



UNIVERSIDADE DA BEIRA INTERIOR
Artes e Letras

Oculus Dei A não omnisciência divina

João Adriano Caetano Ferreira John Soares

Relatório do Projecto Cinematográfico para obtenção do Grau de Mestre em
Cinema
(2º ciclo de estudos)

Orientador: Prof. Doutor Luís Nogueira

Covilhã, Outubro de 2010

Índice

Introdução.....	1
1. Processo criativo.....	2
1.1. Como surgiu a ideia.....	2
1.2. Como fazer o filme.....	3
1.3. <i>Found footage</i> , escolha das imagens.....	4
1.4. Montagem.....	5
1.5. Banda sonora.....	7
2. Ideias a explorar em <i>Oculus Dei</i>	8
2.1. Não onisciência de Deus.....	8
2.2. Génesis	9
2.3. Natureza cíclica.....	10
2.4. Surgimento do Homem.....	10
3. O ponto de vista.....	12
3.1. <i>Found footage</i> e o ponto de vista.....	12
3.2. O realizador na posição de Deus.....	13
3.3. Ponto de vista onisciente.....	14
4. Conclusão.....	15
5. Filmografia e filmes usados para a realização de <i>Oculus Dei</i>	17
6. Bibliografia.....	19

Introdução

No âmbito da unidade curricular de Projecto Final, foi-nos proposto que fosse realizado por cada aluno um filme que tenha como tema principal o ponto de vista.

Neste relatório vou expor todo o processo criativo de *Oculus Dei*, a começar pelo período de reflexão e escolhas estéticas até à fase final de montagem. Ao longo desta exposição vou falar dos problemas que surgiram nas várias as fases deste processo e das soluções encontradas para a resolução dos mesmos.

Vai ser dado ao tema do ponto de vista um especial destaque. O tema foi abordado no filme de diversas formas, como tal vou identificar e explicar de que maneiras ele está presente no trabalho.

Sendo o ponto de vista algo tão abrangente, tentei que este tema fosse bem explorado em *Oculus Dei*. Tentei que estivesse presente de diferentes formas e que houvesse vários pontos de vista possíveis e varias interpretações para o filme.

Oculus Dei é um filme experimental que trata o tema da não onisciência divina. Neste filme vou procurar demonstrar que é impossível alguém ter um conhecimento onisciente. Para além do tema da onisciência divina, foram inseridos mais alguns temas que estão presentes de uma forma menos relevante, mas que acabam por enriquecer bastante o filme, sendo eles: a criação - Génesis; a natureza cíclica e o surgimento do Homem.

Houve varias razões que me levaram a escolher o tema da onisciência ou não onisciência divina, para trabalhar o tema do ponto de vista. Por um lado, o facto de estar ligado à religião faz com que seja um tema com bastantes divergências de opiniões. Por outro lado, a onisciência divina está ligada a um ponto de vista absoluto que vê tudo, ou então um ponto de vista completamente fragmentado, mas que por estar tão espalhado, consegue ter uma visão absoluta que converge para uma pessoa só, neste caso Deus.

O facto de para realizar *Oculus Dei* ter utilizado imagens de outros filmes e outros realizadores, abre também muitas portas para explorar o tema do ponto de vista.

Tendo este filme sido feito através da junção de imagens de outras obras, *Oculus Dei* vai ser uma compilação de pontos de vista escolhidos por mim, aos quais eu dei um significado diferente do original.

1. Processo criativo

1.1. Como surgiu a ideia

Este filme, bem como este relatório, serão entregues na época de Setembro (última época de exame), sendo esta a minha última oportunidade para fazer a unidade curricular de projecto de mestrado.

Esta unidade curricular não começou da melhor maneira, inicialmente avancei com um projecto que, embora fosse autobiográfico, não tinha qualquer relação com o tipo de cinema de que gosto e que melhor sei fazer.

Na altura pareceu-me ser uma boa ideia fazer um romance baseado, quase exclusivamente, em diálogos, erro que não voltarei a cometer tão cedo. Fazer um filme deste género não é fácil, é preciso ter especial atenção com os diálogos, de forma a não se tornar monótono para o espectador. Não nos podemos esquecer também que é necessário que tenha uma boa imagem de modo a cativar o público. Em *Ex nada disto aconteceu*, o filme foi um fracasso absoluto.

Chegou portanto a hora de pensar num novo filme, um filme que fosse verdadeiramente de encontro ao meu gosto, que fosse o tipo de cinema que eu gosto e que quero fazer. Desta vez queria fazer algo que realmente me desse prazer e satisfação por estar a trabalhar nele.

Sempre tive um gosto especial por cinema experimental e é este o tipo de cinema no qual me sinto mais à vontade a trabalhar.

Foi muito difícil escolher uma ideia para o filme: surgiram imensas hipóteses, nas quais me poderia debruçar, que no início me pareceram muito boas, mas que depois de algum tempo de reflexão, acabavam por se revelar desinteressantes ou insuficientes.

A ideia de fazer um filme acerca da não omnisciência de Deus surgiu no seguimento de uma conversa que tive com o meu tio. A conversa foi muito interessante e abordou vários aspectos, tendo sido um dos temas Deus.

Durante aquela longa conversa muitas coisas foram ditas, comentadas e discutidas, mas houve uma frase, dita pelo meu tio, que ficou mais presente na minha mente do que qualquer outra, a qual cito aproximadamente:

“(...) realmente as pessoas que acreditam que Deus é onisciente, não têm mesmo noção do que estão a dizer! Se tivessem a mínima noção do quão grande é o universo, e da quantidade imensa de coisas que nele há, acabariam por questionar o conhecimento onisciente que Deus supostamente tem”.

Acabada a conversa, aquela ideia permanecia na minha cabeça e, cada vez mais, ia reflectindo sobre ela. Faz todo o sentido, pelo menos para mim que não acredito em Deus.

Já tendo em vista que usaria este tema para o meu filme, fui falar com um padre, para saber concretamente o que era a onisciência divina, e a resposta que obtive foi a seguinte:

“...Deus sabe de absolutamente tudo, pelo menos é nisso que queremos acreditar...”

Esta resposta veio totalmente de encontro à ideia que eu tinha. O conceito de onisciência é saber tudo acerca de tudo. É saber tudo o que existe no universo: todos os animais, todos os planetas, plantas, objectos, tudo o que há de mais pequeno e de maior, todos os pensamentos que todas as pessoas do mundo têm: onde é que guardei as chaves do carro, quantos litros de água existem no Oceano Atlântico, tudo o que já aconteceu, tudo o que está a acontecer, tudo o que vai acontecer, a cada instante, em todos os sítios do universo. Onisciência é, basicamente, saber tudo sobre tudo. Para mim, parece-me demasiada informação.

1.2. Como fazer o filme

Estando escolhido o tema do filme, começou o brainstorming de como conseguir concretizá-lo. Nesta fase, ocorreram-me mil e uma ideias e possibilidades de como fazer um filme que transmitisse a ideia da não onisciência de Deus, umas boas, outras menos produtivas. Tinha agora a árdua tarefa de separar o trigo do joio e tentar perceber quais seriam as melhores escolhas para o meu filme.

Decidi então que este seria um filme feito, sobretudo, através da montagem. Tive a ideia de fazer um filme em que os planos fossem tão rápidos que o espectador nem conseguisse perceber o que estava a acontecer na tela. Esta ideia foi maturando e a ela foram-se juntando outras que viriam a enriquecer o filme.

Com *Oculus Dei* pretendo mostrar o ponto de vista de Deus, dar a entender a quantidade de informação a que Ele, supostamente, tem acesso, bem como a velocidade a que a informação chega até ele.

Quero, com isto, confrontar o espectador e colocá-lo no lugar de Deus, de modo a que ele se aperceba que não consegue processar toda a informação que lhe está a ser fornecida.

Oculus Dei não é um filme muito explicativo, para que a ideia não seja demasiado óbvia. Prefiro que seja a subjectividade e experiência de cada espectador a dar um sentido ao filme.

Acabei por optar pelo *found footage* para fazer *Oculus Dei*.

1.3. *Found footage*, escolha das imagens

O termo *found footage* é utilizado para descrever cinema que é feito com imagens que não foram filmadas pelo realizador do filme em questão. O realizador faz uma recolha de imagens de outras obras e muda-lhes o significado, mudando-lhes o contexto. Um dos casos mais famosos foi o do realizador Douglas Gordon com o filme *24 Hours Psycho*. O que este realizador fez, foi reduzir a velocidade do filme de Alfred Hitchcock até este ter a duração de 24 horas.

No cinema experimental há muito tempo que existe tradição em fazer filmes com base no *found footage*.

São várias as razões que me levaram a optar pelo *found footage* para a realização de *Oculus Dei*. Primeiramente, por questões orçamentais, uma das vantagens do *found footage* é o facto de ser muito mais económico. Por outro lado, como um dos meus objectivos era mostrar um pouco de tudo (sítios, coisas, culturas etc.), ser-me-ia impossível reunir todas as condições necessárias para viajar por todo o mundo e filmar todas as coisas que consegui mostrar graças ao *found footage*. O que também me levou a usar este método foi a vontade de utilizar imagens do passado e imagens feitas por computador que eu nunca conseguiria recriar. O *found footage* era a única alternativa que me restava e penso que foi acertada. Desta forma consegui mostrar paisagens, culturas, pessoas, cidades, uma série de coisas que nunca teria a hipótese de mostrar se fosse eu próprio a filmar.

Uma das partes mais importantes do meu trabalho foi a recolha e escolha das imagens a serem mostradas. Tendo todo um universo de coisas que poderia mostrar no meu filme, tive de ter algum critério de selecção que me permitisse, à partida, eliminar algumas coisas e escolher outras. Uma vez que se trata de um filme que tem como um dos elementos principais Deus e que eu sou o realizador (Deus/criador) deste filme, optei por inserir nele algumas coisas de que eu gosto, que me dizem respeito e que de alguma forma falam um pouco acerca de mim, como por exemplo: excertos de alguns dos meus filmes preferidos, paisagens, a natureza, e planos que simplesmente me agradaram esteticamente ou simbolicamente. É obvio que não utilizei unicamente coisas do meu agrado e que me dizem respeito, isso seria algo muito difícil uma vez que este filme tem uns quantos milhares de planos.

A qualidade de imagem de *Oculus Dei* não é a melhor. Este facto é premeditado, eu tinha a possibilidade de utilizar imagens com muito melhor qualidade, no entanto optei por usar as que tinham qualidade inferior para transmitir a ideia de que Deus não é onisciente. A baixa qualidade de imagem simboliza a falta de conhecimento que Deus não possui sobre as coisas.

Alguns dos planos de *Oculus Dei* repetem-se ao longo do filme; isto foi premeditado. Considerando que este filme é uma espécie de metáfora sobre o conhecimento onisciente ou não onisciente de Deus, achei oportuno repetir alguns planos, não só para dar a ideia da memória de Deus, porque Ele sabe tudo o que já aconteceu, como também, para transmitir a

ideia de que a mesma coisa pode ocorrer várias vezes e a pessoas diferentes. Por exemplo: abrir uma Coca-Cola, é uma acção que inúmeras pessoas repetem no seu dia-a-dia.

Por não ser um filme muito explicativo, *Oculus Dei* pode ter inúmeras interpretações. Pode ter tantas interpretações como pessoas que viram o filme.

1.4. Montagem

A montagem de *Oculus Dei* foi sem sombra de dúvida a parte mais trabalhosa de toda a produção do filme. Isto porque foi um trabalho extremamente minucioso, onde a métrica era uma das minhas preocupações principais. Em grande parte do filme tive mesmo a necessidade de fazer cortes de dois em dois frames e mesmo de frame em frame.

Em *Oculus Dei* pretendo transmitir que é impossível que Deus seja onisciente. Depois de muito reflectir, cheguei à conclusão que a melhor forma de o fazer é bombardear o espectador com muitas imagens, de naturezas diferentes, a uma velocidade alucinante. Passaram-me pela cabeça várias formas de o fazer: dividir o ecrã em vários planos, em que em cada um deles decorria uma acção; concentrar a onisciência divina num no objecto, etc.

Pareceu-me, no entanto, que a mais elucidativa passaria por uma montagem arrojada e rápida.

Em virtude da ideia anterior e na sua sequência, considero que a montagem, neste filme é, provavelmente, a parte mais importante. Através dela vou tentar criar no espectador a sensação de que ele não consegue processar toda a informação que está a receber, tal como Deus não consegue. Em suma, vou tentar pôr o espectador no ponto de vista de Deus.

A montagem é das coisas mais singulares que o cinema tem, considero que através dela se conseguem transmitir ideias e sentimentos intransmissíveis de outras formas.

Desde muito cedo que fui influenciado pela musica electrónica, daí ter optado por utilizar algumas técnicas próprias desta vertente musical na montagem do filme.

A música, de estrutura bastante complexa contém, para além de muitos outros elementos, compassos. Estes são uma forma de dividir quantitativamente em grupos os sons que constituem uma composição musical. Os compassos servem também para definir a unidade de tempo, a pulsação, o ritmo e partes da composição. A soma dos valores temporais das notas e pausas dentro de um compasso devem ser iguais à duração definida pela fórmula de compasso.

A montagem de *Oculus Dei* obedece precisamente a uma divisão por compassos, só que em vez de estar a dividir unicamente a unidade de tempo dos sons, divide igualmente o tempo das imagens. Posto isto, criei uma ligação muito íntima entre as imagens e a banda sonora do filme.

Oculus Dei está dividido em duas partes: a primeira é uma subida, sendo a segunda uma quebra. Subida no sentido de significar um crescendo, ou aumento da velocidade a que as imagens são mostradas. Passo a explicar: escolhi um compasso de um minuto. O primeiro minuto - primeiro compasso - é constituído por quatro planos de 15 segundos cada um; o

segundo compasso - segundo minuto - é constituído por oito planos de +/- 7.5 segundos; o terceiro compasso é constituído por dezasseis planos de +/- 3.75 segundos e assim sucessivamente. No mesmo período de tempo, de uma forma métrica e organizada, que é regida pelos compassos, duplica-se o número das imagens que são mostradas. Esta aceleração, na velocidade dos planos, transmite a tal sensação de crescendo que pretendo transmitir.

Vivemos numa altura em que pessoas e objectos se multiplicam a um ritmo frenético, achei por isso interessante fazer um filme em que essa multiplicação estivesse presente na montagem.

Na parte inicial do filme, até ao surgimento do Homem, todos os planos estão separados por dissolves. Optei por esta via, de modo a transmitir que antes do Homem ter surgido, tudo era muito mais calmo, organizado e lento. Quando o Homem aparece há uma ruptura com o que está para trás, as imagens deixam de estar ligadas umas às outras com dissolves e passa a haver um corte brusco. Para além disso, anteriormente as imagens estavam todas agrupadas com algum sentido; a partir do momento em que nasce o Homem tal já não acontece: há uma mistura de imagens de natureza completamente diferentes, com o propósito de desorientar o espectador.

Com o avançar do filme, de modo a acentuar ainda mais a sensação de crescendo no ritmo das imagens, encurtei o tempo entre cada aceleração. Quer isto dizer que em vez de haver um aumento de velocidade de minuto em minuto, esse ocorre de trinta em trinta segundos, de quinze em quinze e assim sucessivamente. Este encurtamento entre cada aumento de velocidade leva a que a subida seja ainda mais vertiginosa e acentuada.

Inicialmente tinha pensado fazer esta aceleração até chegar ao elemento mínimo da montagem: o frame. Aqui chegado, senti que podia dar ainda mais expressividade ao meu filme se fizesse a sobreposição de vários planos com a duração de um frame. Ou seja, no clímax de *Oculus Dei*, o espectador em cada quinze segundos é bombardeado com 1125 planos, de forma a criar a tal sensação de incapacidade de processamento da informação que pretendo.

A segunda parte do filme é a quebra. A quebra inicia-se no clímax da subida e vai aumentando a duração dos planos, o que faz com que o ritmo das imagens vá abrandando e transmita ao espectador uma calma crescente. Para além disso, na quebra as imagens estão em reverse, ou seja aparecem do início para o fim. Com isto pretendo mostrar que tudo no universo é cíclico, que tudo evolui, mas que chega a um ponto em que retorna às origens.

Este tipo de montagem, por mim imaginada, pretende criar alguma confusão e espanto no espectador, deixá-lo um pouco atordoado com o intento deste filme. Quero que ele questione o porquê de as imagens estarem a passar a um ritmo acelerado. No fundo, o meu propósito é levá-lo a chegar à conclusão de que embora saiba que estão a passar imagens na tela, não possui capacidade para as processar e compreender.

No ponto alto do filme, quando os planos estão na sua velocidade máxima, coloquei sobre eles o famoso plano do corte do olho do filme *Un chien andalou* de Luis Buñuel. Este plano é

muito significativo, transmite a ideia da incapacidade de percepção. De certa forma, tentei inculcar-lhe o significado da destruição do olho de Deus e com ele o poder de onisciência devido a sobrecarga de informação.

1.5. Banda sonora

Sendo que *Oculus Dei* tem na sua montagem uma base musical, achei que faria sentido a banda sonora estar de acordo com a montagem e o ritmo do filme.

A banda sonora vai ser bastante simples, no entanto penso que será de uma importância vital para a transmissão plena da ideia do filme.

A banda sonora vai obedecer aos compassos da montagem do filme, sendo feita com notas que tocam uma de cada vez. Quando houver uma mudança de compasso no filme e consequente aumento de velocidade dos planos, haverá uma mudança para uma nota mais aguda.

A banda sonora funcionará desta forma porque sempre que um som é acelerado, acaba por ficar num tom mais agudo. Desta forma será criada uma harmonia entre a velocidade das imagens e a banda sonora.

Quando se chegar ao clímax do filme, vou introduzir ruído. Este ruído vai de certa forma de encontro ao que está a ser passado na tela. O termo ruído, na teoria da comunicação, não é mais do que tudo aquilo que interfere com a boa comunicação de uma mensagem. Na tela haverá tanta informação, que será impossível perceber-la, alguma dessa informação será portanto ruído. De igual forma, quando houver ruído na tela, também haverá ruído na banda sonora.

2. Ideias a explorar em *Oculus Dei*

O tema principal de *Oculus Dei* é a não omnisciência divina. No entanto, enquanto fazia o filme, foram-me surgindo novos conceitos que poderiam vir a complementá-lo e a torná-lo mais rico. Ideias essas que estão directa ou indirectamente relacionadas com o tema principal e que de alguma forma tornam o meu filme mais dinâmico e que, embora o objectivo não passe por fazer um filme muito explicativo, vão ajudar a uma melhor compreensão e enriquecimento do filme.

Os conceitos que vão estar também presentes no meu filme são: a Criação e a natureza cíclica das coisas e o surgimento do Homem.

2.1. Não omnisciência de Deus

Desde pequenos que sempre nos foi dito que Deus é onisciente. Eu não partilho dessa opinião, penso que é irracional acreditar-se que alguém pode saber tudo sobre tudo o que se passa em todos os sítios em todos os momentos.

Na minha opinião a omnisciência de Deus, foi um meio que a igreja inventou de forma a controlar o comportamento das pessoas. Muito provavelmente, já houve alturas da história do Homem em que as mentalidades eram bem mais receptivas a este tipo de ideias do que propriamente nos nossos dias. Há muitos séculos atrás, na idade média por exemplo, as pessoas acreditavam em tudo o que lhes era dito. Se lhes dissessem que Deus está constantemente a observá-las, elas acreditavam e tentavam cumprir sempre as regras, de forma a não serem castigadas por Ele.

Hoje em dia estamos numa sociedade muito mais instruída, liberal, virada para as tecnologias e consumismo, na qual já não são tantos os que regem a sua vida mediante o que Deus diz. O conhecimento, a instrução e informação estão agora muito mais acessíveis, o que permite que cada um investigue e tire as suas próprias conclusões acerca de coisas que há uns séculos atrás eram verdades absolutas, inquestionáveis e intocáveis.

Penso que o que faz com que as pessoas acreditem na omnisciência divina é o facto de nunca terem realmente pensado em tudo o que Deus tem de saber. Ele tem de saber: tudo o que já se passou desde o início dos tempos; tudo o que está a acontecer neste preciso momento, todos os objectos que existem, como são constituídos todos os objectos, animais, plantas, organismos; tem de saber quantos grãos de areia existem no deserto; cada pensamento que cada pessoa do mundo tem, onde está o comando da televisão de todas as pessoas do mundo. Deus tem ainda de saber matemática, todas as línguas, física quântica, química, a constituição de tudo o que existe, entre muitas outras coisas.

Isto ainda é uma visão muito pouco alargada de tudo o que Deus tem de saber, pois para além de tudo isto que eu acabei de dizer, Deus ainda tem de saber tudo o que acontece em todo o universo. É de destacar que o universo é tão grande que ninguém sabe ao certo o

tamanho dele. Existem mesmo teorias que dizem que o universo está em constante crescimento à velocidade da luz.

Em *Oculus Dei*, para transmitir toda esta imensidão de coisas que Deus tem de conhecer na sua totalidade tentei mostrar, na medida do possível, um pouco de tudo, do maior até ao mais pequeno: desde paisagens até átomos, passando por pessoas, objectos, acções, multidões, o quotidiano, o espaço, vida selvagem, plantas, gestos, etc.

Em alguns dos planos que usei, a imagem está acelerada de modo a mostrar não só os objectos que estão em plano, mas para transmitir também a passagem do tempo, ou seja, foi uma forma que arranjei para mostrar muitas coisas em pouco tempo.

2.2. Génesis

Devo confessar que foi difícil decidir como começar o filme. Pensei em várias hipóteses, varias alternativas, sendo que a que me pareceu mais acertada foi ter como fio condutor "Génesis", que é a parte da bíblia que narra a criação do mundo.

A descrição dos acontecimentos é pouco objectiva e demasiado onírica. Eu optei por representar em *Oculus Dei* a criação, deixando de fora a parte fantasiosa e poética que está na bíblia. No meu filme, acabei por me colocar no lugar de Deus e fiz a minha própria criação do mundo de uma forma muito mais racional, clara e lógica.

Inicialmente criei o céu, a terra, a água, as plantas, os animais, e por último o Homem. Segui esta sequência porque acredito que é a mais lógica de todas. Se não existissem os elementos que foram criados primeiramente, os que se seguem não poderiam existir. Por exemplo: não podem existir plantas, animais e Homens sem que exista água.

Para transmitir a ideia da criação do céu e da terra utilizei inicialmente um plano completamente preto. Este plano simboliza o vazio, as "trevas". Depois disto surge um plano onde há uma espécie de explosão e daí surgem os planetas, estrelas etc., esse plano faz um *traveling* e no final localiza-nos na Terra. As imagens que se seguem mostram paisagens áridas, onde ainda não há água nem vida.

Depois das paisagens áridas há o aparecimento da água e seguem-se planos onde a água e terra estão presentes, mas no entanto não há nem plantas nem animais.

Para a criação das plantas utilizei dois planos que penso que funcionam bastante bem juntos. Estou a falar do plano em que uma planta brota do chão, seguido do plano duma árvore. Com esta associação de planos tentei fazer uma espécie de *jump cut* que transmite todo o tempo e processo de crescimento daquela pequena planta até que chega ao seu tamanho adulto.

Depois das plantas surgem os animais: a vida animal surgiu na água, daí o primeiro plano em que aparecem seres vivos ser de animais aquáticos e só posteriormente serem mostrados animais terrestres.

Nesta fase da criação tentei fazer sempre uma sequência lógica, tentando estabelecer uma ligação entre o último elemento que foi criado e o elemento novo. Por exemplo na parte

do surgimento do Homem. Há uma altura em que mostro formigas (animal - último elemento a ser criado). No plano seguinte aparece a mão de um homem que tem uma joaninha na mão (animal - último elemento, mais o Homem - novo elemento).

Este plano é bastante significativo para mim, porque marca que o Homem tem, de certa forma, o controlo da natureza.

O facto de me ter inspirado em "Génesis" pode transmitir a ideia errada de que tentei criar no meu filme uma linha cronológica ordenada, isto não é totalmente verdade. Só no início e no fim do filme (primeiros e últimos dois minutos e quinze segundo) é que a intenção é de que os planos que são mostrados tenham algum sentido cronológico. A partir do surgimento, e no final do filme, desaparecimento do Homem, a intenção é, precisamente, não haver qualquer tipo de ordem cronológica, ou de qualquer outra natureza nos planos que são mostrados. Isto processa-se dessa forma para tentar mostrar que quando o Homem não existia tudo era muito mais ordenado, fácil e acessível até mesmo para Deus. A partir do surgimento do Homem, Deus perdeu o controlo daquilo que criou. O Homem acabou por ser o seu próprio Deus: ele cria, destrói, interfere com a natureza, manda nas suas próprias acções, altera o que Deus criou, etc.

2.3. Natureza cíclica

Como referi anteriormente, *Oculus Dei* está dividido em duas partes: numa delas assistimos a um crescendo; na segunda há uma quebra. A segunda parte é igual à primeira, a única diferença é que está invertida: está do fim para o início.

Optei por fazer isto porque considero que tudo no universo é cíclico, tudo um dia vai voltar às origens e se vai repetir novamente.

Podemos encontrar este fenómeno em muitas coisas na natureza: estações do ano, luação, movimento do sol, dos planetas, até na própria vida dos animais e plantas. A mãe natureza utiliza isto de forma a se regenerar, e se auto-sustentar.

2.4. Surgimento do Homem

Em *Oculus Dei* tentei que o Homem estivesse no ponto de viragem do filme. Passo a explicar: antes da criação do Homem, tudo era paz e harmonia, as imagens que eram apresentadas eram calmas, e seguiam uma ordem lógica. A partir do momento em que é criado o Homem tudo muda: começa o caos e a desordem, que é o que eu julgo que o Homem veio criar na natureza.

Em *Oculus Dei*, fiz uma crítica ao Homem e tentei inculcar no filme uma mensagem que mostre a mudança que ele veio causar na Terra aquando do seu surgimento. Basta olharmos à nossa volta para ficarmos com a ideia que o Homem destoa do resto da natureza. Por estar no topo da cadeia alimentar, o Homem e o seu egoísmo levam-no a pensar que tem o direito de

controlar tudo, e não olha a meios para atingir os seus fins. O Homem causa: guerras, mortes, destruição etc. Coisas que anteriormente não aconteciam numa proporção tão elevada.

3. O ponto de vista

No cinema podemos encontrar vários tipos de pontos de vista que abrangem cinco campos epistemológicos diferentes:

- O ponto de vista receptor, a partir do qual ele trata os estímulos visuais e auditivos transmitidos pelo filme;
- O ponto de vista óptico transmitido pela câmara, cada posição que a câmara ocupa;
- O ponto de vista a partir do qual se trata de imagens narrativas, a história que é contada;
- O ponto de vista que o filme nos mostra sobre o mundo;
- O ponto de vista subjectivo do espectador (juízo de gosto)

Em *Oculus Dei*, podemos encontrar estes cinco tipos de pontos de vista. Cada um deles foi alvo de reflexão da minha parte, sendo que para mim o primeiro ponto é o mais importante no meu filme.

No clímax de *Oculus Dei* é pretendido que o espectador não perceba o que está a acontecer na tela, mas que tenha noção de que as imagens exibidas estão a ser demasiadamente rápidas para o seu cérebro assimilar. Ou seja, o que eu quero é que o espectador não consiga processar a informação que lhe está a ser fornecida, mas que desse facto extraia a ideia que eu quero transmitir: a ideia de que tal como ele não consegue assimilar toda a informação que lhe está a ser dada, Deus também não consegue ter um conhecimento onisciente.

O cinema, representativo de uma arte que pretende transmitir algo através de imagens, tem um lugar privilegiado para o ponto de vista, quer no seu sentido “plástico”, quer no sentido do juízo de gosto. Cada posição de câmara encerra consigo algumas variáveis que devem ser tomadas em consideração. Não só importa mostrar o objecto que se pretende, como também é importante a forma como esse objecto é mostrado. O simples facto de o ângulo de uma câmara estar mais picado pode ter um significado completamente diferente, de outra colocada num ângulo normal ou contra picado. Existe, nesta perspectiva, uma semântica inerente ao posicionamento das câmaras. Cada ponto de vista pode transmitir informações e sentimentos diferentes ao espectador. A conjugação de vários pode originar novas ideias que seriam impossíveis de transmitir sem esta relação.

3.1. Found footage e o ponto de vista

Em *Oculus Dei*, por ser um filme feito com imagens de outros, não tive possibilidade de escolha do posicionamento da câmara, da composição do plano, do ângulo, dos movimentos da câmara, etc. Tive de procurar no plano de filmes de outros realizadores o que mais se adequava ao meu e à mensagem que queria transmitir.

O *found footage* abre muitas portas no que toca ao tema do ponto de vista, pois se aprofundarmos bem este, concluímos que não se trata do ponto de vista de um filme ou de um realizador, mas sim da soma de vários pontos de vista de vários filmes e de vários realizadores, que remetem para um ponto de vista novo de um outro realizador. De certa forma servi-me de vários pontos de vista de vários filmes e realizadores, para tentar obter um ponto de vista mais omnisciente, ou pelo menos mais abrangente, que não atingiria se tivesse utilizado unicamente imagens por mim filmadas.

Primeiramente, ponderei se haveria de traduzir o ponto de vista omnisciente de Deus usando um só ponto de vista que abrangesse tudo ou então se utilizaria um conjunto de pontos de vista que unidos formam a totalidade do saber. Esta última hipótese parece-me mais apelativa para explorar cinematograficamente.

O ponto de vista que pretendo mostrar assemelha-se a uma central telefónica que está a receber sinal de todos os telefones ao mesmo tempo, dando assim um grande problema à pessoa que está a gerir a central (Deus). Supostamente, quanto mais pessoas tentassem comunicar, mais informação deveria ser processada, mas tal não acontece. O efeito é antagónico, quanto mais informação é recebida mais confusão e ruído existe para interferir na informação que poderia ser útil e processada.

3.2. O realizador na posição de Deus

Como referido anteriormente, o realizador é quase como se fosse o Deus do seu filme, podendo tudo escolher na sua obra: história, objectos, pessoas, acções, luz, enquadramentos, etc.

No meu filme, acabei por fazer a minha própria "Génesis", algo escrito há milhares de anos. No entanto, tive a liberdade de discordar do que está escrito e aceite por muitos, criando o que me parece mais lógico e mostrando um ponto de vista diferente acerca deste tema.

Assim que o filme for visualizado pelo público, de certa forma também serei o seu Deus, pelo menos se entre eles houver alguém que consiga entrar no filme e se identifique com ele. Enquanto o espectador estiver a ver o filme, estarei a controlar o que ele vê, ouve e sente.

3.3. Ponto de vista omnisciente

Achei interessante explorar o ponto de vista de Deus, pois este é, supostamente, omnisciente. Consegue ver tudo o que há para ver. O ponto de vista de Deus permite-lhe ter

conhecimento do que as pessoas pensam, do futuro, do passado, etc. É um ponto de vista único, para mim, chega mesmo a ser um meta-ponto de vista e por isso mesmo achei que seria interessante mostra-lo num filme.

Em *Oculus Dei*, propus-me o desafio de transmitir a ideia de que a onisciência divina não existe. Para tal, tentei por o espectador no lugar de Deus; confronta-lo com toda a informação com que Ele tem de lidar. Tentei proporcionar-lhe a visão que Deus tem do mundo.

Um ponto de vista onisciente encerra em si uma complexidade enorme. Quando comecei a reflectir sobre este tema, surgiram-me duas possibilidades: ou Deus tem uma visão absoluta e total; ou uma visão extremamente fragmentada, que quando é toda reunida acaba por transmitir uma visão total e absoluta. No meu filme, a segunda hipótese é a que esta representada.

4. Conclusão

Nestes dois semestres que tive para a produção de um filme, e por me ter envolvido em dois projectos completamente diferentes, houve muitas coisas que aprendi e que devem ser destacadas neste relatório.

No meu primeiro projecto *Ex*, filme que acabou por não ser concluído, tirei imensas lições: aprendi a lidar com a equipa técnica, com os actores e fui pela primeira vez realizador. Senti verdadeiramente o que é ter o peso da responsabilidade de levar uma produção avante. Mas, creio que a maior lição que tirei da experiência de *Ex* foi ter aprendido que quando se trata de realizar um filme devemos tentar ao máximo fazer algo que vá de encontro aos nossos gostos e com a qual nos sintamos mais ligados e confortáveis. Que nos dê vontade de seguir em frente e que nos dê prazer ao estarmos a fazê-la. Em *Ex* isto não aconteceu. Era difícil tomar decisões e levar o filme avante precisamente por não ser um género que eu gostasse e no qual eu me sentisse à vontade.

Dada a hipótese que tive de poder fazer um novo filme, desde o início me mentalizei que não podia cair nos mesmos erros em que caí em *Ex*.

Desta vez enveredei pelo bom caminho: escolhi fazer um filme experimental, porque é o estilo que mais tem a ver comigo e no qual me sinto mais à vontade. Posteriormente, arranjei um tema de que gostasse para poder trabalhar.

Devo dizer que o resultado final me deixou bastante satisfeito, consegui concretizar aquilo a que me propus no início do projecto, posso até mesmo dizer que superei as minhas expectativas, pois à medida que me iam surgindo novas ideias, o filme foi ficando cada vez mais rico e composto.

Acho que a parte mais importante e significativa do filme é a parte do clímax da subida. Julgo que nesse momento, graças à velocidade das imagens e à sobreposição do plano do filme *Un Chien Andalou*, consegui mesmo trespassar a ideia de que o espectador está a receber demasiada informação.

Sei que a grande maioria dos espectadores que virem o meu filme não vai conseguir atingir a 100% o seu verdadeiro significado. Isso é um facto que não me preocupa, pelo contrário até me agrada.

Eu tenho a minha própria interpretação e tenho bem presente a ideia que quis transmitir neste filme. A minha ideia fundamental é que Deus não é onisciente, é impossível que ele o seja com a quantidade incrível de coisas que existem no universo.

Outra interpretação possível pode considerar que este filme, tendo presente a criação do mundo, faz referência ao facto de no sétimo dia da criação Deus ter descansado. É obvio que Deus no sétimo dia não descansou, a partir daí é que o trabalho dele começou, pois tem de tentar ver tudo o que as pessoas fazem, criam, destroem, pensam, etc.

Outra interpretação pode ser considerar este filme como uma crítica à sociedade em que vivemos e ao Homem. Uma crítica a todo o mal que o Homem tem feito à natureza.

A supremacia da natureza sobre o Homem pode ser uma outra leitura de *Oculus Dei*. O facto de a natureza ser cíclica, e fazer um regresso às origens, pode sugerir que ela tem muito mais poder/controlo do que o Homem. Ela pode gerar-se, destruir-se e auto-regenerar-se, levando consigo o destino do Homem.

Quando se trata de um tema relacionado com Deus, é sempre difícil ter um consenso de opiniões. Eu tento mostrar que Deus não é onisciente, mas por muito que eu me esforce e que tente mostrar isso, vai ser impossível prova-lo e conseguir uma opinião unânime. Tal facto deve-se a fé das pessoas. As pessoas que acreditam em Deus dificilmente vão ceder e dizer que Deus não é onisciente.

O que quero com este filme, é alargar os horizontes das pessoas e tentar mostrar a multiplicidade de saber que é necessário ter-se para se alcançar a onisciência. Desta forma quero tentar trazer ao de cima a racionalidade das pessoas, para terem noção que para se ter um conhecimento onisciente é preciso conhecer-se mesmo tudo.

5. Filmografia e filmes usados na realização de *Oculus Dei*

12 Monkeys (1995) - Terry Gilliam

2001 A Space Odyssey (1968) - Stanley Kubrick

9.11 Missing Links - Michel Chossudovsky

Alien (1979) - Ridley Scott

American Psycho (2000) - Mary Harron

Ants Nature's Secret Power (2009) - Adi Mayer

Babel (2006) - Alejandro González

Baraka (1992) - Ron Fricke, Mark Magidson

Crash (2004) - Paul Haggis

Discovery Channel - How its made

Discovery Channel - Into the universe with Steven Hawking - 1 of 3 - Aliens

Discovery Channel - Into the universe with Steven Hawking - 1of3 -Aliens

Discovery Channel - Into the universe with Steven Hawking - 2 of 3 - Time Travel

Discovery Channel - Into the universe with Steven Hawking - 3 of 3 - The Story of Everything

Discovery Channel - Time Warp

Electroma (2006) - Guy-Manuel, Thomas Bangalter

End of Days [1999] - Peter Hyams

Esoteric Agenda (2008) - Ben Stewart

Evangelion 1.0 You are not alone (2007) - Hideaki Anno

Fahrenheit 9.11 (2004) - Michael Moore

History Channel - WW2 in colour (1999)

History Chennel - World War II - The Lost Color Archives

Into the wild (2007) - Sean Penn

Kids (1995) - Larry Clark

Koyaanisqatsi: Life out of balance (1983) - Godfrey Reggio

Kymatica (2009) - Ben Stewart

Last Hippie Standing (2002) - Sean Penn

Naqoyqatsi: Life as war (2002) - Godfrey Reggio

Pi (1998) - Darren Aronofsky

Powaqqatsi: Life in transformation (1988) - Godfrey Reggio

Scent of a woman (1992) - Martin Brest

Sex Drive (2008) - Sean Anders

Spring Fling

The Animatrix (2003) - Peter Chung, Andy Jones, Yoshiaki Kawajiri, Takeshi Koike, Mahiro Maeda

The Devil's Advocate (1997) - Taylor Hackford

The Fountain (2001) - Darren Aronofsky

Tierra (1996) - Julio Meden

Un Chien Andalou (1929) - Luis Bunuel

Wake Up Call (2008)

WATER - The Great Mystery (2008)- Anastasiya Popova

What the bleep do we know. The rabbit hole. (2006) William Arntz, Betsy Chasse, Mark Vicente

6. Bibliografia

Fernão, Pessoa Ramos (org.) "Teoria contemporânea do cinema, Vol.II, Editora, São Paulo, 2005.

Gardies, René, "Comprendre le cinema et les images", Edições texto & Grafia, Lda., 2007

Nogueira, Luís, " Generos cinematográficos", LabCom, 2010

"A Bíblia Sagrada", Edição Revista Colorida, 1989