das quais se destaca o aspecto perspectival que constitui a obra. Aquilo que vemos, directa ou indirectamente, vemos através do olhar de Jeff, e esse mundo que vemos é essencialmente aquele que é exterior à cena, mundo esse para onde, centrifugamente, remete tudo o que parece importar ao protagonista. Jeff é, de algum modo, uma vítima da sua condição e do seu próprio olhar, “sofre” (como diria Goethe) essa circunstância de *voyeur* – não pode escapar ao que vê, é dominado por essa visão, com a qual tem de fazer as contas, pelo simples facto de se encontrar limitado na sua acção.

No entanto, Hitchcock, homem de todos os mistérios e de todos os “twists”, prega-nos a nós e ao protagonista a partida mais irónica: será em consequência desses acontecimentos exteriores, e da forma como a própria Lisa os irá viver, que Jeff *agirá* verdadeiramente, pela primeira vez, decidindo a favor daquilo que até aí não conseguia aceitar: casar com Lisa, arriscando sair do lugar atarefado da sua *vida* profissional, cheia de riscos e aventuras, para a decisão mais arriscada, que tem em conta a sua própria *verdade*. Neste sentido, é como se a provocação “cinematográfica” da sua vida (a sequência de acontecimentos que não apenas observa, mas que decisivamente o surpreendem e afectam) levasse o protagonista a outro “lugar”, ao ponto do confronto “dramático” com a sua própria pessoa. Esta contaminação do teatral pelo fílmico – se assim quisermos e pudermos dizer – ou seja, esta interferência do mundo exterior à cena na própria cena, tem o seu auge no momento em que acontece o “impossível”, quando o assassino deixa o espaço do “mundo” para penetrar no espaço do “palco”, obrigando o protagonista imobilizado à acção mais decisiva, que o coloca, literalmente, numa situação de vida ou de morte.

O desfecho do filme revelará que a história não é tanto, afinal, sobre um crime quanto sobre uma situação pessoal e afectiva. O mundo visionado por Jeff, esse *voyeur* passivo e descomprometido, devolve-o à sua própria situação, permitindo-lhe o verdadeiro olhar sobre si próprio – um olhar que o faz

ver-se através da perspectiva amorosa de Lisa – e, em consequência disso, o levará a mover-se. Faz, por isso, todo o sentido relembrar a *boutade* do realizador britânico, que aconselhava: “Film your murders like love scenes and your love scenes like murders” (e a chegada de Lisa ao apartamento de Jeff inclui precisamente um grande plano do seu rosto no momento em que, aproximando-se lenta e silenciosamente de Jeff, meio adormecido, é criado o efeito ambíguo da possibilidade de um crime iminente). Onde está, afinal, o maior *suspense*, a espera existencial mais intensa e decisiva? De qualquer forma, só o pleno “desenvolvimento” narrativo dos factos temporais presenciados permitirá a Jeff dar o passo cognoscitivo que o levará a tomar uma decisão vital, resolvendo a sua “crise”.

Os minutos iniciais do genérico e do princípio da história teriam sido suficientes para tornar evidente que, se por um lado Hitchcock joga explicitamente com os códigos teatrais – nem deixando de colocar umas simbólicas cortinas que abrem no início do filme, para dar acesso à perspectiva do interior sobre o exterior –, por outro lado, a sua estratégia assume-se imediata e claramente cinematográfica, ao adoptar a atitude narrativa que nos mostra detalhadamente esse mundo que rodeia o protagonista, fazendo-o de tal forma que fica desde logo manifesto que alguém – um determinado “narrador” (*grand image maker*), não coincidente com o protagonista – assume as rédeas do relato, adoptando o ponto de vista que considera pertinente. Vemos, pois, aquilo que vê uma câmara que assume movimentos e perspectivas “impossíveis”, circulando pelas redondezas do apartamento de Jeff, entrando depois sorrateiramente dentro – momento em que vemos o fotógrafo adormecido, com gotas de transpiração que indiciam a época do ano e a sensação de calor e de claustrofobia (física e psíquica) experimentada pelo protagonista – e saindo novamente, num movimento circular, antes de vir quase a imobilizar-se dentro do quarto onde os diálogos fundamentais terão lugar. Mas, como acabámos de ver, toda a construção formal do filme serve a sua significação, criando uma interpenetração genológica que, simultaneamente, complexifica e enriquece a obra no seu todo, evidenciando as implicações últimas dessas duas dimensões.

No filme de Manoel de Oliveira *Vou para casa*, de 2001, este diálogo entre drama e teatro é ainda mais explícito. Inspirado em duas peças de teatro, *O rei está a morrer* (*Le roi se meurt*), de Eugène Ionesco, e *A Tempestade* (*The Tempest*), de Shakespeare (para além da obra *Ulisses*, de James Joyce), o filme lida com a questão da velhice e da morte, através da história de um actor maduro que recusa aceitar papéis secundários e “comerciais”, quando a memória lhe começa a falhar nos ensaios das peças clássicas e mais exigentes. No momento em que um terrível acidente causa a morte da sua mulher, bem como da filha e do genro, Gilbert Valence (Michel Piccoli) começa a considerar encerrar a sua vida profissional e ir para casa. Neste caso, o movimento da obra parece ser oposto ao do filme de Hitchcock: enquanto que naquele são os acontecimentos do mundo “exterior” que desafiam a situação de crise existencial, “interior”, do protagonista – como se a narrativa fílmica tivesse sido indispensável para que o conflito dramático se pudesse resolver – neste caso o ponto de partida é o drama subjectivo perante a verdade da morte, expressa no longo monólogo teatral do rei moribundo que dá início ao filme e que interpela esse mundo “exterior”, o mundo do tempo e dos acontecimentos, em busca de uma resposta pessoal.

Se a primeira parte da obra quase se resume à filmagem de um excerto da peça de Ionesco (e dizemos “quase” porque não deixam de existir significativos movimentos de câmara e até, a partir de certa altura, uma alternância entre o que acontece na cena e o que acontece nos bastidores), a segunda metade do filme torna-se mais declaradamente cinematográfica, sendo o nosso olhar conduzido pela errância de uma câmara que, desenvolvendo a trama em torno da vida de Gilbert Valence, capta diferentes espaços e personagens, perspectivando os vários diálogos e as várias situações, em busca do necessário desenlace.

Um exemplo muito significativo – e, num certo sentido, sumamente fílmico, enquanto pormenor que é ampliado e olhado de forma exclusiva e delimitada – é a cena em que os sapatos novos acabados de comprar por Gilbert se tornam, através de um grande plano que lhes dá toda a primazia, durante a

conversa do protagonista com o agente cinematográfico, a metáfora do seu sentimento interior: são a imagem da solidão de um homem que não desistiu do seu desejo de vida, mas também não traiu a verdade sobre si mesmo, e, portanto, embora até gostasse de não abandonar a esperança no mundo, no seu trabalho, na sociedade “moderna” onde se insere, recusa vender-se a ela, que o tenta “comprar”, que o tenta vergar à sua lógica pequena. Um detalhe, olhado com atenção, em *zoom*, ou seja, radicalmente perspectivado, torna-se o sinal de um todo, remete para esse todo, narra esse todo, feito de variados acontecimentos que se sucederam no tempo. Assim, torna-se importante notar a ironia e o simbolismo com que Oliveira coloca na boca de Valence, incomodado e instado pelo seu interlocutor a que abdique do seu código moral e existencial, a frase em que ele começa por afirmar-se actor mas acaba por concluir: “eu não represento, eu vivo”. O jogo entre a ficção e a verdade, entre a representação e a vida, fica, assim, originalmente corporizado nessa cena-chave, que condensa a situação de crise do protagonista e que se torna o símbolo do seu mal-estar e da sua premente necessidade de resolução, a que pouco depois assistiremos.

Por fim, observemos um terceiro exemplo, confrontando duas versões de uma mesma história que tornam evidentes duas opções estilísticas na adaptação de uma peça teatral ao cinema, *The Importance of Being Earnest*, de Oscar Wilde, e que permitem também reconhecer alguns dos elementos desta análise. Trata-se, no primeiro caso, da versão da BBC, de 1986, realizada por Stuart Burge, que, ao bom estilo britânico e clássico dessa cadeia televisiva, aposta na manutenção de códigos explicitamente teatrais – a *performance* e o tom das falas (nas quais toma forma a “crise” que é preciso resolver), o comportamento das personagens, o uso do “aparte” típico do teatro, a entrada e saída das personagens em cena através de duas portas de acesso ao espaço onde tudo acontece, etc. – sem que, no entanto, deixe, naturalmente, de tratar-se de cinema. É, porém, um cinema caracterizado por uma estética que deliberadamente mantém o registo daquilo a que habitualmente chamamos “teatro filmado” – embora tal designação só possa

aceitar-se no plano estritamente discursivo, já que, como bem demonstrou Hamburger (1975), do ponto de vista ontológico, é necessário compreender que “um drama filmado torna-se épico”, narrativo.

A segunda versão desta mesma peça, realizada em 2002 por Oliver Parker (com a presença de actores como Colin Firth, Rupert Everett, Judy Dench e Reese Witherspoon) é tipicamente hollywoodiana, ou seja, aposta na narrativa do conteúdo total da peça, na pura transformação do seu conteúdo crítico em desenvolvimento narrativo e até lúdico. Mas o ponto mais pertinente tem que ver com a possibilidade de notar que é o mundo destas personagens que aqui ganha preponderância, na medida em que é esse contexto, esse “mundo possível” em que se inserem, que permite apresentá-las e descrevê-las. Assim, em vez de nos colocar, como fizera Burge, perante diálogos em que as personagens “fazem coisas com palavras”, ficando desta forma desenhado o retrato de cada uma delas e os traços da intriga, Parker abre a história com uma cena inexistente no texto original (a fuga de Algernon Moncrieff pelas ruas de Londres, perseguido pela polícia, qual *bon vivant* infantil e rebelde), de tal forma que, em vez dos diálogos, são os acontecimentos visionados que fazem a sua descrição – como, aliás, acontecerá também em relação às outras personagens.

Por outro lado, tempo e espaço são, aqui, trabalhados com toda a liberdade que o cinema permite, sem qualquer preocupação de contenção dramática ou de obediência à cronologia do texto literário. A origem teatral da história perde-se quase totalmente de vista, numa obra que se constrói sobre o fascínio de uma sequencialidade narrativa de tom sempre jocoso e ligeiro, atenuando radicalmente a força crítica e centrípeta da cena.

Para concluir, vale a pena sublinhar que não se pretendeu fazer aqui nenhum tipo de defesa do cinema “narrativo” *stricto sensu*, e muito menos afirmar que literatura e cinema sejam idênticos. De um certo ponto de vista, não pode não concordar-se com Bergman, quando diz que essas duas formas de arte nada têm que ver uma com a outra; por outro lado, é também

vital compreender Robert Bresson, quando fala do “terrível hábito do teatro” no cinema – porque, não sendo, em sentido estrito, espectáculo, já que não é perante presenças de carne e osso que o público se encontra, o seu elemento de “representação” torna-se dispensável, a menos que exista como estética intencional e, portanto, significativa.

Estas são, de facto, formas de arte radicalmente distintas e não é razoável admitir que uma literarização ou uma teatralização do cinema façam, por si mesmas, sentido, ou que uma leitura cinematográfica da literatura possa revelar algo de decisivo. O que se pretende afirmar é, antes, que o confronto entre teatro e cinema, tomado como investigação das suas específicas naturezas, bem como o estudo das suas mútuas interpenetrações, permite confirmar e desenvolver o pressuposto que considera a estrutura de profundidade da Sétima Arte como essencialmente narrativa, sem que isso deva fazer esquecer o que nela existe também de comum com o drama.

Como diria Paulo Filipe Monteiro, o cinema situa-se na transversalidade do género narrativo com o dramático, e, embora admitindo a predominância dessa narratividade ao nível da sua estrutura profunda, visível na implicação de desenvolvimento que todo o filme tem, vale a pena atender a estas duas dimensões sempre que se pretenda aprofundar o seu estudo. Foi, pois, mais um passo nessa direcção que aqui se pretendeu propor.

Referências bibliográficas

- Aguiar e Silva, V. M. de. (1990). *Teoria e Metodologia Literárias*. Lisboa: Universidade Aberta.
- Edgar, D. (2010). *How Plays Work*. London: Nick Hern Books.
- Fludernik, M. (1996). *Towards a “Natural” Narratology*. London: Routledge.
- Hamburguer, K. (1975). *A Lógica da Criação Literária*. São Paulo: Perspectiva.
- Mamet, D. (2010). *Theatre*. London: Faber and Faber Ltd.
- Mitchell, W. J. T. (1981). *On Narrative*. Chicago: University of Chicago Press.
- Tarkovsky, A. (1996). *Sculpting in Time. The Great Russian Filmmaker discusses his Art*. Austin: University of Texas Press.

Filmografia

The Importance of Being Earnest (1986). Stuart Burge. U.K.: BBC.

The Importance of Being Earnest (2002). Oliver Parker. U.K. & U.S.A.:
Miramax Films.

Rear Window (1954). Alfred Hitchcock. U. S. A.: Paramount Pictures.

Vou para Casa/Je Rentre à la Maison (2001). Manoel de Oliveira. Portugal e
França: Madragoa Filmes.

LA FORMA EN EL ENSAYO AUDIOVISUAL

Alfonso Palazón Meseguer / Joaquín Martínez Gil

*El presente texto se inscribe en el ámbito del proyecto de investigación titulado *El ensayo en el audiovisual español contemporáneo* (Ref. CSO2015-66749-P), financiado por el Ministerio de Economía y Competitividad dentro del Programa Estatal de Fomento de la Investigación Científica y Técnica de Excelencia.*

Huidas de pensamiento

La fragmentación nos traslada al plano más espiritual, personal e íntimo de su significado. La representación siempre parte de una idea, y para que algo suceda debe de tener la urgencia de crear o ser capaz de habilitar un espacio donde el tiempo envuelva la necesidad resultando una operación provechosa y eficaz. Con esto conseguimos centrar nuestras acciones y considerar los resultados como productos de la visión desarrollados por la mente.

Las huidas del pensamiento solo transitan en la memoria y es esta quien localiza las imágenes que nos hacen seguir el camino que marcan los mojones de la ilógica dualidad. Metáforas tangibles que precisa el sentimiento para seguir el largo viaje que difumina la realidad en la ensoñación de esta. No sé si fue hoy o ayer. Si el tiempo existe o si lo inventé en un golpe de viento que trasladó la oscuridad de las ideas en el resplandor de las formas. Sentimiento puro que nos corresponde siempre

ante la mirada y el objeto en cuestión que nos identifica y nos corrobora como meros entes ficticios de la imagen. El saber y sus opiniones son obra de nuestro demiurgo o interioridad, es aquí donde constantes procesos de cambio hacen de una figura otra figura que concibe la idea en el interior de la forma. En una conjunción de intenciones y significados, de apariencias y realidades.

Espacio, tiempo y objetos se adentran en la profunda perspectiva del ser, realidades trascendentales donde todo converge en múltiples correspondencias que permiten alcanzar el conocimiento de nuestra existencia en la incertidumbre de las afinidades artísticas.

Todo está congelado en el interior de la materia, el universo en continua destrucción se proyecta ante una realidad esbozada de la profunda pasión que emana del guiño acurrucado en la memoria del tiempo, pura hipótesis de mimesis, donde la forma acuna el contenido de la sustancia en un proceso de creación de las distintas maneras de expresión. La Piedra hace de ti, lo que tú haces que sea ella. El Ser, tangible reciprocidad del vacío, ve en el Arte aquellos misterios ocultos de la mirada que desvela el sueño dulce de la contemplación.

Material observacional

El cine ensayo es complejo de definir. En una primera aproximación podríamos decir que es una reflexión subjetiva realizada a través de imágenes y sonidos que se sitúa en un terreno fronterizo entre el documental, el cine experimental, la video-creación y la no-ficción. Nos encontramos con entrevistas, material de archivo, material observacional... en donde la posición del autor define la perspectiva de lo que el espectador está viendo. No estamos ante una presunta objetividad ni una definición clara de su posicionamiento. El autor está ensayando una forma de escritura y reflexionando a partir de una realidad subjetiva.

El ensayo cinematográfico se convierte en una reflexión sobre el mundo, en un discurso que se ancla en un relato en primera persona que se sirve de las herramientas y procedimientos del medio audiovisual. Pone en juego uno de los elementos más interesantes para trabajar con la imagen: la voz; poniendo de manifiesto una rica propuesta de interacciones entre el montaje, esa propia imagen y el uso frecuente del *metraje encontrado*. Para el ensayo la imagen en movimiento ya no cuenta historias. La imagen se construye para generar ideas y discutir ideas. Alejándose del efecto de realidad que puede generar la supuesta objetividad del documental tradicional.

Además, el ensayo fílmico contiene poderosos mecanismos retóricos, estructurales y teóricos que permiten elaborar una forma que, ligada a la vertiente filosófica, otorga una facultad para exponer ideas de una manera asistemática y personalizada. Claramente, supone un camino de búsqueda capaz de dar al cine una dimensión clave sobre la potencialidad de su propio lenguaje y, en particular, del montaje cinematográfico. Sumándole la expresividad que planea sobre la subjetividad del autor.

La singularidad del ensayo audiovisual acrecienta la dificultad sobre qué es exactamente el ensayo fílmico. De ahí que se haga necesario indagar en la vertiente literaria para extrapolar, inicialmente, sus características y posteriormente aplicarlas al cine. Desde un primer momento se atisba la complejidad sobre su acotación como género, su interrelación fílmica-literaria-filosófica o su entrecruzamiento entre el pensamiento y el yo; sin dejar de plantear toda una serie de particularidades acerca de sus prácticas. Una herencia de la necesidad de construir un relato - desde un principio literario - donde convive la dimensión reflexiva y emocional del sujeto en su correspondencia con la realidad. Esta herencia ensayística literaria implica una reflexión subjetiva y una búsqueda que exprese formalmente la poética de la circunstancia y de la experiencia del autor; que en el terreno audiovisual lleva a la evolución del mestizaje entre ficción y no ficción.

Heterogeneidad

El ensayo audiovisual permite elaborar una forma que conserva una vertiente filosófica y admite pensar ideas y manifestarlas. Esa búsqueda intelectual se propone desde la heterogeneidad y desde una visión abierta a partir de la que combinar todos los elementos que el audiovisual tiene a su alcance. Esta búsqueda puede permitir analizar las características particulares y fijar una demarcación de las formas ensayísticas audiovisuales.

Claramente muchos de estos rasgos definitorios son una herencia del texto literario; ya que la literatura académica ha trabajado mucho sobre esta modalidad del discurso. Mientras que en los estudios audiovisuales estos análisis son escasos en comparación a la reflexión académica que rodea otras formas y géneros del cine.

Nos encontramos con gran disparidad de criterios, pero podríamos partir de una base: el texto ensayo es un texto argumentativo que tiene por objeto persuadir. Desde aquí, podríamos definir los rasgos que particularizan al ensayo cinematográfico como un discurso que une al yo y al pensamiento y que se aleja de las nociones de un pensamiento total y cerrado. Destacando igualmente la importancia de aspectos retóricos: la voluntad de estilo, el montaje, los recursos *metaficticios* y el juego del espectador y el autor en el discurso.

Ejercicio y tentativa

La reflexión intelectual se ha convertido en el rasgo clave de los films llamados ensayo. Una aproximación muy amplia que ha llevado a que el sentido de su naturaleza y su posible definición se pierda. Ya Montaigne (1992: 9-32) hablaba de ejercicio o tentativa; en esa idea de experimentar que en su aplicación al cine constituye un ejercicio de prueba en la que el autor se muestra en un continuo aprendizaje.

Ya en los años 20 la palabra ensayo fue aplicada al cine de Eisenstein; o los trabajos de Hans Richter en los años 30 y 40. Pero fue Bazin (2000), cuando llamó ensayo documentado mediante film a la película de Marker, *Lettre de Sibérie* (1958) el que más se aproximó al concepto que podría entenderse ahora. La etiqueta a los documentales de vanguardia en las investigaciones posteriores como ensayos ha contribuido a la dificultad de definición de un terreno complejo de delimitar por su variedad y realidad multiforme; sobre todo desde la eclosión del documental y las nuevas tecnologías.

Mutación y mirada

La mutación, permanente fenómeno de vida, depende del recuerdo como la mirada del olvido en su largo trayecto de búsqueda del conocimiento a través de la creación. Aquello que yo no sé expresar que se refleje en la elección de tu mirada para poder preguntar a la incertidumbre que acoge nuestra existencia “para qué” cargamos el pensamiento de contenidos en la composición de nuestras representaciones mentales, las cuales quedan ocultas en el poder de relación que construye un nuevo universo que define la acción: perfecta unión entendida como reciprocidad de los contrarios, y lo que mi boca no pronuncia que lo vean tus ojos en la metáfora de la existencia. Afinidad siempre en continuo proceso de cambio.

La contemplación, acto reflexivo en la dimensión del vacío, recrea detalles capaces de organizar el espacio que se mece en nuestro interior. Destellos que danzan en la línea oblicua de la mirada, se expanden en el momento preciso de contraer los significados más sugerentes en la coincidencia significativa de ser identificado el emisor con el receptor. La imagen visual se materializa en la distancia trasparente de unos versos, donde el deseo que motivó nuestra atención despierta entre escurridizos segundos fundidos en una aparente idea lanzada en clave de inesperada quietud. Sensaciones ocultas son esculpidas en los trasiegos de la memoria, despiertan las fantasías con las primeras gotas del rocío matutino y entre folios de amontonada presencia derraman la tinta sobre un lago blanco cubierto de humo boreal.

Acariciar una sonrisa en la increíble paradoja de la ilusión; tinta y papel para dibujar el canto gélido de las sirenas. Un círculo sobre la mano izquierda disfraza el destino en el palpitar de la mirada, todo se rellena desde dentro y el azul da paso a la lectura de aquello que más se desea: alterar los sentimientos de la madrugada, sobre aquellos hechos los cuales no habíamos reparado, y entre coincidencias y concordancias sorprende la afinidad de las imágenes.

La perspectiva hace que la forma se diluya y aparezca un nuevo horizonte. Se concentra en un punto de fuga, eclosionando en un sin fin de relaciones: vacío, frío; lleno, cálido. El frío vacío de la quietud condensa las múltiples formas de configurar el espacio.

Lo fílmico y la realidad

El texto de contenido reflexivo adquiere toda una variedad cuya amplitud va desde los textos artísticos hasta los textos informativos, desde una glosa hasta un discurso, pasando por el propio ensayo. La convención cultural o social aplica toda una serie de reglas que se vinculan con toda una construcción histórica. De ahí, que salir de estas pautas legitimadas por la tradición literaria arrastre toda una serie de etiquetas donde las prácticas del ensayo se convierten en una diversidad de características, de temas y en una multiplicidad y complejidad de la forma.

Esta indefinición a lo largo del tiempo colocó al ensayo como una modalidad especial del documental. Claramente no existía una delimitación de dónde situar el film-ensayo como un trabajo que podía, o no, partir de una realidad; y que se constituía en una representación audiovisual de todo lo que podría visibilizar todo un proceso de pensamiento. Trabajando precisamente con ese proceso de reflexión del ensayo, pero con la pura imagen, y generando un territorio entre la ficción y la no ficción. La realidad y la creación se mezclan siendo objeto de abstracción fílmica y discursiva.

El ensayo fílmico pone, por tanto, la atención en la expresión y en lo retórico; pero desde una línea sutil en la que la subjetividad no quiere decir que

el ensayista controle su posición; sino que construye su discurso desde una reflexión de la propia puesta en imágenes.

Retener la imagen

A través de la cámara vemos todo un mundo multivirtual tamizado en colores que se proyectará en la realidad como medio de conseguir y congelar una acción que pasará al pasado para que en futuras proyecciones se pueda recordar y visualizar el momento captado sin pérdida de detalle y sin que el tiempo deteriore o deforme la acción de esa realidad consensuada.

Retener la imagen es tan importante como enfocar la acción para determinar la escena, ambas se refuerzan para dar precisión al tiempo que descubre los momentos adecuados a las correspondencias mutuas, las cuales ayudarán al entendimiento del motivo por el que se tiene tanta urgencia para empezar a proyectar y acabar todo lo visualizado ideado como un solo organismo autónomo que dirige el espectador al vínculo emocional de la verdadera belleza que es hacer de la vida un juego de espacios diversos donde desarrollar los distintos estados de la creación.

El fragmento y la circunstancia

El ensayo no deja de ser la imposibilidad de crear un pensamiento sistemático, en ese planteamiento de abarcar la totalidad, de ahí que no de ser el reflejo del pensamiento. A la propuesta cartesiana de acercarse a la realidad de forma metódica y metodológica surge la invitación a lo asistemático, a lo no metodológico; cuyo objetivo sería acercarse al mundo como un todo, en su totalidad. Una reflexión discontinua e intermitente que es su seña de identidad, en la que el documental conversa con la realidad con la mirada integradora del espectador.

El cine-ensayo, en esta reflexión asistemática, se plantea como un punto de partida para encarnar una crisis de conciencia; con la idea de trabajar sobre la misma forma de la representación y de intentar elaborar una nueva estética. El ensayo carece de dogma y reclama la vaguedad entre el vaivén del

yo y las circunstancias. Ese yo-ensayista que fluctúa en la acumulación de reflexiones en donde las perspectivas contrapuestas se revelan esenciales para conformar un pensamiento vivo e inacabado.

El pensamiento del ensayo se plantea desde la discontinuidad y desde la ruptura y es una invitación a que el espectador participe en el proceso. Se busca un ángulo distinto y una búsqueda en sí misma. Es un pensamiento que desea una experiencia abierta.

Transcurso evolutivo

El ser humano vive sumido en una lucha constante por ahuyentar la tristeza de su lado porque tiene asumido que no es la tristeza la que le arrebatara la alegría, si no la idea de no poder sonreír a los acontecimientos y expresiones que desconoce por falta de un dialogo temporal con la vida; de poder consumir su tiempo en el espacio vida que le resta. Por otro lado debe de entender siempre cuál es el secreto de la vida para no perecer en el intento y es tan sencillo como tener una tarea, un propósito, algo a lo que someter toda tu vida, algo a lo que das todo, cada minuto de tu día por el resto de tu vida.

Y lo más importante de todo es que eso debe ser algo que jamás puedas lograr por muy urgente que sea tu deseo de mantener vivo el motivo de tu estancia en este espacio matérico-temporal que es la vida. Las manos dinamitan el proceso de creación y dejan al desnudo la gran paradoja de llegar a comprender cómo el espíritu es el objetivo y la sustancia del transcurso evolutivo.

Lo autobiográfico y el proceso

El yo subjetivo como una conjetura. En el ensayo convive la vida interior en un enfrentamiento entre la realidad y la visión personal de esa realidad. Lo personal sirve de modelo en la búsqueda de una explicación de sí mismo. Esta pugna hace del ensayista la combinación ideal para plantear las características del discurso y la forma como una mezcla del sentido de la imaginación y la subjetivización.

Esta supremacía del yo hace que el autorretrato sea lo que más se aproxima al ensayo. La forma ensayística busca la sensación y la impresión en ese juego con la autorreferencialidad. Esta cualidad hace que todas las dudas y contradicciones se vayan construyendo desde una estructura abierta mientras va avanzando la obra. El camino es la propia meta. La naturaleza subjetiva del ensayo es un viaje de incertidumbre y de proceso de construcción que coloca al director en una posición constante de diálogo en la que la duda se convierte en un estado de experimentación y divagación.

Esta construcción continua del proceso, en su forma y contenido marca la esencia de la película-ensayo. El ensayo audiovisual propone desde la propia representación de las imágenes y sonidos, la visibilización del proceso del pensamiento; estableciendo a su vez un proceso de reflexión con esas imágenes. Se convierte en una puesta en escena de lo que se quiere transmitir, en un ejercicio metadiscursivo que acaba discurriendo entre la realidad y la ficción. Una invitación a reflexionar sobre la propia construcción metafílmica, una reflexión sobre la reflexión y su representación. La verdadera esencia del ensayo fílmico sería la de construir una significación con esas imágenes y sonidos que ilustran nuestra reflexión.

Siento y olvido

Convivimos con la poesía y ella modula nuestras emociones. Los acontecimientos hacen que lo dañado restablezca el deterioro con el recuerdo y su significado transcendental: Recuerdo y no recuerdo pasear sin cielo en una calmada tempestad. Creo y no creo que las nubes se balanceen en una brizna de sosiego. Siento y olvido como una fina lluvia traspira el rocío que guía mis pensamientos en busca de un atuendo que cubra la distancia en el salto de la fragmentación, en la diversidad de cada momento multiplicado por mil gotas distintas que cubren el infinito de mis zapatos en el frescor de su huida. Recuerdo y no creo. Pero siento como de mis recuerdos brotan flashes que hacen crecer los hongos y los musgos tras el manto de tu

mirada. Las ilusiones se esconden y se maceran en el tiempo para tener un resultado aceptable.

La lluvia se convierte en oro, la muchacha en un bello y ejemplar narciso que convierte el vientre materno en un frustrado intento de concebir el arte como un columpio sostenido en los desmanes de los dioses. La imagen, una idea sin descifrar, transforma nuestro concepto de la realidad entre saetas turbias y estrellas de cristal. Forma y vacío son realidades conjuntas, definen la imagen como concepto inseparable de la visión en los desmanes sensuales que adormecen el entendimiento por el río de la calle ¡hasta el mar! Aún queda un largo proceso de creación.

En la forma ensayística

El cómo se combina las imágenes y sonidos en el ensayo suele marcar la presencia del estilo de autor; se parte de la inevitable apuesta del autor por la utilización de toda una serie de recursos que inciden en revelar las fronteras entre la ficción y la realidad. La combinación de todos estos elementos señala la voluntad de establecer un diálogo con el espectador que será quien le dé un sentido al flujo de conciencia del autor. Una evolución en el que el yo adquiere un protagonismo intelectual y que gracias a las herramientas cinematográficas el autor manifiesta expresamente su identidad en el proceso a la vez que lo contemplamos en flujo de pensamiento.

En esta voluntad de estilo, en el ensayo cinematográfico, la palabra es la que conserva su predominio en el montaje. Es la que domina el discurso, en un intento de conseguir la máxima capacidad expresiva. Desde la atadura del texto poético en la imagen esa palabra se constituye en el propio proceso por el cual el autor se enfrenta al mundo, a ese conflicto con su realidad y el mundo que quiere representar. Esta finalidad de estilo no deja de ser una funcionalidad intelectual que sustenta su existencia; a la conquista de lo poético.

La lógica del montaje no es necesariamente entendible. En el ensayo filmico los fragmentos narrativos no rigen por la causalidad; es el yo el que marca la articulación de los elementos cinematográficos. La estructura aparente se mantiene sobre diversos conceptos sin un orden predeterminado. Las relaciones entre los planos son heterogéneas; la variedad de recursos: la voz en off, el material de archivo, la música, el sonido, los planos y las composiciones se acoplan desde unas yuxtaposiciones retóricas o simbólicas, e incluso, ideológicas. Se visibiliza el aparato del montaje y al espectador se le hace consciente de los engranajes de la maquinaria, a la vez que se le hace partícipe de las nuevas significaciones que generan los diversos materiales.

Esta manifestación del montaje se encuentra en el cine-ensayo en una constante lucha con las imágenes y la banda de sonido. La relación imagen-sonido altera esa jerarquía del cine clásico donde el sonido se supedita a la imagen y que ahora en esta combinación se invierte. La palabra adquiere un valor determinado y desplaza el sentido de la estricta imagen dándole incluso un enriquecimiento más allá de su sentido original. Esta labor de desplazamiento multiplica el significado visual y refuerza el discurso del ensayo cinematográfico.

La visibilidad del montaje pone de manifiesto la metaficción del relato ensayístico; le es inherente. Continuamente está escrutando el porqué de la representación y explorando las condiciones del relato en el flujo de su discurso. Estos recursos metafílmicos desentrañan lo que las imágenes explican sobre sí mismas, generando una autoconsciencia en la puesta en marcha del propio proceso de creación. Al igual que la aparición de las herramientas de producción de imágenes y sonidos (cámaras, micrófonos, luces...) evidencian los elementos que sirven para generar el proceso de reflexión. En una forma romper el espejo de la representación y trazar propuestas que cuestionen el estatuto de esa construcción de la realidad. El ensayo filmico admite la ruptura de la ficción.

Creación, ensayo y urgencia

El ensayo fílmico representa al autor personalizando su discurso, renovándolo a lo largo de la obra. La presencia del yo verifica que su condición adquiera su identidad en todo el proceso de reflexión. Un flujo de la conciencia de sí mismo que organiza el discurso al mismo tiempo que modela y experimenta con su propia actividad creativa.

Una actividad creativa que nos conduce a destinos inciertos y que se representa en el discurso activo de la memoria: la tragedia por descubrir nos induce siempre a una búsqueda en donde la urgencia queda superada en el tiempo y esa es la incertidumbre del conocimiento de lo que se divisa más allá del horizonte; un futuro incierto tal vez, o un presente desbordado por la angustia de la existencia. La imposibilidad de divisar y atrapar la angustia por lo desconocido hace que vayamos modificando continuamente el tiempo para adecuarlo a nuestras pretensiones.

La necesidad del ensayo-fílmico nace de la urgencia por salir y por vivir; en la búsqueda de nuestro origen: lo primitivo del ser; la urgencia desde la pre-concepción, que es el tiempo que determina la naturaleza en conseguir que se decidan a dar el paso e incitar a concebir la idea de la creación. Hablamos de atemporalidad, la creación es atemporal porque a pesar de todo no sigue una moda que la defina ya que es el contexto el que marca las directrices a seguir y el creador busca en su espacio la urgencia al oír plasmar la belleza.

La acción de coger la cámara siempre es de urgencia. Tenemos prisa por empezar, prisa por acabar. Urgencia en terminar el cuadro para que la idea no se diluya en el tiempo. Espacio y tiempo es la urgencia que la vida necesita para poder completar los ciclos que esta pone a disposición de cada uno.

Entre la urgencia y el tiempo existe una metáfora que delimita y define la vida: la tragedia del momento que lucha por atenuar la dureza que nos arrastra a los océanos sedientos de luz. La oscuridad define el tiempo que dura la luz en iluminar una idea y aquí la urgencia es imprescindible a la vez

que innecesaria pues el tiempo delimita los espacios que se han de ocupar y los pasos por dar para conseguir el objetivo de la creación: la belleza.

La urgencia representativa del yo obliga a crear espacios de tiempo distintos para hacer de la existencia la base de la representación. Sería como ver la urgencia del día proyectando su luz con el fin de traspasar las afinidades geométricas del espacio, sintiendo como la mirada concebida en tu interior refleja la imagen de tu imaginación. Después de esto uno se da cuenta que toda la urgencia del ser humano por subsistir es la lucha que mantiene con el tiempo para conseguir acabar el camino trazado y sus bifurcaciones de urgencia: aquellas que la vida le plantea.

La urgencia en el tiempo no es urgencia sino necesidad. Un compromiso adquirido en el tiempo y con todo aquello que te rodea y forma parte de uno y tiene la fuerza suficiente como para transformar la visión de las cosas.

Una tarea que no tiene fecha límite no será nunca urgente, nuestra vida tiene un tiempo límite de ahí la urgencia de vivir y acabar con cosas que nos definen y nos hagan ser cada día un poco más libres.

Referencias bibliográficas:

- Adorno, T. W. (1962) *Notas de Literatura*. Barcelona: Ariel.
- Arenas Cruz, M. E. (1997). *Hacia una Teoría General del Ensayo: Construcción del Texto Ensayístico*. Cuenca: Universidad de Castilla La Mancha.
- Bazin, A. (2000) Chris Marker, Lettre de Sibérie. En N. Enguita; M. Expósito & E. Regueira (Eds.), *Chris Marker: retorno a la inmemoria del cineasta*. Sevilla: Centro Andaluz de Arte Contemporáneo; Barcelona: Fundació Antoni Tàpies; València: La Mirada. Pp. 35-37.
- Benjamin, W. (2012). *El origen del trauerspiels alemán*. Buenos Aires: Gorla.
- Català, J. M. (2012). *Imaginación, documental y silencio*. Santander: Sangrila.
- _____ (2014). *Estética del Ensayo. La forma ensayo, de Montaigne a Godard*. Valencia: Publicaciones Universidad de Valencia.

- Corrigan, T. (2015). *O filme-ensaio. Desde Montaigne e depois de Marker*. Sao Paulo: Papyrus.
- García Martínez, A. N. (2006). La imagen que piensa. Hacia una definición del ensayo audiovisual. *Comunicación y Sociedad*, vol. 19, no. 2 (2006), pp. 75-105.
- De Micheli, M. (2002). *Las vanguardias artísticas del siglo XX*. Madrid: Anaya.
- Gaos, J. (2003). *Obras completas. III- Ideas de la filosofía (1938-1950)*. México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Hernández Sánchez, D. (Ed.). (2002). *Estéticas del arte contemporáneo*. Salamanca: Ediciones Universidad Salamanca.
- Jarauta, F. (1991). Para una filosofía del ensayo. *Revista de Occidente*, nº 116, pp. 43-49.
- Mínguez, N. (2002) Pensar con imágenes: tres ensayos cinematográficos. *Revista de Occidente*, 371. Pp. 63-82.
- Mínguez, N. (2015). Más allá del marco referencial: Ficción y no ficción en la cultura audiovisual digital. *Telos*, 99. Pp. 126-134.
- Mendoza, C. (2015). *La invención de la verdad. Ensayos sobre el cine documental*. México: UNAM.
- Montaigne, M. (1992). *Ensayos I, II y III*. Cátedra: Madrid, 1992.
- Nichols, B. (2013). *Una introducción al documental*. México: UNAM.
- Puchol, L. (2006). *La vida es un supermercado. Una reflexión sobre el mundo de la distribución, las personas y la vida*. Madrid: Ediciones Díaz de Santos.
- Parcerisas, P. (2007). *Conceptualismos(s) poéticos, políticos y periféricos: en torno al arte conceptual en España. 1964-1980*, Madrid: Ediciones Akal.
- Plantinga, C. R. (2014) *Retórica y representación en el cine de no ficción*. México: UNAM.
- Rascaroli, L. (2009). *The Personal Camera: Subjective Cinema and the Essay Film*. London: Wallflower Press.

- Renov, M. (2004). *The Subject of Documentary*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Robles, R. (2008). *Pintura de humo: trenes y estaciones en los orígenes del arte moderno*. Madrid: Siruela.
- Torreiro, C. & Cerdán J. (Eds.). (2005). *Documental y vanguardia*. Madrid: Cátedra.
- Weinrichter, A. (2004). *Desvíos de lo real*. Madrid: T&B Editores.
- Weinrichter, A. (ed). (2007). *La forma que piensa. Tentativas en torno al cine-ensayo*. Pamplona: Gobierno de Navarra.

O EFEITO DO CINEMA NA ARTE CONTEMPORÂNEA: A VIDEOARTE

Paulo Miguel Borges Antunes

Introdução

O aparecimento do cinema e daquilo que entendemos por arte têm períodos diferentes. Mas quando o cinema cruza com a *arte* a que se dá o nome de *arte contemporânea*, esse mesmo cinema deixa de ser o típico cinema, que nos habituamos a ver desde sua tenra idade. Isto é, por outras palavras, o que nos foi dado e adquirido por nós como *ideia de cinema* “é a de um espetáculo que envolve pelo menos três elementos distintos: uma sala de cinema, uma projeção de uma imagem em movimento e um filme que conta uma história em aproximadamente duas horas” (Parente & Carvalho, 2009: 27).

No decorrer do pós-guerra, a arte no seu sentido mais amplo sofreu uma grande diversificação, mas, voltando mais atrás, “uma das percepções características da arte do século XX é a persistente tendência para questionar a longa tradição da pintura como meio privilegiado de representação.” O que fez com que surgisse alguns movimentos artísticos que vieram questionar a forma até então adoptada de “fazer” arte. Movimentos tais como o Surrealismo, a Arte Conceptual e a Abstração, vieram romper com os dogmas estabelecidos nas artes e que abriram caminho para novos conceitos, para novos experimentos e novas técnicas.

Ao contrário da “ideia” de cinema que nos é dada por Parente e Carvalho (2009), este “novo” cinema que aparece na década de 60 – a Videoarte – vem explorar outras formas de interacção com os espectadores, tanto a nível visual como do espaço. Sendo a Videoarte uma forma de expressão artística, onde o vídeo é o elemento principal, novas formas de linguagem surgem, por parte destes “vídeo-artistas” como crítica ao que era comercial. Assim sendo, e pegando nas palavras do “impulsionador” desta comunicação, desde o seu surgimento, “a videoarte não se cansou de fazer a conexão entre cinema, televisão e artes plásticas [...]” (Dubois, 2009).

A proposta aqui apresentada passa por saber o que trouxe a videoarte ao cinema, e o que retirar desta sinergia entre cinema, artes plásticas e vídeo.

1. O Cinema como Arte

Foi em dezembro de 1895 que os irmãos Auguste e Louis Lumière apresentaram ao mundo, e em particular aos convidados do *Grand Café*, em Paris, o cinematógrafo.¹ Naquela que foi a primeira sessão de cinema, os irmãos Lumière, mostraram alguns minutos distribuídos por pequenos filmes, entre eles, o primeiro filme da história: *La Sortie de l'Usine Lumière à Lyon*.

Só alguns anos mais tarde é que o cinema, pela mão do italiano Ricciotto Canudo, ganha o estatuto de arte, “a quem é atribuída a designação de ‘Sétima Arte’ ” (Brandão, 2008: 7).

1. De cinemat(o) + grafo. Nome dado ao aparelho inventado pelos irmãos Auguste e Louis Lumière e que gerou o cinema que conhecemos. Mas na verdade, foi Thomas Edison quem inventou o filme perfurado e o cinetoscópio que já apresentava os princípios básicos para se fazer um filme. Em 1890, com o cinetoscópio, Edison rodou uma série de pequenos filmes em seu estúdio, o Black Maria, primeiro da história do cinema. Esses filmes não eram projectados em uma tela, mas sim no interior do cinetoscópio e as imagens só podiam ser vistas por um espectador de cada vez. A partir do aperfeiçoamento do cinetoscópio, os irmãos Auguste e Louis Lumière idealizaram o cinematógrafo em 1895. O aparelho é movido por uma manivela e utiliza negativos perfurados, substituindo a acção de várias máquinas fotográficas para registar o movimento. O cinematógrafo torna possível, também, a projecção das imagens para o público. O nome do aparelho passou a identificar, em todas as línguas, a nova arte (ciné, cinema, kino etc.). Na descrição dos próprios inventores, tal aparelho permitia armazenar, previamente, por uma série de instantâneos (fotogramas), os movimentos que durante um certo tempo, sucedem diante de uma lente fotográfica e depois reproduzir estes movimentos projetando estas sobre um anteparo (por exemplo: uma tela, ou uma parede).

Já para Roberto Figurelli, “Canudo, num lance de sorte, apostou no cinema como ‘a arte plástica em movimento’, outorgando-lhe a sétima vaga no sistema das artes. É por isso que, até os dias de hoje, ao se falar de sétima arte, por antonomásia se pensa logo no cinema” (Figurelli, 2013: 116). Ainda o mesmo autor refere que:

Canudo é o autor do *Manifeste des Sept Arts*, de 1911, e de uma *Esthétique du Septième Art*. Na mesma linha, se deve a ele a fundação do primeiro cineclube, o *Club des Amis du Septième Art* (CASA), e de *La Gazette des Sept Arts*, com os quais procura atrair para o cinema poetas, pintores, arquitetos e músicos. Se, por um lado, Canudo tem méritos inquestionáveis pelas iniciativas em prol do cinema e algumas intuições acerca do desenvolvimento da sétima arte, por outro, foi vítima de uma imaginação fulgurante e um tanto desordenada. (Figurelli, 2013: 116)

O cinema é considerado assim a soma de todas as outras seis artes anteriores e também das duas seguintes², fazendo desta a arte mais completa de todas as onze. “Canudo inscreve o Cinema no domínio das outras Artes, conferindo-lhe um carácter estético; reconhece o Cinema enquanto linguagem, capaz de renovar, transformar e difundir as outras Artes, num projecto de Arte Total; paralelamente, o autor esforça-se por definir as propriedades do Cinema” (Brandão, 2008: 7).

2. Segundo autores como Hegel e Ricciotto Canudo (que considerou o cinema como 7ª arte através do Manifesto das Sete Artes e Estética da Sétima Arte, em 1912), teóricos e críticos de arte, há uma lista numerada do que pode ser considerado arte nos dias atuais, principalmente com o advento da tecnologia: 1. Música: é um tipo de arte que se baseia em sons e ritmos de acordo com determinado período de tempo; 2. Dança/Coreografia: a dança está classificada dentro das artes cênicas, e é uma forma de movimento que se realiza com o corpo baseado ou não em uma coreografia (arte de criar roteiros/trilhas de movimentos para realizar uma dança); 3. Pintura: está relacionada a cor e suas variações, bem como a forma com que o artista a utiliza em uma superfície; 4. Escultura: é uma forma de arte em que há a criação de imagens plásticas em relevo utilizando vários tipos de materiais (bronze, mármore, argila, madeira, etc.); 5. Teatro: é um tipo de arte em que um ou mais atores encenam uma determinada história ou situação em local específico (anfiteatros, praças, ruas, etc.); 6. Literatura: é uma arte que utiliza a palavra para criação de histórias ou poesias de acordo com técnicas específicas; 7. Cinema: é uma arte e técnica criada para a reprodução de imagens com movimento em uma tela; 8. Fotografia: se baseia em imagens e técnicas para capturar paisagens e seus diversos momentos; 9. Histórias em Quadrinhos: forma de arte que utiliza a cor, a palavra e imagem para narrar uma história; 10. Jogos de Computador e de Vídeo: constitui na criação de jogos que podem ser reproduzidos por meio de uma aparelho eletrônico com imagens, cores e sons que fazem com que o jogador interaja com ele; 11. Arte digital: é a arte produzida por meio de programas de computador relacionados às artes gráficas, que possibilitam criações em 3D e 2D (*O que é arte. In <http://historia-da-arte.info/o-que-e-arte.html>*. Acesso em: 17 de Abril de 2017).

2. A Videoarte

2.1 Quando, onde e como surgiu?

No decorrer do pós-guerra, a arte no seu sentido mais amplo sofreu uma grande diversificação, mas voltando mais atrás “uma das percepções características da arte do século XX é a persistente tendência para questionar a longa tradição da pintura como meio privilegiado de representação” (Rush, 2006: 1). O que fez com que surgissem alguns movimentos artísticos que vieram questionar a forma adoptada até então de “fazer” arte. Movimentos tais como o Surrealismo, a Arte Conceptual, o Minimalismo e a Abstração, vieram romper com os dogmas estabelecidos nas artes e abriram caminho para novos conceitos, para novos experimentos e novas técnicas. Como nos diz Rush:

Esta percepção, embora adequada de certa forma, é muito generalizada e não nos conta o suficiente sobre a profundidade de práticas na arte deste século. Outra caracterização do período destaca a natureza “experimental” de sua arte: artistas rompendo os limites da pintura e escultura em uma enorme variedade de modos e incorporando novos materiais ao seu trabalho; pinturas às quais são anexados objetos prontos ou fragmentos de objetos representando o cotidiano; mudanças no foco, da representação “objetiva” para a expressão pessoal; uso de novos meios tecnológicos para expressar significado e novas ideias de tempo e espaço (2006: 1).

Isto é, com o surgimento dos meios tecnológicos o “novo” artista, usa e abusa de meios que até então eram “áreas outrora dominadas por engenheiros e técnicos” (Rush, 2006: 2). Citando ainda Rush, “a vanguarda final do século XX, se é que devemos chamá-la assim, é aquela arte que engaja a revolução mais duradoura em um século permeado por revoluções: a revolução tecnológica” (2006: 2).

Para o filósofo belga Philippe Dubois “a expressão ‘novas tecnologias’ no domínio das imagens nos remete hoje a instrumentos técnicos que vêm da informática e permitem a fabricação de objetos visuais” (2004: 31); contudo, “uma perspectiva histórica elementar mostra claramente, porém, que não foi preciso esperar o advento do computador para se engendrar imagens sobre bases tecnológicas” (*idem, ibidem*).

Como escreve Dubois (2009), desde a década de 60 que a videoarte fez o elo de ligação entre os demais paradigmas, ou seja, cinema, televisão e artes plásticas, ajudando assim a reformular o que passou a ser visto como arte. Assim, desse modo, “e até à utilização do vídeo como forma de arte, o vídeo era usado unicamente para fins comerciais” (Diogo, 2012: 23). Isto é, o vídeo tinha uso exclusivo por parte da televisão como forma de passar os anúncios publicitários, contudo, “quando o artista começou a utilizar a tecnologia do vídeo para se exprimir artisticamente através da afirmação do olhar que capta e promove o ritmo e a percepção de um enredo, o vídeo afirmou-se num contexto no qual os artistas procuravam uma arte que se diferenciava do slogan comercial” (*idem, ibidem*). “Uma atitude crítica em relação à televisão dominou a videoarte desde a sua origem até meados dos anos 80.” (Rush, 2006: 80).

O mesmo diz Dubois em relação ao nascimento da videoarte:

[...] nascido na primeira metade dos anos 60 (com Paik, Vostell e Averty, seus pais fundadores), o vídeo se definiu de início, antes mesmo de recorrer a uma câmara ou a um videocassete, como uma arma contra a televisão. Ao longo da sua primeira década de existência, o único objectivo do vídeo foi sua obsessiva teleclastia. Destruir o aparelho de TV, atacar a instituição, denunciar o dispositivo, manipular os programas, desviar o fluxo eletrónico, triturar a própria imagem. Isto durou até meados dos anos 70, em sintonia com os movimentos radicais de crítica social e artística da época. Naquele momento, a relação do vídeo com o cinema ainda não estava no centro das preocupações nem dos videastas

(que só se tornaram cinefágicos nos anos 80) nem dos cineastas (que só perceberão o alcance do vídeo em meados dos anos 70, com uma primeira visada específica, e depois nos anos 80 com uma perspectiva bem diversa. (2004: 120-121)

Assim sendo, e “ao contrário da televisão, que é uma arte comercial que se preocupa com o transmitir o que é rentável, a vídeo-arte pretende evocar emoções, transmitir sensações, com o objectivo de chegar ao consciente do espectador” (Diogo, 2012: 21).

E é, a partir da década de 80 e até aos nossos dias que a videoarte se libertou desse estigma da televisão, e os seus artistas procuraram explorar os seus aspectos técnicos e estéticos, como descreve o teórico no seguinte parágrafo:

Apesar de carecermos de recuo, enfim, podemos considerar o período dos anos 80 como uma terceira grande fase histórica: a do “pós-vídeo”, isto é, aquela em que os efeitos (estéticos) do vídeo estão de tal modo integrados ao filme que acabam constituindo implicitamente a sua base orgânica. Nesse sentido, o cinema contemporâneo se teria transformado, globalmente, em um “efeito vídeo”, ou, pelo menos, teria passado por ele, queira ou não, assumo isso ou não, o que explicaria o que certos críticos chamaram, acertadamente, de maneirismo do cinema contemporâneo. (Dubois, 2004: 181-182)

Para Rush, “a estética de videoarte, por mais intencionalmente informa que possa ser, exige um ponto de partida artístico, por parte dos videoartistas, semelhante ao do empreendimento estético geral. O vídeo, como forma de arte, deve ser distinguido dos usos de vídeo, mesmo os executados de modo artístico, em documentários, notícias e outros campos significativos, ou seja, adaptados” (2006: 77).

3. A relação entre cinema e Arte Contemporânea

3.1 Diferenças entre Cinema e Vídeo

Para começarmos a estabelecer estas diferenças entre cinema e vídeo, é importante perceber qual a ontologia destes dois tipos de imagem que advêm do cinema e do vídeo. Para Gobatto, “não há diferença [entre as imagens], pois elas são percebidas do mesmo modo pelo homem” (2009: 88). Mas, e segundo ele:

A diferença encontra-se na base do aparato técnico com que são produzidas. No cinema, as imagens captadas em fotogramas, constituem-se como cortes imóveis do movimento. A ilusão do movimento surge na velocidade com que estas imagens são projetadas: 18 quadros por segundo nos primórdios do cinema e posteriormente, na proporção de 24 quadros (ou fotogramas) por segundo. A partir da projeção destas imagens, nesta velocidade, o olho humano, ou mais exatamente o seu cérebro, percebe uma imagem média, que dá a sensação de movimento. É o movimento aparente: através do *efeito phi*, o cérebro, ao ver estas imagens em sequência, completa o movimento. (Gobatto, 2009: 88)

Enquanto no caso das imagens processadas pela tecnologia do vídeo, para Gobatto (2009) o seu movimento é captado na sua totalidade. Isto porque, segundo o mesmo autor:

O vídeo é um fluxo eletrônico, e a imagem-vídeo é este fluxo. Os signos, os sinais, são codificados e posteriormente descodificados por esta tecnologia de vídeo. Não há mais registro mecânico da imagem, o clichê da foto, o negativo, que seja ainda visível a olho nu. A imagem vídeo só se dá a ver em seu fluxo temporal. Neste sentido a temporalidade do vídeo é esta: fluxo temporal constante, imagem imersa na duração. A imagem-vídeo só pode ser entendida enquanto *processo*. (Gobatto, 2009: 88)

Deixando esta parte mais ontológica para trás, outras diferenças surgem nestas duas formas de filmar o *movimento*, e pegando neste último parágrafo transcrito, a base do vídeo é construída numa lógica temporal que não é necessariamente narrativa, ao contrário do cinema, que trabalha com planos, o vídeo cria imagens com um tipo de enquadramento articulado por outros princípios que não os da perspectiva e da relação espacial ou da profundidade de campo. Para Dubois, “à noção de plano, espaço unitário e homogêneo, o vídeo prefere a de imagem, espaço multiplicável e heterogêneo” (2004: 84). E, segundo o mesmo, o que caracteriza o vídeo é a “sobreimpressão (de múltiplas camadas), os jogos de janelas (sob inúmeras configurações) e, sobretudo, a incrustação (ou *chroma key*)” (Dubois, 2004: 78). Isto é, os elementos que são característicos da composição da imagem audiovisual e que diferem na relação entre cinema e vídeo são a plasticidade e a textura de imagem, a organização dos planos ou das imagens no caso do vídeo, o efeito narrativo e o tempo.

Assim sendo, o vídeo ao utilizar “procedimentos que já eram usados pelo cinema experimental, desconstruiu o modo narrativo do cinema clássico, este sim (o cinema clássico) colocando em jogo questões bastante diversas do vídeo e do cinema experimental” (Gobatto, 2009: 91). A entrada do digital no cinema, ajudou à sua transformação e ao rompimento daquilo que era estabelecido como as ideias do cinema clássico, deste modo, “o vídeo, sem dúvida, já aponta para outras formas de recepção e circulação das imagens, que hoje vem sendo cada vez mais ampliados. O cinema definitivamente saiu da ‘sala escura’ ” (Gobatto, 2009: 92).

3.2 Sinergias entre Cinema e Vídeo.

Depois do aparecimento do vídeo, o cinema deixa de ser o típico cinema, que nos habituamos a ver, ideia essa de cinema que já foi introduzida segundo a *ideia de cinema* de Parente (2009). Nos anos 80, o vídeo e o cinema dão início a um bom e longo casamento que dura até aos dias de hoje. Desse

modo, a incorporação de características da linguagem do vídeo na linguagem cinematográfica influenciou a narrativa e a lógica do discurso clássico do cinema, transformando-o. Na lógica de Gobatto:

O cinema não se resume às narrativas clássicas e a seu modelo hegemônico, possuindo outras estratégias e fazendo funcionar outros dispositivos, ao longo da sua história. Com o advento do digital, da hiper-mídia, da web e das mídias portáteis, é que talvez possamos analisar uma transformação radical do cinema, em pleno século XXI, que não só crie outras estratégias de montagem e narrativa, mas se integre a outras mídias e linguagens. O vídeo, sem dúvida, já aponta para outras formas de recepção e circulação das imagens, que hoje vem sendo cada vez mais ampliadas. O cinema definitivamente saiu da “sala escura”. (Gobatto, 2009: 92).

Já Dubois (2004) nomeia alguns dos procedimentos de criação que voltaram ao cinema depois que o vídeo foi incorporado a ele: câmara lenta, aceleração, imagem congelada, revalorização da sobreimpressão, gosto pela imagem dividida, multiplicada, efeitos e/ou deformações ópticas ou cromáticas, referência visual às outras artes, como a música e a pintura e a própria história do cinema. O autor refere, também, que essas transformações que se foram desenvolvendo nos anos oitenta, quando diversos cineastas fizeram as suas experiências com o vídeo e também com a televisão, acarretaram uma mudança profunda no contexto audiovisual.

Posto isto, e para além daquilo que foi dito, que ligação poderá haver entre o cinema, o vídeo e o espaço de *exposição*? É o movimento, “porque é sem dúvida, no campo das imagens e da visão, o operador mais revelador de todo esse processo de colocar em dúvida o visível” (Bentes & Dubois, 2003: 6), porque também é o movimento “que melhor desafia o princípio de exposição desse novo estado da imagem” (*ibidem*) é ele “que torna especialmente improvável a própria ideia de exposição” (*ibidem*). “O movimento é a relação geral com as imagens” (*ibidem*), o cinema “durante quase três quartos de

século” (*ibidem*) teve em sua pose a “imagem movimento” (*ibidem*). Só depois da “chegada do vídeo” (*ibidem*) é que temos “o primeiro deslocamento da imagem movimento para os lugares da arte” (*ibidem*).

Assim sendo muitos artistas utilizaram esta técnica que foi buscar as suas influências nas bases do cinema e depois das novas tecnologias, como o cinema experimental e das vanguardas artísticas já referidas. Como também a interação entre a videoarte e as artes plásticas, sistema em que se instalou e melhor partido tirou dessa sinergia. Em jeito de conclusão, e segundo Bellour:

O cinema experimental ou de vanguarda (nenhuma dessas palavras é boa) e a videoarte (que não é melhor) têm em comum essa vontade de escapar por todos os meios possíveis de três coisas: a onipotência da analogia fotográfica, o realismo da representação, o regime de crença da narrativa. (1997: 176)

Considerações finais

Depois de ser analisado o cinema como arte, e para concluir acho oportuno citar o experiente cineasta russo Sergei Eisenstein, que diz o seguinte:

O cinema, sem dúvida, é a mais internacional das artes. Não apenas porque as platéias de todo o mundo vêem filmes produzidos pelos mais diferentes pontos de vista. Mas particularmente porque o filme, com suas ricas potencialidades técnicas e sua abundante invenção criativa, permite estabelecer um contato internacional com as idéias contemporâneas. (2002: 11)

Segundo Eisenstein, o cinema seria:

[...] uma fonte inexaurível para a definição das leis e condições gerais da arte como um dos reflexos mais característicos da atividade espiritual do homem. [...] No cinema, pela primeira vez alcançamos uma arte

genuinamente sintética – uma arte de síntese orgânica em sua própria essência, não um ‘concerto’ de artes coexistentes, contíguas, ‘ligadas’, mas na realidade independentes. (2002: 174)

Em suma, aquilo que o cineasta russo nos diz é que esta característica era intrínseca ao cinema, faz parte da sua natureza e não uma mera “ficção”, daí e segundo o próprio é através do cinema que podemos desbloquear e compreender todas as outras formas artísticas; “O método do cinema, quando totalmente compreendido, nos capacitará a revelar uma compreensão do método da arte em geral” (Eisenstein, 2002: 174). O cinema funcionaria assim como uma unidade em que estão fundidas todas as outras artes.

Depois da Segunda Guerra Mundial, novas formas de ver e fazer cinema começaram a romper com a narrativa clássica, até então implementada. Estas novas abordagens que tinham ido beber às vanguardas constituíam as outras formas de narrativa que viriam a estabelecer a “outra” linguagem do cinema e das artes contemporâneas. Essas transformações estão relacionadas com diversos aspectos da sociedade: socioeconômicos, culturais e crescimento das novas tecnologias e como isso os meios de comunicação como a TV.

Nesse conjunto de novas linguagens audiovisuais, aparece o vídeo, que integrado no sistema das artes plásticas surge como: videoarte. Assim esta simbiose entre Cinema, Novas Tecnologias, Vídeo e Artes Plásticas fazem com que “o decorrer dos anos, o advento da videoarte como forma perfeitamente legítima do sistema e do circuito das artes” (Nogueira, 2010: 156). Para Dubois, a videoarte é algo que faz parte das galerias.

É evidente que, em relação à projeção clássica na sala, foi o cinema experimental (desde os anos 1920, mas principalmente nos anos 1950) que inaugurou “a instalação” – em sentido amplo, expanded, para recuperar o termo de Gene Youngblood (1970) – como outra forma de existência do cinema (Beauvais, 1993): exposição da própria película ou de fotogramas ampliados, caixas ópticas de todos os tipos, dispositivos cénicos e ma-

quínicos diversos e variados, projeção sobre diferentes telas, superfícies não planas, no espaço, em frente e verso etc. Do mesmo modo, e patente que a videoarte introduziu a grande imagem-movimento no mundo das galerias e dos museus de arte contemporânea. (2009: 186-187)

Em suma, o cinema tem vindo a ocupar um espaço importante no seio das galerias de arte nos últimos tempos; o cinema “dos tempos do digital” transformou-se num meio artístico com novas possibilidades expressivas, em boa parte isso deve-se à chegada do vídeo:

O vídeo, no decorrer de sua curta história (30 anos) e de suas grandes formas (da fita de vídeo à instalação, do monitor à vídeo-projeção), introduziu progressivamente, mas de modo durável, a imagem movimento nos lugares da arte. E levou o cinema com ele. O cinema como linguagem, como potência, como dispositivo (o movimento, a luz, a projeção, a imaterialidade, etc.) desde então faz parte integrante do campo da arte. (Bentes & Dubois, 2003: 7)

Assim sendo, para Bellour (1997) o vídeo ocupa um lugar de passagens, lugar por onde todas as imagens passam, sejam elas do cinema, da televisão, da fotografia, da pintura ou do videoclipe.

Termino, com uma citação do impulsionador desta análise, que diz o seguinte:

Fazer uma exposição é conceber, produzir, filmar, montar e projetar. A velha sala de cinema, única, onde tudo se concentra no transcorrer temporal da película, decompõem se em uma sucessão de salas que se encandeiam e que desfilam, elas também, mas no espaço. O tempo linear e rígido do filme abre se o tempo ampliado e móvel da perambulação. O visitante é esse espectador que se põe de pé e cuja visão tomou a forma de um passeio entre as imagens. (Bentes & Dubois, 2003: 11)

Referências bibliográficas

- Bellour, R. (1997). *Entre-imagens*. Campina: Papirus.
- Bentes, I. & Dubois, P. (orgs). (2003). *Movimentos improváveis: o efeito cinema na arte contemporânea*. Rio de Janeiro: Centro Cultural Banco do Brasil.
- Brandão, H. (2008). *“A Fábrica das Imagens” O Cinema como Arte Plástica e Rítmica*. Dissertação de Mestrado em Filosofia, Área: Estética e Filosofia da Arte. Faculdade de Letras da Universidade de Lisboa. Lisboa. Portugal. Disponível em: http://repositorio.ul.pt/bitstream/10451/341/1/19611_ulfl068913_tm.pdf.
- Diogo, D. (2012). *Re-encontro: entre memória e identidade*. Dissertação de Mestrado em Criação Artística Contemporânea. Universidade de Aveiro. Aveiro. Portugal. Disponível em: https://ria.ua.pt/bitstream/10773/10120/1/tese_dora%20diogo.pdf.
- Dubois, P. (2004). *Cinema, Vídeo, Godard*. M. A. Silva (Trad.). São Paulo: Cosac Naify.
- _____. (2009). *Um “Efeito Cinema” na Arte Contemporânea*. Em L. C. Costa, *Dispositivos de Registro na Arte Contemporânea* (pp. 179-216). Rio de Janeiro: Contracapa Livraria/FAPERJ. Disponível em: <https://pt.scribd.com/document/128303615/DUBOIS-um-efeito-cinema-na-arte-contemporanea>.
- Eisenstein, S. (2002). *A Forma do filme*. T. Ottoni (Trad.). Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed.
- Figurelli, R. (2013). Cinema, a sétima arte. *Extensio UFSC- Revista Eletrônica de Extensão*. V.10, n.15 1º semestre. Pp. 110-119. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/extensio/article/view/18070221.2013v10n15p110/25455>.
- Gobatto, M. R. (2009). *Entre Cinema e Videoarte: Procedimentos disjuntivos de montagem e narrativas sensoriais*. Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Artes Visuais., Universidade Federal

do Rio Grande do Sul, Porto Alegre. Brasil. Disponível em: <http://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/32898/000729710.pdf?sequence=1>.

Nogueira, L. (2010). *Manuais de Cinema II: Géneros Cinematográficos*. Covilhã: Livros LabCom. Disponível em: http://www.labcom-ifp.ubi.pt/ficheiros/nogueira-manual_II_generos_cinematograficos.pdf.

Parente, A. & Carvalho, V. de. (Junho de 2009). Entre cinema e arte contemporânea. *Revista Galáxia*. São Paulo, n. 17. Pp. 17-40. Disponível em: <http://www.redalyc.org/html/3996/399641243003/>.

Rush, M. (2006.). *Novas mídias na arte contemporânea*. T. C. Nasser (Trad.). São Paulo: Martins Fontes. Disponível em: http://minhateca.com.br/sissadeassis/Arte+Contempor*c3*a2nea/RUSH*2c+Michael.+Novas+Mídias+na+Arte+Contempor*c3*a2nea,731674533.pdf.

O VESTUÁRIO CINEMATográfico E A ETNOFICÇÃO PORTUGUESA

Caterina Cucinotta

Introdução

Escrevi a minha tese de doutoramento¹ focando-me na interseção entre cinema e moda, através de um estudo de traços comparativos. Usei dois termos chave: *Fashion Theory* e Etnoficção. A *Fashion Theory* serviu de base teórica e ponto de partida para empreender uma metodologia de análise que cruzasse o vestuário com os estudos filmicos e a etnoficção tornou-se o objeto de estudo, destacando alguns filmes portugueses divididos em trilogias.

O termo *Fashion Theory* refere-se a um âmbito interdisciplinar que contempla a moda como um sistema de significados em que se produzem representações culturais e estéticas do corpo revestido. Ao longo do processo de escrita, passei a entender a moda como uma construtora de significados e figuras do imaginário, ou mitos, que se reproduzem na esfera social, tornando-os naturais e eternos. Os meios de comunicação, a começar pelo cinema, são um grande depósito e motor do imaginário social, agindo em estreita sinergia com a moda.

“Enquanto humanos buscamos a nossa própria identidade no corpo e a roupa é a sua continuação imediata” (Svendsen, 2006: 84). As peças de roupa são os elementos que ficam mais próximos do corpo, por isso, muitas

1. Tese publicada em maio de 2018 com o título “Viagem ao cinema através do seu vestuário. Percursos de análise em filmes portugueses de etnoficção” pela Editora Labcom. Versão online em: <http://labcom-ifp.ubi.pt/livro/307>.

vezes, é somente através da roupa que se adquire a percepção do próprio corpo. Neste sentido, a língua latina é esclarecedora: roupa é *habitus*, do verbo habitar (morar) - a roupa enquanto habitação do corpo. Na língua portuguesa, o termo *hábito* define um uso, uma tradição, assim como a palavra *costume*, que em italiano significa *figurino*.

Por outro lado, a etnoficção portuguesa, cruzamento entre o documentário e a ficção, estabelece uma importante interseção também ao nível do vestuário. Estando o vestuário situado exatamente entre o real e o fictício, este torna-se um símbolo de verdade na história contada, no sentido de uma reconstrução do conceito de comunidade.

De entre as várias definições de etnoficção, resolvi começar pela da Antropologia Visual², chegando à distinção entre documentário e ficção enquanto dispositivo utilizado pelos realizadores, quer como espelho da realidade, quer como reconstrução de conceitos-chave das comunidades filmadas. Para poder definir-se como obra de etnoficção, um filme deve estabelecer-se sobre dois eixos principais: por um lado, os comportamentos individuais que põem em destaque a personalidade subjetiva, e, por outro, o ímpeto, por parte da comunidade, para que tal não destabilize os seus equilíbrios interiores.

Apesar da importância do objeto filmado, o elemento que mais contribui para transformar um filme etnográfico numa etnoficção é a metodologia com que se aborda a própria filmagem; isto é, além dos conteúdos, também as formas são fundamentais. De facto, é difícil considerar que um filme consiga equilibrar-se numa sintonia completa entre as formas do documentário e da ficção sem nunca se desequilibrar, ora para um lado, usando o próprio documentário como metodologia, ora para o outro, forçando a mão com a ficção, usada paradoxalmente como espelho da realidade.

2. Desde 1992, existem em Portugal vários centros de investigação de antropologia dedicados à antropologia visual. O mais recente, o NAVA (Núcleo de Antropologia Visual e da Arte) está sediado no CRIA: <http://cria.org.pt/wp/nava/>.

Numa perspetiva de análise das formas, enquanto o documentário seria utilizado para contextualizar as personagens no espaço e no tempo, a ficção é usada para transmitir uma ideia ainda mais concreta da realidade, uma destilação da mesma, procurando, através de histórias reconstruídas, aproveitar ao máximo os elementos mais salientes dessa realidade. Se, através do documentário, se pretende explorar a comunidade, é com a ficção que, de certa forma, se tenta uma reordenação dos factos, uma reconstrução dos gestos pessoais do homem e da sua vontade individual.

Na etnoficção, portanto, as missões etnográfica e cinematográfica muitas vezes misturam-se entre documentário e ficção, entre a realidade como testemunha histórica e o drama hiper-realista como universo plausível e construído, evoluindo em paralelo com a realidade. O hiper-realismo transborda, naturalmente, na presença do realizador, manifestando-se nas motivações dos movimentos de câmara, enquanto os protagonistas tentam representar o que de mais saliente existe na própria comunidade. Assiste-se a uma espécie de *encenação do real*, em que a colocação da câmara condiciona desde logo a realidade, no seu sentido lato. O facto de se colocar a câmara num determinado ponto marca o olhar do realizador, que, em princípio, opta por esse enquadramento, escolhendo, assim, o que deseja mostrar.

Ou seja, o debate em torno da etnoficção tem gerado muito interesse no âmbito cinematográfico, pois, o que designei por *etnoficção* na minha tese, outros denominaram *filme-ensaio* (Rascaroli, 2009) ou *cinema indisciplinar* (Overhoff Ferreira, 2013). No entanto, definir o que não quer ser definido não é o que aqui está em causa.

A proposta da minha investigação de doutoramento recai sobre o modo como as imagens em movimento criam ligações com outras linguagens, outros mundos, ou ainda, outras artes. E como, através destas ligações, os realizadores se tornam também artistas a outro nível: no modo como a ligação entre as artes e o cinema pode gerar conceitos paralelos ao enredo do filme.

1. Metodologia de análise

No sentido de desenvolver este objetivo, decidi usar uma metodologia que se revelou útil na análise das peças de vestuário presentes nas sequências dos filmes escolhidos. No entanto, penso que será uma metodologia igualmente útil na abordagem de outras linguagens, diferentes da moda e do vestuário, presentes nos filmes. Assim, a análise fílmica focou-se em três trilógias: “Trilogia do Mar” de Leitão de Barros, “Trilogia de Trás-os-Montes” de António Reis e Margarida Cordeiro, e “Trilogia das Fontainhas” de Pedro Costa. Em cada filme, foram analisadas sequências importantes do ponto de vista do vestuário.

Para melhor compreender a importância do vestuário num filme, escolhi uma análise segundo três níveis: cinematográfico, extra-cinematográfico e fílmico (Giannone & Calefato, 2007).

Enquanto os dois primeiros níveis dizem respeito a informações das diferentes características sociais, psicológicas e culturais do indivíduo ou ator que veste determinada peça de roupa, o nível fílmico parece ser o que melhor se adapta aos meus objetivos. Assim, a análise efetuada das peças de vestuário acabou por ter uma vertente mais fílmica, uma vez que estas foram consideradas também do ponto de vista da câmara e não apenas do indivíduo que as veste. O vestuário é um elemento fundamental para o realizador se aproximar, ora da verdade, ora da ficção.

Em linhas gerais, o nível cinematográfico representa a relação entre o uso real das peças de vestuário e o uso do vestuário pensado para a ficção bi-dimensional do ecrã: há peças que funcionam na vida real, mas que não se ajustam bem às regras e estética do ecrã, onde tudo fica diferente, desde as cores até à textura. O nível extra-cinematográfico representa, talvez, o oposto, uma vez que o vestuário cinematográfico transmite igualmente ao espectador uma reelaboração da realidade através de estereótipos e identidades visuais que ele próprio cria. De certa forma, as imagens cinematográficas trazem para o mundo real modelos reproduzíveis graças à roupa.

Por fim, o nível fílmico é o mais complexo dos três e aquele em que o vestuário ganha importância, porque faz parte da estreita ligação entre ator e personagem: o que o ator quer transmitir ao espectador começa no seu revestimento exterior. O vestuário pode, neste sentido, representar uma voz fundamental relativamente ao contrato de verificação de Greimas (1985) que cada filme estipula com o seu espectador, o qual decide conscientemente acreditar no que as imagens fictícias lhe mostram com base numa coerência estabelecida por contrato.

O discurso é o lugar frágil onde estão inscritas e são lidas a verdade e a falsidade, a mentira e o segredo; [...] equilíbrio mais ou menos estável que vem de um acordo implícito entre os dois actantes da estrutura da comunicação. Este tácito compromisso é chamado de contrato fiduciário. (Greimas, 1985: 45)

O nível fílmico é também importante, pois, na maioria dos casos, é o criador de linhas narrativas paralelas e invisíveis ao enredo principal.

Considerando que um dos fundamentos essenciais na construção de figuras cinematográficas é o bom funcionamento do vestuário, pode entender-se em que medida este elemento tem sido subvalorizado. Trata-se de um elemento-chave na leitura da fruição cinematográfica, uma vez que, a nível inconsciente, o que é simplesmente denominado *roupa* opera uma síntese entre as características interiores da personagem e as características físicas, dificilmente transformáveis, do ator que a interpreta. O lado performativo do vestuário cinematográfico é, assim, explicado: se o espectador consegue acreditar que um ator conhecido através de outros *media*, com uma existência para além do filme imediato, possa também ser aquela personagem e parte integrante do mundo paralelo do filme ao qual pertence, isto acontece também graças ao seu vestuário, na medida em que contribui para a passagem da vida real à ficção, tornando a ficção credível.

É através do contrato de veridicção que são expressas as regras que servem de estrutura ao mundo possível criado no ecrã cinematográfico. Se, por um lado, o espectador suspende a sua incredulidade em relação às sequências filmadas, é também porque o realizador, por outro, se preocupa em deixar bem claro o tipo de ambiente no qual se desenrola a narração, tentando conjugar ator, lugar e acontecimento. Trata-se de uma espécie de passagem de testemunho entre realizador e espectador, culminando na escolha de um vestuário apropriado e condicionando a escolha do género cinematográfico.

Na etnoficção, no documentário em geral, e no documentário etnográfico em particular, o contrato de veridicção surge com uma espontaneidade bastante maior, pois trata-se, não de um vestuário do dia a dia, mas, de trajes populares saturados de significados próprios. Juntando ao traje popular elementos relacionados com o lugar, torna-se evidente, por parte do realizador, uma vontade de que o espectador acredite que o que está a ver é, de facto, real, verdadeiro e existente.

O maior obstáculo a este tipo de investigação continua a ser a pouca importância dada pelos estudos fílmicos ao vestuário como elemento dramático na comunicação de um filme. O vestuário cinematográfico nunca obteve uma posição predominante nos estudos académicos porque sempre se pensou, erroneamente, que se tratasse de um elemento puramente decorativo. Os cruzamentos entre estudos culturais e estudos semióticos afirmam exatamente o contrário: o vestuário de um filme, independentemente do género, transmite sempre uma sensação relativamente ao filme e ao realizador que o pensou. Ainda que, por um lado, o vestuário de um filme de ficção seja o resultado de cuidadosas reconstruções baseadas em estereótipos culturais, o vestuário de uma etnoficção expõe aspetos peculiares e incomuns.

2. Exemplos práticos na “Trilogia do Mar”

Ao analisar a “Trilogia do Mar” de Leitão de Barros, surpreendeu-me a quantidade de citações, ao nível do vestuário, transversais aos três filmes: desde a importância do traje feminino, com a função de tapar as formas do corpo e o rosto, até às ligações inesperadas entre a câmara, o corpo e a

narrativa do filme. Nas etnoficções de José Leitão de Barros, a câmara, ao mudar de posição, muda também de atitude; ou seja, quer a comunidade, quer a personagem individual, são tratadas com metodologias diferentes. Como paradigma, destaco a importância dada pelo realizador à nudez da personagem de Maria do Mar, no momento em que é salva por um rapaz de uma família inimiga: numa análise do vestuário desta cena, apontaria a importância de atuar este gesto de união, amplificando e dramatizando o momento através da escolha de mostrar dois corpos nus em lugar de trajes, provavelmente símbolos arcaicos de uma cultura popular, mas, também, símbolos, neste caso específico, de divisões familiares.

Em *Ala Arriba!*, de 1943, logo no começo do filme, o espectador fica a saber quão importantes são as camisolas, enquanto marcas sociais, na comunidade de sardineiros e lanchões da Póvoa de Varzim.

O filme foi rodado nos anos 40 do século passado, quando a principal diferença entre ricos e pobres, a nível de vestuário, era basicamente o interesse, ou a falta dele, pelo mudar da moda: nas cidades. As pessoas com dinheiro vestiam-se segundo os ditames da moda, enquanto as pessoas do povo vestiam-se com a mera intenção de se cobrir. Numa comunidade aberta, no que diz respeito ao revestimento do corpo, não havia outra distinção possível. Porém, o fenómeno que acontece dentro da comunidade fechada da Póvoa de Varzim possui qualquer coisa que pode associar-se à moda. Apesar de se falar de traje popular, as marcas da classe social através das camisolas fazem lembrar quão importante é ainda, hoje em dia, vestir uma peça de vestuário com marcas estampadas/impresas, reveladoras do mundo a que se pertence.

Lurie afirma que, ao longo da história, “o vestuário mostrou a posição social de quem o vestia. Assim como as linguagens mais antigas estão repletas de títulos elaborados e de formas de invocação, durante milhares de anos certas modas indicaram patentes elevadas ou reais” (2007: 125). Quando Bogatyrev descreve a função de classe no traje do dia a dia, explica:

A tendência em distinguir as várias classes através do vestuário também se conserva quando as peças ficam niveladas, ou seja, na passagem de vestuário rural, local, a vestuário de cidade, internacional. A tendência das várias classes de fazer sobressair as próprias recíprocas diferenças fica como a única forma que, ao longo dos vários períodos, se enche de conteúdos diferentes. (1986: 98)

De facto, considerando o fenómeno em si, consegue distinguir-se no traje popular uma certa tendência, ou moda, para criar uma divisão visual entre ricos e pobres. Em geral, o reconhecimento de um indivíduo como membro de um grupo através da roupa é prática habitual, mas, o que se revela interessante, no filme, é a forma provisória como isto se manifesta visualmente através da roupa. Nada é definitivo, como também não o é vestir uma camisola com marcas diferentes graças a um casamento: um ato de amor que pode mudar o percurso social de uma pessoa.

3. Exemplos práticos na “Trilogia de Trás-os-Montes”

Continuando o percurso de análise do vestuário de cinema, foi claro o distanciamento de António Reis e Margarida Cordeiro relativamente às manifestações populares como propaganda, marca evidente do pensamento de Leitão de Barros. Na fusão entre ficção e documentário, imaginação, recordações e lugares, há uma ligação direta que também pode ser mostrada através do vestuário.

Particularmente sentimental é a sequência em que “uma rapariga encontra pela primeira vez o seu próprio pai”. Antes de ir dormir, uma mãe conta quando, em miúda, encontrou pela primeira vez o pai, que vivia e trabalhava longe de casa, e depois, ao adormecer, o seu filho continua a refletir sobre esta história até moldar o encontro na sua própria mente. É uma sequência sem som onde se vê pai e filha a passear pelos campos como se fossem dois adultos que, depois de tanto tempo separados, têm muita conversa em atraso. Mas, esta sensação é logo abalada por uma mancha de cor que parece partir o ecrã ao meio. Um primeiro plano da menina com um laço

vermelho no cabelo lembra que quem ali está é uma criança, com necessidades e fantasias diferentes das de um adulto, e que, por ser quem é, tem uma perspectiva diferente das coisas. Ela vê um homem, o seu pai, como se fosse um ser vindo literalmente do céu e de quem, aparentemente, não se quer separar, com quem, aliás, cruza, além do olhar, a sombra, que persegue até ele desaparecer da sua vista. Esta sequência particularmente poética foi excepcionalmente bem descrita por estas simples palavras: “A filha contra a terra e o pai contra o céu” (Da Silva *apud* Moutinho & Lobo, 1997: 164).

O facto de ter introduzido o sonho nesta relação pai-filha, tão complexa, mas também tão frequente, naqueles lugares, remete para o conceito de realidade ficcionada, ou, nas palavras da própria realizadora, uma “realidade complexificada” que ela desejava mostrar no filme.

O grande erro do cinema é simplificar a realidade. Há uma limpeza no campo visual que tem que se decidir. Uma reorganização do real, rigorosa. A realidade filmada por nós não é simplificada, é complexificada – tanto que o filme não tem realidade nenhuma, tem muitas. A nossa imagem não é seca. [...] portanto, nós tentamos pegar na realidade e criar outra realidade – completa. É pegar no real e acrescentarmos o que sentimos, o que nada tem a ver com o neorealismo. É esse dar qualquer coisa que é o cinema. (Cordeiro *apud* Moutinho & Lobo, 1997: 15)

A esta afirmação, a entrevistadora Anabela Moutinho responde que “o cinema deve então arrancar o real, complexificar o real, dar-lhe níveis diferentes de sentido” (Moutinho & Lobo, 1997: 20), uma explicação pertinente que resume um pouco as sensações transmitidas pelo filme.

Portanto, ao descrever níveis distintos por onde prosseguir, a fim de abranger a *complexificação do real*, Moutinho depara-se logo com elementos que podem ajudar à introdução do revestimento do corpo como um dos principais pontos de passagem. De facto, nesta passagem do real à complexificação do real, tudo o que pode ser percecionado como ficção é apenas uma realidade subjetiva dos acontecimentos. Ao investigar o lugar

da roupa nesta passagem, de cinematográfica a fílmica, encontram-se também dois níveis de significação.

A nível cinematográfico, as manchas coloridas que os realizadores decidiram adotar para o reconhecimento das crianças na comunidade tornaram-se possíveis porque aquela era a única faixa etária com regras mais abertas. No entanto, a nível fílmico, transmitem a enorme diferença entre adultos e crianças, uma diferença marcada pelo movimento.

Margarida Cordeiro, mencionando as *manchas cromáticas* das crianças, explica como a sociedade transmontana tinha regras bem definidas em relação ao vestuário das mulheres:

As pessoas de lá antigamente vestiam-se de escuro: cinza, castanho... sem falhar. As mulheres que casavam vestiam-se automaticamente de castanho escuro. As crianças não, tinham uma liberdade grande quer nos laçarotes, quer nos bibes, quer nos barretes, as mães faziam mesmo cores vistosas para as crianças. Era um fenómeno cultural de lá, porque casar era ficar *rangé*, ficar catalogado. (*Apud* Moutinho & Lobo, 1997: 20).

Esta afirmação contém uma análise extra-cinematográfica do vestuário transmontano, pois, os realizadores, partindo desta realidade, tentaram criar outra, tentaram complexificar. A realizadora continua a sua análise da divisão do vestuário, afirmando: “A nós deu-nos ‘um jeito’, porque uma pontuação de cor é como uma nota numa sinfonia. Portanto, não forçámos os factos – apenas os concentrámos” (*idem, ibidem*).

É muito interessante notar como, também no processo de pré-produção da escolha do vestuário deste filme, a própria realizadora aponta para uma análise crítica e ponderada da realidade; ou seja, partindo das tradições elencadas na primeira parte da declaração de Cordeiro, a própria chegou, naturalmente, a “concentrar” estes aspetos num uso cinematográfico das peças de vestuário. Porém, tendo em conta também o seu nível fílmico, não

pode deixar de se apontar estas manchas brilhantes como portadoras de movimento. Ao identificar o movimento com as crianças, parece evidente a ligação indissolúvel entre este tipo de vestuário e a conceptualização do filme.

Já Calefato mencionara a importância do vestuário na relação entre personagens e na relação entre personagens e ambientes: “[...] o vestuário não caracteriza só o personagem na sua autonomia, mas contribui para tornar visíveis as relações entre personagens, ou entre personagens e ambientes” (Calefato, 2007: 25).

Por isso, apesar de não estar explicitado em qualquer linha narrativa linear, o movimento caracteriza a relação entre as crianças e as colinas transmontanas, assim como a liberdade ligada a regras menos fixas na escolha do vestuário também contribui para a animação. Crianças e colinas são um binómio indissolúvel, sugerindo que, em Trás-os-Montes, a comunidade não é constituída apenas por pessoas, mas também por elementos naturais, como as árvores, os rios, as grutas, o vento e o sol. Segundo Simmel (1998), se existe algum processo de identificação do indivíduo com a comunidade, esta, de preferência, não é uma comunidade constituída apenas por pessoas.

4. Exemplos práticos na “Trilogia das Fontainhas”

Uma sensação semelhante apresentou-se ao analisar a “Trilogia das Fontainhas” de Pedro Costa: a componente visual está ligada ao vestuário como fio condutor para conceitos explicados ao longo do filme, uma espécie de enredo paralelo servindo de suporte ao filme, mas criando no espectador uma consciência sobre os factos narrados.

Considerando os filmes de Pedro Costa, é de salientar o próprio personagem de Vanda, desvendando-se como (o) *corpo revestido*. Não me refiro a Vanda e à teoria do corpo revestido, mas a Vanda enquanto expoente de união, como representante clara, visível, do que é hoje o corpo revestido no cinema e da importância deste para um filme ser bem sucedido.

Ficou naturalmente esclarecido que Pedro Costa conseguiu criar uma linha narrativa paralela entre os corpos revestidos e a demolição das casas no Bairro nas Fontainhas.

A análise do revestimento do corpo torna-se peculiar se for associada à metodologia de aparente abandono da ficção com que se decidiu fechar o ciclo das trilógicas. São indubitavelmente interessantes as várias sequências *escondidas* ou *paralelas* dentro dos três filmes, onde a roupa ou o revestimento do corpo dos protagonistas originam reflexões estimulantes. Neste caso, escolhi analisar as várias sequências em que Clotilde (*Ossos*) é filmada a mudar de roupa para começar a trabalhar, sabendo que, de acordo com esta tese, filmar a mudança de roupa como uma mudança de identidade é um tema recorrente nas etnoficções (ver, por exemplo, *Maria do Mar* e *Trás-os-Montes*³). Também decidi abordar o contrário, ou seja, a permanência da roupa que nunca é trocada, como acontece com o personagem de Ventura (*Juventude em Marcha*), relacionando-se com a imanência do próprio fato, próximo do traje.

Ainda na “Trilogia das Fontainhas”, a análise do revestimento do corpo revela-se interessante na sua relação com a moda no contexto daquela comunidade em particular, assim como no processo de filmagem, seguindo um aparente caminho de abandono da ficção como encenação explícita, para ir ao encontro de um tipo de ficcionalização obscura e não diretamente limpa. Os elementos mais interessantes começam pelo corpo social, continuando com a lenta descoberta de sítios e pessoas prestes a desaparecer.

Enquanto o bairro está a ser demolido pela Câmara Municipal de Lisboa, o vestuário sobrevive, ligado aos corpos que o envergam. As personagens continuam a viver da mesma forma, não dando importância ao que acontece nas ruas, o que parece estranho, uma vez que a escavadora vai demolir tudo e as pessoas terão de abandonar o bairro de lata e ir viver para um bairro social. De facto, o som que acompanha as sequências comunica uma atmos-

3. No capítulo cinco do livro *Viagem ao cinema através do seu vestuário*, na página 175, existe também um paralelismo com o filme *La terra trema* (1948), de Luchino Visconti, relativamente à temática mudança de roupa/mudança de identidade.

fera de mudança, quase uma transformação indesejada e incômoda com a qual ninguém se importa, mas que também ninguém pediu. A rápida demolição do bairro, barulhenta e disforme, acompanha a lenta destruição dos habitantes das Fontainhas, na mente daqueles para quem tudo fica igual. “O trabalho incessante de demolição nunca deixa de ser auscultado, como se fosse o próprio pulsar do corpo daqueles adormecidos” (Spaziani *apud* Matos Cabo, 2009: 191).

Pelo contrário, o vestuário está completamente permeado de uma inamovibilidade que reflete o estado de espírito de cada um dos personagens: quer seja uma camisola, um casaco, ou uma t-shirt, a sua importância tem a ver com a completa imutabilidade de não querer modificar as coisas. De acordo com Bourdieu (1998), a sociedade não existe fora dos corpos, porque as concepções sociais vivem nos corpos, na maneira como o mundo é visto e na forma como se age e reage a ele. O que Bourdieu designa por *habitus* são a coerência e constância usadas na maneira de os corpos agirem, constituindo-se a partir de um conjunto de noções sobre o mundo. Estas noções derivam da experiência do que é possível e do que não é, a partir de uma determinada condição social, e agem a um nível subconsciente através da expressão de atitudes e práticas comportamentais. Cada indivíduo possui um *habitus* específico, gerado por uma experiência-mundo vivida a partir das posições ocupadas na sociedade, na família e nos processos educativo e produtivo.

São estas as ligações que, em *No Quarto da Vanda* (2000), criam uma cumplicidade entre o corpo do ator e o seu revestimento, devido, sobretudo, à ligação entre o bairro e o seu significado, entre o realizador e a sua ideia universal do que é o cinema, enfim, entre o espectador e as imagens que este vê e que vão estimulando a sua disposição ética ao sentir a proximidade daquela realidade. Penso nas novas tendências da *Sartorial Philosophy*, expressas por Giuliana Bruno (2014), no sentido de uma ligação entre vários mundos, que, juntos, formam um novo conceito de ecrã.

Quando se fala da ligação entre corpos e bairro deve encarar-se como evidente a cultura por trás destes elementos e a sua relativa perda, uma espécie de desenraizamento duplo. Desta forma, a ausência transforma-se em perda: “As suas casas eram os seus próprios corpos; agora estão como amputados” (Costa, Neyrat & Rector, 2008: 165). A perda da cultura, portanto, materializa-se num vestuário fortuito que não pretende mostrar mais nada senão a degradação e a inutilidade daqueles corpos. Esta perda também se materializa na ausência de sequências comunitárias, trocadas por planos lentos, onde se consoma o ritual de injeção da droga por homens encarnando fantasmas sem passado nem futuro.

A ausência de um tipo de vestuário que reúna os habitantes das Fontainhas numa comunidade com traços específicos é importante para a compreensão da perda de cultura, assim como para a criação de uma relação entre o ambiente e o corpo vestido que, talvez, ao nível extra-cinematográfico, não alcance a denominação de *revestido* (Calefato, 1986), devido, precisamente, à ausência de tais traços distintivos.

5. Conclusões

Para concluir, gostaria de deixar em aberto algumas questões que foram surgindo ao longo do doutoramento, questões paralelas e ainda inexploradas, relacionadas com o percurso de estudos que me levou à análise destas trilógicas. Creio que seria fundamental reunir filmes e realizadores que construíram as suas obras cinematográficas a partir destas premissas de união visual entre ator, corpo revestido, espaço e enquadramento.

A ideia de conectar o cinema com outros aspetos interessa-me, particularmente no que diz respeito à relação entre o filme e a arte, entre as práticas visuais e a imaginação estética, traduzindo-se na urgência de instaurar uma relação entre os estudos fílmicos e outros produtos da modernidade, como, por exemplo, a moda.

Uma vez que o ponto de partida da minha tese de doutoramento foi a etnoficção no cinema português, não pude deixar de reparar que, nas referências bibliográficas existentes, esta ligação já se encontrava expressa em vários ensaios sobre o vestuário na obra de cineastas internacionais. Posso citar ensaios e textos sobre Peter Greenaway (Bruzzi, 1997), Wong Kar-Wai (Bruno, 2002/2014), Pier Paolo Pasolini (Colaiacomo, 2007), Luchino Visconti (Giannone & Calefato, 2007) e Luis Buñuel (Cousins, 2009), entre outros.

Neste sentido, julgo que esta perspetiva não será vã, pois, juntando duas esferas de pensamento e tentando incorporá-las uma na outra, a etnoficção, através da teoria do *corpo revestido*, também se propõe visitar uma cinematografia incerta e desequilibrada quanto ao binómio ficção/documentário. Porém, esse posicionamento na fronteira, em si ténue, entre géneros, acaba por revelar-se interessante e prolífero, quer no cinema português, quer nas teorizações possíveis acerca do corpo revestido. Procura-se, assim, o equilíbrio e a estabilidade exatamente no coração deste debate entre documentário e ficção, moda e traje.

Em termos de uso do vestuário, a conexão entre o cinema português e o cinema mundial, feita de citações, referências e intentos comuns, necessita de uma continuação no seu aprofundamento através de um estudo crítico e comparado, partindo do contexto nacional português até chegar a uma visão mais ampla da sua potencialidade enquanto construção *tout court* da obra cinematográfica.

Referências bibliográficas

- Bogatyrev P. G. (Outubro 1986). Le funzioni del costume popolare nella Slovacchia morava. In *La ricerca folklorica, contributi allo studio della cultura delle classi popolari*. n.14.
- Bourdieu P. (1998). *Meditações pascalianas*. Oeiras: Celta.
- Bruno G. (2002). *Atlas of emotion: Journey in Art, Architecture and Film*. New York: Verso.

- _____ (2014). *Surface, Matters of Aesthetics, Materiality, and Media*. Chicago: University of Chicago Press.
- Bruzzi, S. (1997). *Undressing cinema, clothing and identity in the movies*. New York: Routledge.
- Calefato, P. (2007). *Mass-moda, linguaggio e immaginario del corpo rivestito*. Roma: Universale Melteni.
- _____ (1986). *Il corpo rivestito*. Bari: Edizioni dal Sud.
- Colaiacomo, P. (2007). *L'eleganza faziosa. Pasolini e l'abito maschile*. Venezia: Marsilio.
- Costa, P.; Neyrat C. & Rector A. (2008). *Um melro dourado, um ramo de flores, uma colher de prata. No quarto da Vanda. Conversa com Pedro Costa*. Lisboa: Midas Filmes e Orfeu Negro.
- Cousins, J. (Outubro 2008), *Unstitching the 1950's film à costumes: hidden designers, hidden meanings*. PHD thesys. University of Exeter. U.K.
- Cucinotta, C. (2018). *Viagem ao cinema através do seu vestuário. Percursos de análise em filmes portugueses de etnoficção*. Covilhã: Ed. LabCom.
- Giannone, A. & Calefato, P. (2007). *Manuale di comunicazione, sociologia e cultura della moda, volume V, Performance*. Roma : Meltemi editore.
- Greimas, A. J. (1985). *Del senso 2*. Milano: Bompiani.
- Lurie, A. (2007). *Il linguaggio dei vestiti*. Roma: Armando Editore.
- Matos Cabo, R. (Ed.). (2009). *Cem mil cigarros. Os filmes do Pedro Costa*. Lisboa: Orfeu Negro.
- Moutinho, A. & Lobo, M da G. (1997). *António Reis e Margarida Cordeiro, a poesia da terra*. Faro: Cineclube de Faro.
- Overhoff Ferreira, C. (2013). *O cinema português - aproximações à sua história e indisciplina*. São Paulo: Alameda Casa Editorial.
- Rascaroli, L. (2009). *The personal camera: subjective cinema and the essay film*. London and New York: Wallflower.
- Simmel, G (1998). *La Moda*. Milano: Mondadori.
- Svensen, L. F. H. (2006). *Filosofia della moda*. Parma: Ugo Guanda Editore.

OS ADEREÇOS E OS CENÁRIOS ENQUANTO CRIADORES DE IMAGENS E DE AFETOS: ANÁLISE DO FILME DE TELEVISÃO - EDP 40 ANOS

Maria João Cortesão

1. A temática e o objeto de estudo

A presente análise visa refletir sobre o discurso do consumidor e o diálogo que este estabelece com a marca *edp* (empresa de telecomunicações portuguesa), no anúncio de televisão “edp 40 anos”, designado como *Sinais de Luz*. A seleção do nosso *corpus* deve-se à complexa produção audiovisual do anúncio e à grande variedade de elementos simbólicos que exhibe. Optámos por identificar as estratégias fílmicas e publicitárias presentes na comunicação da marca, observando o resultado que este cruzamento provoca, ao nível das associações que podemos retirar das mensagens contidas no anúncio.

Interessa-nos descortinar os elementos metafóricos presentes, tais como os cenários, os adereços e a assinatura. Para tal, adotámos a análise de conteúdo, já que nos permite obter um conjunto de interpretações, e apresentar novos caminhos para reinterpretar a marca em questão, no sentido de “conhecer aquilo que está por trás das palavras sobre as quais se debruça” (Bardin, 2015: 45).

Nesta apreciação de cariz multidisciplinar, recorremos a conceitos de natureza semiótica para estudar os elementos textuais e visuais, e a alguns conceitos de natureza cinematográfica.

Na verdade, estamos perante uma marca de serviços, com características intangíveis, sendo que a sua valorização assenta numa comunicação de cariz emocional. Para possibilitar o tipo de leitura a que nos propomos, recorreremos à decomposição do filme, partindo do pressuposto que esta metodologia pode proporcionar uma visão mais ampla e enriquecedora.

2. Os valores incutidos assinatura na *edp*

A campanha da marca *edp* passou por três fases. Em 2004, na primeira etapa, apenas revelava o sorriso, sem mostrar o nome da empresa. A segunda fase focou-se nos momentos de vida dos consumidores, nos quais o sorriso é a peça mais pertinente. A seleção do sorriso como logomarca prendeu-se com o facto de se pretender criar uma relação afetiva entre os consumidores e a marca, reforçando argumentos de marca *friendly* (Pimentel, 2007: 130). Ou seja, de forma a transmitir sensações positivas e suscitar a empatia dos consumidores. Numa terceira etapa, a marca continua a exibir uma imagem assente num posicionamento simbólico e a explorar o lado emocional do público-alvo.

Tratando-se de uma marca de serviços (benefícios e atributos intangíveis), Castro (2002) sugere que o posicionamento das marcas possa ser feito através de símbolos de cariz cultural.

Na verdade, a assinatura tem como propósito agregar algo à marca, reforçando um estado, uma emoção que se pretende, um apelo ou um sentimento na comunicação da marca (Caldeira, 2013). Neste contexto, a *edp* lança uma campanha de televisão como forma de assinalar o seu aniversário, tendo como apelo principal comunicar os laços entre as famílias.¹

1. “EDP Sempre Presente. Sempre Futuro”. É esta a nova assinatura da energética portuguesa, que assinala desta forma os seus 40 anos, a par de uma nova campanha institucional com criatividade a cargo da Partners. A campanha Sinais de Luz, que estará no ar durante um mês, tem com mote “A história recomeça, a energia renova-se” e mostra “a evolução da vida de um casal desde a infância até ao nascimento do filho, pontuada pela cumplicidade dos códigos de luz”, que serve de “metáfora para a história da EDP e da relação da empresa com as famílias portuguesas”. Em televisão, a nova campanha conta com spots de 30 e 60 segundos, dispo de uma versão longa (90 segundos) para cinema e para o canal da EDP no YouTube. Os filmes têm produção da Ministério dos Filmes, com realização de Marco Martins. Informação disponível em: <http://www.meiosepublicidade.pt/2016/05/edp-assume-nova-assinatura-aos-40-anos-em-nova-campanha-institucional-com-criatividade-da-partners-com-video/>.

A campanha denominada *Sinais de luz* traçou como objetivo representar as ligações que se estabelecem com o consumidor. As conexões apresentam-se como símbolos de comunicação, resultando na nova assinatura: “EDP Sempre Presente. Sempre Futuro”.



Imagem 1: Nova assinatura da *edp* – *Sempre Presente. Sempre Futuro.*

A proximidade que a marca pretende estabelecer com o consumidor é transmitida pela analogia do tipo de letra usada na assinatura, obtendo-se outra camada de significação. A adoção de um *lettering* arredondado remete-nos para conotações a nível emocional e caracteriza a sua vantagem competitiva, conforme refere Pimentel (2007). Este tipo de letra sugere um sentimento de proximidade, já referido anteriormente, e de empatia, preconizando a proposta de Murphy que considera que alguns dos fatores de sucesso da marca consistem em “oferecer valores desejados pelo consumidor” ou mesmo “oferecer benefícios intangíveis para além do produto” (*apud* Pimentel, 2007: 34) sendo, por exemplo, uma forma de identificar a *edp* como uma marca amável e flexível. A seleção do tipo de letra informal pode ainda adjuvar a agregação de um conjunto de características humanas associadas à marca, nas quais o público-alvo se pode rever.

Com base numa estratégia centrada nos afetos e no reforço do relacionamento com os consumidores, podemos aferir que a assinatura da marca atua como uma síntese da ‘estória’ do anúncio² de forma metafórica. Para além deste aspeto, identificamos a função emotiva (a marca assume a sua identidade e manifesta as suas emoções no texto *Sempre Presente. Sempre Futuro*).

A função emotiva, ou expressiva, refere-se à capacidade que o emissor tem em mostrar os seus sentimentos e emoções (Volli, 2003). Reconhecemos também a função conativa, já que se procura obter determinados efeitos no consumidor, assim como modificar um pensamento ou comportamento no mesmo: *Sempre Futuro*.

Partindo do pressuposto que a metáfora pode ser definida como uma transferência de uma ideia para outra, pela substituição de um termo pelo outro, quando estamos perante uma análise de cariz fílmico, as substituições podem ser realizadas com alguma liberdade, e, conseqüentemente, é possível gerar novos significados. A utilização de metáforas é sempre um ato de criação pessoal, uma consequência de uma operação individual, de certo modo “abstrata, e que resulta de uma verdadeira interpretação” (Aumont & Marie, 2008: 160).

No caso da assinatura da marca em estudo, pretende-se transmitir a mensagem que a *edp* é uma marca presente na vida (*Sempre Presente*), manifestando-se ainda como uma marca que dá resposta às necessidades do consumidor (*Sempre Futuro*) e que o acompanha.

Por fim, observamos que a assinatura sintetiza alguns dos valores socio-culturais a que a marca se pretende associar, tais como núcleo, família, fidelidade e laço. Tal como no *rebranding* anterior, a assinatura baseou-se no diálogo dos afetos com o cliente.

2. O argumento deste filme baseia-se no romance entre dois jovens que namoram desde cedo e que seguem o padrão da maioria dos consumidores: casam e têm filhos. Por sua vez, na história os filhos também se vão apaixonar da mesma forma, sugerindo assim um “ciclo de vida”.

Sempre Presente. Sempre Futuro, pode ainda ser entendida como uma representação dos valores tradicionais, e de certo modo, como um ‘hino à idade da inocência,’ conforme veremos nos pontos seguintes.

3. O efeito dos adereços e dos ambientes na comunicação da marca *edp*

A leitura e a compreensão das imagens incidem sobre a passividade psíquica do espectador, ligando-se à ‘globalidade da leitura da imagem’. Assim, a apreensão visual da imagem está subordinada à dimensão que esta encontra do espectador (Joly, 2000).

A imagem pode também caracterizar-se como sendo uma consequência dos costumes estruturantes do indivíduo, na qual este absorve o que é novo, “identificado com a finalidade de uma segurança emotiva” (Martin *apud* Joly, 2000), em detrimento das ligações sensoriais com os estímulos objetivos (Joly, 2000). Deste modo, a leitura das imagens, sejam elas fixas ou em movimento, supõe uma interação entre o consumidor e o que é apresentado, mediante o uso de estratégias que se ligam à intertextualidade, à memória ou ao reconhecimento de determinadas associações, que ligamos aos ambientes e objetos contidos na comunicação das marcas.

Neste âmbito, os adereços podem ser descritos como elementos objetivos (veículos, mobiliário, joias, etc.). Os adereços podem existir dentro do ambiente de um filme publicitário, assumindo um papel decorativo, a partir das diretrizes do realizador.

Cumprе acrescentar que a direção de arte assume uma relevância na componente concetual e estética do anúncio, podendo-se identificar algumas das categorias que explicam a existência dos adereços. Estes podem estar relacionadas com a classe e a adjetivação do espaço, com o propósito (a finalidade da aplicação originária e que se aplica em cena, atuando por coerência ou por estranheza), ou por relação (para com as personagens ou pela transferência de atributos do espaço para as personagens ou vice-versa) – (Valle *apud* Barroso, 2008).

No que concerne ao trabalho da direção de arte e à comunicação que se estabelece entre os objetos selecionados para o filme, a nossa sociedade produz objetos padronizados, que podem ser considerados como signos, uma vez que “signo é tudo o que pode ser tomado como significativamente capaz de substituir outra coisa” (Eco *apud* Santaella & Noth, 2010: 7).

Quando nos referimos à sugestão ou à transferência de significados, abrimos um leque de possibilidades em que os significados daquilo a que a nós se apresenta ‘pairam’ sem tomarem direções acabadas ou definitivas (Santaella & Noth, *idem*). Tais considerações permitem-nos concluir que o indeterminado e o indefinido possibilitam despertar qualidades e características que ativam a nossa sensibilidade (*idem*) e permitem-nos fazer uma leitura e alusões relativas no âmbito sentimental, conforme referem os autores. Seguindo esta premissa, o uso de determinados adereços e de ambientes no anúncio da *edp* possibilita uma comunicação afetiva das características das personagens.

A ideia de família está presente no início do filme, nomeadamente na cena da mãe quando brinca com o seu filho no bosque, sem a presença de outras personagens. O ‘isolamento’ de ambos visa reforçar a relação próxima entre as duas personagens, colocando em evidência a cumplicidade entre ambos. Esta estratégia veicula a ideia de antecipação dos sentimentos de amizade e de afeto, apresentada de diversas formas no decurso do anúncio.



Imagem 2: *Spot de TV: Sinais de Luz edp* – O cenário como ideia de afeto e cumplicidade.



Imagem 3: *Spot de TV: Sinais de Luz edp* – O cenário como ideia de afeto e cumplicidade.

Todo o cenário remete o espectador para a ideia de intimidade e afetividade de forma metafórica por diversos motivos. A iluminação ténue e a cor quente do candeeiro funcionam como uma luz de presença, servindo para realçar o recorte das personagens, além de poderem ser compreendidas como caminho. Desta forma, as características do domínio secundário (candeeiro) são transferidas para o domínio primário. Nesta medida, a luz pode ser considerada como sinónimo de orientação, afetividade e intimidade.

Na sequência da narrativa, o candeeiro assume novamente protagonismo. Verificamos que este elemento funciona como ligação do romance entre as duas crianças, podendo ser interpretado como a metáfora do amor e do encontro.



Imagem 4: *Spot* de TV: *Sinais de Luz edp* – O adereço como ideia de romance.



Imagem 5: *Spot* de TV: Sinais de Luz *edp* – O adereço como ideia de romance.

A luz ilumina o rosto de forma ténue, tal como na figura anterior. O facto de todos os objetos que ocupam o cenário apresentarem uma leitura mais ‘discreta’, destaca a presença do candeeiro e evidencia a expressão de felicidade da menina quando comunica com o seu par. Por sua vez, o uso do plano médio permite-nos outra leitura do quadro. A ‘luz’ passa a ser o elemento ‘responsável’ pelo relacionamento entre o casal.

Com efeito, toda a decoração remete-nos para o sentimento amoroso entre as duas crianças. A título de exemplo, as paredes decoradas com um papel de flores e o espelho oval, embora num segundo plano, sugerem o mundo encantado da *Disney*. No entanto, nenhum destes elementos provoca dispersão, nem retira importância à presença da luz. Por sua vez, o cenário do quarto do menino é totalmente despojado. Este facto permite que o espetador centre a sua atenção na expressão de felicidade da personagem, quando esta comunica através dos sinais de luz. Somente o brinquedo surge no enquadramento, servindo para caracterizar o ambiente da personagem.



Imagem 6: *Spot* de TV: *Sinais de Luz edp* – A neutralidade dos adereços.

Estas imagens mentais fornecem um universo assente numa metáfora de ordem psicológica, na qual o espectador se poderá projetar num ambiente proposto pelo filme; ou seja, reconhece neste universo uma experiência vivida, como se se tratasse de um mundo real “uma projecção do mundo” (Clavell *apud* Aumont & Marie, 2008: 28).

Relativamente aos momentos mais relevantes da narrativa, a história repete-se, e repete-se igualmente o ‘código’ que vai ligando as personagens.



Imagem 7: *Spot* de TV: *Sinais de Luz edp* – A luz como sinónimo de evasão e de sonho.

O envelhecimento é feito através dos cenários que caracterizam o seu crescimento (imagem 7). Nesta cena existe uma indefinição propositada em não revelar todo o espaço. Esta metodologia permite retirar várias leituras, consoante as memórias da adolescência de cada espetador dada a subjetividade que o espaço suscita (já que pode ser percecionado como um quarto ou um sótão).



Imagem 8: Spot de TV: *Sinais de Luz edp* – A luz como sinónimo de evasão e de sonho.

Na comunicação publicitária os sentimentos são usualmente subentendidos, e por norma expressos de forma estereotipada (Volli, 2003), conforme a situação das imagens 7 e 8. O lugar onde o jovem se recolhe sugere a ideia de sonho e de ‘viagens imaginárias’ ao decompormos as características do domínio secundário: candeeiro e imagens das estrelas. Esta imagem pode caracterizar a marca como sendo uma marca sonhadora. O lugar assume ainda um lugar simbólico – o arquétipo do herói. Um lugar *cliché*, no qual o herói ou o rebelde se refugia, para conversas ou amores secretos. Por sua vez, a neutralidade do cenário e a iluminação direcionada para o rosto do jovem colocam novamente em evidência o candeeiro. Por último, nesta cena, o efeito da energia parece ser o elemento que desencadeia o estado emocional da personagem.

O cenário e os adereços da figura seguinte, apresentam outro *cliché*: podemos amar alguém que não ouve a mesma canção? Este lugar comum remete o espetador para a ideia de partilha e para a comunhão de sentimentos e, simultaneamente, evoca memórias que se prendem com amores da juventude. As memórias são materializadas pela presença da cassette de música e pela sua conotação de objetos retro.



Imagem 9: Spot de TV: *Sinais de Luz edp* – O adereço como memória.

A ligação da marca à música é marcada noutros cenários do filme e utilizada para caracterizar as personagens com mais idade. Este vínculo é exibido pelos adereços do estúdio (também este considerado lugar comum, ‘refúgio’ ou situação tipo em que o consumidor se pode rever).



Imagem 10: *Spot de TV: Sinais de Luz edp* – O cenário e o adereço como elementos de identificação.

A ideia de família e de laço a que a marca se pretende associar é, neste caso, a representação do consumidor, que se encontra numa posição de desejo na aquisição de um valor mais ou menos abstrato (a necessidade de segurança ou a necessidade estabilidade). Estes desejos são representados pela encenação de um casamento, nomeadamente pelo destaque da aliança, símbolo de união. Por este motivo, este discurso visual despoleta uma associação entre a imagem da marca e os momentos de mudança no quotidiano do consumidor, com a qual ele se pode identificar. Ao mesmo tempo, encontra-se em conformidade com o público-alvo da marca: famílias.



Imagem 11: *Spot de TV: Sinais de Luz edp* – O adereço como representação metafórica da ideia de laço e segurança.

Relativamente aos espaços exteriores, o lado lúdico da marca é transmitido pela existência das casas na árvore, lembrando a ideia de conto de fadas ou de brincadeiras de crianças.



Imagem 12: *Spot de TV: Sinais de Luz edp* – a casa na árvore como apelo ao imaginário.

Considerações Finais

Concluimos que todos os lugares exibidos no filme são ‘ativados’ pelo produto em funcionamento (sinais de luz), constituindo deste modo o motivo de transformação das personagens – a expressão de felicidade e realização através da presença da marca *edp*. A possibilidade das personagens se relacionarem de forma amorosa, parece depender da importância e do efeito da energia nas variadas situações. Assim, a marca pode ainda ser percebida como um organismo vivo, que interage com os consumidores de modo passional, consolidando deste modo o posicionamento emocional que esta adotou na campanha.

As características dos cenários no decurso do filme traduzem a codificação dos elementos predefinidos das personagens que detêm os papéis temáticos ao longo da narrativa. Todos eles representam a emoção e o sonho em contextos com os quais o consumidor facilmente se identifica.

Por sua vez, a tradução da assinatura *Sempre Presente. Sempre Futuro* é sugerida pela sequência das relações amorosas entre as gerações que surgem ao longo do *spot*. Todas elas com características comuns: ligações que se tornam fortes e se mantêm ao longo da vida, materializadas pelo compromisso do casamento. Desta forma, os conceitos de família, laço, segurança e compromisso são facilmente associados à marca.

Por último, a nova assinatura insinua a ideia de ciclo de vida, tal como a temática do filme.

Referências bibliográficas

- Aumont, J. & Marie, M. (2008.) *Dicionário teórico e crítico do cinema*. C. Bogalheiro & P. E. Duarte (Trads.). Lisboa: Texto&Grafia.
- Bardin, L. (2015). *Análise de Conteúdo*. L. A. Reto & A. Pinheiro (Trads.). Lisboa: Edições 70.
- Barroso, J. (2008). *Realización Audiovisual*. Madrid: Síntesis.
- Caldeira, M. (2013). *Análise e Leitura da (s) estórias de uma marca: O Cruzamento de estratégias publicitárias e fílmicas como processo de criação do discurso publicitário nos spots de televisão da Optimus*. Disponível em: bdigital.ufp.pt/bitstream/10284/4240/1/Tese%202014%20V6.0.pdf.
- Castro, J. P. (2002). *Comunicação de Marketing*. Lisboa: Edições Sílabo.
- Joly, M. (2002). *A imagem e a sua interpretação*. J. F. E. Martins (Trad.). Lisboa: Edições 70.
- Pimentel, M. (2007). *Rebranding - Como aproximar uma marca do consumidor*. S/I: Booknomics.
- Santaella, L. & Noth, W. (2010). *Estratégias semióticas publicitárias*. S. Paulo: Cenage Learning.
- Volli, U. (2003.) *Semiótica da Publicidade: A criação do texto publicitário*. M. L. Jacquinet (Trad.). Lisboa: Edições 70.

Webgrafia

- Durães, P. (2016). Edp assume nova assinatura aos 40 anos em nova campanha institucional com criatividade da Partners (com vídeo), Meios & Publicidade. Disponível em: <http://www.meiosepublicidade.pt/2016/05/edp-assume-nova-assinatura-aos-40-anos-em-nova-campanha-institucional-com-criatividade-da-partners-com-video/>.

AUTHORSHIP IN AUDIOVISUAL WORKS: A STUDY CASE OF THE TELEVISION SERIES GAME OF THRONES

Inês Rebanda Coelho

1. Cinema Authorship

The study that will be presented is inserted in a small segment of a PhD research, which is currently in progress. The question that arises and the one which is intended to answer in this fragment is: where does the filmic work authorship reside and how can it be verified?

The authorship idea and its conception are something that inside the artistic world has been altering and developing through the centuries in different ways inside of each artistic field, however, there is one particularity that has been maintained in all. The authorship is always obtained solo, while the other characteristics of the work have been adapting to the generational styles, beliefs, aesthetics and necessities. Nowadays, what is seen as plagiarism and intellectual property appropriation, during other times, such as classicism and the renaissance, was seen as a technic developing. An accurate technic was superior to the content creation and the copy of another person's work was a recognition and a tribute to the creative rigor of its author (Süssekind, 2008).

Today, often the concept is seen transcending the material artwork. The artworks that fit the conceptual art prism confirm this. Yet, if you talk about authorship,

you talk about the author, singular. The artistic intellectual productions that can only be materialized in a collective or joint effort, as in the case of cinematography, television, video-games and others, continue to have an instigation of a single authorship, a vision derived from the ancestral art forms and, many times, the authorship is only validated when there is the intervention of one of these arts. Look, for example, at cinema and television, in which authorship has a strong connection with scriptwriting, in other words, literature. Apparently, just the more recent arts have started to contradict that approach, despite that by many they still remain to not be seen as art and instead as pure entertainment, alike what cinema and television were seen as before:

[...] As, Aphra Kerr mentions, the concept of the *auteur* is difficult to apply to video games, because video game production is a collaborative process that undermines the concept of single authorship [...] I agree with Zimmerman that the potential of video games as a medium may not be realized if we continually look to traditional ideas of narrative and authorship. [...] Video game production is a collaborative process, but so is film production (Brookey, 2010: 55).

Whilst this alteration is occurring gradually, infiltrating in different joint creation arts and slowly changing mentalities, it's a perspective that in cinema still isn't completely consolidated in theory, in spite of having several supporters. Nevertheless, if you notice the main and most reputable so-called cinema theory, that has been ingrained in the minds and education of the diverse generations of filmmakers and that remits to the cinema authorship, not even this approach acquired sufficient solid basis and concepts to be really considered a theory. So, let's talk about the well-known *auteur* theory. Authorship and cinema can't be mentioned in the same sentence, without before approaching the biggest cinema "theory" of all times.

2. Cinema d'Auteur

The cinema d'*auteur* is an idea that appeared from a French magazine named *Cahiers du Cinéma*, which became known worldwide. This magazine was constituted by critic texts written by young French filmmakers, who had the ambition of being directors or who, at least, had already directed a film previously.

All of us at *Cahiers* thought of ourselves as future directors. Frequenting cine-clubs and the Cinematheque was already a way of thinking cinema and thinking about cinema. Writing was already a way of making films [...]. We were thinking cinema and at a certain moment we felt the need to extend that thought (Godard, 1986: 171).

They presented, many times, very different perspectives from each other in relation to some films, filmmakers, ideas and visions, but there was one thing about which all agreed. The authorship notion. The authorship was discussed initially by Jacques Rivette in a 1953 article about the film director Howard Hawks, but became an idea more consolidated with François Truffaut in *Une Certaine Tendence du Cinema Français* of 1954, a work seen as a start point for what the magazine represents nowadays. In it, Truffaut uses the *auteur* term, both to mention the director who writes his/her own script and, in a broader way, the creator whose his/her authentic personality was felt in the work. Promptly, these two meanings became one. Eric Rhode resumes his vision of the director as authority, as the only referee regarding the significance of the film (Rhode, 1976). Another of the defended ideas that helped the *Cahiers* to support the authorship conception was the term *camera-stylo*, implemented and coined by Alexandre Astruc in 1948, where he compares the director's camera to a writer's (accepted as author) pen (Astruc, 1968). The position adopted by Astruc is similar to the director-*auteur* view of Truffaut, that intended to merge the writing with film directing:

[...] The scriptwriter directs his own scripts; or rather, that the scriptwriter ceases to exist, for in this kind of film-making the distinction between author and director loses all meaning. Direction is no longer a means of illustrating or presenting a scene, but a true act of writing (Astruc, 1968: 24).

The *politique des auteurs* was born also from these fundamental ideas and started to represent the system, on which the majority of the critics at *Cahiers* agreed and based their writing on. It became the adaptation of the author notion, supported by Astruc and Truffaut, descendant of and broadly accepted by the individual arts applied to cinema, with the director's image as the solo author. This policy had aimed to differentiate between authors/directors and just directors, even if they were talented. It also valorizes the importance of discovering if the director is worthy of entering the select auteurs group, through the judgment of how well he handled the material. In other words, technique becomes the most important for the author definition, and this is later completed by the *mise-en-scène* concept. It favored the aesthetic, which by itself privileges the narrative. However, it raises the question of cinematographic work specificity, defending that it was in its form and not in its content (Hoveyda, 1960: 37). What problems did these concepts bring? First, each of these ideas isn't sufficiently substantiated theoretically.

[...] The criteria of the *politique des auteurs* are very difficult to formulate the whole thing becomes highly hazardous. It is significant that our finest writers on *Cahiers* have been practising it for three or four years now and have yet to produce the main corpus of its theory (Bazin, 1985: 257).

The *politique des auteurs* consists in choosing a personal factor in an artistic creation as a reference standard and then assumes that it continues and even progresses from a film to another. It's recognized by the *Cahiers* writers that there are certain important films that escape this test because a

film is automatically considered good for being fulfilled by an auteur and for that, the applied criterion is the director aesthetic portrait deduced from his previous work (Bazin, 1985). The director image that is created ends up transcending the work itself and its artistic quality. “[...] *auteurism* un-naturally elevates the director’s place within production and judges films based on their director rather than as an individual artistic work” (Gerstner & Staiger, 2002: 39). Eric Rohmer reached the point to defend that in art the auteurs are the ones who remain and not the works, while Truffaut liked to quote Jean Giraudoux on this subject: “there are no works, there are only auteurs” (Truffaut, Giraudoux and Rohmer in Hillier, 1985: 250). Nevertheless, the auteur theory was not implemented nor suggested by the *Cahiers* critics, but by Andrew Sarris, an American film critic, that popularizes the term with his article *Notes on the Auteur Theory* in 1962.

“Even the original writers of *auteurism* did not intend it as a theory of cinema; this was an interpretation perpetrated by Sarris” (Grant, 2008: 76). John Caughie points out that the “*auteurism* is more clearly a critical practice than a theory” (Caughie, 1981: 4). Despite Sarris defending that the *politique des auteurs* was vague and didn’t reach consolidation, there was no concrete method that defined a director as an *auteur*, there only existed notions that were added and mentioned in order to better fit that idea. The truth is that Sarris ended up doing the same thing, calling upon the necessity for the director to have certain technical skills and leaving the theoretical base equally incomplete. Yet, he started one of the biggest debates within the Film Studies which still resonates today.

The notion of the total auteur is a myth all the same, because the director’s craft requires specific capabilities which are not the same as those of a writer. It’s possible that one man could have both, but the fact that at the moment directors who have no apparent talent for scriptwriting, like Becker for example, are doing it and risking disaster, means

the degeneration of what is a major profession (Leenhardt, 1985: 38, from the text: *Six Characters in Search of auteurs: a Discussion about the French Cinema*).

The problem that the *auteur* notion created, both inside the *politique des auteurs* and the *auteur* theory was that the dimensions they took weren't caused by the ideas, beliefs or innovations. What these critics realized was nothing new or controversial. The way how they did it was what led this ideal to have disproportionate dimensions that wouldn't normally have.

If the *politique des auteurs* caused ripples, and more, in French film culture and beyond, it was not because of the idea itself but because the idea was used in *Cahiers* with polemical brio to upset established values and reputations. There was nothing new or scandalous in either France or Britain or the USA in discussing, say, Murnau, Buñuel, Dreyer, Eisenstein, Renoir, Cocteau or Bresson or, from the USA, Stroheim or Welles or Chaplin, as the auteurs of their films (Hillier, 1985: 7).

3. Cinema as a Joint Work

It can't be ignored the fact that a lot of the *Cahiers* directors/critics didn't comply with what they defended, using scriptwriters and great connoisseurs of photography direction in some of the most renowned films. For that, we have the example of *Les 400 coups* directed by François Truffaut, considered as one of the *auteurs*. All these ideas focus on an era, in wills and whims that certain social niches needed to cause a change, to evolve and in a certain way, to raise their ego. "Auteurism itself would not be worth bothering with if it hadn't been so influential, effectively stalling film history and criticism in a prolonged state of adolescent romanticism" (Schatz, 1988: 5).

Nowadays, there are several directors and even critics that defend a more realistic perspective, connected to any filmic industry operation. "In fact, critics now recognize motion pictures having plural authors rather than a

singular artistic force” (Carringer, 2001: 374). This current cinema vision, that will be presented, is simple in its exposition: “Collective film production creates collective authorship: the author is the entire group” (Bordwell & Thompson, 2008: 33). The authorship is found united to all the work execution processes. The exchange of one of the elements of any artistic department that constitutes a film production will lead to the work’s language alteration. “[...] film crew creates a collective intention when each individual joins the group with the same goal in mind [...]. This renders the director-centric theory of coherency hollow because the director’s contribution is only part of the whole we view” (Sellors, 2007: 268). Two works can never be the same, even if the director or the scriptwriter or both are.

We do not work alone. Directing is an interpretive rather than a creative art. Writers, painters, composers, sculptors, and architects are creative artists. Creative artists work alone. They work alone on a blank screen, blank piece of paper, canvas, clay, hillside . . . whatever. If they are composers, ultimately, they’ll need musicians to make the music happen. In the same way, playwrights and screenwriters need producers, directors, actors, and crews, who are the interpretive artists that make their productions come to life (Cury, 2007: 111).

Any individual inserted in the project will interfere and shape the creations and intentions of the people who he/she works with, as well as adapt their own for a common purpose. From the interaction they have during so many months, there are influencing thoughts and meanings. “Each interpretation is based on the life and experiences of whoever is doing the interpretation. It’s never the same experience for any two people” (Cury, 2007: 111). However, it’s up to the head of each department, together with the producer and the film director, to guide and include the team’s perspectives inside of their vision, without ever giving up on the common goal and instead complement it in the best way. Each film has its own interpretation given by the various members who built it. What is important is that the several intentions are well guided so that the purpose agreed upon by all is transmitted

in a clear way. With that, “each person is then free to agree, reject, or be awakened to his or her own feelings about the piece. We’re not out for consensus here. We’re out for communication” (Lumet, 1996: 16).

A work of art is defined by the industry, society, culture and production method that it adopts or in which it is inserted, as well as by the characteristics that define each one of its contributors, not just as workers but also as people. “One must suspend the idea of single authorship in order to properly analyse a production from a collaborative standpoint” (Carringer, 2001: 377). There are a lot of factors to take into account. If one piece of work with only one author entails a big complexity of analysis, a complete study of one work with 10, 20, 50, 100 or more people considered as authors working for the same purpose, becomes almost intangible.

For this study, it was proposed to examine one of the positions that could give more direct information, that is, of one of the department’s chiefs. At the same time, it was intended that this profession wouldn’t be seen as artistic by the majority of the people or that was unknown to the point of not even knowing if it could be artistic or not. For this reason, the cinema producer was elected, one of the professions hierarchically most influent, but that is less associated with the artistic side of a film work. The defined goal is to show how his/her tasks are linked to the film art (even when his/her work intervention is purely technical) and in what way influence the aesthetic and language, to the extent of being perceived equally as an author.

Notwithstanding, a meaning to the author term should be assigned. There are many definitions and perspectives, but the one considered of greatest interest is the most simple and direct (especially because of the legal approach to the Author’s Rights, associated with the continuation of this study, that will not be addressed in this article). Currently, the author is one of or the intellectual creator of the work, regardless of its qualitative appreciation and whether or not it is a work of the artistic forum. This is due to the technological evolution and the importance given to the multidis-

ciplinary that becomes increasingly more visible in the several means and areas. The only implication is that the contribution that the author gives comes from him/her, that is, her/his creation and not a plagiarism or appropriation (UNESCO, 2010; CDADC, 2017). In this case, as the authorship in cinema has been studied, it's of interest to know what kind of intellectual contribution was given, in other words, how to identify if the person allied to the profession in question is a technician or an artist. In cinema, being a technician doesn't mean that his/her creative contributions and influence are inexistent, although, they can be reduced and he/she may not perform any artistic task, nor have the power to take any kind of artistic decision. Relatively to each department director, they always have artistic duties, as well as some of the members within their section (for example, the artistic directors, prop master, etc.), even if reduced. Though, inside every function that an office entails, besides the technicians, a professional can be seen or carry out as a middle term, an executant. An executant is more connected to financial, bureaucracy and/or technical questions but at the same time his/her decisions and actions influence the general language of the work, including the artistic one.

This study defends that if there were some separation to make in cinema authorship it would be between technical-authors, executant-authors and artistic-authors. However, the creative cooperation exists always and the quality of a project shouldn't be measured by the contribution's quantity or its specialty. A creative technician can make all the difference in a production, however, as it will be seen, a method of complete separation of the participation of each person involved, only through the piece of work itself, without any kind of additional information of the production operation, hasn't been arranged by any researcher, yet. "While certainly a motion picture's personality can be linked to its major creators— director, producer, leading actors—all those who contribute play a part in its nuances that may go unnoticed by simple pattern analysis" (Grant, 2008: 80).

4. Case Study: The *Game of Thrones* Producers

“A producer’s job description combines art with craft, commerce with technology, and leadership with collaboration” (Kellison, 2013: 2). In order to create the perfect conditions of the producer’s craft appreciation, it was realized that there could be another format, other than the cinematographic, that would add other pertinent premises and construct the indicated scenario for what was intended to achieve. The fact that in cinema they alter the most part of their workers from one film to another, made it difficult to isolate certain producer’s activities, especially tasks that are carried out in partnership with members from other departments.

The chosen media was the television and the selected format was a modern continuing drama series. The television is known as a producer medium and in drama series, it’s frequently placed in the same authorship position as the cinema director, including relatively to the scriptwriting, that is, “[...] the writer-producer is the key creative force in television” (Kubey, 2004: 5). One of the strengths of this preference is the constant alteration of its directors (Tunstall, 1993: 105). Regarding to the chosen series, the director changes various times during one season, as well as the close crew with whom he/she works and selects directly (photography directors, editors and some director’s assistants), while the rest of the main team is preserved, at least during one season. The series chosen was *Game of Thrones*, which is very close to cinema, namely in terms of some production’s functioning (for example: the scenarios, a lot of external footages and special effects, several crafts and crew members coming from cinema, big budgets). The telefilm could have been analysed too or instead of the selected format, but it would lack some significant observation premises, which could not be easily complemented since they present conspicuous difficulties, similar to those of cinema.

As for the production team, which the majority of its members have always remained working on the series, the differentiation factors that allowed to name the episodes to be examined were its directors, for being the ones

who share more goals and tasks with the producers. It was intended to discover to what extent the exacerbation of the producer's image conceals the artistic influence of the director, as the opposite occurs in cinema. Four directors were selected, Tim Van Patten, Daniel Minahan, Alik Sakharov and Neil Marshall (thirteen episodes in total) by the characteristics exalted in their work. Tim Van Patten, elaborates the first and second episodes of the first season. He's presented on this list for being the director that gives the motto to the series and that defines the first line of direction to be followed. It's also in interest to compare the two episodes in which he participates: the first, that still contains information of the initially hired director, Thomas McCarthy and the second episode, which has only directing material from Tim Van Patten. Daniel Minahan collaborates in two different seasons, starts one season and integrates into some episodes of the first one, that serves as a comparison point with Tim Van Patten. Alik Sakharov in addition to be a director, was also a photography director, including in the two first episodes directed by Tim Van Patten. Sakharov was selected, in order to understand: what kind of input he gave to the series; what the differences are between his work as a photography director and as a director; what type of influence he obtained from the directors series with whom he cooperated and if it is perceptible in his own direction method. Last but not least, Neil Marshall, that directed only two episodes, the episode 9 of the second season and the episode 9 of the fourth season. His inclusion is due to his exclusively hiring for the construction and shooting of the series big battles, even in seasons following the ones investigated. Although the directors' work was specifically studied in the chosen episodes, the work from the production's department was examined during the first four seasons in which these episodes are included.

After these decisions were made, an analysis methodology for the producer had to be arranged, that would fulfil the intent of being able to detect visually his/her intervention in the workpiece, as it is possible to see that of any department chief of an audiovisual team. For that, it should be mentioned that the filmic industry tends to divide the producers in two fields:

the financial and the creative producer (Finney, 1996: 10). This division is still perceptible, and nowadays is easiest to identify in the American films, by the producer's mark, which appears during the credits in front of the producer's name (PGA, 2016). It refers to a producer's work methodology generalization, that is, if he/she performs all the duties to which he/she is entitled or a large part of them, valuing the artistic and creative side of his/her profession. In this case, the producer is considered to be creative. On the other hand, if the producer is concentrated on the more executive side of the production work, worrying almost exclusively with raising funds, the work's economic exploitation, bureaucracies and the likes, is therefore considered financial. It can be said this is the difference between an artist-author and an executant-author. In the television medium, this division also occurs, however, the creative side is much more noticeable in their main producers, the showrunners (Bennett, 2014: 7-8).

“Although episodic drama series and feature motion pictures share many production-related similarities, there are some distinctions that set them apart” (Valle, 2008: 18), something that is added into account and that provided with a lot of relevant information. As it is known, the series dimension and duration are different from feature films, they are bigger, which amplifies and reveals problems that aren't notorious in cinema. It was realized that the issues of the distinction between tasks are even bigger, particularly in production. The artistic and creative chores that correspond to those of a cinema creative producer are dispersed by numerous tasks of the production department. In *Game of Thrones*, the executive producer, the producer, the respective co-productions and the line producer, end up doing the artistic work equivalent to a cinematographic creative producer, but in different scales, in different phases and in different countries. This was further exalted when, for example, during one season, one of the line producers gave significant creative contributions, such as selecting shooting locations, and in the following season moved up to the co-producer position, leading to more decision-making power in the artistic field. The big difference be-

tween each one of these crafts was the power of decision-making and to whom they needed to answer, which is decided by the hierarchy, where the executive producer is on the top. A position that in cinema is held by the producer, nevertheless, a cinematographic executive producer is different from a television one and in television it depends on the genre, kind of program and production itself. In *Game of Thrones*, an executive producer is the same as a cinema producer.

For these reasons, it was decided to adapt the analysis made to the production's department, instead of nominating one of the sector constituents, doing a direct reference whenever any significant aspect was found. "The radically different types of drama production require differing production teams and differing rhythms of work; drama productions also vary so much as to require very different styles of producer" (Tunstall, 1993: 117). Other characteristics that distinguish a series from a feature film is that, while the cinema production phases are linear, in a series are all mixed up. Principally in this series, where there are two fixed units, Wolf and Dragon, shooting at the same time frequently in distinct countries, with different directors, as well as the respective teams that they selected (photography director, some assistants and sometimes, editors) (Goldman, 2012). This implies the existence of a big production team and that each crew member from the line producer to the executive producers covered phases, locations and/or specific departments, which ends up giving them more freedom in creative and artistic decisions, without ever escaping from the hierarchic structure and from the whole system set up to manage the series, having been perfected and developed throughout the diverse seasons.

Different producers have different strengths and weaknesses which influence their style of work and the teams they select. The producer obviously chooses a director to fit the requirements of the project in hand; some directors are studio specialists, while most prefer to film outside on location. All drama producers oversee a huge range of detail and separate individuals (Tunstall, 1993: 119).

The main work of a key producer is to understand the artistic and financial necessities of the project he/she has in hands and guarantee that they are answered in the best way, together with the production's department. The biggest responsibility of this sector is to assure that the major intention of the artwork is transmitted in a linear and coherent way. The following functions were the studied in the production department of the series, that influenced artistically the work language and style: raising of funds, materials, means and significant elements to the series; edition and supervision of the script; project supervision- guarantee that the language is linear and the series main goal is accomplished, they have to maintain the integrity of the work and of the adapted work, together with the director and scriptwriter (fantasia versus reality, avoid confusing the audience in terms of narrative and emotionally, as well as in terms of locations and/or characters, define and maintain the visual and aesthetic linearity, get rid of visual and sound excessive or lacking of stimuli); selection of the actors, locations, chiefs of departments and rest of the crew (this kind of work is made in partnership with other team members, like casting directors, location directors, and so on, sometimes the director is also involved, if there are new locations or actors), defining the distribution and application of the budget in certain scenes and departments; deciding if the shootings are on location or on set- it can be decided in association with all or some of the following members: director, photography director and/or production designer; shooting format – determined with the director and/or photography director [in *Game of Thrones* was settled with some of the photography directors of the first season (Goldman, 2012)]; final montage; monitorization of the sound designer work; supervision and approval of the special effects mechanical and digital; remaining faithful to the format (is what appears on screen in terms of adaptation viable for the television format?); problem solving (troubleshooting) and adjustment to adverse conditions quickly and effectively; selection and/or supervision of the music composing (soundtrack).

In order to help the examination of each of these characteristics, as well as some corresponding to the artistic work of the director, it was used a

qualitative analysis program, MAXQDA 12. There was also a bibliographic and a video-graphic study about the series, to complete the information acquired.

4. Conclusions

“Each project requires a unique result from its producer” (Kellison, 2013: xvii). All the points examined in the series regarding the production department were verified and positive results were achieved, despite the adversities, particularly during the first season. There were many production and narrative problems, especially in the pilot that almost led to the series cancellation, and while they couldn’t arrange a methodology that maintained the visual linearity of the footages of all the directors and directors of photography, they had distinct languages that weren’t at all compromised, by the contrary. They had a lot of creative freedom, just as they would have in a feature film (Thompson, 2016). They were able to recover and catch up in the same season and do what a producer does best, make these problems completely invisible to the audience, as well as part of his/her best work.

On the other hand, the fundamental participation of the director in a work involves emotional manipulation. This requires taking all the materials that are given to him/her and arranging them on screen in order to provoke different sensations and sentiments in the audience. Another of his/her key contributions is to consistently transmit and convey the style he/she defined directly with the cast and crew. In other words, this implies that even if the producer and the director share tasks, their intentions are distinct. Let’s take an example: both have to break down the script, however, although the task is the same, the way they do it and why, are different. While the producer and/or executive producer (in the television case) interprets the script in terms of budgeting, viability of the scenes, where to apply the money and assure that the visual linearity and the program or film initial concept is maintained, the director researches the best way that he/she has to provoke all the emotions present in the script, by surveying and exploring the narrative, the scenarios, actors, props, what will be shown and how

he/she will show it. The same occurs with other tasks, like selecting locations or casting actors.

With this study, it has been revealed that it becomes impossible, from the exclusive study of the workpiece and the bibliographic material, to know what each one did, unless each of all the team members specifies it. This shows that, the TV drama series are joint works and that films have potential to be seen as such too. Joint work is a terminology used in the Anglo-Saxon legislation (*Copyright*), to designate works prepared by two or more authors with the intention of having their contributions merged into inseparable or interdependent parts of a unitary whole (UNESCO, 2010). In this format, all the creativity and artistic contributions don't depend on the profession itself, but on the person that is behind it. That is verified with the rise of position in the drama continuing series, that in cinema is not possible to observe. It was also realized that in cinema and television, each production is unique and requires one's own organization system. Each work is one work and, it can be said, that the brush of the author is on the organization structure adopted by the team as a whole, which is required and defined by the project itself and the dimension that it needs or ends up taking. It's possible to detect the producer's direct visual influence in a work. We have the case of Chris Newman, that included the *Superman II* of 1980 team and during the fourth episode of the fourth season, of which he is a producer, it can be detected, among others, scenario and photography elements that show the influence of the *Fortress of Solitude*.

Therefore, it can be concluded that the director and the analysed producers are authors. They can be or artists or executants, and the way to confirm it is to examine individually the works in which each one participated and the respective material published about them. Then it will be perceived how he/she helped to shape the style and language of the final work.

Bibliography

- Astruc, A. (1968). The birth of a new avant-garde: la camera-stylo. In P. Graham (Eds.), *New Wave*. Garden City: Doubleday and Company. Pp. 17-24.
- Bazin, A. (1985). De la politique des auteurs. In J. Hillier (Ed.), *Cahiers du Cinéma- The 1950s: Neo-Realism, Hollywood, New Wave*. Massachusetts: Harvard University Press. Pp. 248- 260.
- Bazin, A.; Valcroze, D. J.; Kast P., Leenhardt, R.; Rivette, J. & Rohmer, E. (1985). Six characters in search of auteurs: a discussion about the French Cinema. In J. Hillier (Ed.), *Cahiers du Cinéma – The 1950s: Neo-Realism, Hollywood, New Wave*. Massachusetts: Harvard University Press. Pp. 31- 47.
- Bennett, T. (2014). *Showrunners: the art of running a TV show*. London: Titan Books.
- Bibliografia Nacional Portuguesa (2017). *Código de Direito de Autor e dos Direitos Conexos*. Coimbra: Almedina.
- Bordwell, D. & Thompson, K. (2008). *Film art: an introduction*. Oxford: McGraw-Hill.
- Brookey, R. (2010). *Hollywood Gamers: digital convergence in the film and video game industries*. Indiana: Indiana University Press.
- Carringer, R. (2001). Collaboration and concepts of authorship. *PMLA*, 116.2. Pp. 370-379.
- Caughie, J. (1981). *Theories of authorship*. New York: Routledge.
- Cury, I. (2007). *Directing and producing for television: a format approach*. Oxford: Focal Press.
- Finney, A. (1996). *The state of European Cinema: a new dose of reality*. London: Cassel.
- Gerstner, D. & Staiger, J. (2002). *Authorship and Film*. New York: Routledge.
- Godard, J. (1986). *Godard on Godard*. New York: Da Capo Press.
- Goldman, M. (2012) Harsh realms. *American Cinematographer*, 93. Pp.32-41.

- Graham (Eds.). *New Wave*. Garden City: Doubleday and Company. Pp. 17-24.
- Grant, K. (2008). *Auteurs and authorship: a film reader*. Malden: Blackwell Pub.
- Hillier, J. (1985). *Cahiers du Cinéma – The 1950s: Neo-Realism, Hollywood, New Wave*. Massachusetts: Harvard University Press.
- Hoveyda, F. (1960). Les taches du soleil. *Cahiers du Cinéma*, 110. Pp. 41-42.
- Kellison, C. (2013). *Producing for TV and new media: a real-world approach for producers*. Oxford: Focal Press.
- Kubey, R. (2004). *Creating television: conversations with the people behind 50 years of American TV*. New York: Routledge.
- Lumet, S. (1996). *Making movies*. New York: First Vintage Books Edition.
- PGA, Producers Guild of America. (2016). *The producers mark*. Accessed: http://www.producersguild.org/?page=producer_mark.
- Rhode, E. (1976). *A History of the cinema: from its origins to 1970*. London: Allen Lane.
- Rivette, J. (1953). Genie de Howard Hawks. *Cahiers du Cinéma*, 23. Pp. 16-23.
- Sarris, A. (1962). Notes on the auteur theory in 1962. *Film Culture*, 27. Pp.561-564.
- Schatz, T. (1988). *The genius of the system: Hollywood filmmaking in the Studio Era*. New York: Pantheon.
- Sellors, C. P. (2007). Collective authorship in film. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 65.3. Pp. 263-271.
- Süssekind, P. (2008). *Shakespeare: o génio original*. São Paulo: Zahar.
- Thompson, A. (2016). How this Game of Thrones director moved from Cannes to Westeros (Emmy Video). *Indie Wire*. Accessed: <http://www.indiewire.com/2016/07/game-of-thrones-jeremy-podeswa-director-emmy-video-1201702115/>.
- Truffaut, F. (1974). A certain tendency of the French Cinema. In B. Nichols (Ed.), *Movies and Methods*. Berkeley: University of California Press. Pp. 224-237.
- Tunstall, J. (1993). *Television producers (Communication and Society)*. New York: Routledge.

- UNESCO, United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization. (2010). *The ABC of Copyright* (UNESCO Culture Sector). Accessed: http://www.unesco.org/fileadmin/MULTIMEDIA/HQ/CLT/diversity/pdf/WAPO/ABC_Copyright_en.pdf.
- Valle, R. (2008). *The one-hour drama series: producing episodic television*. Los Angeles: Silman-James Press.

Filmography

- Game of Thrones* (2011- 2014) [Television Series and Extras]. David Benioff. & D. B. Weiss (Criators, Executive Producers, Scriptwriters). UK & USA: HBO, Television 360, Grok! Studio & *et al.*
- Les 400 coups* (1959) [Filme]. François Truffaut. France: Les Films du Carrosse & Sédif Productions.
- Superman II* (1980) [Filme]. Pierre Spengler (Producer), Richard Lester & Richard Donner (Directors) (1980). USA & UK: Dovemead Films, Film Export A.G. & International Film Production.

OUTRAS ARTES NO CINEMA DE JOÃO CÉSAR MONTEIRO

Henrique Muga

Uma das características fundamentais da obra cinematográfica de João César Monteiro (JCM) é a intertextualidade,¹ a reunião e o diálogo entre as mais diversas artes, desde a literatura à música, à pintura e ao próprio cinema. A amplitude de referências artísticas de JCM é-nos revelada numa auto-entrevista:

Murnau é o cineasta que mais me impressiona. No século XX só outra obra me impressiona tanto: a de Paul Klee. E a de Kafka. E a de Céline. [...] Há, porém, cineastas que não me canso de amar. Renoir, Bergman, Mozart, Griffith, Mizoguchi, Vermeer, Lang, Camões, Rossellini, Webern, Hitchcock, Nicholas Ray, Montaigne. Outros que aprendi a amar recentemente: Bresson, Dreyer, Mondrian ... Um que amo por correspondência e morre de fome na abundante Alemanha: Straub (César Monteiro, 1974: 121).

Começemos por analisar a presença da literatura, para dar depois lugar à pintura, à música e, finalmente, ao cinema. Mas antes, para melhor situar o lugar de encontro destas artes, apresenta-se aqui a obra filmográfica de JCM estruturada em seis fases cronológicas (Quadro 1)

1. Outras características fundamentais da poética cesariana são, a nosso ver (Muga, 2016), o respeito pelo real, a par da expressão da subjetividade pessoal do seu autor, e o caráter ritualístico assente no verbo e no gesto.

Quadro 1: Filmografia (por fases) de João César Monteiro

FASES	FILMES
Fase experimental (a preto e branco)	<i>Sophia de Mello Breyner Andresen</i> (1969) <i>Quem espera por sapatos de defunto morre descalço. Um provérbio cinematográfico</i> (1970) <i>Fragments de um filme-esmola / A sagrada família</i> (1972) <i>Que farei eu com esta espada</i> (1975)
Fase medieval: Portugal rural e tradicional	<i>Veredas</i> (1977) <i>A mãe</i> (1979) <i>Os dois soldados</i> (1979) <i>O amor das três romãs</i> (1979) <i>Silvestre</i> (1981)
Dois filmes “aquáticos” e um filme pessoano	<i>À flor do mar</i> (1986) <i>O último mergulho</i> (1992) <i>Conserva acabada</i> (1989)
Tetralogia de “Deus” e três filhos menores	<i>Recordações da casa amarela</i> (1989) <i>A comédia de Deus</i> (1995) <i>As bodas de Deus</i> (1999) <i>Le bassin de J. W.</i> (1997) <i>Lettera amorosa</i> (1995) <i>Passeio com Johnny Guitar</i> (1995) <i>O bestiário ou cortejo de Orfeu</i> (1995)
Uma experiência radical	<i>Branca de neve</i> (2000)
Um filme-síntese	<i>Vai e vem</i> (2003)

Literatura

Estendendo-se desde a antiguidade até às vanguardas do séc. XX, nas suas mais diversas formas – poesia, conto, teatro, etc. – a literatura é uma das artes dominantes no cinema cesariano. A sua presença manifesta-se quer através da citação, quer como base de partida, quer ainda como fonte de inspiração.

Da antiguidade grega convoca o pai da tragédia, Ésquilo (525-555 a.C.), através de duas obras da trilogia *Oresteia*: *Agamémnon*, é citada no *Fragments de um filme-esmola* e *Euménides* no *Veredas*: é bela a recriação do julgamento de Orestes por Atena no areópago do Soajo (Imagem 1).

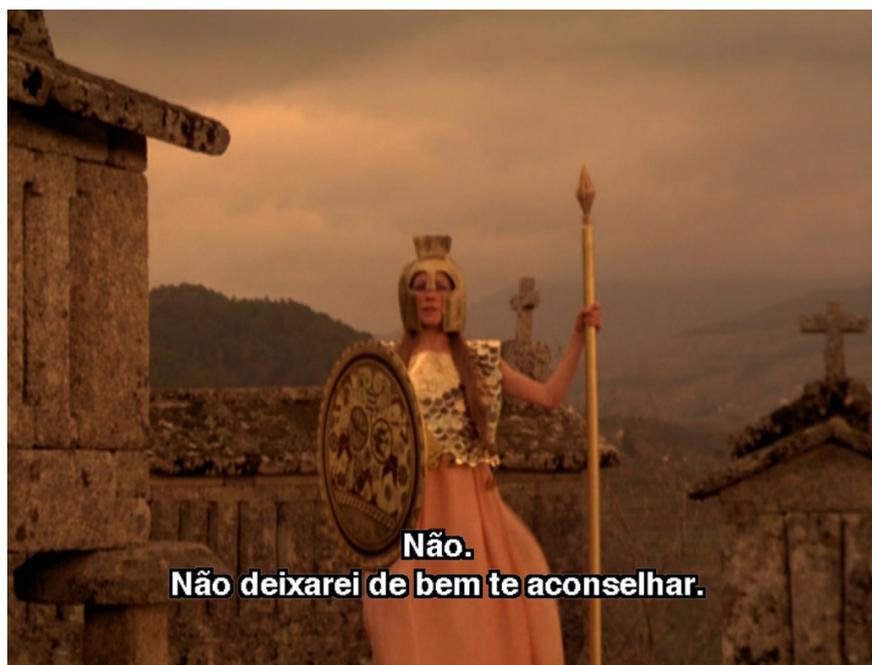


Imagem 1: Fotograma de *Veredas*, 1977.

Da antiga Grécia, cita também o pai da dialética, Heráclito (535-475 a.C.), no *Conserva acabada*, onde o João Raposo do Audiovisual nos lê do livro *Fragmentos*, com a capa voltada para nós, o picaresco e cortante aforismo: “os porcos comprazem-se mais na merda do que na água pura”.

Os contos, lendas e mitos populares nacionais da Idade Média são um filão que JCM explora profundamente; baseando-se neles, e eivado de um romantismo inspirado em Almeida Garrett e Alexandre Herculano, parte à procura do Portugal profundo, da tradição rural, do arcaico, convencido de que o essencial coincide com o arcaico. Temas como a viagem, o regresso do herói, o príncipe encantado, as triangulações familiares, o casamento por conveniência, são encenados nas multifacetadas paisagens rurais portuguesas; nos filmes da fase medieval²; destaca-se o *Veredas*, uma odisseia

2. O ensejo de explorar a cultura popular tradicional é já manifesto anteriormente no *Quem espera por sapatos de defunto morre descalço. Um provérbio cinematográfico*, que parte da ideia de ilustrar provérbios portugueses.

protagonizada por um casal, desde o nordeste trasmontano até ao litoral, passando pelo Minho e pelo Alentejo, uma viagem de morte e ressurreição.

Do Renascimento cita Camões, o nosso único poeta verdadeiramente universal, considera JCM³. A admiração pela sua lírica é bem expressa pela recitação do soneto “Um mover de olhos brando e piedoso”⁴, em dois filmes (*Quem espera por sapatos de defunto morre descalço*, e *Comédia de Deus*), enaltecendo o amor espiritual e a mulher absoluta (hospitaleira, guia, amante, demoníaca), o mitema⁵ maior do imaginário cesariano.

No séc. XVI espanhol, inspira-se nos protagonistas do romance picaresco, cuja ética se espelha sobretudo na personagem de João de Deus, no seu perfil de anti-herói, com um grande desejo de liberdade, e no tipo de homem sem essência e que não aceita cristalizar-se num carácter ou numa personalidade estável, oscilando entre uma certa moral e um espírito libertário e subversivo (Eugène, 2009).

Para além da influência do naturalismo de Alexandre Herculano, também o poeta romântico alemão Friedrich Hölderlin marca presença; o livro *A morte de Empédocles* (1800) é um adereço-emblema do revolucionário João de Deus no *Recordações da casa amarela*; e *O último mergulho* cita textos do *Hyperion* (1797), aliás o filme termina com uma fala de Hyperion a Diotima, na voz de Luís Miguel Cintra sobre o ecrã negro: “o destino impele-me para o desconhecido e eu bem o mereço”. O amor romântico emerge também

3. O argumento, observa JCM em entrevista a Silva (2004), é que Camões foi o único a unir a cultura renascentista, a antiguidade com a epopeia dos descobrimentos, o universal com o particular. Com a saída forçada da família Spinoza, terminou o pensamento português. Com o romantismo, que nos aproximou do pensamento europeu, desenvolveu-se uma atitude de desilusão face a Portugal; mesmo Pessoa, na sua tentativa de tornar Portugal síncrono com o mundo, acabou por ser muito mais nacionalista.

4. *Um mover de olhos, brando e piedoso, / Sem ver de quê; um riso brando e honesto, / Quase forçado; um doce e humilde gesto, / De qualquer alegria duvidoso; // Um despejo quieto e vergonhoso; / Um repouso gravíssimo e modesto; / Uma pura bondade, manifesto / Indício da alma, limpo e gracioso; // Um encolhido ousar; uma brandura; / Um medo sem ter culpa; um ar sereno; / Um longo e obediente sofrimento; // Esta foi a celeste formosura / da minha Circe, e o mágico veneno / que pôde transformar meu pensamento.*

5. Na linguagem da mitocrítica – metodologia de pesquisa do imaginário (conjunto das imagens materiais e mentais e suas inter-relações, que constitui o capital pensante do *homo sapiens*) assente no mito (sistema dinâmico de símbolos, arquétipos e esquemas que tende a constituir-se em relato) – de Durand (1993), o mitema é a unidade miticamente significativa mais pequena de um discurso, cujo conteúdo pode ser um motivo, um tema, um décors mítico, um emblema ou uma situação dramática.

no *À flor do mar*, a propósito do qual J. Bénard da Costa (2010) defende que JCM foi o nosso único grande cineasta romântico.

A velhice do padre eterno (1885) do grande representante da *Escola Nova*, Guerra Junqueiro, é citado no *Recordações da casa amarela*; é deste poeta que toma também, observa Cunha (2010), a ideia do sacrifício, a sacralização do ofício (temática fundamental da tetralogia de João de Deus) como meio para a recriação do homem e para a refundação da pátria.

No *Le bassin de J.W.*, recria e cita o dramaturgo e romancista August Strindberg: *Coram Populo! De creatione et Setentia Vera Mundi, Inferno* (1897), uma encenação sobre a criação do mundo, aqui por um Deus louco que criou os seres humanos para a sua própria diversão; e no *Petit Cathecism à l'usage de la classe inférieure*, à questão “o ser humano pode viver sem religião?”, Jean de Dieu responde “é fácil para a classe superior que tem meios de subsistência. Para a classe inferior que luta pela existência, numa angústia permanente é mais difícil. [...] A política é a arte de governar ou a arte pela qual a classe superior mantém a classe inferior sob o seu jugo”. Também no campo da dramaturgia do mesmo período, adapta a peça de Robert Walser, *Schneewittchen* (1901)⁶ no filme homónimo (*Branca de neve*), um dos mais polémicos filmes de JCM pelo seu arrojo iconoclástico, eliminando praticamente a imagem e exaltando a palavra; como escrevera em 1969, “o cinema é o verbo (*Gertrud*⁷) e o verbo feito cinema virá atestar, à la limite, na superfície negra de um ecrã, a morte do cinema e o seu renascimento” (César Monteiro, 2005: 105).

Do vanguardista poeta francês Guillaume Apollinaire cita o *Bestiário ou Cortejo do Orfeu* (1911) para denominar a curta homónima, na qual nos mostra uma página do *Bestiário* com o poema *La Mouche* e uma xilografia alusiva, e na qual vemos João de Deus a apanhar uma mosca que sobrevoa

6. A obra de R. Walser retoma o conto dos irmãos Grimm no ponto onde este termina; os protagonistas – Branca de Neve, príncipe, rainha e caçador – discutem sobre o que aconteceu na história, sobre a responsabilidade da rainha e do caçador, questionam a culpa, o perdão e o amor.

7. Referência ao último filme de Carl Dreyer, *Gertrud* (1964).

o romântico jantar de arroz “devidamente malandrinho” e a engoli-la de seguida. No *Conserva acabada*, é evocado o *Les mamelles de Tirésias* (1917); a curta começa com a apresentação de João Raposo seguida da revelação do seu estado de espírito: “estou aqui, como o adivinho Tirésias, à espera que me cresçam as mamas!”, satirizando as dificuldades dos realizadores e as demoras dos apoios nacionais à produção audiovisual.

Redundante é a presença de Fernando Pessoa. O *Conserva acabada* é uma encomenda da RTP sobre Pessoa; trata-se de uma curta satírico-paródica, desde logo no trocadilho do título com o *Conversa acabada* de João Botelho, também ele baseado em Pessoa. É na *Mensagem* (1934) pessoana que se inspira para o *Que farei eu com esta espada?*, cujo título é uma citação do poema dedicado ao Conde D. Henrique,⁸ uma espada transformada em cultura, apontando em direção ao 5º Império, o espiritual. No *Marinheiro* (1913) inspira-se para o enredo do *À flor do mar*, no qual vemos um terrorista galã, ferido, a surgir do mar e a ser acolhido numa mansão habitada apenas por mulheres. No *Le bassin de J.W.*, é citado o poema do heterónimo Álvaro de Campos “Se te queres matar, porque não te queres matar?” (1926); por fim, observa JCM em entrevista a Gili (1991), o *Recordações da casa amarela* é um filme relativamente próximo de Pessoa.

Outra presença nacional é a do saudosista Teixeira de Pascoaes; é no *São Paulo* (1934) que encontra o sentido do *Le bassin de J.W.*: o percurso místico do Homem em direção à divindade, proclamado pelo apóstolo, é replicado no êxodo de João de Deus para o Pólo Norte, a fuga de um país que é um logro⁹ em direção a uma terra pura.

A literatura francesa entre as décadas de 1920 e 1940 está muito presente no cinema de JCM. A *História do olho* (1928) de Georges Bataille é evocada

8. À espada em tuas mãos achada / Teu olhar desce. / «Que farei eu com esta espada?» / Ergueste-a, e fez-se.

9. Portugal é “um país onde os velhos morrem como cães” (voz-off do *Fragments de um filme-esmola*), é “um poço onde se cai, um cú de onde se não sai” (voz-off do *Quem espera por sapatos de defunto morre descalço*), frase que foi censurada, a par das cenas com gestos obscenos, levando JCM a opor-se à estreia comercial do filme em Portugal.

no *Comédia de Deus*, na cena em que João de Deus trata uma indisposição de Joaninha, convidando-a a sentar-se sobre um unicórnio cheio de ovos, um apelo ao despertar da sua dimensão maternal (Imagem 2).

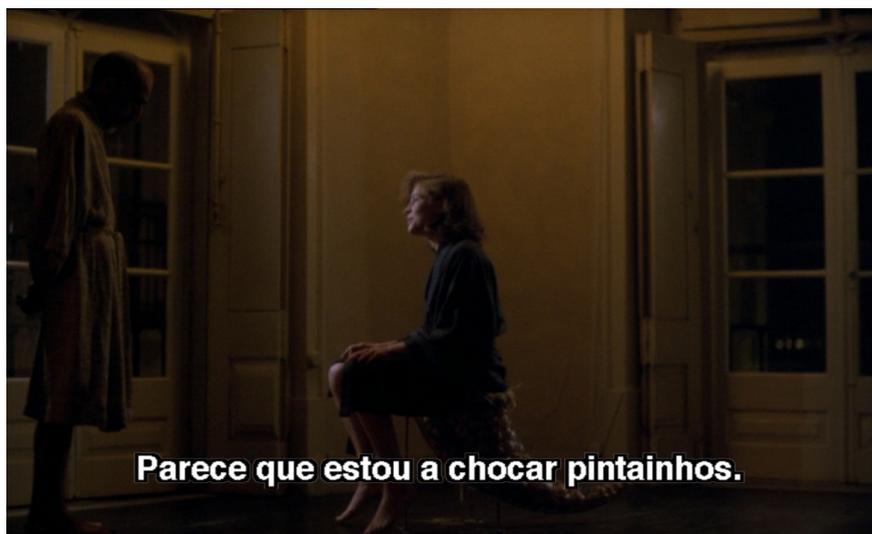


Imagem 2: Fotograma de *A Comédia de Deus*, 1995.

No romance *Mort à crédit* (1936) de Louis-Ferdinand Céline, a ideia de que viver é comprar a morte a crédito, constitui um dos panos de fundo do *Recordações da casa amarela*. A tentativa de unir o amor espiritual com o amor carnal presente no *Fragments de um filme-esmola* e no *Le bassin de J.W.* é inspirada no *L'amour fou* (1937) de André Breton. O *Fragments de um filme-esmola* cita o *Le parti-pris des choses* (1942) de Francis Ponge, exaltando a beleza de objetos quotidianos, unindo assim o banal com o sublime.

A poesia, o corpo e a voz de Sophia de Mello Breyner Andresen (1919-2004) inauguram a filmografia de JCM, através do filme homónimo, povoado pelos temas do mar, da infância e do humanismo cristão, com citações d' *A menina do Mar* (1958), *Esta Gente* (1962), e *Livro sexto* (1962) com a célebre *Inscrição*: “Quando eu morrer voltarei para buscar / Os instantes que não vivi junto do mar”.

A parábola dos animais dos espelhos de Jorge Luís Borges (*Livro dos seres imaginários*, 1969) é recitada no *Quem espera por sapatos de defunto morre descalço*. O espelho é um mitema importante no cinema cesariano: são redundantes os espelhos ovais que acolhem os rostos das jovens raparigas, uma espécie de conha maternal, como redundantes são os espelhos de água, estes mais naturais, sugerindo um caminho aberto entre o homem e as suas origens, uma via entre o homem e o seu eu profundo.

Dois escritores nacionais mais recentes marcam também uma forte presença no imaginário cesariano: o neo-realista Carlos de Oliveira, e o poeta com influências surrealistas Herberto Helder. O primeiro, para além de um pai espiritual, orienta-o para a cultura popular, sendo na sua compilação (juntamente com José Gomes Ferreira) de contos tradicionais portugueses que ancoram os filmes da fase medieval, dedicando-lhe o *Silvestre*. Do segundo, com quem se encontrava para beber uns copos, bebe sobretudo a sua reflexão cinematográfica: por exemplo, a nota manuscrita no *Branca de Neve*, “ao espetador, aqui e agora transformado em espetáculo”, espelha a frase de H. Helder (*Photomaton & Vox*, 1979) “o filme projeta-se em nós, os projetores”.

O próprio JCM é, para além de crítico e realizador, um poeta (a sua primeira publicação – *Corpo submerso*, 1959 – é um livro de poemas, que pouco depois tentou, em vão, retirar de circulação por considerá-lo muito mau) e guionista. A sua obra escrita é imensa; é mesmo rival da filmográfica (tal como rivais chegaram a ser JCM escritor e JCM cineasta, este com inveja daquele), e está a ser publicada em cinco volumes, dois dos quais já deram à luz.

Pintura

Uma presença menos explícita, mas importante, é a pintura, em especial a renascentista, cujas noções de centramento, simetria e equilíbrio, caracterizam os enquadramentos e a composição dos planos cinematográficos cesarianos.

O grande respeito pela arte renascentista é revelado pela frequência com que visitava a National Gallery (aquando da frequência da London School of Film Technique em 1963), onde admirava especialmente a *Batalha de San Romano* (1438-1440), de Paolo Ucello, replicando-a, mais tarde, no *Silvestre* (Imagem 3).



Imagem 3: Fotograma de *Silvestre*, 1981.

Vários autores assinalam a presença das cores e da luz de Piero Della Francesca no cinema cesariano, nomeadamente no *À flor do mar*: para M. Rato (2009), trata-se de uma luz que guia as personagens e banha o filme com a maneirista nostalgia da luz da perfeição e da absoluta consonância.

Contudo, JCM convoca também para os seus filmes a pintura contemporânea. O poster do *Recordações da casa amarela* é uma reprodução do quadro *John der Frauenmörder* (João estrangulador) (1918), do caricaturista

e dadaísta alemão George Grosz, certamente numa alusão ao João de Deus, que estrangula uma boneca de trapos para tirar o dinheiro lá guardado, e que renasce no fim do filme no corpo de um Nosferatu.

O genérico do *Veredas* tem como fundo a pintura *Invitation au voyage*, da portuguesa Menez, da década de 1960, um convite lírico para uma história indefinível e fantástica, para uma viagem de morte e ressurreição.

No *Conserva acabada*, o escritório do realizador exhibe um poster de Jasper Johns, um dos mais importantes pioneiros da pop art nos Estados Unidos, cujo interesse pelo vulgar e a sua elevação ao estatuto artístico muito diz ao nosso cineasta.

A par da citação e da evocação da pintura, o cinema cesariano é também evocador de imagens pictóricas: a pintura metafísica de Giorgio de Chirico é sugerida nalguns planos do *Sophia de Mello Breyner Andresen*, e é carregado de expressionismo que termina o *Recordações da casa amarela*, com João de Deus, num corpo de Nosferatu, a emergir da profundidade dos abismos, envolto numa auréola de fumo.

Especialmente sugestiva de imagens pictóricas e escultóricas é a personagem do próprio JCM: Paes descreve-o como “senhor de um corpo plasticamente de pasmar. De tristes carnes mirradinhas [...] parecia uma escultura de Giacometti ou o Pensador da arte angolana, um santo ascético do Greco, um capricho de Goya à beira da loucura, ou uma figura desvairada de Francis Bacon” (2005: 34-35). Também para Narboni (2004) o corpo de Monteiro evoca os santos de Greco, cujas mãos aladas dizem mais coisas do que a palavra.

Música

A melomania de JCM expressa-se na ampla “escala” musical que os seus filmes percorrem. Ao nível da dita erudita, partem da renascentista (C. Monteverdi), inspiram-se nas espirais e contrapontos barrocos (J. S. Bach,¹⁰

10. Não é por acaso que *O último mergulho* termina com J. S. Bach. É “porque a construção do filme é em espiral. A espiral é um bocado a linha da vertigem, do redemoinho. É uma linha barroca por

A. Vivaldi), contemplam a simetria equilibrada da clássica (J. Haydn, W. A. Mozart, F. Schubert), espriam-se na extensa e livre linha melódica da romântica, ou não fosse este o seu lago preferido (R. Wagner, G. Rossini, F. Mendelssohn, J. Strauss, G. Verdi, G. Bizet, R. Strauss, G. Puccini) e chegam à contemporânea (I. Stravinsky). À música erudita, contrapõe a popular, tanto a nacional como a internacional, a tradicional e a contemporânea.

As diversas estéticas musicais, ao invés da separação, são frequentemente postas em diálogo, a música popular é confrontada com a música erudita, a música profana com a sagrada; é icónica a hilariante sequência no Teatro Nacional São Carlos (*Bodas de Deus*), a abrir com *La Traviata* de Giuseppe Verdi, seguida de um hino litúrgico católico (*Queremos Deus, homens ingratos*) e rematada pelo clássico popular *Malhão*.

Normalmente, dá-nos a ouvir a peça musical completa, a qual define frequentemente a própria duração do plano e o ritmo do gesto, em perfeita sintonia com o ritual cesariano, como na cena da aula de natação (*A comédia de Deus*), ritmada pela ópera wagneriana de *Tristão e Isolda*; a presença da música é tal que chega a manifestar-se mesmo na sua ausência, como na dança dos véus (*O último mergulho*), onde, após a dança acompanhada pela ópera *Salomé* de Richard Strauss, a bailarina executa uma segunda dança em completo silêncio.

Criando tonalidades humanas diversas, a música tem sobretudo um papel lírico, reforçando a importância e a densidade de um momento ou de um ato, aprofundando a impressão visual.

Cinema

A par da intertextualidade com outras artes, o cinema cesariano dialoga com o próprio cinema. *João César Monteiro: el cine frente al espejo*, título de uma tese de doutoramento de Angélica Manso (2010), resume tal reflexo; estamos perante um cinema face ao espelho porque o cinema é simultanea-

excelência. Não tem princípio nem fim. É como um pintelho (pintelho feminino) que se desenrola, e eu ando à procura dessas coisas. É como o fio de Ariadne. O pintelho, em si, não me interessa muito. Interessa-me como fio de Ariadne”, afirma JCM em entrevista datada de 1992, a R. Silva (2005: 362).

mente tema e objeto de reflexão, porque a obra de JCM funde o seu próprio universo cinematográfico (temas, obsessões, estética) com a história do cinema, refere a autora. Trata-se de um crítico e poeta, um poeta surrealista e, como tal, considera que a arte deve ser feita por todos e não apenas por um.

O abandono precoce da London School of Film Technique não impediu a JCM a aquisição de uma profunda cultura cinematográfica: primeiro, como consumidor compulsivo de cinema, desde novo, no Festival Internacional de Cinema da Figueira da Foz, sua terra natal; depois em Lisboa, na Cinemateca, onde conhece e fica marcado pelo *Nosferatu* (1922) de Murnau,¹¹ sendo citado através de várias sequências no *Que farei eu com esta espada?* (em óbvia analogia com a ameaça da frota da Nato ancorada ao largo de Lisboa, no pós-revolução dos cravos), e é evocado no final do *Recordações da casa amarela*, com João de Deus a emergir de um alçapão fumegante, um João de Deus renascido num corpo vampiro. Depois como crítico, escrevendo em revistas especializadas, como o *Tempo e o Modo* (1965-1969), e em jornais como o *Diário de Lisboa* (1969-1972), e fazendo resenhas dos filmes distribuídos pela Castello Lopes (1966-1967), atividade que lhe possibilitou entrevistar marcos do cinema como François Truffaut, Roberto Rossellini, Werner Herzog, Glauber Rocha e vários portugueses. Finalmente, como diretor e ator.

JCM filia-se umbilicalmente na *Nouvelle Vague* francesa, como o próprio o confessa numa entrevista a E. Burdeau: “eu, cinematograficamente, pertenço à geração da *Nouvelle Vague*. Segui o mesmo itinerário: a crítica, André Bazin, os *Cahiers*. Conheci alguns cineastas da *Nouvelle Vague*: Truffaut e Godard, por exemplo. Mas sobretudo acompanhei os filmes que eles faziam” (1999: 444-445). A ideologia da transparência de Bazin manifesta-se numa das principais características da poética cesariana, o respeito pelo real, ambiente, luz e som naturais, e a escolha de personagens novas e um pouco perdidas na vida, preferindo atores não profissionais. Dentre outros

11. Marcante foi também o conhecimento que nesta sessão de cinema JCM estabeleceu com Margarida Gil, estudante de Filologia Germânica, sua futura mulher e mãe do único filho, sua cúmplice enquanto pôde, e sua conselheira literária, dando-lhe a conhecer Hölderlin e Céline.

cineastas desta família, inspira-se nos *sketches* de Godard para estruturar a narrativa de vários filmes, em Philippe Garrel e Rainer Fassbinder para fazer dos seus filmes espaços mentais e dispositivos de criação; cita o *Pickpocket* (1959) de Bresson, no *Bodas de Deus*: no final, João de Deus, prestes a sair da prisão, recebe a visita da jovem que ele salvara de um afogamento e segreda-lhe “Que estranho caminho tive que percorrer para chegar até ti”, encontrando a sua redenção no amor de Joana; *Les parapluies de Cherbourg* (1964) de Jacques Demy é evocado no *Le Bassin de J.W.*, na cena em que Henrique e Jean de Dieu, sob um guarda-chuva, no Cais da Matinha, ensaiam um duplo suicídio, que acabam por adiar, repetindo as últimas palavras do rei D. Sebastião antes de desaparecer na batalha de Alcácer-Quibir (Imagem 4).

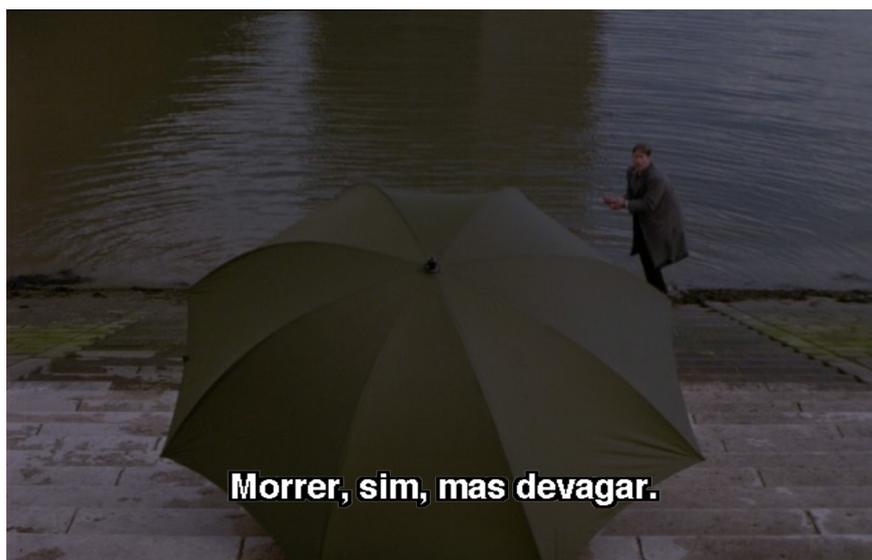


Imagem 4: Fotograma de *Le Bassin de J.W.*, 1997.

Contudo, JCM dialoga também com o cinema anterior; para além do surrealismo e do já referido expressionismo, mais presentes na fase experimental, o cinema cesariano adota com muita regularidade traços do clássico burlesco, ora através de *gags* que instauram o absurdo (como na cena chaplinesca

das passas, do *Comédia de Deus*), ora vulgarizando o que é sublime ou sublimando o que é vulgar (como o solene ritual que o serviço do gelado no Paraíso do Gelado envolve, n' *A comédia de Deus*), ora por vezes olhando de forma cúmplice para o espetador.

No quarto da piolhosa pensão onde mora, o velho João de Deus (*Recordações da casa amarela*) é acompanhado por um grande poster de Erich Von Stroheim (1885-1957), colado na parede; não é por acaso que a poética da união dos opostos (crítica social e esteticismo, satanismo e espiritualidade, beleza e abjeção) constitui um pano de fundo no estilo cesariano.

Colocando-se à margem do *Cinema Novo* português, mais por ausência de afinidades culturais e políticas com os pares e por excesso de individualismo pessoal, do que por motivos estéticos fundamentais, o *enfant-terrible* do nosso cinema dos anos setenta não enjeita a herança do cinema dos anos quarenta, as comédias portuguesas; com efeito, elas estão presentes na forma de mostrar a vida dos bairros, na maneira cómica ou pitoresca de filmar as personagens, ao nível dos diálogos marcados por chalaças,¹² e ao nível da citação, como a da célebre expressão “Ó Evaristo! Tens cá disto?”, do *Pátio das cantigas* (1942) de Francisco Ribeiro, no *Comédia de Deus*, aqui pondo em cena um obsceno gesto.

Também o western americano é evocado e citado por JCM: o principal ator da obra de Jonh Ford, John Wayne, dá o mote e o título ao *Le Bassin de J. W.*, através de um sonho de Serge Daney, no qual via John Wayne a mexer maravilhosamente a bacia no Pólo Norte. Também o *Johnny Guitar* (1954) de Nicholas Ray, dá o nome ao “Passeio com Johnny Guitar”, e o diálogo noturno entre Johnny e Vienna acompanha a noite de insónia de João de Deus.

Ainda digna de realce é a presença de Hitchcock, quer ao nível de algumas panorâmicas, quer especificamente na cena das pombas esvoaçantes na

12. No *Recordações da casa amarela*, na cena em que João de Deus é detido e submetido a um interrogatório, o polícia, com um ar intelectual, pergunta-lhe se o livro que exhibe (*A Morte de Empédocles*, Hölderlin) é policial, ao que João de Deus sarcástica e condescendentemente responde “Não! É celestial!”.

sala vandalizada de João Deus, o castigo do seu atentado à honra da jovem filha do carneiro (*Comédia de Deus*), citando a icônica cena d' *Os pássaros* (1963) a entrar na sala pela chaminé.

O diálogo, o respeito e a amizade com outros cineastas manifestam-se também nas inúmeras dedicatórias dos seus filmes: a Carl Dreyer (*Sophia de Mello Breyner Andresen*), Serge Daney (*Recordações da casa amarela*), Danièle Huillet e Jean-Marie Straub (*Le Bassin de J. W.*), e Margarida Gil (*Bodas de Deus*).

Para além do diálogo com vários exemplares, o cinema cesariano reflete sobre o próprio cinema em geral: à boa maneira de Godard, que não diferenciava entre falar de um filme e fazer um filme, JCM reflete sobre os bastidores da realização, como no *Conserva acabada*, uma paródia sobre os meandros da produção audiovisual nacional; questiona a imagem cinematográfica, ora instaurando a dialética entre a transparência e a opacidade, como no *Silvestre* (pensado para ser rodado no exterior, acaba por ser filmado em estúdio, mas pondo a nu a artificialidade dos cenários), ora confrontando o visual com o auditivo, especialmente evidente na supressão da imagem do *Branca de Neve*. Estamos perante um cinema reflexivo, mais para pensar do que para distrair, um cinema que, nas palavras de JCM, constitui um “itinerário que instaura o reencontro do homem consigo mesmo” (1974: 124).

Em conclusão, o cinema cesariano é um lugar e um tempo de encontro das mais diversas artes, nomeadamente, e por ordem de importância, a literatura, a música, o cinema e a pintura. Este dialogismo cria abismos, um cinema abissal,¹³ com pequenas narrativas dentro da narrativa principal, mas, ao mesmo tempo, instaura pontes entre diferentes mundos, entre o passado e o presente, o material e o espiritual, o banal e o sublime, o real e o imaginário.

13. Da expressão francesa “*mise em abîme*”, criada pelo escritor André Gide para definir narrativas que contêm dentro de si outras narrativas.

Referências bibliográficas

- Bénard da Costa, J. (2010). À flor do mar. In Madeira, M. (Org.), *João César Monteiro*. Lisboa: Cinemateca Portuguesa - Museu do Cinema. Pp. 54-57.
- Burdeau, E. (2005). Não ceder nem um pintelho [Cahiers de Cinema n° 541, dezembro]. In J. Nicolau (Org.), *João César Monteiro*. Lisboa: Cinemateca Portuguesa - Museu do Cinema. Pp. 436-446.
- César Monteiro, J. (2005). O nosso cinema e o deles. In J. Nicolau (Org.), *João César Monteiro*. Lisboa: Cinemateca Portuguesa - Museu do Cinema. Pp. 102-106.
- _____ (1974). *Morituri te salutant*. Lisboa: Editora & etc e Editora Arcádia.
- Cunha, P. (2010). Decadência, regeneração e utopia em João César Monteiro. In *P: Portuguese Cultural Studies*, 3 Spring. Pp.43-60.
- Durand, G. (1993). *De la mitocrítica al mitoanálisis. Figuras míticas y aspectos de la obra A. Veriat* (Trad.). Barcelona: Editorial Anthropos.
- Eugène, P. (2009). *Le Bassin Européen de João César Monteiro. Dialogues des References Européennes e du Réel au sein du Cinéma de João César Monteiro*. Memoire de Master 2 Etudes Cinématographiques, Université Paris 7 Denis-Diderot. Acesso em: 17 julho, 2011. Disponível em: <http://www.joaocesarmonteiro.net/wp-content/uploads/2011/02/memoire-pierre-eugene-monteiro1.pdf>.
- García Manso, A. (2010). *João César Monteiro. El cine frente al espejo*. Cáceres: Universidade de Extremadura y Filmoteca de Extremadura.
- Gili, J. (1991). Um cineasta noutra cidade. In *Positif*, n° 362, Abril.
- Muga, H. (2016). *O Imaginário no Cinema de João César Monteiro. Poética, Imagens e Mitos*. Saarbrücken: Novas Edições Académicas.
- Narboni, J. (2004). Les exercices spirituels, et autres, de João César Monteiro. In F. D'Allones (Dir.), *Pour João César Monteiro, «Contre tous les feux, le feu, mon feu»*. Paris: Yellow Now. Pp. 271-282.

- Paes, S. (2005). Recordações de João (de Deus) César Monteiro. In J. Nicolau (Org.), *João César Monteiro*. Lisboa: Cinemateca Portuguesa - Museu do Cinema. Pp. 29-48.
- Rato, M. (2009). A luz e o som no cinema: um estudo comparativo dos filmes *À flor do mar* e *Quaresma*. *Livro de Atas do 8º Congresso LUSOCOM*. Pp. 841-853.
- Silva, R. (2005). O sagrado e o profano: o Último Mergulho de João César Monteiro. [Jornal de Letras, 22 de setembro]. In J. Nicolau (Org.), *João César Monteiro*. Lisboa: Cinemateca Portuguesa - Museu do Cinema. Pp. 352-367.
- Silva, P. (2004). Entretien avec João César Monteiro. In F. D'Allones (Dir.), *Pour João César Monteiro, «Contre tous les feux, le feu, mon feu»*. Paris: Yellow Now. Pp. 39-51.

APARATOS DISRUPTIVOS: A IMAGEM EM MOVIMENTO E OS DISPOSITIVOS ARTÍSTICOS

Maria Mire

Para além dos objectos fílmicos realizados pelas primeiras vanguardas artísticas do século XX, nos quais a imagem em movimento conheceu um conjunto de experiências formais que propuseram, desde logo, uma ruptura com os códigos da experiência estética cinematográfica, é relevante pensar sobre as diferentes formas artísticas que continuaram a se relacionar com a imagem em movimento, fora do domínio exclusivo da cinematografia, reconhecendo que algumas dessas práticas se apresentam inclusivamente como aparatos disruptivos ao próprio *dispositivo cinematográfico*¹.

Pensar, antes de mais, o cinema como *dispositivo*, será por exemplo a proposta de André Parente (2007) para mapear o que invariavelmente escapa à *forma cinema*²,

1. Será Jean-Louis Baudry a introduzir na década de 1970 através de dois artigos seminais — “Effets idéologiques de l'appareil de base” e “Le dispositif: Approches métapsychologiques de l'impression de réalité” — o conceito de *dispositivo*, ligando-o intimamente à experiência cinematográfica e estabelecendo uma estreita relação entre o cinema e a psicanálise. Tal conceito emerge da análise dos efeitos produzidos no sujeito pela disposição do aparato técnico no interior da sala de cinema. A noção de *dispositivo cinematográfico* será concebida como uma inter-relação entre uma tecnologia e um modo de apresentação. Estes dois ensaios de Jean-Louis Baudry foram posteriormente reunidos e publicados no livro *L'Effet Cinema* do mesmo autor, publicado em 1978, obra que utilizamos como referência no presente texto (Baudry, 1978).

2. André Parente dá conta de outros conceitos propostos por inúmeros autores, que reflectem outros meios de produção imagética no âmbito da imagem em movimento que não se fixa nos códigos cinematográficos: “Assim, Raymond Bellour lançará o conceito de *entre-imagens* para comentar esse vasto campo de encontro entre o cinema e as imagens eletrônicas e digitais (= novas mídias); Philippe Dubois analisa o *efeito filme* ou o *movimento improvável*, como forma de comentar a hibridização entre o cinema e as artes plásticas, em especial a fotografia; Serge Daney refletirá sobre os *efeitos maneiristas* provados pelos encontros entre o cinema e a imagem eletrônica, em particular a televisão; Jacques Aumont conceberá a ideia de *olho interminável* para exprimir as relações do olhar do cinema com o da pintura; Noël Burch nomeará de *clarabóia infinita* o espaço virtual criado pelo cinema com a sua decupagem e montagem clássica” (Parente, 2007: 12).

esta última uma idealização radicada no modelo dominante do *dispositivo cinematográfico*. Pois, segundo Parente (2007), a natureza rizomática deste conceito permite resolver falsas contradições que possam ser suscitadas por uma leitura sobre os seus determinismos tecnológicos, históricos e estéticos. Para tal, nomeando claramente três momentos precisos que questionam precisamente esta hegemonia — o *cinema de atrações*, o *cinema expandido* e o *cinema de exposição* (Parente & Carvalho, 2008: 37) — em que a *forma cinema* não prevalece cristalizada nos seus pressupostos dominantes. No entendimento que estes momentos não se comportam como desvios sobre um único modelo em desenvolvimento, segundo Parente (2007), a sua nomeação serve antes de mais para reforçar a ideia de que “o cinema sempre foi múltiplo, mas esta multiplicidade foi, por assim dizer, encoberta e/ou recalçada por sua forma dominante” (Parente, 2007: 5-6), dando conta do intenso fluxo entre a arte e cinema que é, a seu ver, fortemente moldada pela ideia do *cinema como dispositivo*.

Contudo, nesta análise de Parente (2007), o cinema continua a subsistir como uma identidade espectral que é convocada invariavelmente para o amplo campo da imagem em movimento. Julgamos que é possível pensar todo um universo de imagens e manifestações sem nos socorrermos constantemente do cinema como uma identidade ancestral que rege um encontro primordial com a imagem em movimento.

Não poderemos esquecer, contudo, um conjunto de trabalhos que, fazendo uma alusão directa à experiência cinematográfica, são eles próprios marcas de que é possível falar do cinema falando já de outra coisa. Que sendo formas proscritas do *verdadeiro cinema* (Bellour, 2012: 13), também não são necessariamente aproximações nem desvios; serão antes contra-dispositivos que declaram a importância de pensar a imagem em movimento, acima de tudo, enquanto um acontecimento iminente subjectivo. Ou seja, que revelam a importância dos media enquanto dispositivos subjectivos da própria experiência estética, revelando o modo como, numa determinada cultura visual, os diferentes dispositivos ópticos repensam de forma contínua o olhar,

desenhando-se sucessivos projectos de visualidade, através de programas técnicos aptos a intensificar a dimensão subjectiva da experiência visual.

Um desses contra-dispositivos está presente no projecto *Atopia Cinemática* (1971), de Robert Smithson, que é atravessado por uma análise fenomenológica dos aspectos topológicos da recepção das imagens em movimento. Nunca realizado, este projecto, a concretizar, propõe a deslocalização desta experiência para o interior de uma caverna, assim como o registo fílmico tautológico da construção deste lugar subterrâneo afastado do mundo. Uma separação que reproduz a deslocação da experiência imersiva de assistir a um filme. Nesta idealizada sala de cinema, construída debaixo do solo, o único filme a ser projectado seria o do registo documental da sua construção, em que a cabine de projecção de madeira, a tela pintada de branco esculpida na parede rochosa, e as pedras a servir de assentos, comporiam, segundo Smithson “literalmente, um cinema *underground*” (*apud* Flam, 1996: 138).

Assim como na performance *A Lecture*, de Hollis Frampton, apresentada no Hunter College, em Nova Iorque em 1968. Uma performance com instruções muito específicas sobre o modo de funcionamento dos diferentes elementos da experiência cinemática. Essas instruções desvalorizam a predominância da imagem figurativa, em favor de um acontecimento visual que é determinado pela manipulação da luz e no qual o som se assume como um importante elemento de composição. Um texto escrito por Frampton e lido pelo artista e seu amigo Michael Snow é reproduzido, servindo como guião de uma análise estrutural ao *medium fílmico*, a partir do qual se desenvolve a performance, em que os diferentes elementos — projector de 16mm, leitor de cassetes, filtro vermelho e um limpa cachimbos —, são objectos *tão* activos como discursivos. Uma abordagem poética que subjectiva tanto quem vê como quem dá a ver as imagens, como se a percepção fosse um espaço constantemente negociado entre miragens e determinismos técnicos.

Guy Debord proclamava, em 1952, *o cinema está morto*³, em *Hurlements en faveur de Sade*. Este anúncio é a celebração de novas possibilidades audiovisuais que descendem directamente de uma prática letrista, estabelecendo esta obra uma afinidade incontestável com o filme *L'Anticoncept* (1951), da autoria de Gil J. Wolman a quem Debord inclusivamente dedica o seu filme. Trata-se de uma importante obra de vanguarda do pós-guerra, uma peça sonora composta por imagens silenciadas brancas e negras, alternadas em projecções luminosas sobre um balão-sonda meteorológico⁴, e onde se vai escutando curtas reflexões poéticas numa cadência sincopada.

O princípio de disjunção entre o som e a imagem, encontra-se igualmente na obra de François Dufrêne, *Tambours du jugement premier* (1952), um filme imaginário, sem ecrã nem película, onde se escutam, para além de pequenas narrativas sem uma lógica discursiva, fragmentos de poesia letrista. Por sua vez, Debord, em *Hurlements en faveur de Sade*⁵, prescinde das imagens e alterna entre o ecrã branco — onde irrompem, as citações provenientes das mais diversas fontes desviadas dos jornais, do código civil ou dos romances de James Joyce, nas vozes de Gil J. Wolman, Serge Berna, Barbara Rosenthal, Jean-Isidore Isou e do próprio Guy Debord — e o ecrã negro, que perdura silencioso durante longos minutos no final do filme.

Mas uma ruptura ainda mais radical com o universo das imagens cinematográficas seria possível através do *medium* do vídeo que, no último quartel do século XX, se tornaria um meio técnico por excelência no contexto das artes plásticas, oferecendo-se como uma possibilidade formal de encontro com novas expressividades plásticas e estéticas, e que ultrapassaria

3. Expressão retirada do filme *Hurlements en faveur de Sade* (1952); a voz é de Jean-Isidore Isou que cita Guy Debord.

4. O filme *L'Anticoncept* de Gil J. Wolman foi projectado pela primeira vez, a 11 de Fevereiro de 1952, no Cinéclub d'Avant-Garde 52 no Museu do Homem em Paris. No Festival Internacional de Cinema de Cannes desse ano, por ter sido censurado, não foi exibido para o público em geral, tendo apenas assistido à sua projecção uma audiência restrita, constituída maioritariamente por jornalistas.

5. Durante a primeira projecção deste filme, a 30 de Junho de 1952, a sessão é interrompida pelo público e pelos responsáveis do Cinéclub d'Avant-Garde 52, só sendo exibido integralmente, cerca de quatro meses mais tarde, no Cinéclub do Quartier Latin a 13 de Outubro do mesmo ano.

radicalmente o conceito de *dispositivo cinematográfico*. E nesse sentido este converteu-se num aparato técnico disruptivo, capaz de fundar ele próprio uma outra ordem de imagens em movimento, a qual não será relevante espartilhar como detentora de especificidades impartilháveis, mas antes pelo contrário reconhecer que se funda, antes de mais, enquanto território de migrações históricas, formais e estéticas, alimentado por múltiplas manifestações do campo expandido da arte contemporânea.

Anne-Marie Duguet propõe que pensemos em modos de *vídeo dispositivo*, e, nesse sentido, a designada *vídeo arte* não se apresenta unicamente enquanto mais uma transição histórica “entre os dispositivos e as funções da representação dominantes depois da Renascença” (Duguet, 2002: 40-41). Assume-se, antes, como um território privilegiado de experimentação, no qual se operam fissuras e contaminações, constituindo-se como uma charneira crítica na fermentação de uma multiplicidade de modelos. Segundo Duguet, não será tanto sobre o cinema, a pintura ou a fotografia, que o vídeo procederá a um reexame meticuloso, mas sim sobre os seus dispositivos originários, como a caverna platónica, a *camera obscura* ou os modernos sistemas panópticos de vigilância. E, desse modo, o vídeo como “último meio de reprodução recupera assim toda uma história de representações” (Duguet, 2002: 23).

Afastamo-nos assim inexoravelmente do cinema, não alinhando numa abordagem que vê as formas que se lhe escapam como expatriadas. Preferimos antes pensar a imagem em movimento como uma experiência estética capaz de existir para além do seu resgate a lugares de encontro pré-determinados, acreditando que será mais pertinente observá-la, enquanto uma manifestação na qual a sua formalização técnica incorpora em si a própria subjectividade do olhar.

E é nesse sentido que proporemos a *fantasmagoria*, primeiramente utilizada para nomear a experiência estética performativa inaugurada por E.G. Robertson, em finais do século XVIII, como uma figura crítica que,

no seu percurso transhistórico, ressuscitaria na modernidade, aparecendo como uma possibilidade de informar uma crítica aos próprios dispositivos artísticos.

Mais precisamente, as *Fantasmagorias* de Étienne-Gaspard Robertson com uma maquinaria muito pesada, reelaborariam as anteriores formas de ilusionismo de entretenimento das lanternas mágicas. E as suas performances transformariam, em finais do século XVIII, um mosteiro em ruínas na praça Vendôme, em Paris, num teatro do macabro (Terpak, 2001: 301). Neste, Robertson apresenta um dispositivo já bastante sofisticado que introduz um carácter cinematográfico às imagens projectadas, sendo que a ocultação dos meios se revela como um requisito essencial à eficácia do funcionamento das suas performances. O *fantascópio* — uma *lanterna mágica* de grandes proporções — é ocultado por uma tela que preenche o espaço do mosteiro, retroprojectando neste ecrã imagens que alteram de escala e se desmultiplicam através das diversas velas que iluminam um único slide.

A *Fantasmagoria* consistia, assim, num sofisticado espectáculo de truques ópticos, a partir da projecção de imagens reflectidas entre placas de vidros móveis e espelhos justapostos, que multiplicavam aparições espectrais de seres e objectos em diversas dimensões, algumas adquirindo, inclusive, um efeito nebuloso pela sua projecção em nuvens de fumo. “Ventriloquismo, ondas de incenso, acordes estridentes de harmónica e uma máquina de faíscas completavam a atmosfera tempestuosa de necromancia científica” (Stafford, 2001: 88). Os espectadores imersos na escuridão do espaço performático visualizavam, através de imagens espectrais, o ressuscitar — numa Paris pós-revolucionária — das figuras de Danton, Marat e Robespierre.

Estes espectáculos “ofereciam um estranho conforto, com as suas névoas intrusivas, animações trémulas e encontros etéreos, em forma de padrões de sombras movendo-se através de ecrãs fosforescentes” (Stafford, 2001: 89). E, particularmente, os espectáculos de *Fantasmagoria* de Robertson compreenderiam já um modelo pré-cinematográfico da experiência cinematográfica.

As suas apresentações inaugurariam “a profundidade visual do espaço da imagem como esfera de mudanças dinâmicas” (Grau, 2007: 145), tornando-se o ecrã a superfície visível das projecções agora dotadas de movimento.

A *fantasmagoria* tornou-se apta a resolver o conflito entre a ciência e a magia; dito de outro modo, converteu-se no espaço da sua celebração, em que à força do sucesso popular de um espectáculo, o *espanto* e a *estranheza inquietante* que acompanhavam o público imerso nestas apresentações foram desviados da iminente evocação sobrenatural para uma compreensão da subjectividade que atravessa a experiência estética das imagens técnicas e dos seus dispositivos ópticos. A *fantasmagoria* marca, igualmente, e de modo não menos relevante, um dos primeiros encontros com o cinematismo das imagens numa experiência imersiva de projecção de longa duração e com uma extensa plateia, em suma, um espectáculo colectivo de dimensão pública como o cinema irá propor quase um século depois.

E daí deriva também a sua importância no campo da imagem em movimento, mais concretamente, o facto de permitir transpor a barreira do cinematógrafo como a origem de uma cultura que é muito anterior a ele.

A *fantasmagoria* migraria assim para a modernidade, transportando consigo a força disruptiva que é capaz de accionar no campo da própria percepção visual. Enunciando tanto por vezes uma *intoxicação* dos sentidos (Buck-Morss, 1992: 22), como um estado de *consciência dividida* (Castle, 1988: 49-50) produzido pelo movimento oscilante entre a força ilusionista da imagem e a sua natureza técnica; assim como designando uma certa *alquimia mental* (Milner, 1982: 23), expressão da relação entre a imaginação e a óptica, ou um conceito metafórico que, sendo atravessado por uma evocação alucinatória, é paradigmaticamente um fenómeno socialmente aceite.

A *fantasmagoria* é assim uma figura metafórica e discursiva, capaz de introduzir muitas e pertinentes questões que alimentam uma análise crítica a determinadas manifestações da arte contemporânea que convocam a imagem em movimento, por se conseguir através dela nomear, de forma clara,

aspectos como: a ilusão óptica, a performatividade da imagem, a instalação imersiva, a percepção induzida, a estranheza provocada pelos meios técnicos, ou o confronto com um estado pré-hipnótico que deriva de uma determinada ideia de espectador. Esta é também útil, por exemplo, para redireccionar o olhar sobre as práticas artísticas que reactivam exactamente o carácter polissémico desta experiência, visível, por exemplo, no modo como as sucessivas vanguardas redefiniram todo o programa medial das novas tecnologias que foram sendo trazidas para ao território da arte sem um compromisso à priori com as suas funcionalidades, nem com as linguagens que estavam também a ser experimentadas noutros territórios. Em que nomeadamente a zona de indiscernibilidade disciplinar que é potenciada — e que discute por exemplo, na bidimensionalidade da imagem em movimento, lastros da composição e da representação pictórica, assim como na objectualização do ecrã, ocupações do espaço que falam às práticas da escultura — depressa se depara com novas questões que eram então alheias ao território das artes plásticas. Como a dimensão do tempo, que é uma declarada ruptura com um modelo perceptivo que até esse momento não lidava com a duração como elemento da sua experiência estética, obrigando-se desse modo a repensar a sua ligação a outras práticas artísticas como a música, o teatro e o cinema.

É essa a razão pela qual ela se torna também tão operativa para pensar as imagens em movimento no campo da arte contemporânea, pois não se radicando num programa tecnológico em específico, ela convoca, antes de mais, a dimensão subjectiva de tais acontecimentos. Uma possibilidade para reflectir sobre uma experiência estética que se faz mediante a técnica, mas que nega a retórica de uma tecnologia particular.

Referências bibliográficas

- Baudry, J.-L. (1978). *L'Effet Cinéma*. Paris: Éditions Albatros.
- Bellour, R. (2012). *La querelle des dispositifs: cinéma, installations, expositions*. Paris: P.O.L.
- Buck-Morss, S. (1992). Aesthetics and Anaesthetics: Walter Benjamin's Artwork Essay Reconsidered. *October* (n° 62). Pp. 3-41.
- Castle, T. (1988). Phantasmagoria: Spectral Technology and the Metaphorics of Modern Reverie. *Critical Inquiry*. Vol. 15 (n° 1). Pp. 26-61.
- Duguet, A.-M. (2002). *Déjouer l'Image: Créations Électroniques et Numériques*. Paris: CNAP / Éditions Jacqueline Chambon.
- Flam, J. D. (Ed.). (1996). *Robert Smithson: The Collected Writings*. Berkeley: University of California Press.
- Grau, O. (2007). *Media Art Histories*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Milner, M. (1982). *La fantasmagorie: essai sur l'optique fantastique*. Paris: Puf.
- Parente, A. (2007). Cinema em trânsito: do dispositivo do cinema ao cinema do dispositivo. In M. Penafria & Í. M. Martins (Ed.), *Estéticas do Digital: Cinema e Tecnologia*. Pp. 3-31.
- Parente, A. & Carvalho, V. de. (2008). Cinema as dispositivo: Between Cinema and Contemporary Art. *CiNéMAS*. Vol. 19 (n° 1). Pp. 37-55.
- Stafford, B. M. (2001). Revealing Technologies / Magical Domains. In B. M. Stafford & F. Terpak (Ed.), *Devices of wonder: from the world in a box to images on a screen*. Pp. 1-142.
- Terpak, F. (2001). Objects and Contexts. In B. M. Stafford & F. Terpak (Ed.), *Devices of wonder: from the world in a box to images on a screen*. Pp. 143-364.

**Autoria
e Organização**

Alba Zarza Arribas – Graduada em Fundamentos de la Arquitectura (2015) e Mestre em Arquitectura (2016) pela Universidad de Valladolid, onde foi bolsreira do Consejo Social no Departamento de Teoría de la Arquitectura y Proyectos arquitectónicos da Escuela Técnica Superior de Arquitectura. Realizou um estágio predoctoral no Centro de Estudos Arnaldo Araújo (CEAA, FCT uID 4041), Portugal, colaborando com o projeto europeu *MODSCAPES | Modernist Reinvention of Rural Landscapes* (HERA.15.097). Atualmente, é bolsreira de Doutoramento da Fundação para a Ciência e Tecnologia (FCT, Portugal), no CEAA e no Departamento de Teoría de la Arquitectura y Proyectos arquitectónicos da Universidad de Valladolid.

Alfonso Palazón Meseguer – Doutor e Licenciado em Ciencias de la Información pela Universidad Complutense. Professor Titular de Comunicación Audiovisual na Facultad de Ciencias de la Comunicación da Universidad Rey Juan Carlos. Prémio Internacional Aurélio da Paz dos Reis. Linhas de investigação: realização audiovisual, documental, comunicação transmedia e alfabetização audiovisual. Investigador principal do Grupo Intermedia, grupo de investigação em comunicação Transmedia. Trabalhou em diferentes projetos audiovisuais como realizador, produtor e guionista. Dirigiu os documentários: *Senegal. Apuntes de un viaje* (Julio 07, 2007); *Sunuy Aduna (Nuestras vidas)* (2009); *Veinte años dando vida a los días* (2012); *Al escuchar el viento* (2013); seleccionado para Seminci 2013; e *Juan Brito: Tamia* (2019). Desenvolveu, como coprodutor, o projeto transmedia *La primavera rosa*.

Ana Catarina Pereira – Professora Auxiliar na Universidade da Beira Interior e Doutorada em Ciências da Comunicação, na vertente Cinema e Multimedia, pela mesma universidade. É diretora da licenciatura em Ciências da Cultura e representante da Faculdade de Artes e Letras na Comissão para a Igualdade da UBI. Investigadora do centro LabCom.IFP, desenvolve a sua pesquisa nas áreas de Estudos Feministas Fílmicos, Cinema em Português, Pedagogia e Artes. Sendo uma das fundadoras e coorganizadoras da Conferência Internacional de Cinema e Outras Artes, realizada anualmente na UBI, é também coordenadora do GT de Estudos Fílmicos da SOPCOM, e júri convidada de diversos festivais, da Fundação para a Ciência e Tecnologia e do ICA. É autora dos livros (2016) *A Mulher-Cineasta: Da arte pela arte a uma estética da diferenciação* e (2007) *Estudo do Tecido Operário Têxtil da Cova da Beira*. Co-organizou as obras (2018) *Filmes (Ir)refletidos*; (2017) *UBICinema 2007/2017*; (2013) *Geração Invisível: Os novos cineastas portugueses*; e (2011) *Colectânea de Poesia – Poetas do Fundão*, entre outras. Gere o site Universal Concreto, com informação actualizada sobre o seu trabalho: <https://www.universalconcreto.org/>

Anabela Dinis Branco de Oliveira – Professora Auxiliar na Universidade de Trás-os-Montes e Alto Douro e investigadora no Labcom. Doutorada em Literatura Comparada, orienta a sua investigação científica no âmbito dos estudos interartes, nomeadamente nas relações entre literatura e cinema, literatura e arquitetura e também na cinematografia de Manoel de Oliveira, Fellini e Jacques Tati. Leciona vários seminários no âmbito da análise do discurso fílmico e das relações dialógicas entre o cinema e as outras artes. Tem comunicações apresentadas em múltiplos colóquios e publicações em revistas nacionais e internacionais. Tem sido conferencista convidada nas universidades de Paris III, Paris Ouest Nanterre La Défense, Utrecht, Varsóvia, Lublin e Gdansk, e participado em júris e workshops em festivais e mostras de escolas de cinema (Avanca, MIFEC, Festival de Cinema de Ourense, Festfilm-Montpellier, Cinanima, São Tomé Fest Film, Arroios Film Festival, Porto Femme International Film Festival) e nos júris nacionais do ICA (2014-2019). É Diretora do RIOS – Festival Internacional de Cinema Documental e Transmedia e Coorganizadora do Encontro Internacional O Cinema e as Outras Artes.

Ana Isabel Albuquerque – Licenciada em Ciências da Comunicação pela Universidade da Beira Interior, Mestre em Arte, Património e Teoria do Restauro pela Faculdade de Letras da Universidade de Lisboa, e com o nível profissional do curso de Revisão de Texto. Trabalhou como assistente de museografia no Museu de Lanifícios da Universidade da Beira Interior, e foi jornalista na revista *Artes&Leilões*. Integrou, como bolsista de investigação, o projeto “Público e Privado nas Comunicações Móveis”, desenvolvido pelo LabCom, e trabalhou como revisora *freelancer* para a Editorial Presença. Atualmente, é aluna de Doutoramento em Media Artes (UBI), com bolsa de investigação doutoral FCT, centrando-se o seu trabalho na ilustração portuguesa contemporânea. O cinema, a comunicação, o *design* e a história da arte contam-se, também, entre as suas áreas de interesse e investigação.

Carlos Alberto de Matos Trindade – Nasceu no Porto, em 1957. É Licenciado em Artes Plásticas/Pintura (FBAUP, 1981) e Doutorado pela Universidade de Vigo (Departamento de Escultura, 2014). Foi bolsista da Fundação para a Ciência e a Tecnologia (2009-2012), e é membro do grupo de investigação MODO (Universidade de Vigo). Desde 1982, é professor na ESAP (Escola Superior Artística do Porto), de que foi um dos fundadores, e onde tem exercido diversos cargos: actualmente, é o Director da Licenciatura em Artes Plásticas e Intermédia. Investigador Responsável do projecto ESAP/DAV – “Pintura, Fotografia e Cinema: referências picturais nas imagens fotográficas e cinematográficas”, no âmbito do qual já apresentou algumas comunicações. Enquanto artista plástico, começou a expor em 1978: realizou 5 exposições individuais e participou em cerca de 160 colectivas, em Portugal e no estrangeiro; está representado em algumas colecções públicas e privadas. Entre 1976 e 1981 trabalhou em Cinema de Animação, incluindo dois filmes em 16 mm subsidiados pelo IPC, produzidos por *Cinematógrafo – Colectivo de intervenção*, de que foi um dos fundadores. Em 2015, recomeçou a trabalhar em cinema, tendo já realizado duas curtas-metragens, apresentadas em alguns festivais internacionais de cinema.

Caterina Cucinotta – Doutorada em Ciências da Comunicação, vertente de Cinema, pela FCSH, com a tese *Viagem ao cinema através do seu vestuário*, publicada em 2018, pela editora LabCom. Tem formação em Estudos artísticos pela Universidade de Palermo (Licenciatura) e pela Universidade de Bolonha (Mestrado). É investigadora integrada no Instituto de História Contemporânea da FCSH, onde desenvolve o projeto de Pós-Doutoramento financiado pela FCT *Figurinos e textura espacial: design e arte no cinema português dos últimos 50 anos*. Leciona o módulo de Direção de Arte e Figurinos no projeto *Cinematologia* do Festival Caminhos do Cinema Português. Foi professora convidada das Faculdades de Letras da Universidade de Lisboa e da Beira Interior nas disciplinas de Cinema Português e História e Estética do Cinema Português. Possui vasta experiência profissional na área dos figurinos para cinema. Atualmente, tem-se debruçado sobre a temática dos processos criativos dos figurinistas de cinema, abordando a metodologia da crítica genética.

Daniel Tércio – Professor Associado na Faculdade de Motricidade Humana da Universidade de Lisboa, onde leciona cursos de História da Dança, Estética, Movimento e Expressão Plástica, e Novas Tecnologias Aplicadas à Dança ao nível da Licenciatura e do Mestrado. Possui um Bacharelato em Filosofia (UL), uma Licenciatura em Artes Plásticas (ESBAL), a componente curricular do Mestrado em História da Arte (UNL) e o Doutoramento em Dança (FMH). Atualmente, integra a direção do INET-MD e coordena o grupo de investigação sobre estudos de dança. Coordena também a especialidade de dança no programa doutoral em motricidade humana. Enquanto crítico de dança, tem colaborado regularmente com a imprensa desde 2004.

Felipe Muanis – Doutor em Comunicação pela UFMG, com Pós-Doutoramento na Ruhr-Universität Bochum; Professor do Instituto de Artes e Design no Curso de Cinema e Audiovisual e da Pós-Graduação em Artes, Cultura e Linguagens da Universidade Federal de Juiz de Fora – UFJF, onde coordena o ENTELAS: grupo de Pesquisa em Conteúdos Transmídia, Convergência de Culturas e Telas. É, também, um dos coordenadores do grupo de pesquisa “Interseções: cultura de massa e práticas sociais”, na Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Na UFJF,

coordena o IMACS – International Master in Audiovisual and Cinema Studies. Foi professor visitante na Universität Paderborn e na Ruhr Universität Bochum, ambas na Alemanha. Também é pesquisador do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal do Ceará – UFC. O foco da sua investigação compreende a Teoria da Imagem e Metadiscursos no Audiovisual e em Histórias em Quadrinhos, Espectatorialidade e Recepção. É autor dos livros: (2015) *Audiovisual e Mundialização: televisão e cinema*, Bela Vista, São Paulo: Editora Alameda; e (2018) *A imagem televisiva: autorreferência, temporalidade e imersão*, Mercês, Curitiba: Appris. Juntamente com Christian Pelegri, organizou: (2019) *Perspectivas do audiovisual contemporâneo: urgências, conteúdos e espaços*, Juiz de Fora: UFJF.

Filipa Magalhães – Bolseira do Programa Doutoral em Ciências Musicais – Música como Cultura e Cognição, financiado pela Fundação para a Ciência e a Tecnologia. No âmbito da sua investigação dedica-se à preservação de obras musicais que compreendem diferentes meios, técnicos e tecnológicos, assim como ao desenvolvimento de metodologias para o estudo musicológico das mesmas. Em 2013, completou o Mestrado em Artes Musicais: Estudos em Música e Tecnologias, com uma dissertação subordinada ao título *Levantamento de Espólios Fonográficos em Fita Magnética: Avaliação do Estado de Conservação das Fitas*, tendo para o feito estagiado no Arquivo Fonográfico de Viena, sob a orientação de Nadja Wallaszkovits. É, atualmente, membro do Grupo de Investigação em Música Contemporânea (GIMC) sediado no CESEM NOVA FCSH.

Henrique Muga – Licenciado em Psicologia (UP, 1986), Mestre em Psicologia Social (UP, 1998), e Doutor em Ciências Sociais – linha de investigação Psicologia da Arte (UFP, 2015), com a tese *O Imaginário na Obra Cinematográfica de João César Monteiro*. É docente na Escola Superior Artística do Porto, na área das Ciências Sociais, desde 1987. É membro fundador e investigador integrado (Grupo Estudos de Cinema) do Centro de Estudos Arnaldo Araújo / Unidade de I&D nº 4041 da FCT, desde 2000. Autor de vários artigos e livros nas áreas do cinema e da arquitetura.

Inês Rebanda Coelho – É Doutorada em Ciências da Comunicação pela Universidade do Minho, Mestre em Cinema e Audiovisual e Licenciada em Som e Imagem pela Universidade Católica. Atualmente é bolsista no ISEP. Tem dedicado a sua vida profissional tanto ao lado prático do audiovisual, como ao estudo teórico-científico de áreas e questões artísticas e legais. Com diversas publicações e conferências proferidas a nível nacional e internacional, tem como tema principal de investigação noções de autoria, principalmente em áreas artísticas onde existe controvérsia, dedicando-se à sua análise artística, filosófica, industrial, social e legal. O artigo que apresenta é uma primeira versão da investigação realizada durante os anos iniciais do seu Doutoramento.

João Cristóvão Leitão – Licenciado em Teatro (Dramaturgia), pela ESTC, e Mestre em Arte Multimédia (Audiovisuais), pela FBAUL, é, atualmente, Doutorando bolsista da Fundação para a Ciência e Tecnologia, na FBAUL, dedicando a sua investigação às questões relacionadas com as práticas de cinema expandido e aos universos literário e filosófico de Jorge Luis Borges. Enquanto criador, desenvolve projetos instalativos e de vídeo arte, exibidos a nível internacional (França, Espanha, Itália, Áustria, Brasil, Reino Unido, Peru) e/ou premiados a nível nacional (Prémio do Júri/Aquisição FUSO – Fundação EDP; Prémio LOOPS.LISBOA – TDI/Museu Nacional de Arte Contemporânea). É representado pela plataforma francesa Heure Exquise: Centre International pour les Arts Vidéo. Colabora com: Rabbit Hole (2014), VIDEOLOTION (2015-2017), Elmano Sancho (2015), Ana Jezabel e António Torres (2017), Teatro do Vão (2017), João Pedro Fonseca (2017), Rodrigo Pereira (2018) e SillySeason (2012-2018). Leciona na ESTC (2014/15 e 2019) e na Escola Artística António Arroio (2016-2018).

Joaquín Martínez Gil – Licenciado em Geografía e Historia e especialista em Historia del Arte pela Universidad de Murcia, é Profesor interino na Escuela de Artes Aplicadas y Oficios, além de Terapeuta no centro ocupacional J. López Ambit. Entre as suas publicações destacam-se: (1993) “Juan Martínez Pozo: La Odalisca”. *Revista Verdolay*, nº 4 del Museo de Bellas Artes de Murcia; (Junio de 1996) *El silencio... del movimiento*. Exposición de escultura de Migué Canseco y Pedro Blaya. Catálogo

editado pelo Ayuntamiento de Villena; (1996) "Margarita mirándose al espejo". *Revista Verdolay*, nº 8 del Museo de Bellas Artes de Murcia; (2005) "La Festividad de un miriñaque". *Revista de las Fiestas patronales de Ribera de Molina*; (2007) "El rincón del silencio", in *Entrelíneas* – Revista Socio-cultural de Información General, Nº 0, edición Alhama, Marzo 2007. Colaborador do Jornal *Línea Local* de Alhama de Murcia desde 2004. Sócio fundador e redator da revista sociocultural *Entrelíneas*. Alhama de Murcia (2007-2009).

Josefina González Cubero – Doutora em Arquitetura (1996) e Professora Titular (2000) do Departamento de Teoría de la Arquitectura y Proyectos arquitectónicos da Escuela Técnica Superior de Arquitectura da Universidad de Valladolid. Desenvolve duas linhas de investigação: uma sobre a arquitetura moderna e contemporânea e outra centrada nas relações transversais da arquitetura com outras artes, desenvolvida no seio do reconhecido Grupo de Investigación "Arquitectura y Cine", da Universidad de Valladolid. É investigadora colaboradora no centro de Estudos Arnaldo Araujo (FCT uID 4041) e, atualmente, participa no projeto "I&D Fotografía, arquitectura moderna" da Escola do Porto (FCT PTDC/ATP-AQ/4805/2012).

Karine Abadie – Professora Adjunta do Departamento de Línguas, Literaturas e Culturas Modernas em Memorial University of Newfoundland. É especialista em "Literatura de entre-guerras" e em "Análise dos discursos críticos sobre cinema dos anos 1920-1930". Interessa-se pelas relações entre escritores e cinema, tanto do ponto de vista das práticas como dos discursos. Trabalha, igualmente, sobre questões relativas à cinefilia e à cinefobia, e a influência do cinema na literatura contemporânea. É autora do livro (2017) *Delons et le cinéma*, Paris: Nouvelles Éditions Place

Liliana Rosa – Doutorada em Ciências da Comunicação, especialidade de Cinema e Televisão, pela Universidade Nova de Lisboa, é docente na Escola Superior Artística do Porto (ESAP) e investigadora integrada do Instituto de Filosofia da Nova (Ifilnova) / Laboratório de Cinema e Filosofia (CineLab), coordenado pelo Doutor João

Mário Grilo, NOVA FCSH. É membro dos projetos: PTDC/FER-ETC/30378/2017 – “Integration of Refugees in Portugal: Assessing Moral Duties and Integration Policies in the Context of European Values and Policies”, coordenado por Doutor Gabrielle De Angelis, EPLab / Ifilnova; e “História Crítica do Cinema Português”, coordenado pelo Doutor Nelson Araújo, ESAP. É investigadora do programa de disseminação “Cinema & Filosofia nas Bibliotecas”, coordenado pela Doutora Maria Irene Aparício, CineLab / Ifilnova. É cofundadora e coorganizadora do Encontro Internacional O Cinema e as outras Artes, realizado anualmente na UBI. É coorganizadora da Conferência Internacional Cinema, Filosofia e..., realizada na NOVA FCSH.

Luís Nogueira – Professor Auxiliar no Departamento de Comunicação e Artes da Universidade da Beira Interior, onde foi diretor da licenciatura em Cinema entre 2008 e 2015. Leciona ou lecionou unidades curriculares como Géneros Cinematográficos, Laboratório de Guionismo, Montagem, História do Cinema, Animação, Fotografia e Cinema e Outras Artes. A relação do cinema com as demais artes e média, como a literatura, a pintura, o teatro, a fotografia, a banda desenhada, o videoclip ou os novos meios, bem como a intertextualidade, a intermedialidade e a transmedialidade são outros temas do seu interesse. Publicou livros e textos sobre cinema como: (2010) *Manuais de Cinema I: Laboratório de Guionismo*, Covilhã: Livros Labcom; (2010) *Manuais de Cinema II: Géneros Cinematográficos*, Covilhã: Livros Labcom; (2010) *Manuais de Cinema III: Planificação e Montagem*, Covilhã: Livros Labcom; (2010) *Manuais de Cinema IV: Os Cineastas e a sua Arte*, Covilhã: Livros Labcom; (2014) *Manuais de Cinema V: Histórias do Cinema*, Covilhã: Livros Labcom; (2015) *Cinema e Digital. Ensaios, especulações, expectativas*, Covilhã: Livros Labcom; e (2015) *Cinema Múltiplo: Figuras, Temas, Estilos, Dispositivos*, Covilhã: Livros Labcom.

Manuela Penafria – É Professora nos cursos de 1º e 2º Ciclos em Cinema, na Universidade da Beira Interior (UBI) e investigadora do Labcom.IFP. Das suas publicações destacam-se os livros sobre Teoria dos Cineastas, disponíveis online (<http://www.labcom-ifp.ubi.pt/tcineastas/>). Tem participado em painéis de avaliação de doutoramento e pós-doutoramento da Fundação para a Ciência e Tecnologia (FCT) e em júris do Instituto do Cinema e do Audiovisual (ICA). É membro do conselho

editorial de revistas portuguesas e brasileiras, e tem integrado a comissão científica de eventos, como, por exemplo, a conferência internacional sobre documentário Visible Evidence, que teve lugar na Argentina, em 2017. Pertence ao Conselho Consultivo da AIM-Associação dos Investigadores da Imagem em Movimento, onde desempenha a função de coordenadora do Grupo de Trabalho "Teoria dos cineastas". Desde 2006, é coeditora da Revista DOC On-line (www.doc.ubi.pt).

Maria Elisa Coelho de Almeida Trindade – Doutoranda em Educação Artística pela FBAUP. Mestre em Desenho e Técnicas de Impressão pela FBAUP (2013), com a dissertação intitulada *Desenho e Cinema*, Licenciada em Educação Visual e Tecnológica pela Escola Superior de Educação do Instituto Politécnico do Porto (2000), é Professora de Artes Visuais e Educação Visual e Tecnológica. Como Artista Plástica, tem participado em várias exposições, no país e no estrangeiro. Coordenou a Mesa de trabalhos subordinada ao tema "Cinema: Arte Ciência e Cultura", na 5ª Conferência Internacional de Cinema de Viana do Castelo (2016), onde também apresentou a comunicação *Do Desenho ao Cinema*. Membro da equipa do projeto ESAP/DAV – "Pintura, Fotografia e Cinema: referências picturais nas imagens fotográficas e cinematográficas". Participou na 6ª Conferência Internacional de Cinema de Viana do Castelo, com a comunicação *Referências artísticas no Cinema: contribuição dos Departamentos artísticos e dos directores de fotografia* (coautoria). Participou no Encontro Internacional O Cinema e as outras Artes (2017) com a comunicação *A utilidade do desenho na concepção visual da narrativa filmica*.

Maria João Dias Cortesão – Nasceu em Coimbra, em 1970. É Doutorada em Ciência de Informação – Especialização em Comunicação Publicitária, com a tese intitulada *Análise e leitura da (s) estória(s) de uma marca. O cruzamento de estratégias publicitárias e filmicas como processo de criação do discurso publicitário nos spots de televisão da Optimus*, pela Universidade Fernando Pessoa, Porto. É Professora Adjunta na Escola Superior de Media Artes e Design do Instituto Politécnico do Porto, lecionando nas Licenciaturas em Tecnologia da Comunicação Audiovisual, Tecnologia da Comunicação Multimédia, e no Mestrado em Comunicação Audiovisual. Coordenou o Mestrado em Comunicação Audiovisual entre 2015 e

2017. É, atualmente, Diretora do Departamento de Artes da Imagem. As suas áreas de Investigação são: o Discurso das Imagens no âmbito da Publicidade, Cinema e Fotografia; Produção e Realização Audiovisual e Produção Fotográfica. É membro do júri do Porto7 – Festival Internacional de Curtas-metragens do Porto.

Maria Mire – Natural de Maputo, Moçambique, onde nasceu, em 1979, vive e trabalha em Lisboa. O trabalho artístico e de investigação que desenvolve, desde 2001, é sobretudo centrado nas questões da perceção da imagem em movimento. Doutorou-se em Arte e Design pela Faculdade de Belas Artes do Porto, em 2016, com a tese *Fantasmagorias: a imagem em movimento no campo das Artes Plásticas*. Atualmente, é professora e corresponsável do Departamento de Cinema/Imagem em Movimento do Ar.Co – Centro de Arte e Comunicação Visual, em Lisboa. Entre 2010 e 2018, lecionou no Departamento de Multimédia da Faculdade de Belas Artes do Porto, e, entre 2011 e 2015, no Curso de Comunicação Audiovisual e Multimédia da Universidade Lusófona do Porto. Integrou diversos projetos artísticos colaborativos, dos quais se destacam o Colectivo Embankment (criado em 2005, com Aida Castro e Jonathan Saldanha); Plataforma Ma (criada em 2009, com Catarina Marto e Aida Castro); ou a produtora Patê Filmes (criada em 2006, com Luísa Homem e Pedro Pinho).

Maria do Rosário Lupi Bello – Professora Auxiliar na Universidade Aberta, em Lisboa, onde coordena a Licenciatura em Humanidades, leciona nas áreas dos Estudos Fílmicos, da Teoria da Literatura, da Cultura Portuguesa e dos Estudos Interartes. Do seu Doutoramento, resultou a publicação de: (2005) *Narrativa Literária e Narrativa Fílmica. O caso de "Amor de Perdição"*, Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian (reeditado em 2008). Como professora convidada, lecionou: em Portugal, Narratologia Fílmica, na Universidade de Coimbra e Tradição dos Grandes Livros, na Universidade Católica; e, no Brasil, os cursos de Pós-Graduação em Literatura e Cinema (na USP e na UNESP), Dramaturgia e Cinema, Literatura e Cinema – incursões camilianas e O Cinema e os seus Duplos (na UNESP). Tem desenvolvido a sua investigação e publicado regularmente nas áreas da Teoria da Narrativa e dos Estudos Fílmicos, com particular enfoque em Manoel de Oliveira.

Nelson Araújo – Formado em Cinema, na Escola Superior Artística do Porto (2004), possui o Diploma de Estudos Avançados (2008) da Faculdade de Belas Artes da Universidade de Vigo, é Mestre em Estudos Artísticos (2010) pela Faculdade de Belas Artes do Porto e Doutor pela Faculdade de Belas Artes da Universidade de Vigo (2015). Tem publicado diversos artigos em revistas dedicadas aos Estudos Fílmicos, tendo coordenado o livro: (2014) *Manoel de Oliveira – Análise Estética de uma Matriz Cinematográfica*, Lisboa: Edições 70. É autor da obra: (2016) *Cinema Português: Interceções Estéticas nas Décadas de 60 a 80 do Século XX*, Lisboa: Edições 70. É diretor da Licenciatura em Cinema e Audiovisual da Escola Superior Artística do Porto, instituição onde leciona as unidades curriculares: História do Cinema Português, História do Cinema, Expressão Audiovisual e Metodologias da Realização. É investigador integrado no Centro de Estudos Arnaldo Araújo, vice-presidente da Associação dos Investigadores da Imagem em Movimento e integra a comissão organizadora do Encontro Internacional O Cinema e as outras Artes.

Paulo Antunes – Nasceu na vila de Pontével, em 1987. Licenciou-se em Estudos Artísticos, pela FCHS – Universidade do Algarve. O seu primeiro filme como realizador é a curta-metragem *Metamorfose* (2018), no âmbito do curso Kino-Doc, que estreou na 1.ª Edição do Festival Interuniversitário de Cinema e Conhecimento, Cinenova. Em 2019 concluiu o Mestrado de Estética e Estudos Artísticos, especialização em Cinema e Fotografia, pela FCSH – Universidade Nova de Lisboa, tendo como projeto final a realização do documentário *Um Punk chamado Ribas* (2019), a sua primeira longa-metragem, que estreou no 16º IndieLisboa – Festival Internacional de Cinema, na secção IndieMusic. Anteriormente, também fez imagem e produção dos videoclipes da banda Defying Control, *Dreams* (2012) e *Time Changes* (2012).

Renata Ferraz – Investigadora académica-cineasta-atriz, é Licenciada em Artes do Espetáculo (Instituto de Artes – UNESP), tem o Mestrado em Arte Multimédia – Audiovisual (FBAUL) e o Doutoramento em Artes (Performativas e da Imagem em Movimento), obtido na Universidade de Lisboa, sendo a sua investigação financiada pela CAPES (Brasil). Possui uma experiência de mais de uma década no ensino, como professora e coordenadora artístico-pedagógica. Ao considerar teoria e

prática como vertentes equivalentes nos processos de criação-investigação em cinema, nos últimos anos, escreveu artigos para revistas internacionais e capítulos de livros de relevância para a pesquisa científica em cinema, multimédia e artes performativas, além de produzir filmes em parceria com artistas e pessoas que não pertencem ao domínio das artes. Atualmente é membro filiada do LabCom.IFP (Universidade Beira Interior) e do CIEBA – Centro de Investigação em Belas Artes, (Universidade de Lisboa) e está a finalizar a longa-metragem *Rua dos Anjos*, com financiamento do ICA, filme criado no âmbito do programa de Doutoramento.

Yolanda Martínez Domingo – É Bolseira da Real Academia de España, em Roma (1992) e Doutora Arquiteta (2015). A sua tese de Doutoramento centra-se nas “propuestas utópicas de las vanguardias sobre la vivienda en altura”. É Professora no Departamento de Teoría de la Arquitectura y Proyectos arquitectónicos da Escuela Técnica Superior de Arquitectura da Universidad de Valladolid. Como membro fundador do grupo de investigação ARYTE, organiza os Encuentros de Arquitectura y Teatro, celebrados na ETSA desde 2015, centrados nas relações transversais entre Arquitectura e as outras artes, como o Teatro. Participou e interveio em diversos congressos e cursos sobre a interação entre Arquitectura e as artes performativas e cinematográficas.

Cinema e Outras Artes assume-se como uma coleção de livros que tem como linha programática reunir investigações dedicadas à intersecção dos Estudos Fílmicos com outras formas de expressão artística, numa constante revisitação da expressão *Sétima Arte*.

O segundo volume, *Cinema e Outras Artes II*, destaca investigações sobre artes cuja relação com o cinema possui já uma relevante tradição académica, como sejam a Arquitetura e a Pintura. Outras formas de expressão, como a Música ou a Banda desenhada, têm aqui também um lugar de destaque.

