

Atas do VIII Encontro Anual AIM

Editores

Daniel Ribas
Manuela Penafria
Sérgio Dias Branco

FICHA TÉCNICA

Título: Atas do VIII Encontro Anual da AIM

Ed. Daniel Ribas, Manuela Penafria e Sérgio Dias Branco

Editor: AIM – Associação de Investigadores da Imagem em Movimento

Ano: 2019

Capa: atelierdalves.com

ISBN: 978-989-98215-9-0

www.aim.org.pt

Índice

<i>INTRODUÇÃO</i>	6
-------------------------	---

CINEMA BRASILEIRO E LATINO-AMERICANO

<i>A (IN)VISIBILIDADE DO CORPO INDÍGENA: ENTRE TERRA EM TRANSE E YMÁ NHANDEHETAMA</i> · Davina Marques	9
--	---

<i>LA CIUDAD Y EL APOCALIPSIS EN LA VIRGEN DE LOS SICARIOS</i> · Wilson Orozco	19
--	----

CINEMA, SONHO E MELANCOLIA NA OBRA DO CINEASTA BRASILEIRO

<i>FERNANDO SPENCER</i> · Cláudio Bezerra	28
---	----

O MODERNO, O POPULAR E O NACIONAL NOS CURTAS-METRAGENS

<i>DOCUMENTAIS DE LEON HIRSZMAN</i> · Eduardo Tulio Baggio.....	37
---	----

CINEMA PORTUGUÊS

<i>BRANCA DE NEVE: APROXIMAÇÃO À TRADIÇÃO ORAL EM JOÃO CÉSAR MONTEIRO</i> · Ana M. M. Santos	48
--	----

<i>OS MAIAS E AS INÚMERAS POSSIBILIDADES DA DIREÇÃO DE ARTE NA CONSTRUÇÃO AUDIOVISUAL</i> · Nívea Faria de Souza.....	56
---	----

<i>O ESCRITOR DO FILME: REPRESENTAÇÃO E INSCRIÇÃO DA ESCRITA NA IMAGEM FÍLMICA EM JOÃO BOTELHO E PETER GREENAWAY</i> · Bruno Fontes ..	69
--	----

<i>A TOCA DO LOBO: IMAGENS DE SI E CONSTRUÇÃO SOCIAL NO DOCUMENTÁRIO CONTEMPORÂNEO</i> · Maria Beatriz Colucci	77
--	----

<i>VIRGÍNIA DE CASTRO E ALMEIDA RECUPERANDO MEMÓRIAS DO CINEMA E GUIONISMO EM PORTUGAL</i> · Ana Sofia Pereira.....	88
---	----

CINEMA E OUTRAS ARTES

<i>O TEATRO NOH E A TANGIBILIDADE DO REAL: A ESTÉTICA DO CINEMA JAPONÊS E A PERCEPÇÃO DA TEMPORALIDADE OCIDENTAL</i> · Yazawa Eric Eiti · Onuki Gisele Miyoko	101
---	-----

<i>DO CINEMA PARA A FOTOGRAFIA: UMA QUESTÃO EPISTEMOLÓGICA E DE MÉTODO · Catia Silva Herzog.....</i>	<i>113</i>
<i>O ESPECÍFICO FÍLMICO E A REALIDADE VIRTUAL: TENSÕES DA ARTE CONTEMPORÂNEA · Michelle Sales</i>	<i>126</i>
<i>INTERMIDIALIDADE REALISTA, REALISMO DE CONFRONTO E A HISTORIOGRAFIA DO PRESENTE · Marcela Amaral.....</i>	<i>137</i>
<i>MOVENDO IMAGENS ESTÁTICAS – O AUDIOVISUAL · Fernanda Bastos.....</i>	<i>146</i>
<i>DAS HISTÓRIAS EM MOVIMENTO: UMA DEFINIÇÃO DE NARRAÇÃO TRANSMEDIÁTICA · Marta Noronha e Sousa · Moisés de Lemos Martins · Nelson Zagalo.....</i>	<i>158</i>
 CINEMA E EDUCAÇÃO	
<i>O CINEMA DE ANIMAÇÃO NO 1º CICLO DO ENSINO BÁSICO COM O PROGRAMA CRIANÇAS PRIMEIRº DO SERVIÇO EDUCATIVO CINANIMA · Paulo Oliveira Fernandes</i>	<i>170</i>
<i>CINEMA SEM CONFLITOS: UM PROJETO DE PREVENÇÃO E MEDIAÇÃO DE CONFLITOS EM CONTEXTO EDUCATIVO · José Alberto Rodrigues · Ivan Gouveia · Ricardo Braga Silva.....</i>	<i>183</i>
<i>A POTÊNCIA PEDAGÓGICA DO OLHAR NO FILME JANELA DA ALMA, DE JOÃO JARDIM E WALTER CARVALHO · Rita Márcia Magalhães Furtado.....</i>	<i>195</i>
 CINEMA E TEORIA	
<i>O DISCURSO COMO ENCENAÇÃO E CONSTRUÇÃO DA PERSONA, OU O MEIO ARTÍSTICO ENQUANTO MUNDO DE EGOS · André Rui Graça</i>	<i>203</i>
<i>GUERRAS COLONIAIS E LUTAS DE LIBERTAÇÃO: PARA UM OLHAR PÓS-COLONIAL · Catarina Laranjeiro · Luís Bernardo</i>	<i>210</i>
<i>O FILME-PERFORMANCE ‘BURACOS NO CÉU’ (2013) DE EVALDO MOCARZEL: MOVIMENTO DO CORPO E(M) CORTE CINEMATOGRAFICO · Cristiane Wosniak</i>	<i>220</i>
<i>UM TRABALHO DE SOMBRA E FOGO: “METZENGERSTEIN”, DE EDGAR ALLAN POE, ADAPTADO POR ROGER VADIM · João de Mancelos</i>	<i>232</i>

<i>O REENACTMENT COMO ELEMENTO DE ATUAÇÃO AUTORREFLEXIVA EM PHOENIX, DE CHRISTIAN PETZOLD</i> · David Ken Gomes Terao.....	241
--	-----

IMAGEM EM MOVIMENTO E ESTÉTICA

<i>PAISAGEM E CINEMA - O CINEMA QUE SE MOVE</i> · Cristina Barreto de Menezes Lopes.....	249
--	-----

<i>EXPERIÊNCIAS ESTÉTICAS DO HORROR NO AUDIOVISUAL CONTEMPORÂNEO</i> · Ana Maria Acker	258
--	-----

<i>CITY LIGHTS: PUBLICIDADE FÍLMICA EM CONTEXTO URBANO (1930-1950)</i> · Joana Duarte	269
---	-----

<i>O HIBRIDISMO CROMÁTICO NO CINEMA: ENTRE A DELIMITAÇÃO DE ESPAÇOS NARRATIVOS E TEMPORAIS E A CRIAÇÃO DE NOVOS MUNDOS</i> · Jaime Neves	283
--	-----

<i>O CINEMA DE BASE DE DADOS: MODALIDADES E EXPRESSÕES</i> · Marta Pinho Alves	292
--	-----

<i>SOUND AND VISION. CONTRIBUTOS PARA O ESTUDO DO VIDEOCLÍPE</i> · Andréa M. Diogo.....	302
---	-----

INTRODUÇÃO

O VIII Encontro Anual da AIM teve lugar nos dias 16, 17, 18 e 19 de maio de 2018 em Aveiro, nas instalações da Universidade de Aveiro. Esta edição do Encontro Anual da AIM foi coorganizada pela AIM e pelo Departamento de Línguas e Culturas, da Universidade de Aveiro. O Encontro Anual da AIM é uma conferência internacional onde todas as propostas são submetidas a revisão por pares, culminando na publicação destas em atas em formato eletrónico.

Participaram no VIII Encontro Anual cerca de 250 investigadores oriundos de Portugal, Brasil, Espanha, Reino Unido, Irlanda, Suécia, França, Itália, Colômbia, África do Sul, Argentina e Estados Unidos. O evento incluiu três conferências plenárias com oradores convidados. A primeira foi proferida por Saeed Zeydabadi-Nejad (SOAS, Universidade de Londres, Reino Unido), sob o título “Multilinguality, cosmopolitanism and Iranian Cinema”. A segunda, intitulada “Comprehensive Amateurism: The Meteor Film Producing Society 1932-1938”, ficou a cargo de Ian Craven (Universidade de Glasgow, Reino Unido). Finalmente, a terceira foi da autoria de Dorota Ostrowska (Birkbeck, Universidade de Londres, Reino Unido) e chamou-se “Festive Chronotopes: Film Programming, Spectatorial Experience & Film Festival Cultures”.

No dia 16 de maio, no âmbito das atividades de pré-Encontro, realizou-se uma mesa-redonda no Museu da Cidade de Aveiro, sobre “Estudos de Género e Imagem em Movimento”, com a participação de Michelle Sales (Universidade Federal do Rio de Janeiro, Brasil), Elsa Machado (Universidade de Aveiro, Portugal), Sónia de Sá (Universidade da Beira Interior, Portugal), moderada por Maria Manuel Baptista (Universidade de Aveiro, Portugal). O Encontro integrou ainda no seu programa a projeção, no Museu da Cidade de Aveiro, do filme *Verão Danado* (2017), numa sessão que contou com a presença do realizador Pedro Cabeleira. Durante todos os dias do Encontro decorreu uma Feira do Livro organizada pela livraria *Linha de Sombra* e uma sessão de lançamento de livros e outras publicações recentes de membros da AIM.

Neste Encontro Anual, os Grupos de Trabalho da AIM – Cultura Visual Digital; História do Cinema Português; Cinemas em Português; Paisagem e

Cinema; Outros Filmes; A Teoria dos Cineastas; Narrativas Audiovisuais; O Cinema e as Outras Artes; e Cinema e Educação – foram responsáveis por 22 mesas pré-constituídas. O evento científico foi composto, no total, por 41 painéis e 164 comunicações em português, inglês e castelhano. Das comunicações apresentadas, apenas 29 estão reunidas neste volume uma vez que a submissão de textos para publicação nas Atas não é obrigatória. Importa salientar que o trabalho de edição se centrou em aspetos formais e linguísticos, cabendo exclusivamente aos autores a responsabilidade pelos textos apresentados.

Daniel Ribas
Manuela Penafria
Sérgio Dias Branco

CINEMA BRASILEIRO E LATINO-AMERICANO

A (IN)VISIBILIDADE DO CORPO INDÍGENA: ENTRE *TERRA EM TRANSE* E *YMÁ NHANDEHETAMA* · Davina Marques¹

Resumo: Inspirada pelo vídeo *Ymá Nhandehetama*, de Almiros Martins, Armando Queirós e Marcelo Rodrigues (2009), e por *Terra em Transe*, de Glauber Rocha (1967), discuto neste trabalho o apagamento do indígena e das questões indígenas. Os criadores mostram uma presença que desaparece. Especificamente, interessa-me apontar, nas obras, como esse corpo nos é apresentado, na caricatura, no olhar, na voz (audível ou não), na sonoridade e nos recursos sonoros utilizados. Entre sons e silêncios, entre imagens e invisibilidades, aponta-se a fabulação construída nesses dois trabalhos (Gilles Deleuze). Se a palavra ouvida dá a ver algo novo, se a trilha sonora afeta a imagem visível, permite outras interações, novas relações; é possível dizer que o mesmo acontece naquilo que deixa de apresentar. Assim, busca-se mostrar de que maneira a imagem e a sonoridade funcionam para a construção dos monumentos artísticos de Martins-Queirós-Rodrigues e Rocha. Glauber Rocha coloca-se como um visionário, apreendendo algo de intolerável, aquilo sobre o que Martins se posiciona quase 50 anos depois.

Palavras-chave: Invisibilidade indígena; estudos comparados; Gilles Deleuze.

Contato: davina.marques@ifsp.edu.br

O transe, o fazer entrar em transe é uma transição, passagem ou devir: é ele que torna possível o ato de fala, através da ideologia do colonizador, dos mitos do colonizado, dos discursos do intelectual.

Gilles Deleuze

Discuto neste trabalho uma temática que vem me encantando e me assustando nos últimos anos. Agradeço de maneira especial à professora Alik Wunder, da Faculdade de Educação da Universidade Estadual de Campinas, por seu trabalho incansável junto a essas questões *menores*, no sentido deleuziano. Wunder (2017; Wunder, Romaguera, 2016; Wunder, Villela, 2017) tem explorado as africanidades que nos perpassam e agora se dedica a discutir as potências dos saberes indígenas brasileiros, aproximando-se de distintos povos e socializando essas experiências, através do mergulho no pensamento da arte, em especial a fotografia. Foi Alik quem me apresentou o vídeo *Ymá*

¹ Doutora em Estudos Comparados de Literaturas de Língua Portuguesa (USP), é professora no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo - Câmpus Hortolândia (IFSP-HTO), onde coordena o Experimentações: Núcleo de Pesquisa em Leituras, Escritas e Imagens.

Nhandehetama (Martins; Queiroz; Rodrigues 2009). Caso não o conheça, sugiro que o veja antes de continuar a leitura². São oito minutos apenas.

Wunder (2017, 513) refere-se a esse vídeo como uma experiência com potência de “[...] desequilibrar nossos modos amansados de pensar, ver e perceber”. O protagonista do vídeo, Almiros Martins, é guarani e terena. “Primeiro doutor indígena em antropologia da Universidade Federal do Pará, graduado em direito e mestre em Direitos Humanos” (Wunder 2017, 519). O vídeo é uma produção de 2009, com coautoria de Armando Queiroz e Marcelo Rodrigues, três nomes envolvidos com as questões de exploração e do racismo na região do Amazonas. Foi apresentado na 31ª Bienal de São Paulo, cujo tema era *Como ... coisas que não existem*³. Ymá Nhandehetama significa, em guarani, antigamente fomos muitos.

Os indígenas foram muitos e ainda são muitos no Brasil. Somente em 2010, no entanto, as pesquisas do Censo Demográfico trouxeram perguntas sobre as etnias e as línguas faladas no nosso país. Vejam os incríveis resultados de 2010: havia, então, no Brasil, 896.917 indígenas (517.383 em terras indígenas e 379.534 fora dessas terras). Isso em uma população de 190.732.694. Os resultados do Censo 2010 apontam ainda para um universo de 274 línguas indígenas faladas por indivíduos pertencentes a 305 etnias diferentes.

Como podemos então falar em apagamento, de (in)visibilidade?

Estimam-se números muito mais altos, obviamente, quando da chegada dos europeus às terras que hoje chamamos de América Latina. O que vemos nesses números, conforme nos lembra Daniel Munduruku (2012), é o resultado de um processo de resistência que dura 518 anos... Daniel, um importante escritor e professor brasileiro contemporâneo, sempre comenta em seus livros e suas palestras que o massacre dos povos originários aconteceu de diversas formas. Uma delas foi através do “apelido” que esses povos receberam: foram chamados de “índios”. Essa referência única e redutora da diversidade de povos indígenas em nossas terras marca até hoje a nossa formação. Temos até o “Dia do Índio”, celebrado principalmente nas escolas de ensino básico, com pinturas no rosto e

² O vídeo está disponível *on-line*: <<https://vimeo.com/117503392>>. Acesso em: 12 out. 2017.

³ Esse trecho com reticências, nos espaços da exposição, era completado com verbos como *falar sobre, viver com, usar, lutar por, aprender com...*

penas nas cabeças, em “homenagem” àquele povo estranho que vivia nu e não gostava de trabalhar. Um grande deserviço à ideia de diversidade e de respeito à diferença. Alie-se esse processo a uma invasão de terras, à violência racial, à impunidade e ao desconhecimento e vamos vendo a “redução” dos números das populações indígenas. Corpos que se apagam, corpos mutilados.

O brasileiro raramente pensa no indígena como pertencente à nação Brasil, como membro singular segundo características de pertencimento a um determinado grupo sociocultural. Na construção proposta pelo vídeo citado, Almires literalmente vai desaparecendo, primeiro a voz, depois a imagem, esta desde o início em tonalidades escuras. Um corpo indígena desaparece na tela. O indígena invisível, como ele diz, a desaparecer... A desaparecer continuamente.



Imagem 1- Fotograma inicial de *Ymá Nhandehetama*.



Imagem 2 – Fotograma de *Ymá Nhandehetama*, próximo do final do vídeo.

Trazer a discussão indígena para as nossas pesquisas é uma maneira de resistir, de reexistir como nação. Foi pensando em resistência e em visibilidade que trouxe para a discussão o filme *Terra em transe*, de Glauber Rocha (1967). Nas palavras de Robert Stam (1976, 169), um “[...] filme explosivo que trata de arte e política no terceiro mundo, [...] a obra mais pessoal de Glauber Rocha, assim como sua mais brilhante contribuição a um cinema político”.

Tenho estudado os escritos de Gilles Deleuze, com ou sem Félix Guattari, desde 2004. Desde 2010, persigo a ideia de fabulação presente em seus textos, principalmente a partir dos estudos do pesquisador Ronald Bogue (Bogue, 2011; Marques, 2013). Entendo que essa ideia em filosofia funciona para fazermos estudos entre obras artísticas, de cunho comparatista. Deleuze e Guattari (1992) entendem a arte, a filosofia e a ciência como formas de pensamento. Falando especificamente da arte, trata-se de um pensamento que se constrói em monumentos, as obras de arte, que se mantêm em pé sozinhos. O artista é aquele que viu e ouviu coisas demasiadamente fortes, insuportáveis. Em um processo de saúde, de nova visão, de vidência, o artista faz passar a vida nos devires que constituem a sua obra (Deleuze 1997). É uma questão de fabulação, nos ensina Deleuze, cuja função principal é inventar um povo que falta (Deleuze 1997, 14).

Em um dos seus livros dedicados ao cinema, *A imagem-tempo*, Deleuze (2007) faz referência ao trabalho de Glauber Rocha. Ao comentar a produção em movimento dos cineastas do Terceiro Mundo, Deleuze lembra Franz Kafka e Paul Klee. Ambos, ele afirma, perceberam que um povo faltava para e nas suas obras. Cito o filósofo francês (Deleuze 2007, 259):

[...] o cineasta do Terceiro Mundo encontra-se diante de um público muitas vezes analfabeto, saturado de séries americanas, egípcias ou indianas, filmes de karatê, e é por aí que que deve passar, é essa matéria que ele precisa trabalhar, para dela extrair os elementos de um povo que ainda falta (Lino Brocka). Ora o cineasta de minoria encontra-se no impasse descrito por Kafka: impossibilidade de não “escrever”, impossibilidade de escrever na língua dominante, impossibilidade de escrever de outro modo

[...], e é por esse estado de crise que ele deve passar, é ele que precisa resolver. Essa constatação de um povo que falta não é uma renúncia ao cinema político, mas, ao contrário, a nova base sobre a qual ele tem de se fundar, no Terceiro Mundo e nas minorias. É preciso que a arte, particularmente a arte cinematográfica, participe dessa tarefa: não dirigir-se a um povo suposto, já presente, mas contribuir para a invenção de um povo.

Além de perceber que um povo falta, observe-se que a obra funciona na relação público e privado, posto que há coexistência de tantas etapas sociais diferentes naquele grupo que não é possível a conscientização. Coloca-se tudo em transe, portanto, porque não podemos “evoluir”. A revolução não é uma possibilidade. Um povo com características tão singulares, é impossível unir ou classificar como um. É preciso mostrar a aberração que nos envolve:

[...] a morte da conscientização foi, justamente, a tomada de consciência de que não havia povo, mas sempre vários povos, uma infinidade de povos que faltava unir, ou que não se devia unir, para que o problema mudasse. É por aí que o cinema do Terceiro Mundo é um cinema de minorias, pois o povo só existe enquanto minoria, por isso ele falta. É nas minorias que o assunto privado é, imediatamente, político. Constatando o fracasso das tentativas de fusão ou de unificação, em não reconstituir uma unidade tirânica e em não se voltarem novamente contra a povo, o cinema político moderno constitui-se com base n[ess]a fragmentação, n[esse]o estilhaçamento. (Deleuze 2007, 262).

Deleuze observa que o diretor de cinema do Terceiro Mundo se encontra duplamente colonizado do ponto de vista da cultura: por histórias de outros lugares e por seus próprios mitos, que funcionam sempre a serviço do colonizador. É preciso destruir esses mitos. “Resta ao autor a possibilidade de se dar ‘intercessores’, isto é, de tomar personagens reais e não fictícias, mas

colocando-as em condição de ‘ficcionar’ por si próprias, de ‘criar lendas’, ‘fabular’.” (Deleuze 2007, p. 264).

Aí está o pensamento sobre fabulação. Fabular é o que resta ao artista que se envolve com o transe da vida no ‘Terceiro Mundo’. Vamos então ao filme para continuar nesse raciocínio. *Terra em transe* traz a questão indígena no início do filme. A obra começa em sobrevoo. Vamos chegando a uma terra, Eldorado. O filme começa aos 40 segundos e uma canção africana tem início alguns segundos depois. Em sobrevoo, vamos chegando às praias de uma terra que ainda não conhecemos. Enquanto mostra os créditos, mergulhamos nessa sonoridade virgem e forte, entre batucadas africanas. O filme já tem três minutos quando vemos a primeira personagem, o Governador Vieira, no seu palácio, na província de Alecrim. A sonoridade de uma bateria interrompe o lamento negro. Uma secretária tenta perseguir o governador, também seguido por um homem armado. Jornalistas e fotógrafos o cercam. Corte. Um homem aparece dirigindo rapidamente. Volta-se à cena anterior. Há um militar e um representante da igreja. O militar informa o governador de que o presidente exige sua renúncia. Ele diz que não quer derramamento de sangue. O motorista do carro, que depois saberemos ser Paulo, a personagem principal, chega e aproxima-se do grupo. Ele exige que o governador lute e resista ao presidente golpista. O governador diz que não o fará e manda cumprir as ordens. Resistir seria entregar inocentes à morte. Novo corte. Na cena seguinte temos Paulo e Sara, a secretária da tomada anterior, em um carro. Ele está enlouquecido, dizendo que vai lutar. Ela diz que de nada adianta. Atravessam um bloqueio com policiais que atiram no carro e o perseguem. Novo corte e Paulo aparece no alto de uma duna de areia, arma em punho. A cena serve de fundo a alguns versos de “Balada”, do poeta brasileiro Mário Faustino, um canto em honra do suicídio de um poeta, que não consegue manter a pureza da alma intacta diante da corrupção humana, por isso enfrenta o fracasso com sua última insubmissão: a própria morte. Paulo delira no momento de sua morte... Ouve-se um piano ao fundo, que vai sumindo enquanto Paulo parece que vai cair. Ouve-se sua voz. Ele se pergunta onde estava alguns anos antes. E a cena passa a quem saberemos ser Porfírio Diaz, com uma cruz em punho, com um sorriso nos lábios, e uma bandeira negra. O batuque e as vozes

negras voltam. Na cena seguinte, ainda sob o som do candomblé, vemos Porfírio chegar em uma praia, acompanhado de dois homens, dirigindo-se a um chefe indígena. Faz-se um *close* nesse indígena. Encontram esse indígena muitíssimo enfeitado de penas, ao lado de uma cruz. Porfírio finca a bandeira ao chão. Um dos homens que o acompanha, vestido como um jesuíta, levanta as mãos aos céus. A câmara se aproxima do outro homem, um português ricamente vestido. Paulo é visto ao fundo na mesma cena. Porfírio se ajoelha, toma um cálice nas mãos. Bebe e parece estar em êxtase.

Observe-se a imagem de indígena trazida ao filme, caricatural, carnavalesca:



Imagem 3 - Fotograma de *Terra em Transe*.

A chegada dos três e a aproximação desse homem se faz sem que ele diga uma única palavra. Os homens “brancos” chegam, Porfírio ajoelha-se diante do indígena depois de fincar sua bandeira no chão. Bebe do cálice que representa para os ocidentais a saga, a entrega, a celebração. E... Nunca mais veremos o indígena no filme.



Imagem 4 - Fotograma de *Terra em Transe*.

A cena seguinte mostra Porfírio chegando a um palácio e fazendo um discurso. Ali será coroado no final do filme, sob o olhar cúmplice e responsável daquele que representa o poderio econômico e midiático do país.

Como se vê, o indígena é visível em *Terra em transe*, em uma sequência de 10 segundos e um *close* de três. Três segundos para dizer do indizível, do massacre, da desimportância que terá o indígena aos olhos dos homens da nação. Glauber Rocha coloca-se como um visionário, apreendendo algo de intolerável, aquilo sobre o que Martins se posiciona quase 50 anos depois: o indígena vai se tornando invisível.

51 anos depois, ver o filme é se colocar no mesmo lugar... Lamentavelmente. Estamos de volta aos anos 70, de Glauber Rocha. Eldorado, como o Brasil, sofria um golpe. No Brasil o golpe de 1964 nos durou décadas.

Neste momento, 2018, o Brasil sofre por um outro golpe. As palavras do filme nunca foram tão atuais:

— As nossas riquezas, as nossas carnes, as vidas... Tudo. Vocês venderam tudo. As nossas esperanças, o nosso coração, o nosso amor... Tudo. Vocês venderam tudo. (*Terra...*, 1h12).

— Como feras famintas eles desejarão sempre mais, até o seu próprio sangue! Eles querem poder. O povo no poder, isso nunca, entende? Nunca! [...](*Terra...*, 1h31).

O diálogo mostra as forças hegemônicas em um Eldorado a ser conquistado:

— Vamos dar um golpe, virar a mesa, fazer história!

— Mas eles têm as garantias.

— As garantias tenho eu.

— Quais?

— Se houver eleições, Vieira ganha. Se não houver, ganho eu, derrubando Fernandes.

— Somente com suas ideias?

— Com a simpatia da Explint, usando sua máquina de propaganda. A Explint paga. Matéria paga. (*Terra...*, 1h36).

Palavras do filme, bastante atuais.

Termino referindo-me a Robert Stam novamente: “*Terra em transe* é um filme provocador, agressivo, intencionalmente difícil, uma lição adiantada do ponto de vista das significações políticas e cinematográficas que encerra.” (Stam 1976, 181).

Excluído e silenciado desde sempre ficou o corpo indígena, tendo sido caricaturado no início... Vale lembrar que do corpo negro apenas a voz se faz ouvir. A (in)visibilidade dos afrodescendentes é quase total. Mas esse já é um outro texto.

BIBLIOGRAFIA

Bogue, R. 2011. Por uma teoria deleuziana da fabulação. Tradução de Davina Marques. In: Amorim, A. C.; Marques, D.; Dias, S. O. 2011. *Conexões: Deleuze e Vida e Fabulação e...* Petrópolis, RJ; Brasília, DF : De Petrus; CNPq.

- Deleuze, G. 1997. A literatura e a vida. In: *Crítica e clínica*. Tradução de Peter Pál Pelbart. São Paulo: Editora 34.
- ___ 2007. *A imagem-tempo*. Tradução de Eloísa de Araújo Ribeiro. Revisão filosófica de Renato Janine Ribeiro. São Paulo: Brasiliense.
- Deleuze, G.; Guattari, F. 1992. *O que é a filosofia?* Tradução de Bento Prado Jr. e Alberto Alonso Muñoz. São Paulo: Editora 34.
- Marques, D. 2013. *Entre literatura, cinema e filosofia: Miquilim nas telas*. Tese de Doutorado em Estudos Comparados de Literaturas de Língua Portuguesa. Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo.
- Munduruku, D. 2012. *O caráter educativo do movimento indígena brasileiro (1970-1990)*. São Paulo: Paulinas.
- Stam, R. 1976. Terra em Transe. *Discurso*, v. 7, n. 7, p. 169-182. Disponível em: <<https://www.revistas.usp.br/discurso/article/download/37807/40534>>. Acesso em: 04 nov. 2017.
- Wunder, A. 2017. Encontros com poéticas indígenas, férteis fronteiras entre a educação e as artes. *Quaestio*, Sorocaba, v. 19, p. 513-527, 2017.
- Wunder, A.; Romaguera, A. 2016. Políticas e Poéticas do Acontecimento: do silêncio ao um risco de voz. *Revista Brasileira de Estudos da Presença*, Porto Alegre, v. 6, n. 1, p. 124-146.
- Wunder, A.; Villela, A. 2017. (In)visibilidades e poéticas indígenas na escola: atravessamentos imagéticos. *Teias*, Rio de Janeiro, v. 18, n. 51, p. 14-32.

FILMOGRAFIA

- Rocha, Glauber. 1967. *Terra em transe*. Mapa Filmes.
- Martins, Almiros; Queiroz, Armando; Rodrigues, Marcelo. 2009. *Ymá Nhandehetama*.

LA CIUDAD Y EL APOCALIPSIS EN *LA VIRGEN DE LOS SICARIOS* · Wilson Orozco¹

Resumen: El interés de este análisis textual es el de señalar cómo, el retorno a Medellín de Fernando, personaje principal de *La virgen de los sicarios*, está plagado por la nostalgia, el desengaño y el nihilismo. Con una mirada religiosa (así niegue que Dios exista, y a la vez lo insulte, lo cual resulta paradójico), y por una visión conservadora y reaccionaria.

Palabras clave: *La virgen de los sicarios*, nostalgia, apocalipsis.

Contacto: wilson.orozco@udea.edu.co

Introducción

La virgen de los sicarios (Schroeder 2000) es la historia de Fernando, un gramático quien, después de haber abandonado la ciudad de Medellín, treinta años atrás, vuelve a ella para morir. Pero, conoce a Alexis, un sicario homosexual de quien se enamora. Con este, emprende un recorrido por esa Medellín a la que ya siente extraña, ruidosa y violenta. Fernando no para en ningún momento de lanzar sus diatribas contra el Estado, las madres, los mendigos, la iglesia católica y los taxistas. A su vez, Alexis está dispuesto también a disparar contra todo aquel que indigne a su maduro amante. Hacia la mitad de la película, Alexis es asesinado, y Fernando conoce a otro joven, Wilmar. Pronto, nos daremos cuenta de que este es el propio asesino de Alexis, lo que señala una espiral violenta. Y con Wilmar, Fernando reproduce los mismos comportamientos que anteriormente le hemos conocido: lenguaraz, paternal, pesimista. Finalmente, Wilmar es también asesinado, así que Fernando finalmente parece huir de Medellín, una ciudad que definitivamente ya no es suya.

Análisis textual

La primera imagen tiene que ver con Fernando caminando, y reflejado en unas vitrinas de Medellín. Índice recurrente, ya que durante casi toda la película lo veremos deambulando. Se pueden observar igualmente taxis y buses que van

¹ Wilson Orozco es profesor de la Universidad de Antioquia (Medellín-Colombia) y coordinador del Grupo de Estudios Fílmicos. Doctor en Humanidades por la Universitat Pompeu Fabra y Magíster en Literatura Colombiana. Miembro de la Asociación Trama y Fondo de Madrid y de la French Society Vladimir Nabokov.

Orozco, Wilson. 2019. "La Ciudad y el Apocalipsis *En La Virgen De Los Sicarios*". In *Atas do VIII Encontro Anual da AIM*, editado por Daniel Ribas, Manuela Penafria e Sérgio Dias Branco, 19-27. Aveiro: AIM. ISBN 978-989-98215-9-0.

en dirección contraria a él. Dichos vehículos parecen atravesarlo como balas, esas balas que veremos en abundancia más adelante. Los taxis, asimismo, serán un actante fundamental por el ruido y la violencia que ofrecen. Más adelante veremos el cuerpo de Fernando. Así que este, junto con su anterior reflejo, anunciarán igualmente el elemento del doble.

Fernando llega a un burdel gay. “¿Cuánto tiempo?”, le pregunta el amigo que lo regenta. Así, la cuestión temporal, se anuncia como fundamental. “Treinta años” es la respuesta que da Fernando, quien sigue igual a pesar del tiempo, según aquel. La distinta es Medellín, y ello será una de las cuestiones que mayor desazón generen en Fernando. En cuanto a la isotopía del tiempo, es significativo, además, que en los primeros siete minutos, se muestre un burdel pleno de relojes, todos dando (de manera surreal) horas distintas. Lugar también pleno de esculturas y de antigüedades que remiten a un pasado ya ido, y uno, por cierto, harto mitificado por Fernando.

En oposición a los hombres maduros, observaremos luego una serie de jóvenes. En medio de ellos, departe el director de la película, Barbet Schroeder, en un guiño a Hitchcock, especialmente a *Vértigo* (Hitchcock 1958), hipofilm esencial en *La virgen de los sicarios* a modo de parodia (Lomillos 2017).²



Imagen 1

² Realmente este análisis de Lomillos fue revelador para mí, especialmente en lo que tiene que ver con la relación entre *La virgen de los sicarios* y *Vértigo*.

Mientras tanto, al fondo, escuchamos la canción “Amar y vivir”. Nada más apropiado, ya que a Fernando luego le ofrecerán a Alexis como “regalo”: este bello efebo, luego lo sabremos, es también un tenebroso sicario. Alexis, además, luce como lo más nuevo entre las antigüedades que la cámara antes nos ha mostrado en un rápido travelling.

El amigo de Fernando continúa: “Siéntense juntos, y no se separen nunca más”. Esta especie de orden será vana, vacía. Porque veremos más adelante que Medellín está sumida en el caos, en la muerte, y que lo que resuena con más vida y juventud, es lo que más presto está a caer bajo las balas asesinas. Y, a propósito de estas, Medellín ya es llamada *Metrallo*, según Alexis. Palabra que resuena a *metralleta* según se apresta a colegir Fernando, quien, como buen gramático, parece muy interesado en las palabras. Le parece bien que sea así, dice de manera sarcástica, ya que el actual nombre “fue tomado de un chiquero de Extremadura” (Schroede, 2000). Así, se señala el origen de Medellín como algo sucio y degradado. De tal manera, que todo parece haber cambiado en Medellín, hasta su forma de ser llamada. Así, el gramático ha de culminar su viaje emprendido décadas atrás, al modo de Odiseo, pero volviendo una ciudad que ya no le pertenece. Por otra parte, el narrador parece haber partido con rencor y parece volver con ese mismo sentimiento. Pero, en todo caso, jamás con indiferencia, ya que si bien su lenguaje es agresivo y políticamente incorrecto, parece notarse el dolor por esa ciudad sumida en el caos, dado su rápido crecimiento y por la violencia causada por el narcotráfico, a través de esos jóvenes sicarios a los cuales, paradójicamente, Fernando ama y enaltece. En definitiva, ya no impera el bucolismo de su juventud, sino la muerte en todas sus formas:

Sería correcto afirmar que, por un lado, *La virgen de los sicarios* es un estudio sobre los efectos deshumanizadores de la violencia urbana. La película nos enfrenta a la banalidad de la violencia y a la desensibilización moral a través de un efecto de repetición acumulativa (Kantaris 2008, 461).

Por todo lo anterior, tal vez, Fernando quiere morir en esa ciudad que precisamente lo vio nacer.

Después de la escena en el burdel, el paisaje urbano será el gran protagonista, porque primero Alexis invitará a Fernando a visitar la virgen de los

sicarios, en las afueras de la ciudad. Fernando se confrontará allí, una vez más, con el paso del tiempo: recordará que fue en uno de sus bares donde escuchó en su infancia “Senderito de amor”, así que rompe a llorar.



Imagen 2

Y al explicar sus lágrimas, afirma: “Se me vino el tiempo encima” (Schroeder 2000). También explica que toda su familia ya ha muerto, así que pareciera seguir el turno para él. Poco después, se dirigen a la iglesia, lugar de peregrinación para que los criminales agradezcan y pidan protección. Somos testigos entonces de las paradojas del film: Fernando, un ilustrado que manifiesta una estructura profundamente religiosa. Alexis, un sicario que se declara decididamente homosexual. Y todo en un ambiente donde la religión pareciera servir a los negocios mortales. De esta manera, la película también anuncia sus obsesiones, como el paso del tiempo, la muerte, la religiosidad.

A su vez, Fernando también llevará a Alexis a otros sitios religiosos. Primero, van a un centro comercial, que antes fue un seminario, lo que señala el avasallamiento del capitalismo. Luego, en otra iglesia, y con espíritu pedagógico, le mostrará a Alexis a San Antonio de Padua, “el patrono de los novios”. Alexis añade pícaramente: “el de nosotros”. Otra iglesia en cuestión es la del Sufragio, “donde me bautizaron”, dice Fernando. Y una más ofrece algo particular, y es que Fernando nunca ha entrado allí. Lo afirma mientras intenta observar su interior, a través de una reja, que está allí para evitar los robos, el ingreso de

drogadictos, la prostitución. La solución de las rejas no está basada en falsas suposiciones, ya que, en efecto, todo ello lo hemos observado anteriormente. Así, el paso de Fernando por la ciudad es una sucesión de eventos en torno a la degradación y la decadencia. No es gratuito entonces que Fernando busque su propia muerte, así como la de aquellos que han terminado con la ciudad de su infancia.

La cuestión de las iglesias es además interesante porque son lugares que le ofrecen su anhelado silencio, es el reencuentro con su infancia y refuerza claramente el discurso religioso de Fernando, el ateo. Por ejemplo, el primer joven que le presentan en el burdel es llamado La Plaga. En este sentido, su nombre tiene resonancias bíblicas, particularmente con las siete plagas de Egipto. Y ello concuerda con el clima apocalíptico y destructivo que observamos en la ciudad. Particularmente, cuando Fernando va a la casa de Alexis, una vez ha sido asesinado, para dejarle algún dinero a su madre. Después de esto, la lluvia se transformará en sangre, como si fuera una plaga que se lanza sobre la ciudad. De esta manera, también el film emplea varias convenciones estereotipadas del cine narrativo para representar la violencia, pero en la segunda mitad, después de la muerte de Alexis, y con el desmoronamiento del mundo de Vallejo, empieza a usar un lenguaje visual marcadamente alucinatorio y experimental (Kantaris 2008, 462).

Además, el clima apocalíptico se refuerza con la función de los sicarios al ser entendidos como ángeles exterminadores o como anticristos. Con esto, es claro que Fernando quiere arrastrar toda la podredumbre que ve en la ciudad contaminada de su infancia. De esa manera, se acerca también a personajes moralistas y con tendencia a la asepsia social como Travis de *Taxi Driver* (Scorsese 1976) o Campo Elías de *Satanás* (Mendoza 2015).

Pero los lugares religiosos no son los únicos que tienen el protagonismo, también ocurre con aquellos de la infancia. Van pues al colegio salesiano, a “la cárcel de mi niñez”, como apunta ácidamente Fernando. También van a la casa donde nació, que está “igualita”, apunta.



Imagen 3

Asimismo recuerda que esta tenía una piscina, dos patios, un limonero, un loro que se llamaba Fausto y un piano. Instrumento musical que señala, entre otras, el origen burgués de Fernando, y opuesto en absoluto al de Alexis. Posteriormente, le mostrará el lugar donde estudió piano. Podemos entender entonces que Fernando fue feliz, sin duda, pero es una felicidad que, se apresura a aclarar, Alexis nunca conocerá, ya que su mundo es aquel de las estridencias. Parece además anclado a una mitificada niñez, lo cual pareciera no permitirle reconocer otros aspectos de su vida. Por otra parte, los jóvenes con los cuales se relaciona (los “niños” como los llama) son todo lo contrario: no recuerdan, no quieren ser recordados, viven aceleradamente, son conscientes de su paso efímero por esta vida: la profundidad temporal de Fernando, con su nostalgia por el Medellín de su infancia que ahora existe solamente en algunos lugares olvidados de la ciudad (algunos bares, el “Patio del Tango”), se contrasta permanentemente con la vida efímera en la que viven Alexis y sus compañeros de la calle (Kantaris 2008, 462).

Los espectros

Ahora, hablemos de los espectros. Mientras los dos personajes observaban la casa, Alexis sufre un atentado. Y si bien este asesina a los sicarios, la casa queda manchada de sangre. Ello, por supuesto, genera la indignación de Fernando. Es decir, como si esto fuera una metáfora, de cómo la nueva ciudad no deja en paz ni su presente ni su pasado. Medellín entonces es catalizadora de la muerte, de

ahí el surgimiento de ciertos espectros. Así es como el “afán reflejado en la tensión suicida que manifiesta reiteradamente [Fernando], lo convierten en una figura espectral, en un muerto viviente que deambula de modo fantasmagórico por la urbe colombiana [...]” (Gómez 2007, 50). Fernando, sin embargo, no es el único personaje que parece un espectro. Otro, al que llaman El Difunto, representa dicho papel. En algún momento Fernando, con su natural cinismo, dice de él que es el “ahijado de mi señora la muerte” (Schroeder, 2000). Este se encarga, a modo de visionario, de señalar las tres veces en las cuales buscan a Alexis para asesinarlo.

Aparece de la nada, trayendo, como si fuera un oráculo urbano, las nefastas noticias. El tercer fotograma es particularmente elocuente: la calavera tatuada del Difunto es paralela a la figura de George Washington, estampado en el saco de La Plaga. Y ya que señala la brusca americanización de la ciudad, con un consumo que promete ser para todos, pero que solo alcanza para unos pocos, y de ahí se explica gran parte de la violencia. Tiene razón Corbatta (2003) entonces cuando afirma que ello es “todo lo que el capitalismo del primer mundo impone al consumidor y que a la vez coexiste con la pobreza, el crimen, la extrema miseria en todos los órdenes” (693).

Finalmente el agua también señala la presencia de la figura espectral de Fernando. Un perro que este encuentra agonizando, yace en una quebrada sucia, mortecina. El tiro que le pega al sufriente perro, da como resultado que las aguas se tiñan de rojo, del mismo color de la lluvia de sangre.

La lluvia también acompaña el deambular desconsolado de Fernando cuando matan a Alexis. Relacionado con el agua, está también el color azul, que también alude a la muerte. Wilmar, La Laguna azul, que es su alias, luce precisamente una chaqueta de ese color. Y por último, cuando Fernando corre las cortinas de su apartamento, tal vez yéndose de la ciudad que no lo merece, un elocuente y hermoso azul se entremezcla con el negro, el mismo color del luto con el que se abrió la película.



Imagen 4

Ello, como si corriera el telón de una trágica obra de teatro. Como si emprendiera otro caminar, con un decidido propósito: huir de esa ciudad que nunca lo aceptó, y que él nunca aceptó, pero que en igual medida ejerce en él una profunda atracción.

Hemos visto, pues, que Fernando es un *flâneur* desconsolado e indignado. Testigo de un desastre que pareciera no tener fin. Sería conveniente entonces ir finalizando con estas palabras de Kantaris: para Fernando, a pesar de su ateísmo, las repetidas visitas a las iglesias, algunas convertidas en centros de tráfico de drogas, tal como su búsqueda de los recintos de su juventud (bares olvidados, sitios de tango frecuentados ya sólo por ancianos), se entienden como intento de rescatar la memoria, tanto personal como urbana, y como contrapeso a la vorágine espacial y temporal del consumo: “La identificación de la juventud con el presente tiene [...] dos escenarios claves: el de la destrucción de la memoria de nuestras ciudades, y el de la acelerada obsolescencia de los objetos cotidianos” (2008, 462).

Fernando es entonces un personaje en medio de un apocalipsis constante, ya que la vida no para de renovarse, y solo pareciera ser una condición para la muerte.

BIBLIOGRAFÍA

Corbatta, J. 2003. Lo que va de ayer a hoy: Medellín en Aire de tango de Manuel

Mejía Vallejo y La virgen de los sicarios de Fernando Vallejo. *Revista Iberoamericana*, *LXIX*(204), 689-699.

<https://doi.org/10.5195/reviberoamer.2003.5646>

Gómez, M. 2007. La palabra de Dios como intertexto en La Virgen de los Sicarios: las desventuras de Medallo. *Con-Textos*, *19*(39), 37-54.

Kantaris, G. 2008. El cine urbano y la tercera violencia colombiana. *Revista Iberoamericana*, *LXXIV*(223), 455-470.

Lomillos, M. 2017. Adolescencia, violencia y pasión: La virgen de los sicarios de Barbet Schroeder. *Trama & fondo: revista de cultura*, (42), 163-180.

Mendoza, M. 2015. *Satanás*. Bogotá: Editorial Planeta Colombiana.

FILMOGRAFÍA

Hitchcock, Alfred. (1958). *Vertigo*. Estados Unidos. Universal.

Schroeder, Barbet. (2000). *La virgen de los sicarios*. Colombia: Canal +.

Scorsese, Martin. (1976). *Taxi Driver*. Estados Unidos: Columbia Pictures Corporation.

CINEMA, SONHO E MELANCOLIA NA OBRA DO CINEASTA BRASILEIRO

FERNANDO SPENCER · Cláudio Bezerra¹

Resumo: Alguns realizadores fazem do cinema o principal tema de suas obras. É o caso do crítico e cineasta brasileiro Fernando Spencer, falecido em 2014, aos 87 anos. Ainda pouco conhecido, mesmo no Brasil, Spencer teve um papel importante na formação de cinéfilos e realizadores da província de Pernambuco – palco de uma pujante cena cinematográfica representada, hoje, por nomes como Kléber Mendonça Filho (*Aquarius*/2016) e Gabriel Mascaro (*Boi Neon*/2015). Fernando Spencer dedicou mais de 70 anos de sua vida ao cinema atuando em diversas frentes: na divulgação, na crítica, na preservação de acervo, na formação de plateias e na produção de filmes. Sua obra é composta por 44 títulos de curtas e médias metragens, sendo nove deles sobre cinema. Essa comunicação discute como seus filmes sobre a sétima arte expressam uma visão de cinema e deixam transparecer ao mesmo tempo um sentimento utópico e distópico em relação à modernidade cinematográfica.

Palavras-chave: cinema; cinema brasileiro; modernidade; utopia; Fernando Spencer.

Contato: claudiobezerra@unicap.br

O jornalista, crítico e cineasta Fernando José Spencer Hartmann nasceu no Recife, região nordeste do Brasil, em 17 de janeiro de 1927, época em que a cidade vivia o auge do Ciclo do Recife.² O gosto pelo cinema foi estimulado pelo pai que, além de leva-lo para assistir aos filmes de *O Gordo e o Magro* e *Carlitos*, lhe deu de presente um projetor de 35mm quando ele era ainda uma criança de 13 anos. Junto com um irmão, Spencer improvisou uma pequena sala de cinema no quintal de sua casa, para receber os amigos. Na adolescência, tornou-se um frequentador assíduo do Cinema Ellite, próximo de sua residência. Fez amizade com o porteiro e em troca da limpeza da sala, após as sessões, pôde assistir de graça dezenas de musicais e faroestes.

Fernando Spencer começou a trabalhar aos 17 anos como datilógrafo e desenhista, na Delegacia de Ordem Política e Social de Pernambuco. Mas sua

¹ Doutor em Multimeios (Unicamp). É jornalista, documentarista, professor e pesquisador da Universidade Católica de Pernambuco. Tem como objetos de estudo a história e a estética do cinema e do audiovisual e suas interfaces com outras artes. Publicou *A personagem no documentário de Eduardo Coutinho* (Papirus, 2014), entre outros.

² Nas primeiras décadas do século 20, o Recife viveu uma surpreendente cena cultural cinematográfica. Entre as décadas de 1920 e 1930, período conhecido por pesquisadores brasileiros como de eclosão de ciclos regionais de produção, o chamado Ciclo do Recife foi o mais longo – durou de 1923 a 1931 – e o que mais produziu. Foram realizados 33 filmes, sendo 13 longas de ficção, um volume alto para os padrões da época, no Brasil e na América Latina.

meta era ser escritor e jornalista, atividades que começou a exercer na década de 1950, em diferentes jornais do Recife. Foi repórter, revisor, contista e editor de suplemento infantil, antes de se tornar um importante crítico de cinema no mais antigo jornal em circulação da América Latina, o Diário de Pernambuco. Durante quatro décadas (1958 a 1998), Spencer noticiou e comentou sobre a cinematografia internacional, brasileira e local, tornando-se um dos principais divulgadores e incentivadores da realização de filmes em Pernambuco. Como repórter especializado teve oportunidade de entrevistar nomes importantes da cinematografia internacional, a exemplo dos atores Jack Nickolson e Anthony Perkins, o diretor Roman Polanski e a atriz Jane Fonda, em suas passagens pelo Recife, nas décadas de 1960 e 1970.

Em seu esforço para difundir a cultura cinematográfica, Spencer criou a *Revista da Tela*, uma publicação informativa que circulou de julho de 1961 a janeiro de 1962 com artigos sobre o cinema de Hollywood, a *nouvelle vague* francesa, o cinema japonês e as relações entre cinema e literatura (Figueirôa, 2006). Ele também atuou no rádio e na televisão. De 1963 a 1978, produziu e apresentou o programa *Filmelândia*, veiculado na Rádio Clube de Pernambuco e na Rádio Tamandaré do Recife, e realizou o programa *Falando de Cinema*, exibido na extinta TV Tupi. Em 1975, coproduziu com o radialista Ivan Soares uma série radiofônica de oito capítulos sobre o cinema pernambucano, veiculada na Rádio Universitária do Recife.

Spencer foi ainda programador de sessões de Cinema de Arte em três importantes salas do Recife (Art Palácio, São Luiz e Coliseu), dos anos 1960 a 1980, e ao entrar na Fundação Joaquim Nabuco (Fundaj), em 1980, criou a Cinemateca da instituição, sendo o seu coordenador até o ano 2000, quando se aposentou. Durante sua gestão, a Cinemateca da Fundaj adquiriu da Cinemateca Brasileira todo o acervo existente do Ciclo do Recife. Ele também teve atuação destacada em entidades de classe. Foi vice-presidente da Fundação Nordestina de Cinema, presidente da Associação Brasileira de Documentaristas (ABD), além de fundador e primeiro presidente do grupo Cinema Super-8 de Pernambuco e membro do Centro de Pesquisadores do Cinema Brasileiro. Se levarmos em consideração que a sua relação com a sétima arte teve início na infância, não é

exagero dizer que Fernando Spencer dedicou 74 dos seus 87 anos de vida ao cinema, atuando em diversas frentes: na formação de plateias, na divulgação, na crítica, na preservação de acervo e na produção de filmes.

Obra fílmica de Spencer

Fernando Spencer iniciou a carreira de cineasta em 1969. Seu primeiro filme chama-se *A Busca*, uma obra experimental de 07 minutos, feita em 16 mm, que escreveu e dirigiu tendo os filhos como atores e a colaboração de um amigo como fotógrafo. Nesse mesmo ano, realizou ainda mais dois pequenos filmes experimentais, em 16mm, *Humor Branco* e *Safari*. Mas foi nos anos 1970 que Spencer tornou-se uma figura de destaque na produção cinematográfica pernambucana ao realizar 21 curtas-metragens ao longo da década, sendo 17 filmes na bitola Super 8, outros três em 16mm e um em 35mm. O que lhe rendeu o título de o cineasta das três bitolas. Mas Spencer também realizou trabalhos em vídeo analógico e digital, a partir dos anos 1980.

Sua obra fílmica é composta por 44 títulos de curtas e médias metragens, sendo 34 documentários e 10 de ficção (experimental, drama e animação). Alguns filmes abordam questões urgentes do seu tempo, como a robotização das relações humanas (*Atrás da Porta, Dentro da Valise/1975*); os amores passageiros (*P.S. Um Beijo/1975*); a cirurgia de parto cesárea (*Técnica de Operação Cesareana/1976*); a poluição ambiental no rio Capibaribe (*Capibaribe/1981*) etc. Outros, têm um recorte mais educativo, falam de importantes personalidades públicas brasileiras como Joaquim Nabuco (*O Menino de Massangana/1990*) ou de acontecimentos históricos, a exemplo das viagens do dirigível alemão Graf Zeppelin à capital pernambucana (*Recife, Cidade do Zeppelin/1997*).

No entanto, dois temas são recorrentes na obra fílmica de Fernando Spencer: o cinema e a cultura popular do nordeste brasileiro. Essas temáticas têm uma relação direta com a infância do realizador e são fortemente atravessadas pela memória e o afeto. Desde criança, no bairro de Casa Forte, no Recife, Spencer se encantou com as festas de rua e os grupos populares de pastoris, blocos de frevo e tribos de caboclinhos que se apresentavam próximo de sua

casa. Não foi à toa, portanto, que tornou-se um respeitado e premiado documentarista dos costumes e personalidades da cultura popular nordestina.

Entre as principais obras com essa temática, destacam-se: *Valente é o Galo* (1974), que aborda a prática ilegal da briga de galo nos subúrbios do Recife, prêmio de melhor filme da III Jornada Brasileira de Curta-Metragem da Bahia; *Santa do Maracatu* (1980), sobre as origens do maracatu a partir da figura emblemática de Dona Santa, rainha de um dos mais antigos maracatus do Brasil, o Nação Elefante, prêmio de melhor filme e melhor montagem do IX Festival de Cinema Nacional de Sergipe; e *Evocações Nelson Ferreira* (1987), uma evocação poética da vida e da obra de um dos maiores compositores do frevo pernambucano, prêmio de melhor filme na Jornada Latino-Americana de Cinema e Vídeo, Maranhão/1987, e de melhor filme do III Festival de Cinema dos Países de Língua Portuguesa, em Aveiro, Portugal, em 1988.

A outra temática recorrente na obra de Spencer, o cinema, como visto anteriormente, marcou toda sua trajetória de vida. Uma paixão incondicional que o levou a realizar nove títulos com essa temática. O primeiro deles, *Quem matou Marilyn* (1975), faz uma homenagem a atriz hollywoodiana Marilyn Monroe por meio de uma colagem de fotografias. Esse filme obteve o prêmio de melhor montagem no IV Festival de Cinema Nacional de Sergipe. *Cinema Glória* (1979), co-dirigido por Félix Filho, conta um pouco da história da então mais antiga sala de cinema em atividade no centro do Recife, cuja inauguração ocorreu em 4 de setembro de 1926. O documentário traz depoimentos de antigos frequentadores sobre o passado de glórias daquele cinema e estabelece uma comparação quase melancólica com imagens da monotonia e do esvaziamento da sala, registradas na época das filmagens.

Sombras Adeus (1982), embora faça uma homenagem ao cineasta italiano Federico Fellini, aborda o desaparecimento das tradicionais salas de cinema do Recife que foram transformadas em estabelecimentos comerciais, sede de bancos ou igrejas protestantes. Os outros seis filmes sobre a sétima arte têm como objeto o já citado Ciclo do Recife. Cinco deles são documentários e enfocam a história e os principais protagonistas da era de ouro do cinema silencioso pernambucano. São eles: *Jota Soares, um Pioneiro do Cinema* (1981);

Almeri e Ari, Ciclo do Recife e da Vida (1981); *Memorando o Ciclo do Recife* (1982); *História de Amor em 16 Quadros por Segundo* (1992); e *Almeri, a Estrela* (2006). É interessante observar como Spencer estabelece uma relação positiva do cinema com a cidade do Recife já nos títulos dos filmes, que fazem referência ao pioneirismo da produção cinematográfica local, envolvendo-a com uma aura de amor, de vida, de poesia e de sonho.

Cabe ressaltar, no entanto, que ao recuperar as memórias do Ciclo do Recife em suas obras, Spencer retoma certo olhar para o cinema próprio dos protagonistas daquela época. O Ciclo reuniu um grupo pequeno de 30 a 40 pessoas, incluindo técnicos, atores, produtores e diretores. No geral, pessoas simples que trabalhavam como ourives, gráficos, balconistas, pequenos funcionários públicos e donas de casa. Todos assíduos frequentadores das salas de cinema da capital pernambucana, onde assistiam, sobretudo, filmes hollywoodianos. E é justo a produção estadunidense, com seus melodramas ancorados em triângulos amorosos que vai influenciar a estética dos filmes pernambucanos do período silencioso.

Cunha (2010, 91) observa que esses jovens realizadores eram fascinados pelo estilo de vida dos pernambucanos ricos: “as viagens constantes à Europa, as festas de gala nas quais se dançava de smoking e longos vestidos, os automóveis mais novos e velozes, o ritmo do foxtrote.” Na calma suburbana onde moravam, os jovens sonhavam com uma fortuna inacessível e “usaram o mundo do cinema para fantasiar”. Nos filmes do Ciclo, o Recife aparece como uma cidade moderna e burguesa, com as mesmas características de liberdade, circulação e entendimento da vida de outras grandes cidades do mundo. Símbolos representativos da agitada vida moderna como o trem, o bonde, o automóvel, os cabarés, são imagens recorrentes. Mas a realidade era outra. A cidade, provinciana e moralista, vivia as agruras da decadência econômica da indústria açucareira, iniciada nas últimas décadas do século 17, que fez Pernambuco³ perder, paulatinamente, prestígio e recursos para Minas Gerais,

³ Pernambuco foi a Capitania Hereditária mais bem sucedida no período colonial, em função da cana-de-açúcar. A capital, Recife, teve o porto mais movimentado do Atlântico Sul até o século 17. Conforme observa o historiador brasileiro Thomas Skidmore (apud Cunha, 2010, 222): “o

São Paulo e Rio de Janeiro. Nos primeiros anos do século 20, Recife tinha “o maior bolsão de miséria das Américas” (Cunha, 2010, 221).

Ainda que de modo involuntário, na prática, os filmes do Ciclo do Recife estavam inseridos em uma movimentação mais ampla de intelectuais, artistas e políticos ressentidos com o declínio da cidade, que procuravam restituir a grandeza de outrora utilizando-se dos mesmos referenciais simbólicos dos países hegemônicos.

O que aconteceu no Recife entre a segunda parte do século 19 e as três primeiras décadas do século 20 foi uma apropriação, um movimento que pretendeu assumir aspectos da cultura central e hegemônica, entre elas uma retórica nova que se aplicava na literatura, no jornalismo, no cinema, no teatro, na moda, em maneiras de pensar, visando criar representações próprias. O recifense, atordoado com a perda de sua prevalência econômica e política, usa as ferramentas visuais dominantes para voltar a se distinguir, para conquistar inicialmente os espectadores locais e, em seguida, o que jamais foi atingido, o público externo. (Cunha, 2010, 221).

No entanto, a força da realidade se impôs e a utopia foi rompida pelos fatos. O Ciclo do Recife sucumbiu ao avanço tecnológico do som e da película colorida, bem como ao poder avassalador da indústria cinematográfica dos Estados Unidos. Para os realizadores pernambucanos das primeiras décadas do século 20, o cinema, então *locus* do sonho e da modernidade, tornou-se uma distopia melancólica. Segundo Cunha (2010, 185), “em vários filmes do Ciclo do Recife, a melancolia define o pathos que antecede a virada narrativa”, um sentimento que caracteriza a própria condição moderna. De modo involuntário ou não, com seus filmes sobre o Ciclo do Recife Spencer restitui a utopia

Nordeste brasileiro era uma das regiões mais ricas das Américas, ultrapassando suas contemporâneas Nova Inglaterra e Virgínia”, nos Estados Unidos.

provinciana daqueles realizadores do passado, incorporando também a melancolia na própria obra filmica.

Sonho e melancolia em *Estrelas de Celulóide*

É na ficção *Estrelas de Celulóide* (1986) onde a relação entre utopia a distopia no cinema de Spencer sobre o Ciclo do Recife se manifesta com mais riqueza e originalidade narrativa. O sonho e a fantasia de *ser e viver* como estrela de cinema é o que dá *start* ao filme, que lança um olhar poético e feminino sobre o Ciclo do Recife. A partir da curiosidade de quatro jovens garotas somos levados a um chá imaginário entre os anos 1920 e 1930, reunindo cinco estrelas do Ciclo – as atrizes Alмеры Steves, Mariinha Marrocos, Guiomar Teixeira, Rilda Fernandes e Mazyl Jurema.

Estrelas de Celulóide começa com as quatro garotas entrando na sala de uma casa antiga. Elas observam os móveis e objetos, como quem escava alguma coisa. Em seguida, sobem a escadaria para o primeiro andar onde continuam as buscas. Uma delas abre um baú com roupas e objetos de época. As outras se aproximam e, felizes, começam a se “vestir”. Encontram fotos das atrizes do Ciclo do Recife, uma delas rasgada. Em um trabalho coletivo, a oito mãos, as meninas montam a foto como a um quebra-cabeça. Depois, continuam as buscas atravessando por uma cortina, que serve como uma passagem temporal para a cena do chá imaginário das estrelas do Ciclo, no passado. Durante o chá, as estrelas comentam sobre situações vivenciadas naquela época. Os diálogos são apresentados em forma de cartela, tal como no cinema silencioso.

A atriz Rilda Fernandes, do filme *Jurando Vingar* (1925), em uma bela referência de metalinguagem, se refere ao próprio encontro produzido pelo filme: “Que ideia formidável nos convidar para este chá, meninas!”. Outra atriz, Guiomar Teixeira, de *A Filha do Advogado* (1926), fala que parecia “um sonho ser estrela de cinema” e que estava feliz na estreia do filme no Cinema Royal. Alмеры Steves, que fez *Retribuição* (1923) e *Aitaré da Praia* (1925) faz um apelo: “tomara que fique para a história”. Já Mazyl Jurema, de *No Cenário da Vida* (1931) mostra-se mais otimista: “Acredito no futuro como nos dias de hoje!”

No final da sequência do chá, nas três últimas cartelas, o diálogo imaginário das “estrelas” do Ciclo do Recife aponta justamente para o futuro. Almyr Steves, diz: “Acho que o novo surgirá no cinema. Acredito ser o futuro a própria perfeição. As cores da vida, os sons...O espelho da realidade”. Guiomar Teixeira, acrescenta: “Ou mais que a realidade. É o que tenho lido em Paratodos e nos jornais”. E Almyr Steves arremata com uma conclamação: “Olha, o Norte também responde ao grito de vamos fazer cinema brasileiro! Que bom!”.

A imagem de um relógio antigo na parede serve como nova passagem temporal, agora de retorno ao presente. Na cena seguinte, as quatro garotas assistem felizes a uma conversa entre a verdadeira Mazyl Jurema, já idosa, conversa com a também longeva atriz pernambucana, Rosa Bancovski. No final da sequência, Mazyl Jurema, em close, fala direto para a câmera que a chegada do cinema sonoro decretou o fim do Ciclo do Recife. A última cena é mais uma citação de metalinguagem, em que Carlitos (Charles Chaplin) aparece caminhando de costas em um lugar a esmo.

Em *Estrelas de Celulóide*, os fragmentos ou os vestígios da memória das estrelas femininas do Ciclo do Recife, seu auge e sua derrocada, são apresentados de diferentes formas: por meio de fotos, acessórios e objetos de época; no encontro imaginário das atrizes; e na presença e depoimento documental de uma delas, Mazyl Jurema, com idade avançada. Mas a maneira como esses vestígios de memória são colhidos e reconstruídos por um grupo de jovens garotas é que chama mais a atenção. No contexto geral do filme a presença das garotas representa mais do que o fio condutor da trama, pois simboliza um futuro, um possível devir para o cinema pernambucano. Nessa perspectiva, *Estrelas de Celulóide* revela muito da visão de Spencer sobre o cinema. E que visão é essa?

Para Spencer, o cinema é fantasia, tem a dimensão de um sonho, possui uma mitologia encarnada nesses seres de luz do mundo moderno, “as estrelas”, como bem observou Edgar Morin (1989). Nesse sentido, em seus filmes sobre o Ciclo do Recife, Spencer retoma certo olhar para o cinema próprio dos protagonistas daquela época, ou seja, o cinema como lugar de uma utopia moderna e amadora, em que o amor, ou a “mitologia do amor” e a identificação que ele engendra por meio da presença fantasmática das “estrelas”, conduz a

fruição do espectador como no sonho. Cabe lembrar que as estrelas (*Almery, a estrela* e *Estrelas de Celulóide*) e a relação entre elas (*Almery e Ari – Ciclo do Recife e da vida*) são alguns dos temas abordados nos filmes de Spencer sobre o cinema.

Mas, tal como foi para os realizadores do Ciclo do Recife, nos filmes de Spencer o cinema aparece também como melancolia, seja pela decadência e fechamento das salas de cinema no centro e nas periferias do Recife (*Cinema Glória* e *Sombras Adeus*) ou nos filmes que abordam especificamente a história das estrelas e do Ciclo do Recife (*Jota Soares, um Pioneiro do Cinema; Memorando o Ciclo do Recife; e História de Amor em 16 Quadros por Segundo*), onde a citação à derrocada do Ciclo é recorrente. Em *Estrelas de Celulóide* essa melancolia se estende para o cinema silencioso em geral, uma vez que a última cena, como dito, é de Carlitos se retirando com uma pequena trouxa nas costas.

BIBLIOGRAFIA

- Araújo, L. C. 2007. O cinema em Pernambuco nos anos 1920. *I Jornada Brasileira de Cinema Silencioso* (catálogo). São Paulo: Cinemateca Brasileira, p.71-76.
- Charney, L.; Schwartz, V. R. (Org.). 2001. *O cinema e a invenção da vida moderna*. São Paulo: Cosac e Naify.
- Costa, F. C. 1995. *O primeiro cinema*. São Paulo: Scritta.
- Cunha, P. C. 2010. *A utopia provinciana: Recife, cinema, melancolia*. Recife: Ed. Universitária da UFPE.
- Figueiroa, A.; Bezerra, C. 2016. *O documentário em Pernambuco no século XX*. Recife: FASA/MXM Gráfica e Editora.
- Morin, E. 1989. *As estrelas: mito e sedução no cinema*. Rio de Janeiro: José Olympio.
- Morin, E. 1997. *O cinema ou o homem imaginário*. Lisboa: Relógio d'Água.

O MODERNO, O POPULAR E O NACIONAL NOS CURTAS-METRAGENS

DOCUMENTAIS DE LEON HIRSZMAN · Eduardo Tulio Baggio¹

Resumo: Leon Hirszman dirigiu 22 filmes em sua carreira, envolvendo documentários e ficções, longas e curtas-metragens. Destes, 10 são documentários curtos e formam o corpus de análise desta comunicação. São eles: *Maioria Absoluta* (1964), *Nelson Cavaquinho* (1969), *Megalópolis* (1973), *Ecologia* (1973), a série de três curtas *Cantos de Trabalho* (1975-76), *Cinema Brasileiro: Mercado Ocupado* (1975-95), *Partido Alto* (1976-82) e *Rio, carnaval da vida* (1978). A intenção não é analisar em profundidade tais filmes, algo que seria impossível no tempo de uma comunicação, mas apresentar uma correlação desses 10 documentários com três aspectos fundamentais da obra de Hirszman: a proposta de um cinema moderno, típico do Cinema Novo Brasileiro; a preocupação com o popular oriunda do CPC/UNE (Centro Popular de Cultura da União Brasileira dos Estudantes), tanto em seus aspectos de luta de classes quanto de valorização cultural; e a ênfase nacional, algo que norteava tanto os cinemanovistas quanto o CPC/UNE. A base teórica fundamental para o estudo engloba textos e entrevistas do próprio Leon Hirszman, assim como seus filmes, em consonância com a proposta de abordagem da Teoria dos Cineastas. Complementarmente, serão utilizados textos de investigadores que se dedicaram ao estudo do trabalho de Hirszman. A metodologia proposta envolve a delimitação dos três aspectos fundamentais da obra do cineasta (moderno, popular e nacional) e a discussão destes em relação aos 10 curtas documentários elencados.

Palavras-chave: cinema brasileiro; Cinema Novo; documentário; Teoria dos Cineastas; Leon Hirszman.

Contato: baggioeduardo@gmail.com

A obra de Leon Hirszman e os documentários curtos

Leon Hirszman dirigiu 24 filmes em sua carreira, entre documentários e ficções, longas e curtas-metragens. Destes, 10 são documentários curtos e formam o corpus de observação deste texto. São eles: *Maioria Absoluta* (1964), *Nelson Cavaquinho* (1969), *Megalópolis* (1973), *Ecologia* (1973), a série de três curtas *Cantos de Trabalho* (1975-76), *Cinema Brasileiro: Mercado Ocupado* (1975-95), *Partido Alto* (1976-82) e *Rio, carnaval da vida* (1978). A intenção não é analisar em profundidade tais filmes, algo que seria impossível em um texto curto resultado de uma comunicação de pesquisa, mas apresentar uma correlação desses 10 documentários com três aspectos fundamentais da obra de Hirszman:

¹ Docente no curso de Cinema e Audiovisual da Universidade Estadual do Paraná (Unespar), líder do grupo de pesquisa Cinecriare - Cinema: Criação e Reflexão (Unespar/CNPQ), coordenador do ST Teoria dos Cineastas da Socine e cineasta documentarista.

a proposta de cinema moderno, típico do Cinema Novo Brasileiro; a preocupação com o popular, oriunda do CPC/UNE (Centro Popular de Cultura da União Brasileira dos Estudantes), tanto em seus aspectos de luta de classes quanto de valorização cultural; e a ênfase nacional, algo que norteava tanto os cinemanovistas quanto o CPC/UNE.

Vale ressaltar que dos 24 filmes de Hirszman, 19 foram concluídos em vida pelo diretor, 3 foram concluídos postumamente por colegas colaboradores dos seus trabalhos – entre estes está um dos filmes aqui considerados nesta observação, *Cinema Brasileiro: Mercado Ocupado* (1975-95) –, e outros dois filmes ficaram interrompidos, apesar de filmados: *Minoria Absoluta*, filmado em 1964, e *Caetano/Gil/Gal*, filmado em 1969. Não é comum considerar filmes inacabados quando falamos da filmografia de um diretor, porém, recentemente, em debate no que tange a Teoria dos Cineastas², houve a sugestão por parte da pesquisadora Manuela Penafria de que fossem considerados filmes inacabados como fonte fundamental de pesquisa dessa abordagem³. Entendo que a sugestão é essencial, pois diante das propostas dessa abordagem, as manifestações variadas dos cineastas são consideradas como fonte de investigação e o material fílmico, mesmo que não finalizado, é algo de fato muito contundente neste sentido (Baggio, Graça & Penafria, 2015). Entretanto, para a análise aqui em questão, não considere *Minoria Absoluta* ou *Caetano/Gil/Gal* por dois motivos. Primeiro porque não houve tempo, visto que a sugestão é muito recente, ocorrida cerca de uma semana antes da comunicação da qual este texto é fruto. Segundo porque o recorte aqui delimitado é de curtas-metragens e tratando-se de filmes inacabados é impossível afirmar se seriam longas ou curtas, ainda que diante da realização de *Maioria Absoluta* (1964) em paralelo com *Minoria Absoluta*, é possível imaginar que este também seria um curta, visto que o primeiro o é e que ambos foram concebidos como um par.

² Proposta de abordagem de pesquisa que norteia o GT A Teoria dos Cineastas, da AIM, fundado em 2015, bem como o ST Teoria dos Cineastas, da Socine, fundado em 2016. Sobre tal proposta existem artigos diversos e três livros que podem ser consultados: “Teoria dos cineastas, Vol.1 - Ver, ouvir e ler os cineastas”, “Teoria dos cineastas, Vol.2 - Propostas para a teoria do cinema” e “Teoria dos cineastas, Vol. 3 - Revisitar a Teoria do Cinema”.

³ Tal sugestão foi feita no debate após a mesa que envolveu a comunicação “A trilogia musical nos documentários curtos de Leon Hirszman”, durante o evento “Cinema em Português – XI Jornadas”, que teve lugar na Universidade da Beira Interior, entre 8 e 10 de maio de 2018.

A observação aqui proposta tem caráter de delimitação e de reconhecimento nos curtas-metragens documentais de Leon Hirszman de uma visão de mundo profundamente relacionada ao moderno, ao popular e ao nacional. Tal visão de mundo será observada a partir das perspectivas do cineasta, porém balizada por conceitos cinematográficos relacionados aos três aspectos citados.

Cinema moderno

Gustavo Dahl vincula a ideia de um cinema moderno ao ato de responsabilidade do cineasta para com a realidade a que se refere, “mesmo sabendo que só pela forma é que um tema se transforma em conteúdo” (Dahl 1966, 24-25). Simultaneamente, Dahl entende que a imagem no cinema moderno “se depurada, como em Antonioni, se empobrece, como em Bresson ou se desintegra, como em Rouch.” (Dahl 1966, 25). Ou seja, a linguagem cinematográfica não mais deveria estar submetida ao objetivo básico de contar uma história, mas deveria fazer parte das visões de mundo dos cineastas. Dizia Dahl, ainda, que a imagem cinematográfica, a partir de então, “mesmo quando permanece prestigiosa, como em Visconti ou Saraceni, não se compraz em delírios formais.” (Dahl 1966, 25).

David Neves, no texto *Poética do Cinema Novo*, diz que, adotando um método indutivo, encontra três correntes principais no Cinema Novo: “a) a tradicional, que evoluiu do antigo cinema industrial; b) a híbrida que mantém pontos de contato com a anterior e com, c) a moderna, originada no espírito jovem de jovens apaixonados pelo cinema, teóricos, estudiosos, cineclubistas e, finalmente, autores de cinema.” (Neves 1966, 20). Ou seja, há por parte de Neves uma intensa vinculação do cinema moderno ao cinema de autor, coincidindo neste aspecto com as ideias de Dahl. Neves ainda considera que: “Todas essas manifestações que transformam nosso espírito, no fundo, existem da forma mais brasileira possível, isto é, displicente, balbuciante, tímida ainda. E não vão ser as tais correntes que para facilitar inventei, que as separarão em compartimentos estanques.” (Neves 1966, 23).

Para ambos, Dahl e Neves, o cinema moderno era um cinema de contraposição ao que se fazia até então, contraposição a um cinema industrial, sem personalidade autoral. Esse novo cinema moderno mostrava novas formas de se relacionar com o mundo, nas quais os cineastas tinham vinculação umbilical com o que filmavam. Assim, mais do que apontar para características objetivas, a ideia de cinema moderno para ambos estava relacionada à tomadas de posição, de um lado em oposição ao cinema classicista de então, de outro de aproximação com a realidade brasileira.

Partindo para definições mais próprias do campo acadêmico, encontramos nas palavras de Ismail Xavier ressonância com as ideias dos cineastas Dahl e Neves. Xavier também aponta para o cinema moderno como manifestação da diversidade, da autoria e da oposição ao clássico:

As polêmicas da época formaram o que se percebe hoje como um movimento plural de estilos e ideias que, a exemplo de outras cinematografias, produziu aqui a convergência entre a ‘política dos autores’, os filmes de baixo orçamento e a renovação da linguagem, traços que marcam o cinema moderno, por oposição ao clássico e mais plenamente industrial. (Xavier 2006, 14).

Quando observamos as ideias de Leon Hirszman, percebemos bastante semelhança conceitual quanto ao cinema moderno, manifesto no Brasil enquanto Cinema Novo, mas no caso de Hirszman a característica nacional-popular, de relação com o povo brasileiro, é chave e não se separa da gênese deste cinema:

O Cinema Novo veio, com maior base teórica, colocar o homem brasileiro, mas isso já estava sendo feito. Falar do início é compreender a gênese, não é dizer que em tal data houve a chance de fazer um filme porque o mercado... Esse tipo de análise pode se tornar mecanicista, não é suficiente para compreender a dinâmica do processo. (Hirszman 1999, 291).

Tal gênese não seria um ponto isolado, mas uma mudança gradual e refletida.

A gente fica pensando que o novo é aquele grupo que fez uma coisa absolutamente nova, tirada do céu. Mas ela foi tirada de uma reflexão sobre a história do cinema brasileiro, sobre as condições do cinema brasileiro, recuperando a vida do povo brasileiro, que era a proposta do Cinema Novo. (Hirszman 1999, 291).

Fica evidente a importância do popular e do nacional para Hirszman, aspectos que serão tratados a seguir. Mas também a ideia de uma contraposição é presente, ainda que vista como transição, no caso específico do cinema brasileiro. Quando Hirszman aponta para sua grande referência cinematográfica, Sergei Eisenstein, é clara a intenção de demarcar algo que o inspirou profundamente. Para Hirszman, a proposta de ruptura produzida por Eisenstein era fundamental: “Eu vi Potemkin e fiquei louco. Achei que estava diante da Renascença, compreende? Grande! Uma medida moderna da Renascença.” (Hirszman 1999, 287).

Cinema popular

Podemos pensar em cinema popular tendo em conta as duas pontas de uma corda. De um lado, o cinema que tenha como foco de suas abordagens o povo, de outro lado um cinema voltado para o povo enquanto espectador também pode ser chamado de popular. Hernani Heffner considera que há uma contradição nessa dualidade (Heffner 2018), como se ao invés de uma corda, tivéssemos um bastão e, portanto, as duas pontas nunca pudessem se tocar. Tal contradição teria nascido de acepções históricas muito distintas da ideia de popular:

Nos anos 50, aqui e lá fora, cinema popular significava basicamente cinema comercial, ou seja, um conjunto de filmes

feitos com a intenção de atingir grandes parcelas do público, que mantinha com estas obras uma relação de aceitação, familiaridade ou demanda. (...) Nos anos 60, para nós brasileiros de uma certa classe média politizada, cinema popular também queria dizer cinema engajado. A rigor seria um cinema realizado em nome e em prol das classes populares, mais especificamente do proletariado, assumindo um olhar crítico da sua visão de mundo. (Heffner 2018).

É essa segunda acepção que interessava particularmente a Leon Hirszman, a de um cinema politizado, que se faz em prol de classes populares, como aponta Fernão Ramos: “A imagem do povo, do anônimo trabalhador popular, é sem dúvida a imagem recorrente do documentarismo de Leon.” (Ramos 1999, 8). Essa imagem do popular seria obtida pelo intelectual, mas sem conflito. Hirszman pensava em um diálogo, como o que propôs em *Minoria Absoluta*, filmado em 1964 e acabou não sendo concluído:

Tratava-se de um trabalho efetivo de ligação entre o intelectual e o povo, o intelectual tentava responder às exigências populares, contrariando a imagem daquele que não quer rebaixar suas ideias puras e sublimes para a massa ignara, que está alienada e precisa receber a iluminação ideológica da ciência. Foi uma experiência do CPC, uma discussão que tampouco estava ligada a uma resposta folclorista, na qual até recentemente embarcaram vários cineastas. (Hirszman 1979, 5).

Ao negar a “iluminação ideológica da ciência” Hirszman estava propondo um olhar para o povo brasileiro que reconhecesse seu grande potencial, muitas vezes inalcançável para intelectuais fechados atrás de muros e paredes de prestigiosas instituições: “Ocorre que a gente não considera a criatividade brasileira. Há forças incríveis que ainda não foram mobilizadas.” (Hirszman 2006

[1978], 6). Somente um cinema com real interesse pelo que é popular seria capaz de mobilizar tais forças.

Cinema nacional

Apesar da dificuldade em conceituar cinema moderno e da dicotomia diante das ideias de cinema popular, talvez a tarefa conceitual mais árdua dessa tríade seja chegar a um conceito satisfatório de cinema nacional. Isso porque esse conceito foi tratado de muitas maneiras. Andrew Higson aponta para duas principais linhas de raciocínio em busca da compreensão de uma ideia de cinema nacional. Um primeiro sentido está voltado para pontos econômicos, que colocam em questão aspectos relacionados ao ato de realização dos filmes, tais como: quem fez? Onde fez? E, principalmente, quem domina as infraestruturas utilizadas para a realização, distribuição e exibição do filme? Outro sentido é o que está voltado para aspectos discursivos, como: qual a temática do filme? Sobre o que é? Há uma visão de mundo compartilhada entre vários filmes? Como mostram as personagens de um país? (Higson 2018, 36).

Sem dúvidas, para Hirszman, ambos os sentidos eram importantes. Para o cineasta, o cinema nacional deveria lutar contra as grandes estruturas internacionais que impediam o cinema brasileiro de crescer. Mas era também evidente para ele que tal luta só seria vencida se fosse democrática e popular: “É preciso compreender que não haverá luta consequente pela independência nacional, pela descolonização cultural, sem uma efetiva participação popular, sem a defesa dos assalariados.” (Hirszman 2006 [1978], 7-8).

Para ele não havia sentido em pensar em nacional se não fosse também popular, vindo do povo, e, simultaneamente, democrático: “Sem condições de liberdade política é muito difícil estabelecer uma vontade política nacional e popular.” (Hirszman 2006 [1978], 6).

Desta forma, talvez como nenhum outro cineasta brasileiro, Leon Hirszman lutou por um cinema que tivesse a capacidade de ser moderno em suas características formais inovadoras, autorais, de cunho realista e feitos com baixos orçamentos que permitiam maior liberdade; que fosse popular ao entender que não bastava entreter o povo e nem tão pouco mostrar o povo, deveria ser popular

porque o povo deveria fazer o filme junto com o cineasta; e nacional por voltar-se para o Brasil e para os brasileiros, mas também por ser fruto de uma postura democrática nacional. A partir desses pontos vamos observar as características gerais dos documentários curtos de Leon Hirszman.

Os curtas-metragens documentais de Leon Hirszman: moderno, popular e nacional

Maioria Absoluta (1964) é o marco inicial na carreira documental de Hirszman. Em relação ao cinema moderno é bastante autoral pela originalidade da visão de mundo realista e pela realização de baixo orçamento que ajudou a garantir que tal visão de mundo pudesse ir para a tela. Porém, não tem características formais inovadoras, ainda que o uso de entrevistas diretas, por si só, fosse ainda relativamente novidade em 1964. Quanto ao caráter popular, é o típico filme do período do CPC, que buscava falar do povo brasileiro e mostrar ao público formado por esse mesmo povo uma visão de mundo que, pretensamente, poderia vir a engajar tal público em lutas por mudanças para o país. Dessa forma, também o caráter nacional é fortíssimo, pois Hirszman direciona o filme para que sejam percebidas as diferenças sociais que teriam origem justamente em imposições vindas de fora do país e mantidas por uma pequena elite que se aproveitava dessa condição.

Nelson Cavaquinho (1969), *Partido Alto* (1976-82) e *Rio, carnaval da vida* (1978) formam uma trilogia documental musical. São filmes que evidentemente valorizam o caráter nacional, pois abordam, respectivamente, um dos maiores sambistas do Brasil, um tipo de samba bastante particular e a maior festa popular brasileira também ligada por essência ao samba. Assim, tendo em conta que o samba é o gênero musical tipicamente brasileiro mais difundido e que tem em suas origens marcas muito próprias da formação do povo brasileiro, nada mais nacional do que a escolha desses temas. Todos esses três filmes dão destaque para o que o povo brasileiro produz com sua criatividade e capacidade de adaptação e sobrevivência. Não há destaque em quem possa vivenciar tais manifestações culturais mas que não faça parte de suas origens, ou seja, o que interessa é raiz popular de tais manifestações e como elas podem dialogar entre

si e com o cinema. Com relação ao cinema moderno, creio que essa trilogia traz o que há de mais próximo do modernismo cinematográfico dentre os documentários curtos de Hirszman, pois são três filmes de intensa busca pela relação direta com os acontecimentos, valorizando a experiência viva da câmera e do microfone em ato de filmagem, mesmo que isso signifique oscilar a imagem ou assumir alguns ruídos no som. Além disso todos os três são produções de baixo orçamento e que têm profundo interesse na liberdade propiciada pelo cinema que se assume como encontro com a vida em curso.

Já *Megalópolis* (1973), *Ecologia* (1973) e *Cinema Brasileiro: Mercado Ocupado* (1975-95) são pontos fora da curva dentro de toda a obra cinematográfica do cineasta, não só dos documentários, pois são filmes encomendados e nos quais se sente menos os traços que marcaram um estilo próprio de Hirszman. Nesse sentido, se afastam de um caráter autoral e mesmo de motivações pessoais ou de produções colaborativas, como na trilogia musical. Em suma, são filmes que se distanciam bastante dos ideais do cinema moderno. Também não tem relação específica com o caráter popular, no sentido de abordar o povo, mas têm claras intenções de chegar a um grande público, pois como filmes de encomenda tinham tal propósito. Estas, porém, são intenções de alcance de espetatorialidade que, ainda que não fossem renegadas por Hirszman, não se aproximam do que era tipicamente popular em toda a obra do cineasta, com seus filmes intensamente dedicados ao povo brasileiro.

Por fim, a série de documentários curtos intitulada *Cantos de Trabalho*, formada por *Cacau* (1975), *Cana-de-açúcar* (1975) e *Mutirão* (1976), é, ao lado da trilogia musical, a que mais tem relação com o moderno no sentido de suas asserções realistas e negação das relações causais típicas do cinema classicista, portanto evocando a ruptura com este. É popular, pois tratam-se de documentários feitos ao lado dos trabalhadores, com estes e em busca da compreensão de seus modos de vida. Ainda, é intensamente nacional pois aborda cantigas típicas do interior do Brasil e atividades laborais muito próprias do país.

Assim, é possível pensar nos curtas-metragens documentais de Hirszman como filmes dedicados aos caracteres moderno, popular e nacional do cinema. Mesmo nas exceções, como os três filmes de encomenda, é possível reconhecer

alguns toques próprios do cineasta em busca dessas posturas. Todos esses filmes merecem ser olhados com mais detalhe, mas por ora, a proposta é apontar tais características gerais que os unificam como obra documental diferenciada no seio do Cinema Novo Brasileiro.

BIBLIGRAFIA

- Baggio, E. T.; Graça, A. R.; Penafria, M. 2015. *Teoria dos cineastas: uma abordagem para a teoria do cinema*. Revista Científica / FAP / UNESPAR – Campus de Curitiba II – FAP; Zeloí Aparecida Martins dos Santos; Rafael Tassi Teixeira; Eduardo Tulio Baggio (editores). – v. 12 (jan./jul., 2015). – Curitiba: FAP.
- Heffner, H. 2018. *O cinema popular acabou?*. Revista Contracampo. (<http://www.contracampo.com.br/26especial/popular.htm>) Acesso em 03/02/2018.
- Higson, A. 1989. *The Concept of National Cinema*. Screen, pp.: 36-47.
- Hirszman, L. 1979. *O Espião de Deus: entrevista a Fernando Moraes, Cláudio Kahns, Sérgio Gomes, Adrian Cooper e Uli Bruhn*.
- ____ 1999. *Leon Hirszman – entrevista a Alex Viany*. In: VIANY, Alex. O processo do Cinema Novo. Rio de Janeiro: Aeroplano.
- ____ 2006 [1978]. *Leon Hirszman de volta às origens: entrevista a Ana Lúcia Vasconcelos*. Agulha Revista de Cultura, Fortaleza/São Paulo.
- Ramos, F. P. 1999. *Hirszman e Mauro, Documentaristas*. Latin America Cinema: Theory and Praxis. University of Leeds.
- Xavier, I. 2006. *Cinema Brasileiro Moderno*. São Paulo, SP: Paz e Terra.

CINEMA PORTUGUÊS

BRANCA DE NEVE: APROXIMAÇÃO À TRADIÇÃO ORAL EM JOÃO CÉSAR MONTEIRO · Ana M. M. Santos¹

Resumo: Neste ensaio, pretendo examinar o filme *Branca de Neve* (2000), de João César Monteiro, a partir de duas perspectivas: a intertextual e a da transposição intersemiótica. O meu objetivo é demonstrar como esta longa-metragem, na era tecnológica, apela aos sentidos não visuais, afastando-se da essência do cinema e sugerindo uma afinidade à tradição oral. Para tanto, convoco duas obras cinematográficas assentes nos mesmos pressupostos e parâmetros técnicos: *Weekend* (1930), de Walter Ruttmann, e *Blue* (1993), de Derek Jarman. Recorro ainda a estudos canónicos sobre intertextualidade, transposição intersemiótica e tradição oral.

Palavras-chave: Branca de Neve, João César Monteiro, Tradição oral, Transposição intersemiótica, Intertextualidade.

Contacto: ammateuss@gmail.com

Na viragem do século, ocorreu um *boom* nas adaptações de histórias tradicionais e folclóricas. Com frequência, estas narrativas populares foram reimaginadas ou mesmo subvertidas. No primeiro caso, recordo *La belle et la bête* (2014), do realizador francês Christophe Gans, que transporta “A Bela e o Monstro” para o grande ecrã. No segundo, vem-me à memória *Hard Candy* (2005), do cineasta britânico David Slade, que inverte de forma fraturante a narrativa de “O Capuchinho Vermelho”: torna uma jovem adolescente a predadora do lobo mau, protagonizado por um fotógrafo que abusa sexualmente de raparigas. Tal fenómeno suscitou o meu interesse pelos complexos mecanismos de adaptação cinematográfica de contos que integram o saber comum.

Contrariando o rápido e inexorável fluxo de imagens que todos os dias nos inunda, surgiu no cinema português uma apropriação verdadeiramente desafiadora do enredo da conhecida história “Branca de Neve”. Este ensaio centra-se na aproximação do cinema à tradição oral em *Branca de Neve* (2000), do realizador português João César Monteiro.

¹ Ana M. M. Santos é licenciada em Cinema (UBI, 2013) e mestre na mesma área (UBI, 2016), com uma dissertação intitulada *Branca de Neve: Subversão Cinematográfica de um Conto Intemporal*. Encontra-se a frequentar o doutoramento em Media Artes na Universidade da Beira Interior. É membro da unidade de investigação Labcom.IFP (UBI).

Para tanto, convoco autores essenciais de modo a clarificar dois conceitos imprescindíveis — intertextualidade e transposição intersemiótica —, pertinentes no decorrer desta breve análise. No que respeita à intertextualidade, recorro ao livro seminal *Desire in Language: A Semiotic Approach to Literature and Art* (1980), da autoria da filósofa húngaro-francesa Julia Kristeva, que define este conceito como a relação de uma obra com outra que a influenciou em maior ou menor grau, por alusão, paródia, homenagem, pastiche, entre outros (Kristeva 1980, 66). No caso em estudo, cotejo o conto oriundo da tradição oral “Branca de Neve” com a obra fílmica homónima de César Monteiro.

Quanto à transposição intersemiótica, é imprescindível perceber o conceito de analogia, proposto no livro *The Novel and the Cinema* (1975), do ensaísta belga Geoffrey Wagner. Este termo pressupõe um afastamento tão considerável da obra mais recente relativamente à original que o espectador e o crítico podem não associar ambas (Wagner 1975, 227). É exemplo disso a longa-metragem *Apocalypse Now* (1979), do cineasta norte-americano Francis Ford Coppola, inspirado no romance *Heart of Darkness* (1902), do escritor e prémio nobel inglês Joseph Conrad. As dissemelhanças espaço-temporais e as distinções abismais entre as personagens dos comerciantes e dos militares diferenciam o livro do filme. Já o lado obscuro do ser humano evidenciado nos protagonistas é o elo de ligação predominante entre as obras.

É importante ainda esclarecer os conceitos de imaginação e tradição oral. No que respeita à capacidade de efabulação, no livro *Gaston Bachelard: a imaginação na ciência, na poética e na sociologia*, a teórica Rita Paiva define-a como “propulsora do engodo e da ficção” (Paiva 2005, 16). É neste sentido ficcional que me centrarei, de modo a ser perceptível a conceção imagética que ocorre na mente do espectador, quando esta é despertada pela ação narrativa. A tradição oral ou oratura é definida por Cruikshank como o “processo pelo qual a informação é transmitida de uma geração à seguinte”, acrescentando os teóricos José Meihy e Fabíola Holanda que “a história oral encontra [o] seu sentido maior e o lugar a ser ocupado como área diferente e possibilidade original” (Trespach 2013, 22-23).

Para escorar o meu estudo, foco-me na longa-metragem *Branca de Neve* (2000), um drama de João César Monteiro, que adapta ao cinema a versão “Branca de Neve” incluída pelo escritor suíço Robert Walser na coletânea *Geschichten* (1985). Trata-se de uma subversão, com claras referências intertextuais ao conto tradicional dos irmãos Jacob e Wilhelm Grimm, recolhido da tradição oral e transcrito em 1810 (Zipes 2012, 61-65).

Ocorre uma reformulação do final narrativo, continuando-o de modo dissemelhante, e transpondo-o intersemioticamente para a tela de cinema. Aqui, a felicidade de Branca de Neve é substituída pela sua revolta, inconformismo e indignação perante a vida de reclusa no castelo, após despertar graças ao beijo do príncipe, que a libertou da morte eterna no esquife, recordando com melancolia e exaltando a estadia com os anões. Para o espectador, são setenta e cinco minutos de desafio à imaginação, para percecionar a dor da jovem protagonista.

Acrescida a esta divergência, e na quase totalidade do filme, o espectador é guiado pela narrativa através da voz dos atores. Cabe a estes expor a narração atemporal dos acontecimentos, fragmentos de memórias, uma *syuzhet* que desafia o público a reconstruir a *fábula*, através dos indícios e dos vários momentos.

Durante a maior parte do filme, o espectador contempla apenas uma tela em cinzento-escuro, proporcionando, nas condições ideais da sala de cinema, um agradável alheamento do mundo, e suscitando uma panóplia de imagens que se plasmam apenas na mente do público. É aquilo que o ensaísta João de Mancelos, num estudo dos anos 1990 sobre *A Costa dos Murmúrios*, de Lídia Jorge, chama “cinema mental”, construído pela audiência, por oposição ao “cinema real”, aquele que é, de facto, percecionado.

É de ressaltar que a opção estética pela tela cinzenta-escuro constitui, no cinema português, na sua história, e no âmbito da obra do cineasta, um marco revolucionário. Contudo, existem precedentes, com os mesmos pressupostos e parâmetros técnicos — o primado do som sobre a imagem —, como sucede em *Weekend* (1930), do realizador alemão Walter Ruttmann, e em *Blue* (1993), do cineasta e guionista britânico Derek Jarman.

Weekend (1930), uma curta-metragem de dez minutos, na sua totalidade a tela negra, transporta o espectador para o fim-de-semana de um trabalhador alemão. Com uma construção sonora de excelência, focando temas musicais desde o labor à religião, mistura uma banda de bombos com conversas e cantares, entre outros motivos sonoplásticos.

Estes momentos são intercalados com sons de automóveis, animais, sirenes, sinos ou silêncios. O filme evoca, assim, uma época passada, levando o espectador a imaginar o quotidiano da Alemanha dos anos 1930.

Blue (1993), uma longa-metragem de aproximadamente uma hora e vinte minutos, apresenta uma tela num tom de azul que não se encontra na natureza. Trata-se uma cor única, pigmentada, mas simultaneamente serena, acompanhada quase na totalidade do filme pela voz tranquila do narrador, e por sons que, na generalidade, harmonizam a obra.

Tal consiste numa transposição do mundo do cineasta, que obriga o público à reflexão acerca de questões profundas e fraturantes na história da humanidade: o amor, a doença, a vida e a sua efemeridade, a morte natural ou por suicídio e a arte. Mais uma vez, é feito um apelo ao sentido da audição para que o espectador possa compreender integralmente a diegese.

As três obras fílmicas – produto do talento de Ruttman, Jarman e César Monteiro – tocam os mesmos aspetos estilísticos: a tela estática num tom único e a narração inteiramente sonora, acompanhada de uma sonoplastia de excelência. O objetivo é proporcionar ao público um alheamento da imagem, tão característica no cinema, e um exercício de audição que desafie o imaginário e a competência interpretativa.

No prólogo do filme, César Monteiro convoca o espectador para a obra, ao afirmar numa errata: “Embora se trate de uma muito humana *humidade* [sic], o realizador aproveita o erro para pedir as suas mais sentidas desculpas ao espectador, aqui e agora transformado em espetáculo” (Monteiro 2000).

Para além disso, o realizador assume-se *dentro* da obra, aparecendo numa imagem final, enquanto profere, quase em surdina, a palavra “ação”, mesmo antes de abandonar o plano. Saindo de cena, deixa ao espectador, perplexo pela experiência que acaba de ter, a possibilidade de dar azo à imaginação. Deste

modo, o público volve-se num ator da própria vida e reflete com criatividade sobre o quotidiano para além da obra.

Apesar da experiência coletiva proporcionada pela sala de cinema, a obra *Branca de Neve* suscita a imaginação do espectador, levando-o a invocar imagens singulares e a associar as suas vivências pessoais. Assistir a este filme torna-se, deste modo, uma experiência única, algo semelhante à oferecida pelos filmes não falados, que a orquestra musicava, ao vivo, irrepetivelmente a cada exibição.

A narrativa é entrecortada por imagens de céu, nuvens e ruínas, acompanhadas de música instrumental, com uma dupla função: gerar momentos de pausa na narrativa; e aliviar a formação imagética exigida pelo som, perturbando e obrigando o espectador a alhear-se do que havia presenciado até esse momento.

Diegeticamente, e apesar da narrativa apenas ser iniciada após o acordar da princesa, o espectador é situado algures na Idade Média, época com uma iconografia característica: o castelo, os jardins, a nobreza, a monarquia, entre outros. Dependendo das vivências do sujeito, a imaginação transportá-lo-á para o mundo onírico, evocando conhecimentos prévios, fornecidos através de artes como a literatura e o cinema.

Focando-me apenas no que é suscitado pelas personagens, não é difícil imaginar os locais: um castelo com soberbos jardins, cercado por uma floresta densa onde os acontecimentos trágicos se desenrolam, e se intensificam as relações que a Branca de Neve detém com os anões, os seus fiéis amigos protetores. Ainda que estes dados sejam fornecidos através de memórias da princesa, o espectador facilmente tece uma analogia com o conto tradicional, transmitido através de gerações por via oral.

A par da amargura e desgosto da jovem, emergem o lado satírico de César Monteiro e o humor negro, que impregna a sua obra. As personagens, ainda que pertencentes a uma inequívoca classe social, regra geral educada e diplomática, não possuem limites nem decoro, permitindo-se a uma panóplia de situações que as rebaixam ao estado de caricatura e expõem à sátira.

Dentro do universo complexo da imaginação, o espectador facilmente compara as personagens dos filmes a que assiste com as da tradição oral. No caso

da “Branca de Neve”, refiro-me ao rei compassivo; à princesa jovem e inocente, que se vê a braços com a vida e a morte perante a madrasta invejosa; ao caçador que se apieda da donzela, desobedecendo à soberana; ao príncipe que a desperta do sono eterno provocado pelo pedaço de maçã preso na garganta; e aos sete anões que a ajudam e tentam proteger da perfídia da rainha.

Neste universo fílmico, mais precisamente no campo do feminino, emerge a Branca de Neve, jovem donzela atraída pela tutora, que receia a ameaça à própria vida, como se vivesse sob a espada de Dâmocles e, agora, aprisionada no castelo do pai, padece de angústia na sua falsa libertação. Destaco ainda a madrasta, atual esposa do progenitor de Branca de Neve, intimidada pela beleza da enteada, coabitando com esta, enquanto estabelece relações extraconjugais com o príncipe e o caçador.

No campo do masculino, encontra-se o rei, apaziguador das relações conflituosas; o caçador, submisso às ordens da rainha, e seu eterno cúmplice; o príncipe que escarneia da fidelidade e do amor do caçador, dividindo o seu pela rainha e pela princesa, como se de uma competição se tratasse; e os anões, leais à jovem, apenas convocados nas memórias desta.

Tendo como motor narrativo a relação de amor-ódio entre a madrasta e a enteada, tão pouco é difícil, sempre no campo imaginativo, adentrar na mente de Branca de Neve, compadecer-se pela jovem e perceber todos os sentimentos disfóricos por trás do rosto da encantadora donzela, como é descrito pela rival.

Recorrendo ao discurso oral, o filme apela à capacidade de efabulação do espectador para gerar empatia, suscitando sentimentos tumultuosos perante as relações amorosas, feitos e juízos de valor das personagens.

Além das parecenças e dissemelhanças entre as personagens do conto tradicional e do filme, as referências intertextuais presentes nos momentos narrados das memórias de Branca de Neve são evidentes: aludem ao conto original, fortemente ligado à oralidade, e referem-se em específico aos passos em que são apresentadas vivências particulares entre os anões e a princesa.

Ocorre uma dupla transposição intersemiótica: da narrativa oral para a literária; e desta última para a sétima arte. Apela-se à capacidade imaginativa do ouvinte, leitor e espectador de cinema. Neste caso, devido à ausência da imagem,

seja ela estática ou em movimento, a narrativa aproxima-se da tradição oral por excelência.

As condições ideais de uma sala de cinema — escura e com som direcionado para criar ambiência no espaço —, a inexistência de imagens em movimento e a dominância de um quadro cinzento-escuro apelam mais à capacidade interpretativa do que a mera narração à volta da fogueira ou a leitura em ambiente familiar, onde a presença de luz não inibe quem escuta as histórias do sentido da visão.

Em suma, o filme de César Monteiro tece, numa era cada vez mais tecnológica, onde somos inundados de forma sistemática por imagens a um ritmo alucinante, um apelo aos sentidos não visuais. Afasta-se, assim, da essência do cinema, a imagem em movimento, e conseqüentemente gera uma afinidade à milenar tradição dos contadores de histórias.

BIBLIOGRAFIA

- Conrad, J. 2002. *O Coração das Trevas*. São Paulo: Iluminuras.
- Grimm, J., e Grimm, W. 2013. *Contos Completos Irmãos Grimm*. Maia: Temas e Debates.
- Kristeva, J. 1980. *Desire in Language: A Semiotic Approach to Literature and Art*. New York: Columbia University Press.
- Manley, K. E. B. 1979. *Literary Criticism and the Oral Narrative*. Indiana: Indiana University Press.
- Olrik, A. 1992. *Principles for Oral Narrative Research*. Translated by Kirsten Wolf and Jody Jensen. Bloomington: Indiana University Press.
- Paiva, R. C. S. 2005. *Gaston Bachelard: a imaginação na ciência, na poética e na sociologia*. São Paulo: Annablume.
- Rifaterre, M. 1979. *La Production du Texte*. Paris: Seuil.
- Trespach, R. 2013. *O lavrador e o sapateiro: memória, tradição oral e literatura*. Porto Alegre: Edipucrs.
- Wagner, G. 1975. *The Novel and the Cinema*. Rutherford: Fairleigh Dickinson University Press.

Zippe, J. 2012. *Fairy Tales and the Art of Subversion*. USA: Routledge.

FILMOGRAFIA

Coppola, Francis Ford. 1979. *Apocalypse Now*. Zoetrope Studios.

Gans, Christophe. 2014. *La belle et la bête*. Eskwad.

Jarman, Derek. 1993. *Blue*. Channel 4.

Monteiro, João César. 2000. *Branca de Neve*. Madragoa Filmes.

Ruttman, Walter. 1930. *Wochenende*. Alemanha.

Slade, David. 2005. *Hard Candy*. Lions Gate Films.

OS MAIAS E AS INÚMERAS POSSIBILIDADES DA DIREÇÃO DE ARTE NA CONSTRUÇÃO AUDIOVISUAL · Nívea Faria de Souza¹

Resumo: No contexto da análise das materialidades cinematográficas e suas escolhas estilísticas, a presente investigação tem como objetivo abordar e perceber a importância e as possibilidades da materialização audiovisual da obra literária *Os Maias*, de Eça de Queiroz. Através das obras homônimas de Luiz Fernando Carvalho, para a televisão, e João Botelho, para o cinema, pretende-se refletir sobre as inúmeras possibilidades e desdobramentos das escolhas estéticas de cada um para a construção do espaço cênico. A considerar a direção de arte como a arte da composição, que consiste no arranjo e organização dos elementos materiais com intuito de obter um equilíbrio harmonioso do conjunto, e que, principalmente, sirva à proposta cênica, essa análise comparativa visa evidenciar a importância da direção de arte para a materialização do ponto de vista escolhido para se contar uma mesma história.

Palavras-chave: Figurino; direção de arte; cinema; *Os Maias*; intersemiótica.

Contato: niveafaso@gmail.com

O cinema pode ser considerado uma arte não só da imagem, mas uma arte da modificação, da transformação de ideias e textos em imagens concretas, uma materialização do ambiente para a captura e o registro audiovisual. O ambiente é todo o universo materializado em um enquadramento, cenografia, figurinos e adereços. Esse universo da materialização cênica no cinema é função da direção de arte, que possui a incumbência de caracterizar espaços, criar ambiente. É essa materialização que proporciona ao cinema a construção das imagens, e são os suportes para a construção do ponto de vista. Ou seja, para o registro das imagens pela câmera é necessário um trabalho que alinhe a técnicas e a criação que seja capaz de consolidar os espaços e transformá-los em ambientes de cena apropriados a uma proposta.

Dessa maneira, o cinema se encontra em uma sistematização criativa, que pode ser entendido como a união de inúmeros profissionais com funções diferentes e principalmente com processos criativos diferentes para conceber uma única proposta visual, isto é, cada indivíduo possui dentro de sua

¹ Docente do curso de Cinema da Faculdade Helio Alonso (FACHA/RJ), doutoranda pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ/CAPES/INCT), Mestre pela UERJ, Graduada em Artes Cênicas – Indumentária e Cenografia pela Universidade Federal do Rio de Janeiro. Diretora de Arte, Cenógrafa e Figurinista.

especificidade conhecimentos muitos peculiares construídos de suas experiências pessoais. O que podemos denominar de repertório.

A palavra repertório identifica um conjunto limitado de *rotinas* que são aprendidas, compartilhadas e postas em ação por meio de um processo relativamente deliberado de escolha. Repertórios são criações culturais aprendidas, mas eles não descendem de filosofia abstrata ou tomam forma como resultado da propaganda política; eles emergem da luta. [...] Em qualquer ponto particular da história, contudo, elas [as pessoas] aprendem apenas um pequeno número de maneiras alternativas de agir coletivamente. (Tilly 1995, 26, *apud* Alonso 2012, 26).

Dessa maneira podemos considerar que os artistas envolvidos na materialização de uma obra cinematográfica são únicos, e tanto suas contribuições artísticas e criativas ao processo de concepção, quanto a própria interpretação de uma do guia inicial (sinopse, roteiro e etc.) de construção da obra, serão singulares. Deste modo, os profissionais escalados para participar de cada sistema de produção farão uso de seus repertórios, e deixará um pouco de seu conhecimento, personalidade e vivência no projeto. Essa bagagem cultural tem caráter pessoal, subjetivo e acumulativo como considera Laraia:

Todo ser humano é essencialmente um ser de cultura, e por isso, herdeiro de um longo processo de acumulação, que reflete o conhecimento e a experiência adquiridos pelas numerosas gerações que os antecederam. Esse caráter acumulativo da cultura permite aos indivíduos a transmissão de experiências e conhecimentos de geração para geração, criando assim um interminável processo de acúmulo de aprendizagem, que beneficia toda a espécie. (Laraia 2001, 45).

Isto posto, levantamos nesse trabalho o papel da direção de arte na concepção criativa da materialização do audiovisual. Consideramos direção de arte o grande conjunto de vestimentas de cena, são todos os elementos materiais de caráter palpável, aquilo que possui volumetria, dimensões, cores e formas, fazem parte desse conjunto tanto cenários, quanto figurinos (Hamburguer 2014, 25).

Considerando que cada indivíduo é um ser único com seu próprio repertório que embasará sua criação, uma obra sempre carregará em sua construção visual resquícios criativos de cada sujeito, e toda obra será única devido a organização e modificação de cada indivíduo da equipe. E por mais que se opte fazer uma mesma obra, como por exemplo adaptar uma obra literária ao audiovisual, o produto final jamais será igual em produções diferentes, afinal, obra é resultado de uma construção coletiva. O filme ou a série não é o resultado do ponto de vista apenas de um indivíduo, o director, mas também de toda a equipe criativa (direção de fotografia e a direção de arte), além de ser importante considerar o roteiro.

Essa variação na construção pode ser vista em inúmeras obras que tiveram *remakers* ou adaptações realizadas por equipes diferentes, em épocas e localizações geográficas distintas, o resultado sempre será um produto diverso. João Botelho resume bem a ideia em entrevista a Jorge Mourinha no Jornal Público em 2014: "O cinema não é o que se passa nem quando se passa: é como se filma. *Os Maias* com dez realizadores diferentes dá dez filmes diferentes". E como se filma necessariamente vai passar por quem filma, quem materializa a imagem a ser registrada, quem compõe o "sistema equipe". Entendemos sistema

como uma entidade unitária, de natureza complexa e organizada, constituída por um conjunto não vazio de elementos ativos que mantêm relações, com características de invariância no tempo que lhe garantem sua própria identidade [...] um sistema consiste num conjunto de elementos que forma uma estrutura, a qual possui uma funcionalidade. (Bresciani e D'ottaviano 2000, 284-285).

Uma adaptação literária não limita a construção de uma obra audiovisual, pelo contrário, ela possibilita construir novas leituras, pois permite a utilização de metáforas e signos além do conteúdo explícito aparentemente na imagem. A adaptação literária ao cinema pode ser compreendida como uma proposição de uma nova perspectiva nada subordinada ao texto fonte, pois a formação da equipe, a interpretação para o roteiro irá também diferenciar as obras. Como considera Jorge Cruz,

Podemos ainda aceitar que transformar o texto literário em roteiro e este em filme são mesmo tarefas de tradução intersemiótica (isto é, vai além de uma nova formatação); e o roteiro não é uma obra indefinida que tende ao invisível, mas é uma obra intermediária e traduz o argumento para originar uma outra obra, a qual já nada tem a ver com a literatura, porquanto seja imagem e som projetados cinema. (Cruz 2010, 58).

Uma obra literária por mais descritiva que ela seja, como as obras de Eça de Queiros, por mais detalhes físicos e psicológicos de lugares e personagens que ela relate, ainda assim ela proporciona ao leitor livre imaginar e idealizar a fisionomia do personagem, o tom dos trajes, a luz que incide, a dimensão do espaço, o tom ideal relatado pelo autor, por exemplo: “Afonso não respondeu: olhava cabisbaixo aquela sombrinha *escarlata* que agora se inclinava sobre Pedro”(Queirós 2017, 38), cada leitor interpretará e idealizará sua própria cena, o seu próprio “tom escarlate”. Afinal, adaptar uma obra literária ao audiovisual, tem a ver com consolidar a cena, materializá-la esse processo tem a ver com desenvolver uma nova visão sobre o texto, uma interpretação. Essa produção exige um trabalho criativo intenso necessário para gerar novas descobertas na concepção da da imagem.

A exemplo de interpretações diferentes de um mesmo romance literário, com utilização de repertórios e contextualizações temporais e geográficas bastante distintas, tem-se a obra de Eça de Queirós, *Os Maias*, datada de 1888, ela

foi adaptada por dois realizadores de nacionalidade diferentes, em épocas distintas e principalmente equipes completamente diferentes. Praticamente uma leitura obrigatória, tanto no Brasil, quanto em Portugal a obra já foi adaptada para o cinema português por João Botelho em 2014 e para a televisão em 2001, por Luiz Fernando Carvalho, roteirizada por Maria Adelaide Amaral.

A obra brasileira foi uma megaprodução da Rede Globo, com intensa e extensa pesquisa de equipe que tanto foi realizar a pré produção em Portugal, quanto a própria gravação, foi o produto da emissora que mais tempo ficou no exterior em produção gravando. A autora da adaptação, debruçou-se no universo de Eça, ainda que utilizasse o romance como bússola, buscou ser fiel às criações do autor, sempre recorrendo ao livro e seus diálogos, fica claro que a autora arriscou-se em uma adaptação mais livre. Sem fugir do universo queirosiano, ela adequou a obra a linguagem televisiva da minissérie. Arrolou agentes facilitadores de composição textuais e recorreu a certos expedientes de dramaturgia, incluindo inserir cenas, deixando ali também seu repertório.

No caso da obra de João Botelho, que também foi quem adaptou o livro de Eça para o guião, não houve muitas introduções à história, pelo contrário, por se tratar de um filme, podemos notar muito mais cortes do que inserções. Bem mais curto do que uma minissérie, houve incisões significativas de cenas e contenções de capítulos, mas diferentemente da obra brasileira, João Botelho fez questão de ser fiel e focar exclusivamente na história da família Maia e principalmente na “análise impiedosa de um país a desfazer-se, sem sentido e sem remédio, o Portugal dele, o nosso Portugal.”²

Se a obra da Rede Globo se iniciou já no final tal qual um reencontro de Carlos Eduardo da Maia com o passado, em visita ao Ramalhete, casa que os Maias habitaram. Em uma apresentação do lugar da “tragédia que assola a família a anos”, em uma proposição de narrativa realista, João Botelho apresenta a obra em um acordo muito claro com o espectador, que ele está contando uma história, que aquilo é ficção, ele apresenta um prólogo narrado, introduzindo e contextualizando o espectador, mostrando todos os artifícios da materialização cênica: fotos dos atores, figurinos, maquetes, imagens de pesquisas. Apesar de

² Fragmento do dossier produzido e fornecido em pesquisa de campo pela produtora.

uma alegoria teatral como base de sua obra, João Botelho fez questão de ser o mais fidedigno ao texto possível, buscou não aniquilar o texto, ainda que devesse responder a tecnicidades temporais de uma obra cinematográfica: “Como filmar este texto magnífico, sem o trair, sem o amputar, sem o amesquinhar?” (João Botelho sobre *Os Maias*).

Mas fica claro em ambas as obras as características da adaptação de roteiro, escolhas do recorte proposta por Botelho e as minuciosas valorizações e enxertos na obra de Maria Adelaide. Com a autora percebemos uma valorosa e forte participação das personagens femininas, com cenas fortes, a roteirista se preocupou em valorizar a mulher tal como Eça de Queiroz descreveu, que apesar de escassas na obra, foram muito bem delineadas. A autora carregou a mão e foi prontamente seguida pela direção e pela arte e figurino, criaram assim uma Maria Monforte decidida, exuberante, sedutora, “a encarnação dum ideal da Renascença, um modelo de Ticiano” (p.32), a autora inclusive cunhou um inserto do retorno da personagem anos depois com a incumbência de revelar que Carlos da Maia é irmão de Maria Eduarda. Quanto a essa, por mais frágil que fosse quanto mulher em uma sociedade machista do século XIX, a fez decidida, com mais voz, uma mulher de opinião que aceita a sorte e as imposições sociais, mas não perde o brilho e permanece tão exuberante quanto a mãe, Maria Monforte. Entretanto, Maria Eduarda não foi julgada ou criticada em nenhum momento por Eça, que a fez como uma bela mulher, sensual e delicada. Esses detalhes são construídos não só através do texto, mas principalmente através das imagens, gestos e figurinos na adaptação audiovisual.

A aparição de Maria Eduarda nas duas obras são um acontecimento, mas a construção da personagem da obra de Luiz Fernando Carvalho é realmente deslumbrante. Ana Paula Arósio se transformou exatamente na descrição de Eça de Queirós:

(...) com a cadelinha nos braços; uma mulher passava, com um casaco de veludo branco de Génova, mais alta que uma criatura humana, caminhando sobre nuvens, com um grande ar de Juno que remonta ao Olimpo: a ponta dos seus

sapatos de verniz enterrava-se na luz do azul, por trás as saias batiam-lhe como bandeiras ao vento. E passava sempre... O Craft dizia très-chic. Depois tudo se confundia (...). (Queirós, 2017, 133).



Imagem 1- Frames da cena da chegada de Maria Eduarda à Lisboa. À esquerda - produção portuguesa; à direita - produção brasileira.

Diferente da obra brasileira, a obra portuguesa cria uma Maria Eduarda mais contida, um pouco mais simples. Fica claro que a obra de Botelho se desenvolve toda em uma relação masculina, sobre as opiniões, os afetos e cumplicidades das relações de homens, típicos do século XIX, quando surgem os Dândis. Podemos confirmar esse ponto de vista masculine na “Nota do realizador” divulgada à imprensa quando da época de seu lançamento (2014), Botelho propõe enfoque em dois personagens masculinos, são eles, Carlos da Maia e João da Ega, que os chama de: “o alter-ego de Eça, genialmente dividido em dois: um, representando o tédio rico e aristocrata de Carlos, outro o anarquismo ácido de João da Ega, o autor de obras primas nunca terminadas. No

final nem um nem outro correm para o poder, para a glória ou para o amor mas quase galopam para um jantarinho. Ah Portugal, ah os Portugueses!”³

A diferença de interpretação dos perfis também ocorre com Afonso da Maia, o patriarca da família, se na obra de 2001, ele aparece forte, de caráter ilibado, o eixo moral digno da tradição de uma família aristocrática, exatamente como o livro o apresenta, em 2014 ele aparece apagado, austero, já desiludido pela sorte que a família carrega, sua morte foi mais uma morte de cansaço, de desistência que uma morte de frustração, decepção pelo comportamento do neto, o choque pela relação carnal dos irmãos.

Enquanto João Botelho apresenta uma adaptação quase literal da obra, só insere uma cena de loucura e pesadelo de Afonso da Maia, permanece na transcrição quase óbvia de cada elemento, a obra de Maria Adelaide Amaral e Luiz Fernando Carvalho foi embebida de um mergulho profundo na construção da identidade dos personagens que habitavam a obra de Eça de Queirós. Um mergulho denso na obra que couberam interpretações ricas para a construção tanto de personagens por parte dos atores, quanto para a construção visual da direção de arte.

Com propostas diferentes, tanto a obra portuguesa, quanto a brasileira adaptam à sua maneira a obra de Eça de Queirós. As mesmas cenas descritas por Eça habitam as duas obras, a história é exatamente a mesma, o desfecho da separação dos irmãos e a superação de Carlos após a morte do avó também. Muitas vezes usam recursos muito similares, como para localizar geograficamente o consultório de Carlos Eduardo da Maia no Rossio. Ambos fazem uso da técnica de inserção de cartazes para apresentação a geografia do espaço. Um faz uso de uma gravura da praça, outro utiliza-se de uma pintura, recurso utilizado em quase toda a obra.(Imagem 2)

³ Dossier divulgado à imprensa no período de lançamento do filme em 2014.



Imagem 2- Frames da cena de apresentação e localização do consultório de Carlos Eduardo da Maia no Rossio. (Esquerda) Vista pela janela do consultório – produção portuguesa; (Direita) Cartaz-gravura de apresentação da localização geográfica.

No entanto é fácil perceber as diferentes visões na materialização das cenas através da direção de arte. Quase toda a obra portuguesa é realizada com enquadramentos teatralizados, planos abertos, quadros amplos que cabem todos os personagens no mesmo plano, que raramente dão as costas para a câmera, já a obra brasileira, possui planos fechados, um número muito maior de cortes e planos para uma mesma cena, são decupagens de roteiros que influem na concepção espacial da obra. Se na obra dirigida por Carvalho, existe uma construção muito maior de espaços, uma produção de arte mais esmiuçada, com muitos detalhes, típico de uma produção naturalista, a obra de Botelho, seja por recursos financeiros ou opção estética, possui composições mais simples, com apenas o estritamente necessário para a ambientação e construção especial, concepções teatralizada de espaço e suas ocupações. As cenas externas obedecem exatamente as mesmas escolhas estéticas, a obra de 2001, apesar de

brasileira tiveram como paisagens de suas cenas locações reais portuguesas, Coimbra foi o sítio escolhido. Enquanto a obra de 2014 foi gravada em estúdio, salvo inserções pontuais como a imagem do lago que representou a mudança de tempo entre a segunda e terceira geração da família. Todas as cenas em estúdio, incluindo as externas possuem telas pintadas como no teatro renascentista, João Queiroz foi o artista plástico escolhido. (Imagem 3)



Imagem 3- Frames da cena da ida à Sintra. (1) Produção portuguesa; (2) Produção brasileira

As duas obras deixam claras suas proposições, suas escolhas e principalmente suas interpretações para a concepção e materialização de ambientes e personagens. Tal como as descrições de Maria Eduarda acima citada, João da Ega é outro personagem que merece destaque em ambas produções. Ega para as duas produções obedecem com primazia as características dadas por Eça de Queirós, um verdadeiro Dândi, alinhado, bem vestido, frequentador da alta sociedade, o amigo audacioso e crítico de Carlos, é um sentimentalista rebelde, entusiasta do realismo e dado a paixões proibidas, essas proposições são correspondidas tanto na interpretação, quanto no figurino. No entanto, as escolhas das figurinistas⁴ foram completamente diferentes, e isso fica nítido na cena em que João da Ega aparece no consultório de Carlos da Maia para reencontrar o amigo. Enquanto a produção portuguesa materializa cada detalhe descrito na obra original de Os Maias, a obra brasileira se dá a oportunidade de

⁴ Silvia Grabowski e Beth Filipecki, figurinistas da obra de João Botelho em 2014 e da obra de Luiz Fernando Carvalho e Maria Adelaide Amaral em 2001, respectivamente.

construir licenças poéticas, uma espécie de apropriação de um perfil psicológico e o reconstrói mais audacioso. No livro a descrição da cena aparece como:

o Ega, começando a puxar devagar dos dedos magros uma longa ‘luva cor de canário’.(...) cabelo que ele trazia crescido com uma mecha frisada na testa; e na gravata de cetim uma ferradura de opalas! Era outro Ega, um Ega dândi, vistoso, paramentado, artificial e com pó de arroz(...)(p. 75)

“- O que! tu não trazias nada por baixo? exclamou Carlos. Nem colete? (Queirós, 2017, 78).

Enquanto o Ega lusitano “chocaria a sociedade” por estar sem colete e com luvas amarelo canário, tal qual descrito por Eça de Queirós, o brasileiro aparece com uma camisa de fraque falseada (apenas a parte da frente), deixando à mostra a pele do Selton Melo, ator que interpreta o personagem, e não faz nenhuma menção às luvas amarelo canário. E elas nem fazem falta, pelo contrário revela toda a audácia e rebeldia do *bon vivant*. São construções diferentes, concepções que fazem parte do repertório de criação de cada profissional envolvido e sua respectiva obra, os personagens não perderam características, foram apenas construídos de maneira diferentes. (Imagem 4)

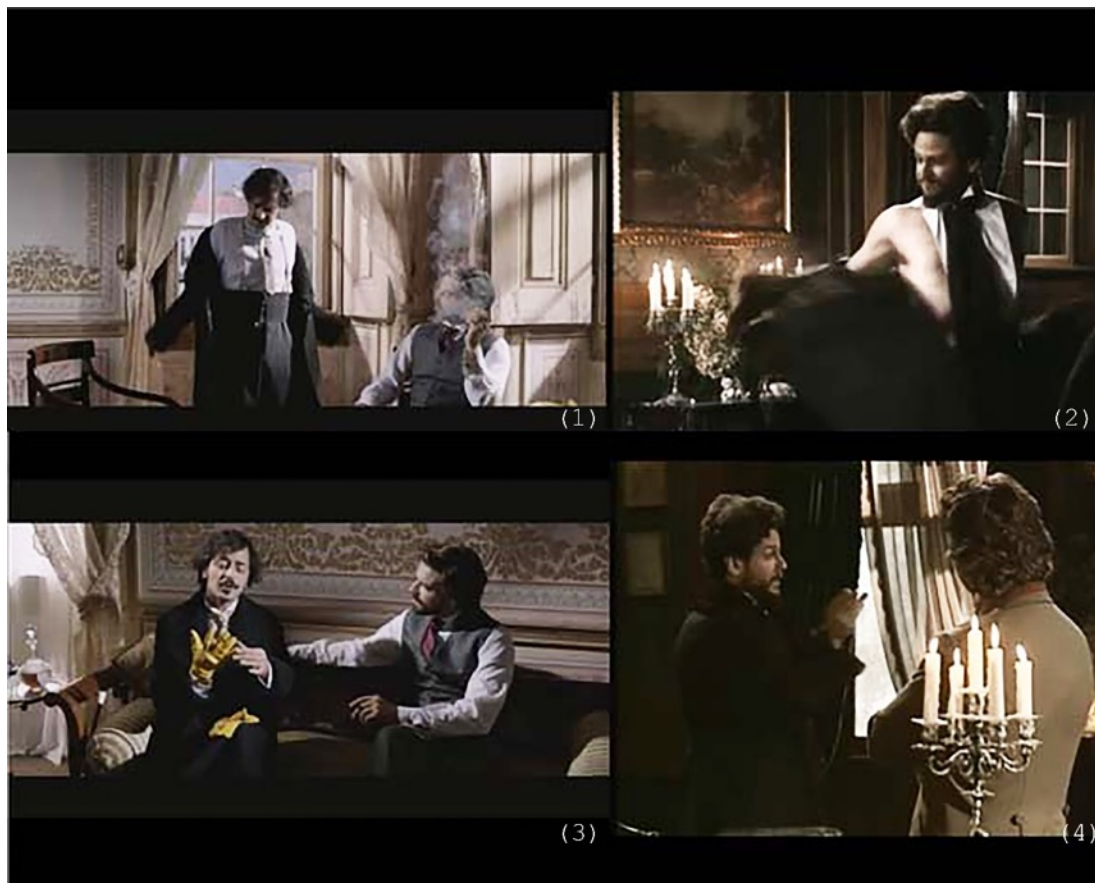


Imagem 4- Frames da cena reencontro de João da Ega e Carlos Eduardo da Maia no Consultório no Rossio. (1) e (3) Produção portuguesa; (2) e (4) Produção brasileira

Destarte, percebemos que a linguagem cinematográfica é uma construção coletiva que se inicia já na construção do roteiro, passa pelo director, mas carrega e muito a participação da direção de arte. A forma, as escolhas feitas pela equipe de arte dão corpo à proposta da obra, alicerçam a criação atmosférica e edificam o ponto de vista escolhido pela obra, são escolhas signicas para a materialização do texto que vão diferenciar uma adaptação da outra, são micro interpretações dentro do todo que é o produto final, o filme ou a minisérie. Uma história é contada não apenas pelo diálogo, mas a narrativa também se encontra na vestimenta, caracterização, ambiente, ocupação do espaço, objetos. São conjuntos materializados que revelam a identidade de uma obra audiovisual, essa construção é um exercício de criatividade e técnica, e a formatação da equipe responsável pela adaptação que vai construir a estética idealizada pelo director. Toda produção é balizada por uma contextualização temporal e geográfica, além do repertório.criativo de cada indivíduo do “sistema equipe”. Assim sendo, uma

obra literária poderá ser adaptada inúmeras vezes e ainda assim parecerá nova sempre que novas pessoas se empenharem a essa nova produção, afinal, será um novo olhar com uma percepção diferente de um mesmo texto. Mudam-se tempos, locais e repertórios, alteram-se o sistema técnico-criativo, edificam novos pontos de vista com novas materializações: Tem-se um novo produto, uma nova obra audiovisual.

BIBLIOGRAFIA

- Alonso, A. 2012. Repertório segundo Charles Tilly: História de um conceito, *Sociologia & Antropologia*, ano 2, v 3, p. 21-41.
- Aumont, J. e outros. 1994 *A Estética do Filme*. Papirus..
- Bergson, H. 2005. *A evolução criadora*: Martins Fontes.
- Botelho, J. 2014. *Dossier de Imprensa: Os Maias – cena da vida romantica*. Ar de Filmes.
- Bresciani, E. e D'Ottaviano, I. 2004. *Auto-Organização e Criação*. Multi Cinência.
- Cruz, J. 2010. *Manoel de Oliveira Escultor das Palavras*. in Cunha, P. e Sales, M. Olhares: Manoel de Oliveira. Edições LCV.
- Hamburguer, Vera. *Arte em cena: a direção de arte no cinema brasileiro*. Ed. Senac São Paulo.
- Laraia, Roque de Barros. 2001. *Cultura: um conceito antropológico*. Jorge Zahar Ed.
- Queirós, E. 2017. *Os Maias: Episódios da Vida Romântica*. Jorge Zahar Ed.
- Mourinha, J.. 2014. O Portugal dos Maias é igual ao Portugal de hoje. *Jornal Publico Pt*.

FILMOGRAFIA (Imagens/Frames)

- Carvalho, Luiz Fernando. 2001. *Os Maias*. Brasil. Rede Globo.
- Botelho, João. 2014. *Os Maias – cena da vida romantica*. Portugal. Ar de Filmes

O ESCRITOR DO FILME: REPRESENTAÇÃO E INSCRIÇÃO DA ESCRITA NA IMAGEM FÍLMICA EM JOÃO BOTELHO E PETER GREENAWAY · Bruno

Fontes¹

Resumo: Ao descrever *Conversa Acabada* (1981) como um filme “sem profundidade, à superfície, como se os atores fossem marionetas portadoras de texto”, João Botelho aproxima-o tanto da pintura e da fotografia como da escrita e da literatura. Já *Prospero’s books* (Peter Greenaway, 1991) recorre a um tipo de imagem produtora de constantes inscrições e que explora a correspondência entre a imagem e o texto e as possibilidades do texto como imagem. Ainda que distintos, aproxima-os refletirem sobre o papel do autor e da sua relação com a escrita, por via de uma dinâmica onde a geração e a fixação da imagem advêm do próprio texto, apresentado como pré-existente às imagens e como estrutura para a sua composição. Assim, pretendo comparar as modalidades de representação da escrita na imagem dos dois filmes. Começando por apresentar as conceções de *escrita no filme* e de *filme enquanto escrita*, serão depois apontadas as diferentes refrações intermediais e reflexivas entre os seus elementos visíveis, legíveis e oralmente realizados, distinguindo a forma como estes filmes *inscrevem* os seus textos-base num novo *medium* para representar o “espaço mental” da escrita. Propondo que o escritor no filme *escreve o próprio filme*, será comentada a forma como ambos apresentam os mecanismos da sua fabricação, como a representação da escrita se relaciona com essa subversão da ilusão de representação e como estes casos podem ampliar os modos de compreensão da imagem em movimento.

Palavras-chave: Escrita, intermedialidade, materialidade, João Botelho, Peter Greenaway.

Contacto: brunofontes@78mail.com

A presença da escrita no cinema assume várias configurações. Pensemos nos genéricos iniciais e finais dos filmes, nas inscrições que desde o cinema mudo servem para fornecer informações diegéticas ou, considerando agora o *universo fílmico* propriamente dito, na exibição de elementos como livros ou cartas. Pensemos ainda no facto de a generalidade dos filmes dependerem de um texto prévio - o argumento ou roteiro - nas folhas de sala, na crítica cinematográfica ou nos estudos teóricos, todos eles dependentes da realização de uma escrita.

O meu objetivo, em todo o caso, é apresentar um outro tipo de relações entre o cinema e a escrita, que, na esteira de Clara Rowland (2016, 12), assentam em

¹ Licenciado em Estudos Portugueses e Lusófonos pela Faculdade de Letras da Universidade de Coimbra. Concluiu na mesma instituição o Mestrado em Estudos Artísticos, na área de estudos fílmicos. Frequenta o Doutoramento em Materialidades da Literatura na Universidade de Coimbra, desenvolvendo uma tese acerca da representação da escrita na imagem fílmica.

dois entendimentos fundamentais: 1) a *escrita no filme*, ou seja, os elementos visíveis, legíveis e oralmente realizados que representam o “escrito” na imagem fílmica, considerados como formas de presença, encenação e inscrição da escrita no cinema a partir da sua presença material e temática ou de figurações do literário nos filmes; e também: 2) o *filme enquanto escrita*, ou seja, uma interrogação da possibilidade de se pensar o cinema como uma forma de escrita, ou seja, como um *processo* que recorre à figura híbrida da *caméra-stylo*, tal como entendida por Alexandre Astruc².

Estas noções permitem pensar a materialidade do filme e a da escrita enquanto diferentes regimes de representação que concorrem para a fatal impureza do cinema. As intervenções da escrita no filme, tanto na forma de inserção de texto escrito como na forma de um possível processo de escrita, põem em causa o fluxo homogéneo do *medium* das imagens em movimento, mesmo quando a escrita é aceite como uma convenção necessária para garantir a coesão da apresentação visual. Em maior ou em menor grau, o facto é que a presença da escrita no cinema vem sempre colocar ambos os *media* em foco, visto que ficam inevitavelmente *expostos*, situação que permite certificar a existência de uma relação intermedial entre os dois regimes de representação.

Nesse sentido, pretendo analisar estes aspetos através da análise de *Conversa Acabada* (João Botelho, 1981) e de *Prospero's Books* (Peter Greenaway, 1991), dois filmes que convocam estas questões de uma forma bastante acentuada, já que, para além de as suas personagens principais serem escritores e de a escrita ter em ambos um papel proeminente, colocam uma ênfase particular nos processos da concretização de uma escrita, desafiando e subvertendo a noção comumente aceite – desde logo por Astruc – de que o “autor” do filme e do seu texto é, latamente, o seu realizador.

² Que cunhou o referido termo em “Naissance d’une Nouvelle Avant-garde: la Caméra-stylo”, artigo publicado no ano de 1948 que anunciava um “novo cinema” entendido como “une forme dans laquelle et par laquelle un artiste peut exprimer sa pensée, aussi abstraite soit-elle, ou traduire ses obsessions exactement comme il en est aujourd’hui de l’essai ou du roman” (Astruc, 1992, 235).

Vejamos em primeiro lugar o filme de João Botelho que retrata a relação, estabelecida em larga medida através de uma correspondência epistolar, entre Fernando Pessoa e Mário de Sá-Carneiro.

“Um filme como uma banda desenhada, sem profundidade, à superfície, como se os atores fossem marionetas portadoras de texto”, diz Botelho (*apud* Veiga, 2010) acerca do mesmo, reconhecendo, com esta referência à banda desenhada, que a imagem de *Conversa Acabada* estabelece analogias não apenas com esta arte, mas também com a pintura e com a fotografia, já que a película utiliza, e de uma forma bastante evidenciada, um regime de imagem plana que pode (e deve) ser considerada, tal como estas vertentes artísticas, como bidimensional e como tridimensional. Este destaque da superfície, que denota uma conceção de cinema subordinado a uma lógica do *enquadramento* – e, portanto, de reconhecimento, investigação e exploração do seu próprio dispositivo – coloca ainda em foco uma outra questão essencial neste filme: o modo de recitação adotado pelos atores, desprendido da afetação que é tipicamente reservada para este tipo de textos quando ditos em voz alta. Esta forma desnaturalizada de representação é um efeito de reflexividade que evoca naturalmente o “efeito de distanciamento” proposto por dramaturgos como Bertolt Brecht, mas aqui o seu objetivo é sobretudo *reconhecer* o caráter escrito das palavras que são ditas, tendo em conta que este efeito é normalmente apresentado quando as intervenções orais acompanham momentos de *realização escrita* dos textos, nos quais os atores performatizam não apenas o momento da criação epistolar ou artística, mas, acima de tudo, revelam ser as tais “marionetas portadoras de texto”. Portanto este regime de imagem plana – ou seja, esta superfície - pode também ser entendido, de forma metonímica, como *papel* onde esse texto é inscrito, decretando uma conexão estreita entre a imagem fílmica e a escrita e a literatura que suplanta a própria *realidade* apresentada pelo filme e se vem efetivar, igualmente, na própria imagem que a representa.

Para o compreender, veja-se a primeira cena do filme que retrata a correspondência entre Mário de Sá-Carneiro e Fernando Pessoa. Esta começa por exhibir em grande plano uma ilustração que apresenta uma rua com edifícios de arquitetura imponente onde existem esplanadas nos pisos térreos e por onde

passam vários transeuntes. Infere-se, desde logo, que se trata de uma imagem de Paris, tanto pelos esclarecimentos fornecidos pela narração em voz *over* que a acompanha (e que expõe, em traços largos, as primeiras impressões e atividades de Sá-Carneiro na cidade) como pela inscrição que, entretanto, surge no seu canto superior direito (que indica “Paris, 16 de Novembro de 1912”).

Embora neste momento o filme ainda esteja praticamente no seu início, já foi possível perceber que emprega um tipo de composição estática do plano que recorre com frequência a cenários antirrealistas a nível do *décor*, da cor e da perspectiva, muitas vezes integrando telões de animatógrafo comparáveis aos do cinema autorreflexivo e brechtiano do realizador alemão Hans-Jürgen Syberberg. O espetador é, por esse motivo, tentado a encarar esta imagem como mais uma utilização deste recurso, mas quando surge um novo plano que altera a distância do enquadramento percebe-se que a ilustração em causa está gravada num postal³, mostrado nas mãos de Sá-Carneiro enquanto a sua voz *over* recita trechos da carta enviada a Pessoa naquela data: “Eu sofro porque sinto próxima a hora em que o recreio vai acabar.” (Vasconcelos e Pizarro, 2015: 40). Esta é, portanto, “(re)lida” pela sua voz, enquanto um contracampo o mostra sentado numa mesa de café observando o verso do postal, lendo (supostamente) a referida frase, e escrevendo palavras numa folha de papel enquanto a sua voz prossegue a declamação.

A imagem passa depois para um detalhe da fachada de um outro edifício imponente (ou talvez uma nova representação do mesmo, já que a iluminação de tons de lusco-fusco repete a do postal), enquanto a voz *over* de Sá-Carneiro recita a frase “no desaparecer da minha carta havia é certo um revólver apontado aos ouvidos (...)”, que pertence agora à sua carta a Pessoa de 2 de dezembro de 1912 (Ibid., 45). A imagem mostra-o de seguida noutro café⁴, contemplando folhas escritas enquanto continua a declamação desta carta. Surge, entretanto, a imagem de outro edifício (ou do mesmo) num plano contrapicado que mostra

³ Na edição de Ricardo de Vasconcelos e de Jerónimo Pizarro da correspondência de Mário de Sá-Carneiro com Fernando Pessoa (2015), que contém fac-símiles de todos os sobrescritos, não consta o referido postal.

⁴ Sabemo-lo porque para além de a cor da cortina da imagem anterior ser branca e agora ser vermelha, já não bebe café, como no momento anterior, mas uma bebida alcoólica.

que agora amanhece. A câmara faz um *travelling* e circunda o edifício, havendo depois um novo corte para uma imagem que o mostra novamente a escrever num café, agora através de um plano médio que permite ver outro cliente na mesa ao lado da sua e uma vasta janela que é um telão de animatógrafo representando as ruas de Paris. Entretanto, a sua voz *over* continua a declamação da carta (“Aliás eu tenho a certeza de que será o meu fim” [Ibid., 46]) até ao *fade* final.

A cena, portanto, começa por considerar uma questão que, como já foi referido, é fundamental em *Conversa Acabada*: a superfície. A subversão das expectativas do espetador, que sucede pela forma como o postal ilustrado é inicialmente exibido, vem afinal servir como motivo de aproximação entre os vários tipos de superfície do filme, sublinhando, neste caso específico, a da escrita, já que, para além do postal, também as folhas de papel onde Sá-Carneiro escreve são uma das materialidades mais relevantes na cena. E este destaque é por sua vez o motivo para evidenciar a presença fulgurante da palavra escrita em todos os seus momentos, pois ainda que o filme pareça convocar estratégias clássicas da elisão da escrita no cinema – neste caso, o predomínio da voz –, a forma como as emprega permite concluir que a própria voz é utilizada não para representar, mas sim para *escrever*, ou antes para *inscrever*, uma reinterpretação de um texto num novo *medium*. A própria forma como a cena se estrutura demonstra não só que esta depende claramente dessa escrita, mas também que se consubstancia por via do próprio ato de *estar a ser escrita* em concomitância com a carta, ou seja, por via de um *gesto autoral* de escrita. E fá-lo através de um cinema “artesanal” que convoca diferentes texturas para enfatizar a implicação corporal na criação artística e os traços e as impressões da performatividade da criação: o ato de escrever, a voz, e até mesmo os gestos mínimos do ator, reduzidos ao estritamente necessário para nada mais comunicar para além da sua escrita, onde a preocupação com qualquer tipo de “naturalismo” parece inexistente.

Prospero's Books é, como o filme anterior, um produto que se distancia do naturalismo, embora de um modo diferenciado. Ainda que altamente baseado nas indicações do teatro, das artes plásticas e da ópera, que estão patentes, por exemplo, no seu cenário propositadamente artificial, o filme pretende, acima de

tudo, criar um híbrido entre cinema, série de *tableaux vivants* e emulação de uma obra literária⁵, para a qual concorre, de uma forma bastante vincada, a inserção de elementos através da tecnologia HDTV digital, ou seja, de efeitos gerados por computador que criam camadas compósitas que são depois devolvidas à película para “invadir” a narrativa fílmica e potenciar não apenas o uso deliberado do falso mas principalmente as capacidades intermediais do *medium* fílmico.

Além disso, e tal como em *Conversa Acabada*, o filme recorre à lógica de exploração do *enquadramento*, algo que Greenaway já fizera, embora de uma forma menos exuberante, em *The Draughtsman's Contract* (1982)⁶, para dar apenas um exemplo. Mas neste caso o destaque do enquadramento vem servir um objetivo muito concreto: acontece que o filme se centra na escrita do texto que lhe serve de base, mostrando o seu enredo enquanto Prospero o escreve e apresenta. Para esse efeito, mais do que uma colagem vibrante de imagem, texto e tecnologia digital, *Prospero's Books* apresenta-se como exploração da possibilidade de uma amálgama autoral entre a personagem Prospero, o ator que o encarna no filme, John Gielgud, o realizador Peter Greenaway e o dramaturgo William Shakespeare, gerando um amontoado de escrita que é apresentada, muitas vezes, na própria imagem do filme. As imagens recorrentes da mão de Prospero associam desde logo o devir fílmico a um processo de escrita, e o espetador tem a ilusão de que a história está a ser composta e registada por esse processo. O filme cria também um elo entre conhecimentos, tempos e técnicas distintas, como a pena e o computador, a escrita e a imagem e o cinema e o vídeo, fazendo surgir o movimento do pensamento que está entre estas técnicas, nas dobras criadas pela narrativa e nas pregas reticulares deste filme-hipertexto. Mas a vertente visual e plástica da letra, que é praticamente ignorada no cinema, mesmo naquele que apresenta escritores, não tem um mero efeito ilustrativo ou acessório; pretende, antes, conjugar no mesmo nível estes dois sistemas tidos como antitéticos e desafiar a nossa herança livresca e literária, que nos convence a confiar mais no texto do que na imagem.

⁵ A *Tempestade*, de William Shakespeare, da qual o filme é uma adaptação.

⁶ Em português, *O Contrato*.

Porém, mais do que isso, Greenaway pretende claramente complicar estes sistemas de representação, já que a natureza “escritural” deste filme é também representada através da voz do protagonista ou em momentos de realização escrita, situando sempre a ênfase no ponto de vista privilegiado do escritor e nas várias formas como este se manifesta na tessitura fílmica. Esta questão é particularmente visível, por exemplo, na cena que retrata o momento em que Miranda, a filha de Prospero, e Ferdinand, um dos náufragos e filho do Rei de Nápoles, se conhecem e apaixonam. O casal vai trocando olhares e palavras, mas é Prospero, também em cena, que verbaliza as falas de ambas as personagens, por vezes com uma distorção, enquanto o casal apenas encena os movimentos, como se se tratassem de atores do cinema mudo. Prospero declama, aliás, o texto integral da peça até ao ato V, como se fosse, por analogia, Shakespeare e o próprio cineasta, produzindo a já referida tríade de autores ou originadores primários do drama – que é textual – apresentada pelo filme. Prospero desdobra-se, desse modo, naquele que escreve o texto, num outro que o encena e num terceiro que vive a história narrada, como se comprova no final da referida cena, em que este surge a escrever, no seu gabinete, o final da cena que víamos antes. Assim, o enredo do filme pode ser largamente considerado como um drama interno que trata da composição de *A Tempestade* por Prospero, pois apresenta não só a presença, mas também o processo de uma escrita onde o texto que impulsiona o filme está a ser escrito ao mesmo tempo que o filme avança.

Portanto não é suficiente que a escrita esteja presente ou encenada no filme; há que verificar a forma como ela está presente e a forma como ela está encenada. E podemos assumir que tanto em *Conversa Acabada* como em *Prospero's Books* esta é encenada e representada de forma a chamar a atenção para a sua pré-existência, para a sua artificialidade, para o seu processo de fabricação e, principalmente, para o seu carácter de *diferença* na relação com o regime da imagem em movimento. E, por todos estes motivos, é possível concluir que está a concorrer para a opacidade e para a reflexividade tanto do dispositivo do cinema quanto da própria escrita – ou antes, para a complexa relação existente entre ambas as modalidades. A forma como Botelho e Greenaway estabelecem as relações entre a imagem e a palavra revelam a heterogeneidade dos *media*, o

que permite concluir, tal como André Bazin sobre *Journal d'un curé de campagne*, a adaptação do romance de Georges Bernanos por Robert Bresson, que “a sua estilização não é a abstração *a priori* do símbolo, ela constrói-se numa dialética do concreto e do abstrato pela ação recíproca de elementos contraditórios da imagem” e que esta dialética “arranha a imagem para denunciar a transparência como uma poeira de diamante. É a impureza em estado puro” (1991, 110). *Conversa Acabada* e *Prospero's Books* são, em suma, produtos híbridos onde a letra, a imagem, a escrita e a leitura, exigem um tipo específico de olhar, de ouvir, mas também – ou talvez principalmente - de ler da parte do espectador, em todos os sentidos em que é possível entender este termo.

BIBLIOGRAFIA

- Astruc, A. 1992. “Naissance d'une nouvelle avant-garde: la caméra-stylo”, *Du stylo a la caméra... Et de la caméra au stylo: Écrits (1942-1984)*. Paris: Archipel. 324-328.
- Bazin, A. 1991. O *Journal d'un Curé de Campagne* e a estilística de Robert Bresson. In *O cinema: Ensaios*. 105-122. São Paulo: Editora Brasilense.
- Botelho, João. 1981. *Conversa acabada*. 100 minutos. Sonoro. Cor. Português.
- Greenaway, Peter. 1991. *Prospero's books*. Masato Hara, Kees Kasander (et alli.). 129 minutos. Sonoro. Cor. Legendado em português.
- Rowland, C. 2016. “Escrita e cinema: Falsos movimentos”. Clara Rowland e Tom Conley (org.). *Falso movimento: Ensaios sobre escrita e cinema*. Lisboa: Cotovia. 11-14.
- Veiga, B. 2010. “A imagem na obra de João Botelho”. Disponível em <http://b-veiga-reflexoes.blogspot.pt/2010/10/introducao-o-trabalho-sob-o-qual-me.html>. Último acesso em 20-06-2018.

A TOCA DO LOBO: IMAGENS DE SI E CONSTRUÇÃO SOCIAL NO DOCUMENTÁRIO CONTEMPORÂNEO · Maria Beatriz Colucci¹

Resumo: Este trabalho investiga as imagens de si no documentário contemporâneo, e especificamente o filme *A toca do lobo* (2015), de Catarina Mourão, buscando destacar como o ensaio fílmico, ao voltar-se para si, transforma-se numa etnografia experimental que relaciona contextos históricos e políticos determinantes para sua narrativa. Ao operar sobre o percurso, essa narrativa transforma-se em meio sensível para (re)elaboração de uma memória afetiva, da relação consigo mesmo, com o outro, com o mundo e o próprio cinema. O cinema atua como condutor da experiência, que não existiria sem o filme.

Palavras-chave: documentário contemporâneo; filme-ensaio; memória; ficção; etnografia experimental; *A toca do lobo*.

Contato: biacolucci@gmail.com

Apresentação

Este trabalho é parte de pesquisa que investiga o ensaio e as imagens de si no documentário contemporâneo em língua portuguesa e analisa, especificamente, o filme *A toca do lobo* (2015), em que a documentarista portuguesa Catarina Mourão² é a realizadora e uma das personagens centrais, sendo a narrativa focada na figura de seu avô, o escritor Tomaz de Figueiredo.

Buscamos destacar como o filme, construído como ensaio, ao voltar-se para si, abre-se para uma etnografia experimental, pois articula diferentes contextos que são determinantes para sua narrativa. Argumentamos, a partir dos estudos feitos, que os ensaios fílmicos, destacando o percurso e questionando sobre seus processos construtivos transformam-se em meio sensível para (re) elaboração de uma memória afetiva, da relação consigo mesmo, com o outro, com o mundo e o próprio cinema. O cinema age assim como condutor de uma experiência que não existiria sem o processo de criação do filme.

¹ Professora do Bacharelado em Cinema e Audiovisual e do Mestrado Interdisciplinar em Cinema e Narrativas Sociais – PPGCine, da Universidade Federal de Sergipe (UFS), pós-doutoranda do Programa de Pós-Graduação em Comunicação – PPGCom, da Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF).

² Catarina Mourão e Catarina Alves Costa, realizadora e antropóloga portuguesa, criaram, em 2000, a produtora Laranja Azul, no âmbito da qual produzem e realizam seus filmes. A filmografia de Mourão inclui obras como *Fora de Água* (1997), *A Dama de Chandor* (1998), *Desassossego* (2004), *Malmequer, o diário de uma encomenda* (2005). *À Flor da pele* (2006), *A minha aldeia já não mora aqui* (2006), *No caminho do meio* (2009), *Mãe e Filha* (2009) e *Pelas sombras* (2010).

Catarina Mourão afirma explicitamente a dimensão ensaística de seu filme, mas adverte: “Acho que ‘A Toca do Lobo’, é filme, é cinema e tem documentário e ficção. Tem também uma dimensão ensaística e autobiográfica... agora não sei se é importante por ‘A Toca do Lobo’ dentro de uma toca” (Ferreira, 2016). O filme apresenta como peculiaridade o fato de ter sido apresentado como resultado das investigações feitas por Mourão para o doutoramento prático em cinema, na Universidade de Edimburgo (2012-2015). Porém, apesar de ter partido do projeto acadêmico, é visto pela realizadora como “um filme completamente autônomo e por isso é que está no cinema”, sendo “quase um ‘thriller’”, numa “exploração pelo universo do onírico” (Close-up, 2017). A obra teve o apoio do Instituto do Cinema e do Audiovisual (ICA), da Rede de Televisão Portuguesa (RTP) e do Programa Media da União Europeia.

Conceitos e fundamentos

Conceitualmente é importante destacar que ao tratarmos dos ensaios-fílmicos falamos não de filmes fechados sobre si, mas de produtos que se tornam pensamento ao articular subjetividades e experiências públicas, correspondendo às três dimensões sintetizadas por Timothy Corrigan: “(1) a da subjetividade que se expressa por meio de (2) encontros experienciais em uma arena pública, (3) cujo produto se torna a figuração do pensar ou pensamento com o discurso cinematográfico e uma resposta do espectador” (Corrigan, 2015, 34). A síntese de Corrigan leva em conta as numerosas contribuições literárias e filosóficas ao tema que a precedem, como o próprio reconhece, inclusive citando textualmente trabalhos mais contemporâneos, como os de Nora Alter, Paul Arthur, Laura Rascaroli e Michel Renov. Pesquisadores brasileiros também refletiram sobre o ensaio no cinema, destacando-se, dentre os trabalhos mais recentes, a coletânea *O ensaio no cinema* (2015), organizada por Francisco Elinaldo Teixeira.³ Em “Do ensaio como forma à forma que pensa no cinema”, este autor contribui para um panorama histórico sobre o ensaio, um conceito de largo lastro teórico, e cujo percurso não nos cabe mapear aqui.

³ Teixeira, Francisco Elinaldo (org.) *O ensaio no cinema: formação de um quarto domínio das imagens na cultura audiovisual contemporânea*. São Paulo: Hucitec, 2015 [Linguagem e Cultura].

Pensando de forma mais específica, na importância da experiência para o tema do ensaio fílmico, buscamos apoio nos estudos de Catherine Russell (1999), de forma a explicitar a noção de etnografia experimental. Segundo Russell, uma vez que o cinema de ensaio constitui uma exposição própria do universo pessoal do cineasta e também envolve o filme, comportamentos, atitudes, culturas ou experiências humanas, representados e reinterpretados, essa “realidade filmada, não é uma realidade dissociada da experiência” (Russell, 1999). Russell também enfatiza as relações próximas entre autobiografia e etnografia, que para ela compartilham um “compromisso com o real”. Ela fala de um tipo de “autobiografia étnica”, a qual defende ser reconhecida como um modelo da etnografia pós-moderna.⁴ Conforme a pesquisadora, o fato de não ter uma forma fixa, de estar em constante mudança (Russell, 2009), explica o caráter experimental que se torna etnográfico quando o cineasta

[...] entende que sua história pessoal está envolvida em formações sociais maiores e processos históricos. A identidade não é mais um “eu” transcendental ou essencial que é revelado, mas uma “encenação da subjetividade”, uma representação de si mesmo como uma performance. (Russell, 2009).⁵

Para a autora, o ensaio ou “diário audiovisual”, como gênero de “cinema pessoal”, pode servir para repensar o conhecimento etnográfico. “O papel da identidade nesses filmes e fitas exige uma noção ampliada de “etnia” como treinamento cultural do sujeito. De fato, o que une esses diversos textos é a articulação de identidades divididas, inseguras e plurais.” (Russell, 1999).

Levando em conta a especificidades do filme-ensaio na contemporaneidade, é importante destacar que este trabalho se construiu e como se fundamenta nos pressupostos da Teoria dos Cineastas, levando em conta a “correlação entre um filme (ou conjunto de filmes) de um determinado

⁴ A partir do trabalho de Fisher, M. (1996). *Anthropology as Cultural Critique*.

⁵ Sua formulação, neste sentido, encontra Bill Nichols, no clássico *Introdução ao Documentário* (2005), para quem o cinema reflexivo que surge no cinema moderno é essencialmente performático.

cinema e a concepção de cinema a partir quer das manifestações verbais e escritas do cineasta quer dos filmes” (Penafria, 2017). Em diálogo travado com Jacques Aumont sobre o filme como ato de teoria⁶ Penafria *et al* discutem o filme como “um modelo hipotético que remete para uma teoria”. (Penafria, 2017). Aumont já havia destacado isso ao afirmar que teorizar vai sempre encontrar “a abstração, o esquema, o modelo” e os autores ampliam essa ideia ao dizerem de uma *experiência* de visionamento desses mesmos filmes. Tal ressalva é importante, de início, pois demarca nosso campo de investigação.

A toca do lobo: documentário, ficção e o cinema como condutor da experiência

O projeto inicial da investigação de Catarina Mourão dizia respeito ao onírico no cinema documental, buscando “explorar a questão das memórias que bloqueamos, os sonhos, o inconsciente e como isso é representado no cinema” (Gomes, 2015). Porém, ela conta que a ideia da narrativa do filme surge quando começou entrevistar pessoas sobre os seus sonhos, inclusive criando uma página de Facebook chamada “Arquivo de Sonhos”, ao mesmo tempo em que abordava as pessoas mais próximas, como a própria mãe. (Close-up, 2017). Mourão conta que foi surpreendida com a narrativa da mãe, que em seu depoimento lhe conta ter passado, aos 50 anos, por uma sessão de hipnose, uma experiência de regressão em que reencontra o pai dela, o escritor Tomaz de Figueiredo. O sonho: a mãe imaginou-se no alto de uma grande escadaria; ao descer, encontrou o pai, figura ausente, a quem disseram que desse a mão; ela acordou, em lágrimas, no momento em que deram as mãos.

Na mesma época em que soube do sonho da mãe, lembrou-se da avó paterna lhe ter chamado a atenção para o fato do avô escritor ter aparecido na TV, em uma matéria da RTP sobre colecionadores. A descoberta desta gravação desse antigo programa de televisão nos arquivos da RTP fez com que a cineasta se sentisse “convocada” para fazer o filme, pois nas imagens de arquivo deparasse com o avô mostrando uma coleção de saquinhos de cachimbo e se

⁶ Aumont, J. 2008. “Pode um filme ser um ato de teoria?”. In Dossiê Cinema e Educação. *Revista Realidade e educação*. Porto Alegre: UFRGS, v. 33, Nº 1, 2008, pp. 21-34.

questionando se um dia, uma neta sua, talvez de nome Catarina, poderia vir a brincar com elas. “Aí foi o momento em que eu disse: este filme tem de ser sobre o meu avô. Porque senti que, de uma forma quase fantasmagórica, ele me estava a convocar para fazer este filme.” (Close-up, 2017). Assim, o encontro com imagens de arquivo do avô determina o processo de construção do filme, que acabou incorporando a voz da cineasta como fio condutor.

Esse excerto do programa foi o momento de epifania para o arranque do filme. Ele determinou, por exemplo, a estrutura narrativa, ou seja, imprimiu um “macguffin” no filme em que um dos objectivos parece ser reencontrar essa herança perdida do meu avô: as saquinhas de cachimbo. Mas também determinou uma certa dimensão onírica e fantasmagórica no filme. (Ferreira, 2016).

A Toca do Lobo foi o primeiro e o mais conhecido livro de Tomaz de Figueiredo, que apesar de publicado várias outras obras, seguiu esquecido na carreira de escritor. Em 1945, escreve o primeiro livro *A Toca do Lobo* que recebe o prémio Eça de Queirós. A neta avalia o percurso *sui generis* do avô como escritor. De afinidade com uma escrita mais regionalista, era um “curioso da língua” e um pouco *misfit*, para ela. “Não foi totalmente reconhecido pelo regime – depois vim a saber que era profundamente anti-salazarista, embora não sendo de esquerda –, era uma personagem algo incómoda mas, depois com o 25 de Abril, também foi considerado um escritor não-alinhado (Gross, 2016).

Sobre as relações que o filme aponta com a etnografia experimental, pode-se dizer, a partir da fala de Mourão, que “há múltiplas questões que o filme levanta, desde a procura da verdade à forma como cristalizamos memórias, como podemos revê-las”, A realizadora reconhece que o filme vai além de sua família e que a operação de construção se pautou numa investigação, cujos passos acompanhamos no filme, através de uma espécie de diário de notas, que se aproxima do autobiográfico mas cuja cronologia é totalmente construída e determinada pela narrativa que como ela diz, é mais próxima de um thriller de

investigação. Suas chaves são a ditadura salazarista e a polícia política, a clandestinidade comunista, a doença mental do avô e os tratamentos (medicamentos e eletrochoque que comprometem a lucidez), os conflitos familiares e a conformação das famílias, a memória e o esquecimento.⁷

No documentário, Catarina explicita as relações entre o documental e o ficcional de sua narrativa. No filme, ela se interroga sobre se o avô gostaria de sua obra, perguntada sobre isso responde: “A personagem que sai do filme de quem é o meu avô também é uma construção. A minha intuição diz-me que, tendo em conta a escrita dele, que era tão autobiográfica, parece-me que sim, que haveria de ficar contente com o uso que fiz da herança que ele me deu” (Close-up, 2017).

Como dito, a investigação, no filme, obedece às demandas da narrativa e não a uma busca objetiva dos fatos: “A personagem que sai do filme de quem é o meu avô também é uma construção” (Close-up, 2017). “O filme está cheio de ficções”, diz em outra vez (Gomes, 2015). E resume: “O objectivo não é encontrar ‘a verdade’ e responder a todas as questões. Pelo contrário: não sei até que ponto não saio do filme com mais perguntas ainda do que quando comecei.” (Gomes, 2015).

Outro elemento determinante no processo de construção do filme foi o encontro com os textos do avô, especialmente do período em que foi internado no Hospital Psiquiátrico de Telhal, marcados pela ideia de uma “escrita automática”, lembramos aqui bem própria das obras dadaístas surrealistas, influenciadas, sobretudo, pela dimensão onírica dos sonhos; Diz que não foi muito racional e se deixou levar um “bocadinho”: “Uma espécie de transe, uma espécie de hipnose ao longo do filme. O meu avô, curiosamente, sobretudo a seguir à experiência no hospital psiquiátrico, escreveu imenso e de uma forma que ele chamava de escrita automática” (Gross, 2016).

⁷ Há uma crítica de Ricardo Lisboa que compara *A toca* com *Bright Leaves*, de Ross McElwee (2003). Neste, o realizador também encontrava um filme — que denominava como um *home movie* surreal dentro de uma produção de Hollywood que iniciava uma investigação sobre o seu bisavô. Também começa com sonhos e se transforma em “álbuns de família contemporâneos”.

Em sua busca dos arquivos da família, os quais manipula e interpreta, Catarina analisa, no filme, que estes “oferecem mais ausência que presença” (A toca, 2015), pois nem sempre dão as respostas esperadas:

A quantidade de informação que lá podemos encontrar leva-nos a ter cada vez mais interrogações e a gestão e interpretação dessa informação colossal pode ser tão avassaladora que bloqueamos, perdemos o fio da meada ou inevitavelmente interpretamos e nessa interpretação também podemos ocultar coisas. Aquilo que existe num arquivo também evidencia o que não existe. (Ferreira, 2016).

Os arquivos, ressalta, tornam-se “obsessivos”, onde o mergulho na memória é quase como um abismo. O filme nos mostra parte dessa indefinição ao incluir na narrativa os questionamentos da diretora: “Porque é que o meu avô foi uma ausência para a minha mãe? Porque é que agora parece querer comunicar comigo?”, interroga-se constantemente sobre as limitações e possibilidades do processo de investigação, evidenciando também as limitações da construção histórica e o caráter ficcional da narrativa. A manipulação dos arquivos também fica evidente em vários momentos do filme e especialmente nas associações que faz entre o áudio, que relaciona os arquivos do filme de 9 ½ – e com o qual reconstrói a sequência dos dois tios ainda jovens encenando os ladrões e sua mãe, uma criança ainda, aparecendo ao final para resolver a situação – aos conflitos familiares futuros relacionados a partilha do espólio, da qual a mãe foi excluída. Outra associação é feita entre as grades de ferro da casa de Cazares e o hospital psiquiátrico do Telhal, onde o avô ficou internado. Como Catarina não teve acesso a casa, foi gravando cômodos de outras moradias que formaram em sua imaginação a casa de Cazares. Outras relações simbólicas transparecem nas imagens do seu local de trabalho, que reúne fotografias e documentos, e nas projeções das imagens do avô na RTP, com as quais interage.

Outro mistério foi a descoberta do processo do tio Tomaz, o filho do “contra”, como a família dizia, que foi preso pela polícia de Salazar em Coimbra,

com panfletos e documentos que contestavam o regime do Estado Novo. “Este meu tio dava outro filme”, diz a realizadora, que consultou o processo na Torre do Tombo, onde os arquivos da PIDE foram abertos em 1992. No filme, ficamos sabendo que é um dos maiores processos, com 14 volumes e mais de 1500 folhas, e que a folha de n.º 84 foi retirada por poder constituir uma “ofensa à honra e ao bom nome”, só podendo ser lida daqui a 21 anos. Nada disso ela diz que sabia: “Era uma família de muitos silêncios, muitas omissões”, lembra, “tudo o que tinha a ver com emoções era escondido”. Estava-se, afinal, num “Portugal de coletes de forças, [...] completamente formatado”.

Em sua reinterpretação das memórias, a mãe teve um papel crucial. “Nunca nos curamos da nossa infância”. A frase, colocada como epígrafe num dos livros do avô, uma espécie de diário de quando se encontrava longe da família, adequa-se aos sentimentos da mãe, e é lida por Catarina. Sua mãe, através do filme, acabou por reelaborar essa memória da infância, pois, por ser bem mais nova que os irmãos, não conviveu com o pai e sempre sofreu com sua ausência.

Se pensarmos nessa frase de uma forma mais lata e metafórica, acho que o cinema é um ótimo instrumento para aproximar esses tempos, é um espaço muito fértil para o onírico e para a memória e pode preencher um espaço afetivo. Não vamos entender que o cinema tenha uma função terapêutica, mas claramente o cinema ao espoletar a nossa imaginação preenche vazios, preenche ausências. (Gross, 2016).

O mistério que ronda a vida do avô é mantido pela ausência da tia da cineasta, de nome Maria Antônia, que há 30 anos não fala com a irmã e se recusou a deixar a sobrinha Catarina entrar na casa familiar de Casares para a gravação do documentário. Sabemos que a casa foi transformada pela tia em museu onde é guardado o espólio de Tomaz de Figueiredo: “São coisas que ficam por esclarecer e tem a ver com o próprio filme, que fala das reações emotivas aos acontecimentos que ganham mais consistência do que aquilo que os motivou. As razões que motivam as roturas de repente esboroam-se, evaporam-se, ninguém percebe

realmente por quê, e aquilo que vai cristalizando e sedimentando é um sentimento”. (Gross, 2016)

Fundamental para a narrativa fílmica, a mãe de certa forma exige que Catarina não só enquadre, mas entre no quadro. “A minha mãe assumiu logo de início que queria fazer esta viagem comigo, mas é ao longo do filme que se vai entregando emocionalmente” (Gross, 2016). Assim a cineasta se constitui como personagem, explicando seu papel no filme como alguém que vai juntando os pedaços: “Eu sabia que eventualmente a minha voz iria aparecer. Mas mal comecei a filmar a minha mãe, não me pareceu justo ela estar ali sozinha. (...). Apareço com ela e depois apareço mais em ligações a coisas, de costas, a mexer nas coisas. Achei importante esse lado de ‘escritório’. É muito um filme de papelinhos, de coisas que se colam.” (Gros, 2016).

Uma das cenas mais emblemáticas do filme mostra a mãe assistindo comovida à gravação da RTP, e alternando o olhar da tela para a câmara, onde está Catarina gravando. Esse reencontro foi ressaltado em diferentes falas da cineasta em entrevistas:

Quando comecei a filmar a minha mãe fi-lo como nessa cena, eu a filmar e ela à frente da câmara, e no início ela defendia-se bastante. Foi aí que decidi que devia estar com ela e se repararem nas primeiras cenas ou ela está com os netos ou eu estou com ela. Nessa cena ela volta a estar só, mas o que funciona é um certo triângulo. Ela está a olhar para o meu avô, mas está a olhar para mim, como se de repente tivéssemos os três reunidos naquela sala. (Gross, 2016).

Como nos diz Renov, “existe uma curiosidade inata que nos faz buscar o passado e as conexões de nossa família”. Para ele, a “antropologia fala muito sobre o parentesco como uma forma de entender a si mesmo, entender-se através do outro” (Renov, 2005). *O mistério que ronda a vida do avô dá o clima de thriller e é mantido no filme pela ausência da tia da cineasta, de nome Maria Antônia, que há 30 anos não fala com a irmã e se recusou a deixar a sobrinha Catarina entrar*

na casa familiar de Caiscais para a gravação do documentário. Sabemos que a casa foi transformada pela tia em museu onde é guardado o espólio de Tomaz de Figueiredo:

São coisas que ficam por esclarecer e tem a ver com o próprio filme, que fala das reações emotivas aos acontecimentos que ganham mais consistência do que aquilo que os motivou. As razões que motivam as roturas de repente esboroam-se, evaporam-se, ninguém percebe realmente por quê, e aquilo que vai cristalizando e sedimentando é um sentimento. (Gross, 2016).

Há aí também um reconhecimento de um modo de ser que transcende o âmbito familiar e parece falar de um contexto de exceção e de uma sociedade portuguesa de aparências, que mantinha em silêncio os desajustes: “No fundo são as camadas do tempo, silêncios após silêncios, equívocos atrás de equívocos, ficções por cima de ficções. O grande problema é o silêncio, as pessoas não falarem sobre as coisas.” (Gross, 2016).

Catarina reconhece que uma *questão nuclear que o filme levanta, desse Portugal conservador, é a adulteração de um modelo convencional de família pela ausência do elemento masculino e de como as pessoas trabalham com isso e vivem com isso*. (Gross, 2016). A realizadora nos diz, por fim, que é preciso ficcionalizar para dar sentido as coisas. Ela avalia que, depois de terminado o filme, ficou com mais perguntas, o que nos revela certamente essa tendência dos ensaios audiovisuais contemporâneos, de não fechar um argumento único, mas partilhar, com o espectador, sua construção e questionamentos.

BIBLIOGRAFIA

Close-up. *O cinema é janela para transcendência*. Entrevista de Catarina Mourão a *Close-up Observatório de Cinema*. 27 de jul de 2017. Disponível em:

- <http://www.snpcultura.org/catarina_mourao_o_cinema_e_janela_para_trascendencia.html>.
- Corrigan, T. *O filme ensaio: desde Montaigne e depois de Marker*. Campinas: Papirus, 2015.
- Ferreira, Nelson. *Entrevista com Catarina Mourão*. News Letter Deus Me Livro, 12 nov. 2016. Disponível em: <<http://deusmelivro.com/cine-ou-sopas/entrevista-catarina-mourao-12-11-2016/>>. Acesso em: 8 ago.2017.
- Gomes, Hugo. “Entrevista com Catarina Mourão, realizadora de *A Toca do Lobo*.” C7NEMA, Lisboa, 12 dez. 2016. Disponível em: <<http://c7nema.net/entrevista/item/45865-entrevista-com-catarina-mourao,-realizadora-de-a-toca-do-lobo.html>>. Acesso em 21 abr. 2017
- Gross, Ricardo. *A propósito de A toca do lobo*. Entrevista com Catarina Mourão. *Lisboa: Agenda Cultural*, 11 a 14 nov., 2016. Disponível em: <<http://www.agendax.pt/artigo/entrevista-catarina-mourao#.WbndIMiGO00>>. Acesso em: 11 ago. 2017.
- Penafria, M.; Santos, A.; Piccinini, T. “Teoria do cinema vs teoria dos cineastas”. In: Atas do IV Encontro Anual da AIM. Covilhã: AIM, 2015, p. 329-338.
- Renov, Michael. “Domestic Ethnography and the Construction of the ‘Other’ Self”. In: RENOV, M.; GAINES, J. *Collecting Visible Evidence*. Minnesota Press, 1999. Disponível em: <http://sufriedrich.com/PDFs/PDFs%20of%20books%20for%20INDIV%20films/SOS_Renov.pdf>. Acesso em: 30 ago. 2017.
- Russell, C. *Autoetnografía: viajes del yo, laFuga*, 2011. In: <<http://2016.lafuga.cl/autoetnografia-viajes-del-yo/446>>.
- _____. *Experimental ethnography: the work of film in the age of vídeo*. Durham: Duke University, 1999.

FILMOGRAFIA

Mourão, Catarina. (2015). *A toca do lobo*. Laranja Azul.

VIRGÍNIA DE CASTRO E ALMEIDA RECUPERANDO MEMÓRIAS DO CINEMA E GUIONISMO EM PORTUGAL · Ana Sofia Pereira¹

Resumo: Virgínia de Castro e Almeida é uma pioneira do cinema português: a primeira mulher guionista portuguesa de que se tem conhecimento até à data, bem como a primeira mulher produtora no panorama nacional. Numa área que se considera, ainda hoje, muito masculinizada (tal como têm revelado diversos estudos nacionais e internacionais) Virgínia de Castro e Almeida, cerca de 1922, conseguiu criar o seu espaço no cinema em Portugal. Porém, atualmente, o seu papel na história do cinema nacional é quase ignorado e a autora é comumente denominada como uma mera diletante do cinema em Portugal que se terá dedicado ao cinema por capricho e não por vocação e que, por isso mesmo, não merece demasiada atenção. No seguimento do estudo que tenho vindo a completar para o meu doutoramento (quanto a mulheres guionistas e o cinema no feminino em Portugal), Virgínia de Castro e Almeida torna-se numa peça fundamental para descortinar os primórdios da escrita de guiões e narrativas no feminino em Portugal. Conquanto a produtora e guionista tenha produzido apenas dois filmes, *A Sereia de Pedra* e *Os Olhos da Alma*, e pese embora a dificuldade de análise dos mesmos (atendendo à falta de informação disponível quanto a estes e ao facto de não haver sequer registo fílmico de um dos filmes, *A Sereia de Pedra*), o estudo de Virgínia de Castro e Almeida e a recuperação desta figura para a memória da história do cinema nacional é fundamental. É justamente essa tarefa que esta comunicação procura completar.

Palavras-chave: guionismo; cinema; narrativas; feminino; género; memórias do cinema nacional.

Contacto: pereira.anas@gmail.com

Virgínia de Castro e Almeida, breve história de vida

Virgínia de Castro e Almeida nasceu em Lisboa a 24 de novembro de 1874. Filha de uma família abastada e aristocrata, foi seu pai D. Luís Caetano de Castro e Almeida Pimentel de Sequeira e Abreu, 1º Conde de Nova Goa, e sua mãe, Virgínia Folque. Tendo em conta o seu sangue azul, o seu estatuto social de aristocrata, Virgínia de Castro e Almeida poder-se-ia facilmente ter tornado numa “simples e comum” mulher da alta sociedade. Todavia, aos 8 anos começou a escrever composições dramáticas e parece ter-lhe tomado o gosto, dado que nunca mais deixou de escrever. Em 1895, e sob o pseudónimo Gy, Virgínia de Castro e Almeida começa a sua carreira como escritora de livros infantis com A

¹ Doutoranda na Faculdade de Ciências Sociais e Humanas, Universidade Nova de Lisboa com a tese “Mulheres Guionistas: Uma Definição Dinâmica da Linguagem no Feminino no Cinema Português”. Docente de cadeiras de escrita de argumento e argumentista de ficção para produtoras nacionais e internacionais.

Fada Tentadora. Nesse mesmo ano, em 1895, Virgínia de Castro e Almeida casa, em 20 de julho, com João Pereira Mota Prego Meira Vasconcelos. Tinha então 20 anos. O casamento, contudo, não interferiu na vida literária de Virgínia de Castro e Almeida, cuja aventura parecia estar apenas a começar.

Em 1907, Virgínia de Castro e Almeida dirige a coleção *Biblioteca para os Meus Filhos* da Livraria Clássica Editora. Vários dos seus próprios livros são publicados nessa mesma coleção, tais como: *Céu Aberto* (1907), *Em Pleno Azul* (1907), *Pela Terra e pelo Ar* (1911), *As Lições de André* (1913), entre muitos outros.

Na década de 1900, Virgínia de Castro e Almeida é não só uma escritora reconhecida de livros infantis, mas também uma cidadã de bom nome e estatuto social aristocrata que lhe confere um papel especial na sociedade, um papel influente na definição de normas e condutas de bom comportamento social. Preocupada com a situação e a condição da mulher, sua conduta e educação, Virgínia de Castro e Almeida escreve dois livros: *Como devo governar a minha casa* (1906), seguido por *Como devemos criar e educar os nossos filhos* (1908)². Em *Como devo governar a minha casa*, escreve:

A mulher é ainda um ser inferior ao homem pela organização do seu cerebro. Ha coisas que ella vê sempre imperfeitamente; ha raciocinios que nunca faz. Resulta d'isto que, só por si [...] ella é em geral absolutamente incapaz, sósinha de se guiar e à sua família sensatamente e sem esses laços inevitaveis nas nossas organizações cerebraes mesmo as mais favorecidas. (Almeida 1924, 293).

Poucos anos mais tarde escreve a própria quanto a estas afirmações:

² Na verdade, *Como devo governar a minha casa* não foi originalmente escrito por Virgínia de Castro e Almeida mas por Giulia Ferraris Tamburini. Foi pedido a Virgínia de Castro e Almeida que fizesse a tradução do livro, porém esta, ao lê-lo, considerou que uma tradução não seria o suficiente dado que o livro não estava adaptado a uma realidade portuguesa. Assim, escreve a própria “Fizemos [...] um plano tomando como base a obra de G. Tamburini, mas cortando por vezes capitulos inteiros, substituindo outros completamente, introduzindo nova doutrina, adaptando o livro ao meio portuguez, modificando emfim de um modo geral a obra italiana.” (Almeida 1924, 6)

Pensava (e parece-me que mais tarde cheguei mesmo a escrevel-o) que a missão da mulher era toda obediência, passividade, sacrifício. Entendia que o nosso mais bello título de glória era sermos, agora e sempre, as criaturas de submissão incondicional que o passado fizera de nós. (Almeida 1913, 11).

Porém, e ainda segundo a própria, “Essa nobre concepção dos verdadeiros deveres e direitos da mulher não encontrava um echo indulgente na minha consciência.” (Almeida 1913, 10) “E depois... depois tive uma grande mestra, a Vida; essa mestra rude e prodigiosa cujos ensinamentos práticos nunca falham.” (Almeida 1913, 13).

Em 1913, Virgínia de Castro e Almeida lança um novo livro intitulado *A Mulher* em que faz uma revisão quanto às suas ideias pré-concebidas no que diz respeito à figura da mulher, seus direitos e deveres. Este livro torna-se, no estudo de Virgínia de Castro e Almeida, numa ferramenta fundamental para compreender como a autora encara o seu papel como mulher no mundo, e como encara o feminismo que se tornou tão importante na sua vida. Escreve a própria:

A pouco e pouco, por uma evolução lenta e segura, o aspecto de todas as coisas foi mudando à minha vista. [...] habituei-me a julgar o que se me apresentava, não atravez do que os outros pensavam, mas sim atravez do meu proprio raciocinio que se ia libertando gradualmente dos preconceitos. (Almeida 1913, 13-14).

É esta libertação que conseguiu para si própria que Virgínia de Castro e Almeida ambiciona também para todas as mulheres da sua terra que continuam a estar constringidas a um espaço limitado da configuração patriarcal da figura feminina.³

³ Digno de nota quanto à edição de *A Mulher* é o facto de, no final da década de 1900, Virgínia de Castro e Almeida se ter divorciado, protagonizou mesmo o primeiro divórcio civil português. Assim, o livro *A Mulher* surge também no rescaldo deste divórcio que poderá mesmo (não

O livro *A Mulher* de 1913, associado à história de vida de Virgínia de Castro e Almeida, serve-nos então para compreender dois fatores muito importantes quanto à autora: em 1913 esta repensava e questionava a mulher como “objeto de luxo” com a ajuda de uma ideologia feminista e procurava recuperar e assegurar uma posição de igualdade para a mulher no mundo; a partir de 1913, e tendo em conta o livro e as ideias apresentadas (de apelo, de revolta em relação à passividade feminina), sabemos que Virgínia de Castro e Almeida tomará as rédeas da sua vida com uma consciência alerta e feminina.⁴

Terminemos de forma breve este périplo pelo percurso de vida da autora. Em 1918, Virgínia de Castro e Almeida emigra e vive muitos anos fora de Portugal, em França (Paris) e na Suíça (Genebra), onde se dedica a divulgar a história e cultura portuguesa como tradutora e editora, chegando mesmo a ser, em Genebra, delegada do Governo Salazarista. A 22 de janeiro de 1945, em Lisboa, Virgínia de Castro e Almeida morre com 70 anos.⁵

Esta muito breve viagem pela vida de Virgínia de Castro e Almeida serve-nos acima de tudo para conhecer um pouco melhor a autora, o seu pensamento e a sua personalidade. Tendo tudo isto em conta, debruçemo-nos finalmente na sua experiência no mundo do cinema em Portugal e no papel que aí cumpriu.

O Cinema e Virgínia de Castro e Almeida

A experiência de Virgínia de Castro e Almeida no cinema, tanto quanto sabemos, começa em França, em Paris, cerca de 1920. Antes mesmo de criar a Fortuna Films, a autora, que ao que tudo indica era amante de cinema, cria um prémio de 5.000 francos a atribuir ao melhor filme francês do ano (prémio este que lhe valeu diversas duras críticas da imprensa portuguesa da época). Em 1922, cria a Fortuna Films, uma produtora portuguesa com sede em Paris (na Rua de

podemos deixar de questionar e de conjecturar) ter influenciado a sua mudança de pensamento ou ter sido resultado da sua mudança pensamento.

⁴ Há, porém, que referir que Virgínia de Castro e Almeida nem sempre foi consistente na sua visão quanto ao papel da mulher na sociedade. Se o livro *A Mulher* sugere, efetivamente, que Virgínia de Castro e Almeida antevê um papel para a mulher de igualdade em relação ao homem, em cartas que troca com Ana de Castro Osório entre 1916 e 1918 chega a contradizer-se e a escrever que “Iguais só no céu.”

⁵ Por explorar e aprofundar fica, infelizmente, o tumultuoso divórcio da autora que originou o rapto da sua filha mais nova, bem como a relação amorosa que Virgínia de Castro e Almeida manteve com a escultora Pamela Boden até falecer.

Montmartre, onde vivia) e com escritórios também em Lisboa, na Rua de S. Bento, perto da Portugália Filmes, a quem aluga um estúdio com o intuito de produzir filmes em Portugal.

A Fortuna Films, infelizmente, contou com uma vida curta. Apenas produziu dois filmes: *A Sereia de Pedra*, em 1922, que custou cerca de 400 contos, e *Os Olhos da Alma*, em 1924, que custou cerca de 600 contos. Depois disso, e tal como é referido na revista *Cinémagazine*, de 6 de julho de 1923, a Fortuna Films foi renomeada Rossy Films após a entrada de novo capital. (Oliva. 1923, 16)

A Rossy Films produz apenas um filme, *O Castelo de Chocolate* de Arthur Durte, cessando também de existir. A última referência que encontramos à Fortuna Films, Rossy Films e Virgínia de Castro e Almeida como produtora é feita na revista ilustrada de cinema *Porto Cinematográfico* de setembro de 1923, onde se informa que a Rossy Films passará a denominar-se Pathé Consorcio Cinema que, com um novo realizador, Sr. Hugon, e três artistas franceses, iria produzir o filme *Nobreza*, com argumento de Virgínia de Castro e Almeida.

Na Bibliothèque Nationale de France encontramos o registo do arquivo de um guião de Virgínia de Castro e Almeida de 1924, justamente *Noblesse*, que não parece ter chegado a ser produzido.⁶

Haveria ainda muitos pormenores e nuances a considerar e a explorar quanto ao percurso de Virgínia de Castro e Almeida no cinema como produtora, contudo o que nos propusemos a fazer foi a refletir quanto ao papel de Virgínia de Castro e Almeida como mulher pioneira no guionismo português.⁷ Para tal, atentemos aos dois filmes que produziu na Fortuna Films.

⁶ Pese embora se tenham feito diversas diligências e tentativas para aceder e ler este guião, até à data tal ainda não foi possível dado encontrar-se em acesso reservado e protegido pela lei de direitos de autor.

⁷ Por explorar e aprofundar fica, por exemplo, o facto de Virgínia de Castro e Almeida ter sido desacreditada e apelidada, em anos recentes, de mulher rica diletante do cinema nacional. Fica também por questionar se, caso a autora não fosse mulher, continuaria a ser cunhada da mesma forma. Dado que em 1920 várias foram as empresas que fecharam e que faliram (entre elas a Invicta Films e a Caldevilla Film), é curioso que, na revisão da literatura concretizada, apenas a Virgínia de Castro e Almeida seja imputado o epíteto de diletante e com tendências efémeras do cinema nacional que terá resultado na falência da sua empresa. Como vimos de forma muito sucinta, a história de vida de Virgínia de Castro e Almeida não parece corroborar esta análise que é feita da autora. Porém, não caberá, infelizmente, nesta comunicação estendermo-nos sobre este assunto, apenas tomar nota dele e referir que as investigações de Tiago Baptista e Rui Ramos (publicada em *Lion Mariaud Pallu. Franceses Tipicamente Portugueses* de 2003) e de Elena Maria

A Sereia de Pedra - 1922

A Sereia de Pedra é o primeiro filme produzido pela Fortuna Films. Na verdade, não foi escrito por Virgínia de Castro e Almeida, mas baseado num conto da autora intitulado *A Obra do Demónio* e incluído no livro *A Praga* (Almeida 1917). O filme resulta de uma adaptação para cinema concretizada por Alberto Jardim, um advogado madeirense.

O facto de ter sido Alberto Jardim a adaptar o conto não retira importância ao estudo deste filme quando pensamos em Virgínia de Castro e Almeida como guionista, mas antes leva-nos a procurar a marca autoral da escritora nesta transposição entre obra original e adaptação. Por outro lado, toda a biografia de Virgínia de Castro e Almeida (bem como os relatos encontrados quanto ao seu método de trabalho) nos leva a pensar que terá sido impossível para a autora não ter influenciado a escrita e a realização do filme (para além da sua função como produtora).

Dado que não há qualquer registo fílmico atual ou guião de *A Sereia de Pedra*, para estudar a trama do filme teremos de nos basear na leitura do conto original de Virgínia de Castro e Almeida, *A Obra do Demónio*, e nos relatos, comentários e sinopses encontrados na imprensa da época quanto ao filme em si. Nesse intervalo de estudo, entre conto e crítica, talvez comecemos a conseguir antever a trama do filme (o “guião implícito”) e os traços de uma guionista em potência.

A Obra do Demónio conta a história de Bemvinda, uma criança que é abandonada no convento e adotada por Guilherme, guarda do convento. À medida que cresce, Bemvinda torna-se numa mulher caprichosa, fria e má que despoleta o amor de Guilherme e de Miguel (um forasteiro), e o medo e fascinação de Traliró (irmão de leite de Bemvinda). Guilherme, querendo providenciar uma boa vida a Bemvinda, que não é amiga de trabalhar, propõe-lhe casamento. Ela aceita, mas apenas porque não tem melhor partido. Quando Miguel surge no convento, Bemvinda revela o seu afeto por ele, o que leva Guilherme a ficar louco de ciúme. Enraivecido, e pensando que mata Miguel,

Cordero Hoyo (com quem tive o prazer de partilhar o painel) muito têm contribuído para recuperar alguma da história perdida de Virgínia de Castro e Almeida e da Fortuna Films.

Guilherme mata Traliró (que sempre segue Bemvinda) à noite no convento. Descobrendo o seu terrível erro, Guilherme fica apoplético. Depois do sucedido, Miguel volta para Lisboa. Já Bemvinda, Guilherme e Leonor (mãe de Traliró) terão de viver com a tragédia. Procurando ainda salvar a Bemvinda e culpando-se de tudo o que sucedeu, Guilherme reitera o seu pedido de casamento. Bemvinda aceita, pelo menos por agora...

A trama do filme é muito similar à do livro. O nome das personagens sofre, porém, alterações: Bemvinda transforma-se em Maria, Guilherme em Pedro, Miguel permanece Miguel, Leonor permanece Leonor, Traliró passa a ser Cláudio e surge Rita como nova personagem. Apenas o final da trama do filme apresenta alterações quanto ao livro: depois da morte de Cláudio e apoplexia de Pedro, Maria, é purificada pela tragédia e espetáculo de dor. Ao mesmo tempo, recebe a herança da mãe (Rita) que nunca conheceu, e tem o seu desejado final feliz com Miguel.

Nesta comunicação atentemos a algumas curiosidades e nuances encontrados entre filme e livro que nos ajudarão a melhor perceber uma marca autoral de Virgínia de Castro e Almeida. Quer no livro, quer no filme, a personagem principal é uma mulher que suscita o amor e a tragédia dos homens. Contudo, a forma como essa mulher (Bemvinda no livro e Maria no filme) se desenvolve ao longo da trama é distinta.

Em *A Obra do Demónio* parece nunca haver a necessidade ou a vontade de redimir Bemvinda. Bemvinda é apresentada como uma mulher caprichosa, com instrução (do convento), com vontade de ter mais do que a vida lhe dá, cobiçosa e inconstante nos afetos (quase incapaz de amar), mas permanece igual do início ao fim da trama. É por sua causa (mas por ação dos homens que a tentam restringir) que a tragédia se abate sobre Guilherme, Traliró e Leonor, todavia, esta mantém-se impávida, quase fora deste mundo, uma Madame Bovary num convento de Tomar à espera do que melhor poderá ainda surgir na sua vida.

Já em *A Sereia de Pedra*, Maria, que no filme começa por ser má e bela, inconstante, imprevisível (comparável a uma sereia de pedra nefasta), tem uma transformação total no final da trama: com o espetáculo de dor (de Pedro, Cláudio e Leonor), o espírito de Maria purifica-se e esta torna-se pura de coração.

Segundo o filme, uma mulher (não só Maria, mas Leonor e Rita também) tornar-se-á verdadeiramente “pura” e “boa” apenas depois de aprender com as amarguras da vida. Uma mulher tem de sofrer para encontrar a sua posição de mulher, a posição do feminino no mundo. O final feliz (não final trágico como no livro) é conseguido pela transformação de Maria, pela abnegação desta à sua personalidade antiga.

Quer no livro, quer no filme, a presença feminina não é sentida apenas na figura de Bemvinda e Maria (embora estas sejam as personagens centrais), mas também na figura de Leonor (no livro e filme) e de Rita (no filme).

Leonor (viúva, mãe adotiva de Bemvinda no livro e de Maria no filme, mãe de Traliró no livro e de Cláudio no filme) tem como sina sofrer. Leonor representa, quer no livro, quer no filme, um contraponto de Maria: é a mulher abnegada que vive para cuidar dos outros, sem vontades, sem caprichos, sem uma vida a que possa chamar sua. Representa o papel feminino mais estereotipado, quer do livro, quer do filme. Leonor não provoca dramas (porque se reduz ao papel que uma mulher “deve” ter) mas também não provoca histórias e é quase invisível ao longo da trama.

Rita é uma personagem feminina que apenas existe no filme. É mãe de Maria e, tal como ela, sofre uma transformação do início para o final da trama. Se no início do filme Rita é apresentada como ambiciosa e capaz de tudo para ter o que quer; no final, no leito da sua morte, arrepende-se dos seus pecados e tenta expiá-los deixando toda a sua fortuna à filha que abandonou e ao sobrinho (Miguel) que nunca reconheceu verdadeiramente. Rita, que é apresentada como uma mulher de força, emancipada, tem de arrepender-se das opções que tomou para ficar em paz e para cumprir a sua função feminina. Efetivamente, poderíamos mesmo dizer que Rita potencia todo o drama do filme (tudo o que acontecerá ao longo da trama) porque não cumpriu a sua função feminina de mãe e cuidadora. Se o tivesse feito, Maria nunca teria provocado a tragédia da morte de Cláudio e apoplexia de Pedro.

Livro e filme são então distintos na forma como representam o feminino: no livro, Virgínia de Castro e Almeida parece tentar encontrar um espaço para o feminino divergente e de resistência; no filme, Alberto Jardim parece apontar a

regeneração da mulher como expiação da sua mácula do feminino. Em *A Sereia de Pedra* a mulher transforma-se numa figura idealizada de “conversão” ao regime patriarcal vigente. A mulher converte-se ao símbolo feminino.

***Os Olhos da Alma* - 1924**

Os Olhos da Alma foi o segundo e último filme produzido pela Fortuna Films. Conta com um guião original de Virgínia de Castro e Almeida que foi posteriormente adaptado e editado em romance com fotografias do filme em 1925. Para analisarmos este guião tomaremos em conta a cópia do filme que encontramos no Arquivo Nacional da Imagem em Movimento (ANIM) e o romance que daí surgiu em 1925.

Neste caso, a trama base do livro e do filme são a mesma. Na Nazaré há duas famílias rivais de pescadores: a de Diogo Dias (o vilão) e a de Alvaro de Souza (o herói). Diogo Dias, que quer sempre mais poder e dinheiro, tenta fazer uma revolução em Lisboa que lhe sai falhada. Foge e é aqui que conhece Inez (filha de Rodrigo Menezes) e o segredo que esta carrega como herança do pai: a fortuna que têm proveio de um assalto. Querendo por tudo ficar com o dinheiro de Inez, Diogo Dias engana-a e chantageia-a: se ela não ficar com ele, Diogo Dias revelará o seu segredo ao mundo. Diogo Dias vai para Espanha, à espera da amnistia; Inez para a Nazaré, para casa da sua tia Catharina onde conhece Alvaro (seu primo). Quando Diogo volta, descobre que Inez se aproximou muito de Alvaro e tenta recuperá-la à força. Depois de uma série de peripécias, de Diogo tentar matar Alvaro e do confronto final, Diogo Dias morre e Alvaro e Inez podem agora ser felizes. Ao longo de toda a trama, as sombras e os espíritos, as “paixões”, movem os humanos.

Nesta comunicação, foquemo-nos num pormenor específico quanto ao filme e livro: as personagens e a trama do romance, quando contrapostos com o filme, parecem ter uma maior densidade e complexidade, o que não deixa de ser natural tendo em conta os formatos em questão. Porém, o que será mais curioso de apontar serão as características e nuances que Virgínia de Castro e Almeida optou por adicionar ao seu romance baseado no filme. As figuras femininas, por um lado, ganham uma complexidade maior e uma maior possibilidade de

emancipação e de auto-descoberta num mundo patriarcal. Por outro lado, as figuras masculinas são, no livro, sempre tomadas pelas paixões que conduzem as suas ações até estes (homens) serem capazes (ou não) de as superar (as paixões). O mundo que Virgínia de Castro e Almeida constrói em *Os Olhos de Alma*, filme, e que se complexifica e consolida em *Os Olhos da Alma*, livro, é um em que não são os homens que ordenam e que comandam, são as paixões que comandam os homens e que tomam a história, sendo as mulheres as únicas que parecem estar imunes a este mundo sobrenatural (ainda que o reconheçam e que o vejam).

Virgínia de Castro e Almeida: Reflexão sobre os dados recolhidos

Contrapondo os dois filmes produzidos por Virgínia de Castro e Almeida (e pese embora o muito que haveria ainda a aprofundar quanto a esta pioneira esquecida do cinema e do guionismo português), conseguimos já encontrar algumas características comuns entre as duas obras.

Ambos são dramas com o enfoque nas paixões humanas que endoidecem os homens. Ambos combinam a tradição e os locais pitorescos de Portugal com um fundo fantástico e sobrenatural (que valeu a Virgínia de Castro e Almeida o epíteto de Selma Lagerlöf do cinema português, o que muito deve ter agradado à autora e produtora). Ambos são impregnados por figuras femininas e, ainda que de forma distinta, por figuras femininas de resistência. As mulheres têm um papel preponderante nos filmes de Virgínia de Castro e Almeida e, ao contrário dos homens, não endoidecem nem são controladas pelas paixões, por vezes controlam mesmo as paixões e, com elas, os homens.

Em Bemvinda (Maria em *A Sereia de Pedra*), em Inez e em Rosaria (de *Os Olhos da Alma*) temos três personagens femininas que transgridem as fronteiras do feminino e que não se limitam a ser objetos de prazer: Bemvinda (Maria), num estilo beauverista, é uma mulher divergente e de resistência ao mundo patriarcal que endoidece os homens que não a compreendem; Inez está entre um estereótipo de filha obediente que herda os pecados dos homens e uma estética bartlebiana na procura pelo seu espaço de mulher da alta sociedade e na recusa de fazer o que lhe exigem como mulher – ser esposa abnegada; Rosaria é a mulher de poder, quase mulher-homem, que consegue criar o seu espaço no mundo

patriarcal. Todas elas personagens femininas tão distintas, todas elas parecendo cumprir um desígnio tão fulcral: procurar antever e criar um espaço não tão limitado e limitativo para a presença feminina na tela (e talvez fora dela).

Em *A Sereia de Pedra* e em *Os Olhos da Alma* encontramos também a figura da mãe, neste caso da mãe viúva: Leonor e Catharina. As figuras femininas mais maternais, mais resignadas a um mundo patriarcal, nos filmes de Virgínia de Castro e Almeida são, não só, personagens mais velhas do que as nossas protagonistas, como personagens que perderam o marido, personagens que tiveram de sobreviver sozinhas num mundo de homens. Talvez por serem mais velhas representem a “velha mulher portuguesa”, a mulher que ainda acredita que tem como única função na vida ser esposa e mãe e que falhou em um destes desígnios.

Virgínia de Castro e Almeida que dizia, com o feminismo, querer fazer da mulher igual ao homem, escreve e constrói personagens femininas (boas e más, dentro e fora de uma imagem mais estereotípica da mulher) que nunca têm de se desculpar. As mulheres podem sofrer como efeito das suas ações, podem sofrer pelo simples facto de serem mulheres, mas não têm de se desculpar perante o leitor / espectador. Têm personalidade própria e não precisam de se redimir por isso. E este é apenas um dos legados que Virgínia de Castro e Almeida nos deixa como guionista.

BIBLIOGRAFIA

"A Sereia de Pedra." *A Scena Muda* 5º Anno. 218 (1925): 11-13,32.

Almeida, Virgínia de Castro e. 1913. *A Mulher*. Lisboa: Livraria Clássica Editora.

___ 1917. "A Obra do Demónio." Almeida, Virginia de Castro e. *A Praga*.

Lisboa: Livraria Classica Editora. 94-188.

___ 1924. *Como Devo Governar a Minha Casa*. 3ª Edição. Lisboa: Livraria Clássica Portuguesa.

___ 1925. *Os Olhos da Alma: Romance com as Photographias do Film*. Rio de Janeiro: Anuario do Brasil.

- Barrere, A. 1923. "As nossas Películas: "Sereia de Pedra" da Fortuna-Film."
Jornal dos Cinemas Ano 1.1-14: 19-20.
- Oliva., A. de S. 1923. "Cinémagazine Au Portugal." *Cinémagazine* 27: 16.
"Pela Rosy Film." 1923. *Porto Cinematográfico* Setembro: 28.
- Ramos, J. L. 2011. *Dicionário do Cinema Português (1895-1961)*. Algragide :
Caminho.
- Ribeiro, M. F. 1983. *Filmes Figuras e Factos da História do Cinema Português,
1896-1949*. Lisboa: Cinemateca Portuguesa.

FILMOGRAFIA

- Lion, Roger. 1924. *Os Olhos da Alma*. Escrito por Virgínia de Castro e Almeida.
Fortuna Films.

CINEMA E OUTRAS ARTES

O TEATRO NOH E A TANGIBILIDADE DO REAL: A ESTÉTICA DO CINEMA JAPONÊS E A PERCEPÇÃO DA TEMPORALIDADE OCIDENTAL ·

Yazawa Eric Eiti¹ · Onuki Gisele Miyoko²

Resumo: As produções audiovisuais japonesas, bem como as animações, portam relevantes elementos enunciativos derivados dos pressupostos poéticos e filosóficos do Teatro Noh, que intentam promover efeitos de sentido e de presença para (in)tangenciar e prover uma possível experiência, ou não, do real, independentemente do estilo fílmico. Para sustentar essa hipótese, foco central desta investigação, parte-se da condição sensível do ator social ocidental que recebe uma obra idealizada essencial e culturalmente no oriente para uma possível compreensão da construção social da realidade sob o viés das percepções temporais ocidentais sobre a estética japonesa, provida de simplicidade e mistério. Logo, nos reportaremos à animação *Kimi no Na wa* (君の名は – Your Name), realizada e escrita por Makoto Shinkai, para subsidiar a compreensão dos aspectos sinestésico e a possível correlação entre códigos cinematográficos e do Teatro Noh que, de forma sensível, suscitaram um diálogo universal que despertou interesse crítico de alcance considerável, visto seu sucesso nas bilheterias do Japão e no ocidente. O método de investigação será pautado na Experiência Estética e no Dialogismo, ao considerar os estudos cinematográficos da película japonesa enquanto decodificadora de signos e nas diferentes formas interacionais aquém do espectador ocidental, que oportunizam a invocação de sentidos divergentes, em termos de perspectiva e apreensão sensível, de acordo com o repertório interpretativo de cada receptor.

Palavras-chave: Animação; Teatro Noh; tangibilidade do real; estética japonesa.

Contato: ericyazawa@gmail.com / gisele.onuki@unespar.edu.br

Introdução

A cultura japonesa hoje, está amplamente difundida na sociedade ocidental. Da engenhosidade e proeza técnica, os produtos japoneses ganharam aceitação internacional e o sucesso como potência mundial coincide com a evolução da mídia digital japonesa que passou a se expressar culturalmente através dos meios visuais da televisão e do cinema.

¹ Pós-graduando no MBA - Liderança, Inovação e Gestão 3.0 pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, especialista em Gestão Pública pela Faculdade Campos Elíseos, bacharel em Comunicação Social – Habilitação em Publicidade e Propaganda pela Pontifícia Universidade Católica do Paraná. Curitiba – PR, Brasil.

² Doutoranda e Mestre em Comunicação e Linguagens pela Universidade Tuiuti do Paraná – UTP; Professora efetiva da Universidade Estadual do Paraná – UNESPAR. Membro do GP TECA – Tecnologia: Experiência, Cultura e Afetos da UTP/CNPq e do GP NatFap – Núcleo de Arte e Tecnologia da FAP da UNESPAR/CNPq. Bolsista PROSUP CAPES. Curitiba-PR, Brasil.

Dessas concepções, por volta da década de 1980, a animação japonesa, ou *anime*, viveu seu momento *mainstream*. Nomes como Hayao Miyazaki e o Studio Ghibli contribuíram para que esta faceta cultural se tornasse quase que onipresente ao se abordar o fluxo de uma mídia e sua aceitação transnacional, servindo ainda como um exemplo exclusivo e reconhecido de uma fórmula de mídia não-ocidental que penetrou com sucesso no mercado global.

Independentemente da sua particularidade cultural, o *anime* hoje é assimilado em culturas internacionais, não-japoneses, através de diferentes percepções. Com o estrondoso sucesso de *Kimi no Nawa (Your Name)* de Makoto Shinkai, fazem-se necessários apontamentos que ilustrem, de forma mais evidente, experiências que evocam uma bagagem cultural aquém do espectador ocidental, porém, que nada impediram ou impossibilitaram o deleite sinestésico de uma animação altamente aclamada pela crítica.

Kimi no Na wa e a Estética Japonesa

Utilizando de uma proposta simples, e até muito explorada em outros filmes de conhecimento internacional, Makoto Shinkai roteirizou e dirigiu *Your Name* trazendo a misteriosa conexão e troca de corpos entre os jovens Taki Tachibana³ e Mitsuha Miyamizu⁴. A relação entre os dois jovens proporciona, em um primeiro momento, o drama adolescente de descobrimentos e primeiras paixões, todavia, o roteiro evolui para uma problemática maior e envolve novas camadas sensoriais à animação.

O processo de se elaborar uma história emotiva e de forte apelo juvenil, com visuais complexos, detalhistas e realistas já havia sido explorado por Shinkai em *O Jardim Das Palavras - Koto no ha no niwa* (2013). *Your Name*, no entanto, vai além e flerta com uma audiência maior e internacional, pela construção de um paralelo à estética japonesa que envolve a adoção de seus efeitos sinestésicos, implícita ou explicitamente.

³ Um adolescente cosmopolita que vive em Tóquio e se divide entre a escola e um trabalho em um restaurante italiano

⁴ Uma adolescente que vive numa área rural idílica do Japão e está insatisfeita com a vida no interior e suas tradições religiosas

Para Graham Parkes (2005), uma boa maneira de se investigar com maior amplitude a estética como uma disciplina, assim reconhecida no Ocidente, seria examinar as ideias mais importantes que surgiram no decorrer da tradição, antes de seu estabelecimento como disciplina. Destas observações, utilizar-se-á dos conceitos de *mono no aware*, *wabi-sabi* e *yūgen* para melhor compreender as relações existentes entre a estética proposta por Parkes e a animação de Shinkai.

Mono no aware – O pathos das coisas

A expressão *Mono-no-aware* (物の哀れ) pode ser livre e diretamente traduzida por “o *pathos* das coisas”, porém, continuará complexa e desafiadora uma tradução consistente que ofereça em palavras o sentimento de empatia, efemeridade e a consciência da impermanência, ou transitoriedade das coisas, ao ponto de até mesmo flertar com uma leve melancolia, que se esgueira com a conformidade em relação às realidades da vida. Ao propor que o *pathos* é base da “dis-posição” propulsora do destino humano, Martins (1999) corrobora com a narrativa de ambas as personagens principais da trama de Shinkai.

A peregrinação das personagens em *Your Name* remonta o sublime destino heroico presente na mitologia grega, a citar como exemplo *Ilíada*, em que temos a imagem de *pathos* como a “dis-posição”, elemento motor e propulsor de mudanças ante uma situação que não se sustentará. Na visão de Susan Noh (2017), a peregrinação que absorve a estética do *pathos* das coisas pode ser interpretada metaforicamente na jornada em que Taki se conecta ao passado de Mitsuha, tais como o cordão e a bebida *kuchikamizake*⁵, possibilitam ao receptor japonês uma auto-orientação com sua identidade cultural. É a promoção do estado de empatia com a audiência desta mídia.

Outro aspecto relevante do *pathos* é a questão do regozijar da efemeridade. “Na medida em que não nos regozijamos com a vida, não conseguimos apreciar o *pathos* das coisas com as quais compartilhamos nossas vidas” (Parkes 2017). É precisamente como a evanescência do desabrochar das flores das cerejeiras que consiste a brevidade que evoca o sentimento melancólico de *Mono no Aware*, tal como o espectador que testemunha, a partir

⁵ O tradicional *saké* feito por Mitsuha ao mastigar arroz e usar a saliva para fermentar o conteúdo

da segunda parte da animação de Shinkai, o encontro entre os protagonistas. Como se delineado por um momento único, Taki e Mitsuha enveredam ao clímax após jornadas distintas e carregadas de autodescobrimento e revelação. Desarticula-se, assim, a pré-disposição das personagens para modificarem um destino desarmônico, uma pulsão que não necessariamente arrola o *pathos* às “alterações e aberrações desequilibrantes da harmonia do sujeito. Ele está presente na cotidianidade cultural e nas formas de existência mais exemplares e caras da história da humanidade” (Martins 1999, 70).

Wabi-Sabi – A beleza da imperfeição

Abordaremos agora os conceitos de *wabi* (beleza simples e austera) e *sabi* (pátina rústica) propostos por Parkes (2017), através da fusão *wabi-sabi*, que resulta em uma tradução mais propícia à análise em questão: a beleza da imperfeição.

Ao trabalharmos a característica de incompletude pertinente a uma estética de beleza imperfeita, tona-se possível dialogar o constante contraste dos protagonistas de *Your Name*. Evoca-se, em diversos momentos da narrativa, o local versus global no processo de construção dos personagens que, indo além da evidente contraposição feminino/masculino e fornecendo, como resultado, uma crítica ao fetichismo existente entre Oriente e Ocidente, para Noh (2017), Mitsuha é a personificação do *furusato*, terra natal⁶. Em contraponto, Taki sintetiza os valores urbanos, cosmopolitas⁷.

Dessa análise dos personagens que isoladamente se contrastam, mas que irão se complementar, Shinkai promove a implícita correlação dos valores orientais ante a um universo ocidentalizado diante a escolha de elementos visuais que ampliam esta percepção. Nota-se a possível interpretação crítica de uma relação de opostos incompletos que, conotativamente representados pela

⁶ Moradora de um vilarejo simples, cercada de tradição, práticas folclóricas e deveres junto a um templo de atividades pagãs, a garota fornece, não apenas à comunidade local da trama, mas também ao espectador, um sistema de símbolos e objetos que sustentarão o imaginário fantástico idealizado pelo diretor e servirá como referência a todos os pensamentos daquilo que é “local” ao povo japonês.

⁷ É a visão do morador de uma grande cidade moderna, que já se distancia das tradições e enxerga o mundo de Mitsuha como um ponto místico e misterioso, na qual o folclore ainda persiste através dos costumes.

união dos personagens, fornece a contemplação da estética *sabi*, analisada de forma isolada por Parkes (2017), citando o autor Horst Hammitzsch:

O conceito *sabi* carrega não apenas o significado ‘envelhecido’ - no sentido de ‘amadurecer com a experiência e discernimento’ assim como ‘infundido com a pátina que empresta coisas antigas a sua beleza’ - mas também de tranquilidade, solidão, profunda solidão. (Hammitzsch 46 apud Parkes 2017).

Nos minutos iniciais da trama, Taki menciona uma das mais marcantes frases da animação: “eu sinto como se sempre estivesse procurando alguém, ou alguma coisa”. Dessa forma, o espectador há de prover um sentimento característico da estética *sabi*: a valorização da integridade ingênua de objetos e processos naturais, assim interpretada pelos personagens, e sua bagagem referente ao sensível e perceptível.

Desta sensibilidade japonesa, Parkes (2017) segue uma ideia também tangível ao pensamento de Noh (2017) quanto ao brilho das coisas antigas que, nas palavras daquele:

(...) nos conecta com o passado de maneiras que os produtos brilhantes da tecnologia moderna simplesmente não podem. E como as coisas mais antigas tendem a ser feitas de materiais naturais, lidar com elas nos ajuda a perceber nossas conexões mais próximas com o ambiente natural. (Parkes, 2017).

É, portanto, no exato ponto de fusão, na conexão entre Mitsuha e Taki que tradição e modernidade, assim oferecidos por Shinkai, dialogam com o pensamento fronteiro de oriente/ocidente. Isolados e incompletos, os jovens personagens são o *wabi-sabi* crítico. Taki representa a geração que cresceu ocidentalizada, perdendo hoje grande parte de suas raízes em razão do ambiente globalizado em que vive. Mitsuha é a sensibilidade remanescente das tradições passadas, mas que espreita e já se enamora pela estilização ocidental.

A beleza imperfeita reside neste espaço em que a conexão entre ambos, não realizada até a primeira metade da animação, permite questionamentos mais profundos ligados à evolução da sociedade japonesa e seu caminhar congruente ou não entre valores tradicionais e o iminente avanço tecnológico.

Logo, pode-se concluir que, não apenas ao povo japonês, mas também referente a um coletivo amplo e transnacional, o *pathos* das coisas, a evanescência, é percepção de um todo e não filtradamente cultura de um único local.

***Yūgen* – A graça misteriosa**

A ideia proposta pela estética *yūgen*, assim como as já citadas *mono no aware* e *wabi-sabi*, também possui uma nuance voltada à inevitabilidade da impermanência das coisas. A particularidade, neste caso, se expressa na profundidade do sentimento de mistério indecifrável, podendo ser apenas intuído, apreciado pela mente e jamais verbalizado.

Para Parkes (2017), a arte na qual a noção de *yūgen* desempenhou papel de grande relevância é o Teatro Noh, uma das maiores tradições teatrais do mundo. Zeami Motokiyo escreveu uma série de tratados sobre o drama Noh em que a estética *yūgen*, interpretado por este como “a graça”, figura como uma elegância refinada e profunda na execução das peças, um sentido misterioso da beleza do universo e do sofrimento humano. O palco evoca simplicidade, cada elemento em cena terá sua carga carregada de simbolismos próprios e a história se passa com poucos diálogos, por isso, a interpretação dos acontecimentos em cena, depende da subjetividade e da interpretação do público.

Nesta tentativa de se expressar o máximo com o mínimo, o Teatro Noh promove a importância da imaginação de sua audiência receptora de mensagens gestuais, orais e quase que tênues sobre alguns aspectos. Ao citar o alto padrão de disciplina rigorosa que muitas artes performáticas orientais possuem, Parkes (2017) ressalta o Noh como ideal exemplo, visto que a performance expõe um estado de graça, de algo “sobrenatural”.

Parkes afirma que a profundidade e o mistério, características assimiladas ao *yūgen*, pertencem tão somente ao mundo em que vivemos, conforme se

experimenta a imaginação cultivada. Há, nesse aspecto, intensa relação com as ideias trazidas por Shinkai que tornam o *yūgen* amplamente aproveitado pela animação através dos conceitos de *Kataware Doki* e *Tasogare Doki*.

O campo sensitivo que abrange *Kawataredoki*, “quem é ele a esta hora?”, e *Tasokare*, “quem é aquele?”, consegue exemplificar a graça misteriosa presente em *Your Name* sobre diversas cenas. Como exemplo, o emblemático momento em que Taki inicia seus esforços pra ajudar Mitsuha a salvar seu vilarejo, informando-a da colisão do cometa, explora a profundidade do sentimento de empatia indecifrável que, ao contrario do prévio conhecimento dos ideogramas da língua japonesa apontado até aqui, é inerente a qualquer cultura, oriental ou ocidental.

As oscilações da experiência e da percepção

No intuito de compreender os gatilhos que desencadeiam as emoções e afetividades nas sociedades ocidentais, despertada pela animação oriental “*Your Name*”, buscaremos situar a emergência do viver contemporâneo ocidental para refletir sobre as (re)configurações das mediações culturais e sociais. Para tanto, importante situar as constantes alterações na sensibilidade humana diante do *tempo*, ao considerar que o presente se constitui através de duas categorias que se tencionam e se materializam no presente – *a experiência* (passado) e *a expectativa* (futuro).

Hans Ulrich Gumbrecht (2012) posiciona a consciência histórica como “forma de experiência”, como uma construção social do tempo, que determina como transformamos as mudanças que captamos no nosso ambiente numa relação que estabelecemos conosco e com as nossas ações.

Ao considerar as relações de afetividade da animação em sujeitos ocidentais, refletimos sobre as novas dinâmicas que a mídia exerce sobre nossos corpos e como estas dinâmicas refletem nos nossos modos de assimilar as experiências e assim compreender, pela intelecção ou sensibilidade, o universo da animação, em suas oscilações de percepção da realidade.

Isto por que segundo Norval Baitello Junior (2014), a emergência imposta pelas sociedades contemporâneas em viver tantos tempos presentes que se caracterizam apenas como potencia, sem que tenham a oportunidade de se

tornar ato, como num constante efeito *zapping*, implicando numa crise da experiência promovida pela dissolução dos modos de assimilar a experiência que projetam no homem a vontade de buscar uma experiência plena, do ideal, do memorável, porém de uma natureza por vezes, irreal.

Esta perspectiva nos leva a considerar algumas premissas que culminam na experiência da “realidade” confrontada com noções de “verdade”. Segundo Gumbrecht,

Os conceitos de “realidade” e “verdade” apartaram-se de tal forma que, dessa divergência, pôde surgir um *pathos* específico do real. Pois quando só se alcança o real indiretamente como “resistência” ou, por assim dizer, “sintomaticamente”, mediante a impressão de que não se ajusta às possibilidades humanas de conhecimento, a esperança de dominar a realidade ainda não se apagou definitivamente, mas certamente a esperança de verdade como contemplação do real. (2012, 79)

Deste modo, a capacidade ou habilidade de perceber e viver reside no nível de sensibilidade e percepção que o sujeito possui dele mesmo enquanto um “ser-no-mundo” e um “ser-do-mundo”, através da consciência de tangenciar o real ou não, transpondo verdades e acontecimentos para reconfigurar seu tempo presente.

Entre as oscilações que constituem a experiência, de um lado o cotidiano e do outro as materializações do presente, em seus estudos mais recentes, Gumbrecht (2015) apresenta quatro perspectivas fragmentárias do que vem identificando de “nosso amplo presente”. Para o autor, o amplo presente consiste nas seguintes oscilações: (i) O “conhecimento” partilhado está sempre sob suspeita de ser mera “construção social da realidade”, o que sugere que é sempre impossível chegar ao que é “realmente real”; (ii) Retorno dos direitos e cuidados corpóreos definitivos que concedem uma posição de relevância epistemológica ao próprio sujeito; (iii) A existência humana enquanto condição

exclusiva do corpo do indivíduo como um lugar de poder; (iv) Reconfiguração do pensamento e seus modos de circulação.

Assim como para Baitello Junior (2014), Gumbrecht (2015) sintetiza a emergência do tempo presente pautada no desenvolvimento do corpo e de seu ser nas nuances espaço-temporais e construções históricas da sensibilidade e da experiência, seja ela percebida ou vivida. Todavia, ambos também concordam com um crescente fluxo operacional que projeta no humano (ou é desenvolvido por) outro fluxo crescente que é a vontade de “perder-se de si” e de “desaparecer de si”, embalados por diversas crises que o acometem na contemporaneidade. Neste aspecto, observamos que a animação pressupõe um local de acolhida para essas fugas, ao transmitir conforto e possibilitar um momento de pausa, de mera contemplação.

Teatro Noh e a Estética do Ma

Um caminho possível para desvencilhar a crise da experiência e conseqüentemente da percepção, nesta pesquisa, desenha-se através de uma concepção holística de compreender as lógicas do cotidiano, apresentado pela cultura japonesa por meio do conceito de “Ma” (間), que pode significar “entre-espaço”, “espaço intermediário”, “intervalo”, “vazio”. Ma é considerado um *modus operandi* que se apresenta em todos os aspectos da cultura japonesa, a qual a construção do conhecimento se processa mais pela percepção do que pelas lógicas rígidas da razão ocidental.

A ideia de vazio em Ma é tido como um vazio com propósito, pois possui conteúdo e significado. Um significado que se expressa na inexistência de algo, ou seja, é uma ausência a qual se permite que algo se manifeste através dela no tempo e no espaço. Neste interim, a animação foi capaz de despertar na sociedade ocidental a possibilidade de gerar em si um vazio que permitiu despertar afetos e sensibilidades por vezes obstruídas pela falta de oportunidade para se manifestar. O Ma pode ser compreendido como uma possibilidade positiva, como porta aberta que torna possível perceber os elementos que por ela perpassam e se manifestam, tal como a brisa e a luz do sol.

De certo modo, o resgaste do sujeito ocidental imerso na crise da percepção contemporânea pode encontrar “bolhas de oxigênio” ao permitir que espaços se abram em seu cotidiano advindo de “pausas” e momentos de contemplação do “vazio”, para assim ser capaz de reencontrar seu senso de equilíbrio.

Essas duas qualidades, dentre várias outras que poderiam ser expressas para qualificar e tornar compreensível a potência do vazio em Ma, se presentificam em distintos aspectos da cultura japonesa⁸, ao intentar compreender e representar o “vazio” através da necessidade de se alcançar uma plenitude perceptiva.

Pode-se considerar que a estética do Ma encontra no Teatro Noh sua máxima expressão, ao combinar todos os aspectos em uma única performance. Noh simboliza o equilíbrio dinâmico entre objeto e espaço, ação e não ação, som e silêncio, movimento e repouso. Ao alcançar maturidade conceitual e performativa no período Muromachi⁹ (séc. XIV a XVI), o Teatro Noh recebe refinamento estético através dos tratados escritos por Zaemi Motokiyo¹⁰ (1363-1443), ao constituir alguns dos conceitos estéticos fundamentais para a compreensão dessa Arte.

Deste modo, além da estética do Ma, as tríades estéticas presentes no Teatro Noh também reverberam na composição e criação da animação “Your Name”. O número três expressa a relação homem-espaço-tempo, ao representar uma harmonia assimétrica ou um equilíbrio dinâmico (não estático), presente na cultura e filosofia japonesa (Greiner 2000).

No Teatro Noh, as tríades estéticas se manifestam, entre outros, através do conceito *jo-ha-kyû*, que estabelece a fusão das noções de tempo e espaço e a quebra de padrões com a finalidade de desvelar a harmonia assimétrica, das peças ou até mesmo do pequeno movimento executado pelos performers. *Jo-ha-kyû* também pode ser compreendido como um ciclo estético caracterizado no

⁸ Como na literatura, arquitetura, fotografia, caligrafia, dança, música, produções audiovisuais, artes marciais, entre outros.

⁹ Neste período, os templos zen eram os mais importantes centros de cultura, sendo responsáveis pelas bases da cultura nacional.

¹⁰ Foi o mais importante dramaturgo e teórico do Teatro Noh. Escreveu cerca de 100 peças e foi o segundo representante da escola Kanze, a mais tradicional do Japão.

ocidente por início-ruptura-clímax, porém, aplicado a todos os detalhes de modo consistente e híbrido. Em termos espaço-temporais, essa tríade pode ser observada pela divisão espaço-temporal do palco Noh (sala de espelhos – corredor – palco) e também no desenvolvimento da trama (narrativa – quebra/desordem – conclusão).

Jo-ha-kyû também compreende a tríade homem-mulher-ancião. Na animação, esta concepção estética pode ser identificada na tríade Taki-Mitsuha-avó de Mitsuha, mas também no desenvolvimento da trama pelo entrelaçamento espaço-temporal (passado-futuro-presente), a co(n) fusão de corpos e nas micro-cenas que demarcam grandes interpretações ao todo da animação.

Diante do paradoxo da existência humana apresentada na animação, mas também evidente nas reflexões socioculturais ocidentais, a necessidade emergente de novas concepções de autorreferencialidade tomam destaque, como forma de resgate e aprendizagem de novas formas de sensibilidade para pulsar uma nova consciência que reposicione o corpo no tempo e no espaço. E neste processo, recobrar o direito de uma pausa para suspender-se do cotidiano e apreender as coisas do mundo mesmo que por um viés irreal e imaterial, torna-se um ato emancipatório para desvelar a própria *graciosidade (yûgen)* como forma de resistência aos tempos de crise perceptiva.

BIBLIOGRAFIA

- Baitello Junior, N. 2014. *A era da iconografia: reflexões sobre a imagem, comunicação, mídia e cultura*. São Paulo: Paulus.
- Greiner, C. 2000. *O Teatro Nô e o Ocidente*. São Paulo: Annablume.
- Gumbrecht, H. 2015. *Nosso Amplo Presente. O Tempo e a Cultura Contemporânea*. São Paulo: Editora UNESP.
- Gumbrecht, H. 2012. *Graciosidade e estagnação: ensaios escolhidos*. Rio de Janeiro: Contraponto.
- Gumbrecht, H. 2010. *Produção de Presença: o que o sentido não consegue transmitir*. Rio de Janeiro: Contraponto.

Martins, F. 1999. *O que é phatos?* In: Revista Latinoamericana de psicopatologia Fundamental. Vol 2. N° 4. São Paulo out/dez. Disponível em <http://dx.doi.org/10.1590/1415-47141999004005> Acessado em março, 2018.

Noh, S. (2017). *Nostalgia in Anime: Redefining Japanese Culture Identity in Global Media Texts*. Washington, DC: Georgetown University.

Parkes, G. “Japanese Aesthetics”, *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* (Fall 2017 Edition), Edward N. Zalta (ed.). Disponível em <https://plato.stanford.edu/archives/fall2017/entries/japanese-aesthetics/> Acessado em novembro, 2017.

FILMOGRAFIA

Shinkai, Makoto. 2016. *Kimi no Na Wa*. Tōhō Co. Ltd.

DO CINEMA PARA A FOTOGRAFIA: UMA QUESTÃO EPISTEMOLÓGICA E DE MÉTODO · Catia Silva Herzog¹

Resumo: Através da obra de fotógrafos, cineastas e artistas, como por exemplo, a série “Film Stills” de Cindy Sherman, procuramos investigar a assimilação de métodos e técnicas do cinema pela fotografia e vice-versa. A ideia de movimento é considerada, geralmente, a marca distintiva entre a fotografia e o cinema e toda uma tradição crítica elege conceitos como suspensão temporal e recorte espacial como fundadores da fotografia. O que se observa nas obras aqui tratadas é a subversão dos conceitos de espaço e tempo na fotografia e no cinema. Na medida em que as linguagens artísticas promovem mais trocas, assimilações, apropriações – aquilo que poderíamos chamar de “modo colagem”, multiplicam-se as teorias que escondem uma profunda crença na pureza da arte e suas linguagens: trata-se do enfrentamento entre os pesquisadores da história e teoria das artes com um universo que a cada momento, e de forma cada vez mais acelerada, desconcerta pelo deslocamento constante dos lugares tradicionalmente estabelecidos dos espectadores-autores, pela apropriação do espaço público como lugar da realização artística, pelo hibridismo entre linguagens. As ideias de Aby Warburg, como a de sobrevivência (*Nachleben*), serão abordadas no sentido de trilhar um caminho de compreensão da arte e, talvez, do pensamento em geral: a sobrevivência de fórmulas estéticas na arte traduz o espírito conciliatório, mais que disruptivo, das práticas artísticas contemporâneas.

Palavras-chave: cinema, fotografia, sobrevivência, movimento.

Contacto: herzogcatia@gmail.com

Nosso objetivo neste trabalho é investigar a assimilação de métodos e técnicas do cinema pela fotografia e vice-versa. Nesta investigação procuramos ressaltar como a fotografia também assimila modos e traços da linguagem cinematográfica. Assim, aparentemente, faria muito sentido começar por compreender a singularidade de cada linguagem para então estabelecer as diferenças entre ambas e o modo como se contagiam.

A ideia de movimento é tradicionalmente considerada como a marca distintiva entre a fotografia e o cinema, e toda uma tradição crítica elege conceitos como suspensão temporal e recorte espacial enquanto fundadores da fotografia. Buscar a singularidade de cada linguagem supõe, contudo, um grau de pureza destas e, o que se observa em propostas artísticas contemporâneas é precisamente a subversão dos conceitos de espaço e tempo na fotografia e no

¹ Catia Silva Herzog é doutoranda no Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFRJ e no Programa de Pós-Graduação em História da UERJ, no Rio de Janeiro, Brasil.

cinema tradicionais. Dentre as várias reflexões empreendidas no sentido de desvendar o lugar da fotografia na arte contemporânea, a ideia de expansão ou, em nosso caso, de fotografia expandida, inicialmente associada às mudanças tecnológicas no cinema, ganhou popularidade no caso das artes visuais, nos estudos de Rosalind Krauss.

Em seu texto *A escultura no campo ampliado*, propõe um esquema de expansão de linguagens artísticas que pode ser construído a partir de pares de oposição, como unicidade e reprodutibilidade, próprios da fotografia, mas que a autora trata no âmbito da escultura. As novas formas de escultura, surgidas a partir da modernidade subvertem a ideia de escultura tradicional como linguagem que se situava entre a paisagem e a arquitetura. Isso ocorre de tal maneira que hoje se poderia afirmar que a escultura encontra-se também entre a não-paisagem e a não-arquitetura, ao romper com preceitos clássicos de sua tradição, como o pedestal e o monumento comemorativo e, ao adotar forma como instalações e *site-specifics*. De tal maneira que, no entrecruzamento da arquitetura e da paisagem e seus opostos, residiriam novas possibilidades do fazer escultórico que, neste caso, ultrapassariam a noção tradicional de escultura. Da mesma forma, a fotografia entre a unicidade e reprodução, com seus pares opostos, pode adotar distintas formas, rompendo com seu caráter de reprodutibilidade ou expandindo-o. Aqui nos interessa o modo como Krauss ressalta a inadequação do termo escultura para designar as formas híbridas que o gênero adota na arte contemporânea.

Desenvolvendo a ideia de fotografia expandida sugerida por Rosalind Krauss, Rubens Fernandes argumenta que

a eliminação das fronteiras entre as diferentes formas de expressão, produção e circulação de imagens no mundo contemporâneo, torna cada vez mais difícil a tarefa de catalogar as manifestações das artes visuais, particularmente a fotografia. (Fernandes 2006, 10).

Como Krauss, Fernandes se ressentia do “quanto é difícil e impreciso articular uma nomenclatura para a produção contemporânea” (Fernandes 2006, 10), e retrazendo o trajeto do conceito de linguagens expandidas, o adota para designar a produção recente em fotografia:

Essa denominação, fotografia expandida, surgiu após muita discussão e reflexão em que buscava-se uma nomenclatura mais adequada. Na verdade, utilizava-se o termo “fotografia construída”, mas logo percebemos que essa denominação não dava conta do universo que pretendia contemplar. (Fernandes 2006, 11).

A ideia de fotografia expandida, para Fernandes, seria possível,

graças ao arrojo dos artistas mais inquietos, que desde as vanguardas históricas, deram início a esse percurso de superação dos paradigmas fortemente impostos pelos fabricantes de equipamentos e materiais, para, aos poucos, fazer surgir exuberante uma outra fotografia, que não só questionava os padrões impostos pelos sistemas de produção fotográficos, como também transgredia a gramática desse fazer fotográfico. (Fernandes, 11, 2006).

Além de localizar historicamente a expansão da fotografia nas experimentações das vanguardas históricas, Fernandes associa aquilo que compreende como uma crise de representação visual ao desenvolvimento industrial e tecnológico. Ademais, diante de mudanças técnicas, subjaz uma tendência a ressuscitar técnicas anteriores, mais artesanais. Assim, agora “a ênfase está na importância do processo de criação e nos procedimentos utilizados pelo artista” (Fernandes 2006, 11), seja utilizando tecnologia digital de ponta ou processos analógicos. Fernandes entende a “produção técnica contemporânea, mais esgarçada e limítrofe, que caminha em várias direções e se

deixa contaminar por outras mídias, aceitando dialogar com outras linguagens, como fotografia expandida” (Fernandes 2011). Para Fernandes, o “fotógrafo que produz a fotografia expandida, trabalha com categorias visuais não previstas na concepção do aparelho, ou seja, o artista tem que inventar o seu processo” (Fernandes 2006, 14).

Nestas narrativas deve-se de antemão observar a urgência e ansiedade que críticos e historiadores revelam em encontrar denominações para novas categorias da produção artística. Na medida em que as linguagens artísticas promovem mais trocas, intercâmbios, assimilações, apropriações – tudo aquilo que poderíamos chamar de “modo colagem”, multiplicam-se as teorias que escondem uma profunda crença na pureza da arte e suas linguagens. Trata-se de um enfrentamento entre os pesquisadores da história e teoria das artes com um universo que a cada momento, e de forma cada vez mais acelerada, desconcerta pelo deslocamento constante de lugares tradicionalmente estabelecidos, imposto pela arte contemporânea: espectadores-autores, a apropriação do espaço público como lugar da realização artística, o hibridismo entre linguagens. Tamanha oferta é desconcertante, seja pela sofisticação estética e banalidade tecnológica, seja pela sofisticação tecnológica e pela banalidade estética.

Laura González Flores, em seu livro *Fotografia e pintura: dois meios diferentes?*, propõe a distinção do “processo tecnológico dos meios que o definem”, (Flores 2011, 8) afirmando que desta forma a pintura e a fotografia, por exemplo, não são dois meios diferentes: “ambas as disciplinas pertencem a um paradigma maior, de tipo ideológico-cultural, que não apenas as engloba, mas também determina suas características” (Flores 2011, 7). Assim, Flores defende a desconstrução de uma história da arte convencional que classifica “as disciplinas artísticas como meios” (Flores 2011, 7), uma vez que

o perigo em confundir gênero tecnológico com gênero artístico é dificultar a abordagem de questões tão simples e cotidianas como a classificação de imagens híbridas que apresentam características de ambos os meios, ou a compreensão da essência

de novos meios que manifestam propriedades heterogêneas.
(Flores 2011, 9).

Segundo seu ponto de vista, a literatura disponível ainda não pode dar conta de “problemas relacionados à pintura e à fotografia em suas manifestações artísticas contemporâneas de tipo híbrido, eletrônico, industrial e/ou virtual” (Flores 2011, 8).

Na ideia de hibridismo entre as linguagens e fotografia expandida, assim como na consideração de qualquer produção artística, deve-se observar a convivência entre estilos ou práticas artísticas de períodos históricos diferentes. Esta convivência aponta para a ideia de sobrevivência de fórmulas estéticas, da fotografia, do cinema, da escultura ou da literatura, na produção artística contemporânea. Tradicionalmente, a história e a crítica de arte procuram dispor os fatos e os eventos em uma ordem cronológica linear, sem contar a interpenetração ou convivência entre estilos e movimentos artísticos.

A convivência entre estilos colabora com a necessidade de encontrar denominações que possam abarcar ou “nomear” as práticas artísticas contemporâneas, no caso brasileiro, também pode ser um reflexo do nosso modernismo e sua modernidade, profundamente influenciados pelo romantismo do século XIX e seu projeto de construção da identidade da nação. A questão que subjaz à discussão sobre os hibridismos na arte contemporânea, suas apropriações e contaminações, talvez se torne muito eloquente para estudiosos da fotografia mais por um ímpeto, ainda moderno, de classificação, arquivamento, compartimentalização, do que pela necessidade de delimitar, aprofundar e complexificar o conhecimento sobre seu objeto de estudos.

Esta angústia classificatória de parte da crítica, encontra seu contraponto na ciência sem nome, de Aby Warburg. Em outros termos, mas talvez convergindo para o mesmo ponto, Aby Warburg procurava “investigar a complementação recíproca de documentos pictóricos e literários, entre artista e comitente, o entrelaçamento entre obra de arte e ambiente social e sua finalidade prática como objeto individual” (Bing 2013, XLI). Em seu prefácio ao livro *A renovação da antiguidade pagã: contribuições científico-culturais para a história do*

Renascimento europeu, Gertrud Bing afirma que: “Ele já não inclui mais em sua análise somente os produtos da grande arte, mas também documentos pictóricos mais remotos e esteticamente irrelevantes” (Bing 2013, XLI).

Importante neste momento é ressaltar a singularidade do pensamento warburgiano, que na criação de sua ciência sem nome, não escapa da obsessão pela classificação arquivística, mas a realiza em termos muito distintos dos que eram feitos na tradição da história da arte. Já no título do seu principal trabalho, *A renovação da antiguidade pagã: contribuições científico-culturais para a história do Renascimento europeu*, pode-se inferir que Warburg trata da permanência ou sobrevivência de fórmulas pagãs no Renascimento. O que indica que outras fórmulas surgidas ou criadas em distintos contextos, no movimento apontado por Warburg, também podem, potencialmente, sobreviver.

A questão técnica, apesar do seu devido peso, não deve ser encarada como único elemento propulsor do hibridismo entre linguagens, característico da arte contemporânea. As fórmulas estéticas observadas por Warburg apontam para uma qualidade que não é apenas própria da arte, mas talvez do pensamento em geral: a colagem. Como linguagem artística, a colagem revela uma característica intrínseca à arte: a apropriação, seja de outras linguagens, seja de elementos da realidade, seja de novas tecnologias, seja do sistema político-econômico vigente.

No prefácio de *Fotografia Contemporânea: desafios e tendências*, os organizadores do livro observam que a “condição transicional” (Fatorelli, Carvalho e Pimentel 2013, 8) da fotografia, atua em “duas vertentes cardeais da produção fotográfica contemporânea: uma voltada para as sobreposições entre a fotografia, o vídeo, o cinema e as novas mídias (...); e outra orientada, direcionada à revisitação de gêneros e processos históricos” (Fatorelli, Carvalho e Pimentel 2013, 8).

Em outros termos, Arlindo Machado acentua a assimilação que a arte sempre realizou das novas tecnologias, observando que

mesmo os aplicativos explicitamente destinados à criação artística (ou, pelo menos, àquilo que a indústria entende por criação), como os de autoria em computação gráfica, hipermídia

e vídeo digital, apenas formalizam um conjunto de procedimentos conhecidos, herdados de uma história da arte já assimilada e consagrada. (Machado 2002, 22).

Assim, para Machado, não há uma mudança estética definitiva propiciada pela emergência das novas tecnologias. O que continua existindo são trabalhos de arte bons e ruins, seja qual for a tecnologia escolhida pelo artista. Ainda assim, a questão sobre a construção de uma linguagem artística, segundo ou contrária às demandas mercadológico-industriais não deve ser obliterada em uma reflexão estética sobre a fotografia, ainda mais no caso do tema investigado: o de uma expansão da linguagem fotográfica que não se dá apenas através do seu desenvolvimento técnico e hibridização com as novas mídias, mas que busca uma fotografia fora do dispositivo industrial em que necessariamente foi desenvolvida.

É neste sentido, na reação ao desenvolvimento tecnológico e ao empobrecimento da mensagem estética da imagem fotográfica, que o pictorialismo², por exemplo, flerta com a fotografia contemporânea: a tecnologia que utiliza, remete ao caminho oposto ao da evolução tecnológica e procura subverter os enquadramentos e restrições impostos pela indústria e pelo receituário operacional do dispositivo.

Em uma breve aproximação do pictorialismo com a linguagem cinematográfica, vale ressaltar a intensa utilização do *flou* (e os debates em torno disso) para romper com a fixidez própria da imagem fotográfica talvez já influenciado pela recente invenção do cinematógrafo.

Vilém Flusser, em sua *Filosofia da caixa preta*, delinea o conceito de aparelho, que aqui aproximamos do conceito de dispositivo³ e sugere que o “bom” fotógrafo é aquele que desafiando as regras do aparelho, transfigura e

² Movimento estético na fotografia que se expandiu por vários países europeus e americanos, de finais do século XIX até a Primeira Guerra Mundial.

³ Giorgio Agamben (2009, 32) toma de Foucault a ideia de dispositivo, concebendo-a como um conceito que dá conta da “relação entre os indivíduos como seres viventes e o elemento histórico, entendendo com este termo o conjunto das instituições, dos processos de subjetivação e das regras em que se concretizam relações de poder”³.

apresenta uma realidade potencial que apenas o próprio dispositivo pode oferecer. Novamente, Arlindo Machado coloca a questão em outros termos:

o que faz, portanto, um verdadeiro criador, em vez de simplesmente submeter-se às determinações do aparato técnico, é subverter continuamente a função da máquina ou programa de que ele se utiliza, é manejá-los no sentido contrário de sua produtividade programada. (Machado 2002, 23).

Vilém Flusser, ao utilizar o aparelho fotográfico como modelo de outros aparelhos, insere o dispositivo fotográfico dentro de outros dispositivos, que produzem e são produzidos por novos dispositivos. Assim o aparelho fotográfico, enquanto concretude mecânica produz imagens e a produção de imagens implica na concretude mecânica.

Naquilo que Machado chama de “artemídia”, entendemos a ideia de fotografia expandida que, para além do seu desenvolvimento tecnológico e sua proximidade das ciências exatas, também se expande em movimento oposto, isto é, no sentido do artesanato, característico da produção de imagens através de câmeras *pinhole*, do uso de suportes e substâncias fotossensíveis feitas de forma “caseira”.

Victa de Carvalho e Antonio Fatorelli destacam a produção contemporânea voltada para o uso da câmera escura no Brasil (Carvalho e Fatorelli 2014, 47). Questionando-se sobre o sentido da emergência das técnicas pré-industriais da fotografia na produção contemporânea, Carvalho e Fatorelli assinalam “a sobrevivência do código naturalista” (Carvalho e Fatorelli 2014, 47) ao lado da ideia de reação ou sintoma, ligados às mudanças cognitivas operadas pela massificação do uso dos dispositivos tecnológicos de produção de imagens. O trabalho de artistas como Paula Troppe, Regina Alvarez, do Coletivo Filé de Peixe e outros, atestam essa tendência ao trabalho com a fotografia analógica.

Tal como Machado, Antonio Fatorelli em *Fotografia contemporânea: entre o cinema, o vídeo e as novas mídias*, afirma este “momento notável de expansão das fronteiras da fotografia e do cinema” (Fatorelli 2013), sem, contudo, observar

uma ruptura definitiva com os esquemas tradicionais de percepção artística. Seu intuito é, tal como o nosso, “destacar nos movimentos históricos da fotografia e do cinema, as linhas de continuidade, mais do que as supostas relações de ruptura com as formas analógicas precedentes” (Fatorelli 2013). Da produção artística contemporânea, Fatorelli ressalta a transgressão das noções usuais de tempo e espaço através de dispositivos técnicos utilizados na fabricação de “narrativas não lineares” (Fatorelli 2013), assim como entende o hibridismo entre as linguagens artísticas como manifestações contrárias ao purismo essencialista da arte moderna. Desta forma, Fatorelli contorna os limites impostos por definições estanques das linguagens artísticas, onde os produtos híbridos da arte contemporânea não podem mais se encaixar.

No cinema, desde as experimentações de Man Ray, Marcel Duchamp, Moholy-Nagy, observa-se o flerte entre a fotografia e o cinema. No surrealismo, em filmes como *Um cão andaluz* (1929) e *A idade do ouro* (1930), de Luis Buñuel e Salvador Dalí, esta afinidade se torna ainda mais evidente: aqui o caráter documental da fotografia não é abandonado em nome de uma incoerência narrativa. Ao contrário, a fotografia ressalta a fragmentação da narrativa e seu naturalismo pode ser até mais desconcertante que experimentações de caráter abstrato.

O filme de Chris Marker, *La jetée* (1962), se tornou um marco desta transposição dos limites entre a fotografia e o cinema. Neste sentido, gostaríamos de contrapor a série de instalações de Hélio Oiticica e Neville de Almeida, *Bloco-experiência in cosmococa – program in progress*, ao modo como o filme de Marker transita para a fotografia, partindo da linguagem cinematográfica. Muito conhecidas desde 2005, quando foram expostas reunidas pela primeira vez, no Rio de Janeiro, as *Cosmococas* formam uma série de nove instalações (Fatorelli 2013)⁴, em que em cada uma delas, o espectador, deitado em redes, colchões, cadeiras, é convidado a assistir projeções de *slides* em uma sequência acompanhada de trilha sonora. O interessante desta série de trabalhos é que procuram demolir todo o dispositivo cinema, enquanto narrativa linear,

⁴ Fatorelli (2013, 76) menciona nove sequências, enquanto Buchmann e Cruz (2013, 8) tratam de cinco sequências ou cosmococas. Katia Maciel descreve cinco destas instalações.

enquanto espaço de exibição, enquanto temporalidade de ambas as linguagens: a fotografia e o cinema. Estas instalações consistem em ambientes onde redes são espalhadas e o espectador, agora “participador”, recostado ou deitado, interage com a música e imagens projetadas em *slides*.

Neste ponto deve-se colocar uma questão: em *La jetée*, Chris Marker rompe com a linguagem cinematográfica dentro da própria linguagem cinematográfica, enquanto Oiticica, ao “implodir” o dispositivo cinema, transforma-o em outra coisa, nem cinema, nem fotografia, nem artes visuais, mas sim experiência sensorial da obra de arte concretizada por diferentes linguagens e uma nova forma de interação entre público e obra de arte, característica de sua produção desde os *Parangolés* (1964) e *Penetráveis* (1960). Ambos os trabalhos são notáveis, tanto *Cosmococa* quanto *La Jetée*, cada um a seu modo, na desconstrução da linguagem e do dispositivo cinematográfico.

O trabalho de Oiticica também difere do trânsito entre fotografia e cinema realizados por Cindy Sherman. Em seu trabalho *Untitled Film Stills* (1977-1980), a artista se autorretrata em situações que nos remetem imediatamente a fotogramas de filme. Como uma única imagem pode sugerir tal continuidade e movimentos próprios do cinema? A habilidade da artista nos leva a procurar o antes e o depois daquelas imagens. Elas introduzem um dado de expectativa no público semelhante a necessidade de continuidade que sentimos ao assistir um filme ou ao ouvirmos qualquer narrativa. Além de apontar para questões como a representação autobiográfica, Sherman joga com estereótipos como o da feminilidade, construído na indústria cinematográfica.

De forma mais conceitual, artistas como Michael Wesely ou Sam Taylor-Wood, também atuam nesta distensão espaço-temporal que parece consolidar uma tendência da arte contemporânea. Michael Wesely instala câmeras com o obturador aberto, por vezes durante anos e neste registro traduz o movimento das mudanças urbanas arquitetônicas e culturais de determinado lugar.

Sam Taylor-Wood, em *The Last Century* (2005), surpreende o espectador com uma imagem aparentemente fixa, absolutamente corrente (ao ponto de parecer ilustrativa de alguma reportagem ou publicidade) que, no entanto, à partir de sua observação atenta, se mostra em “micromovimentos”, como um

organismo que à nossa vista está parado, mas que à uma observação atenta revela minúsculos movimentos latejantes.

Muitos destes trabalhos, que requerem uma espécie de decodificação por parte do público, correm o risco de cair na aridez conceitualista, extrapolando com a experiência estética-perceptiva tradicionalmente proporcionadas pela obra de arte. É talvez o risco do hibridismo crescente não apenas entre linguagens artísticas, mas como entre arte e ciência. Este risco pode levar a apreciação da obra a partir de uma leitura racional das condições em que foram realizadas, uma valorização da técnica como parâmetro da crítica estética antes que pelo arrebatamento artístico.

Assim, no universo da arte contemporânea sobressaem obras que não apenas apontam, mas buscam o trânsito entre diferentes linguagens, de forma acelerada quando comparada a outras mudanças estéticas ocorridas ao longo da história da arte. Se esta busca não chega a romper completamente com padrões outrora estabelecidos na arte, é porque esta, ao menos desde a Antiguidade mais remota, é algo híbrido que sempre, de algum modo, escapa a classificações definitivas que, contudo, ainda representam uma via de acesso fundamental para melhor compreensão e leitura de seus produtos e processos.

Finalmente, na sobreposição de técnicas e na extrapolação das denominações tradicionalmente adotadas no universo da arte, podemos perceber a inadequação de qualquer metodologia que desconsidere a prática e reflexão artísticas em sua singularidade.

A metodologia sugerida por Warburg é, em si, uma epistemologia da arte e assim deve ser compreendida: como vetor que nos permite uma aproximação mais estreita e eficaz do universo das imagens e da representação.

Cabe, por fim, acrescentar que o movimento em si é invisível. Muitas tentativas de registro do movimento redundam em seu oposto, ou seja, no congelamento do movimento. Tal como os “fantasmas” (sobrevivências) de Warburg são invisíveis – visíveis apenas através de sintomas. Deste modo podemos pensar na relação entre foto e cinema hoje: como movimentos em que estilos e linguagens se entrecruzam. A análise – que procura separar os elementos da composição, se mostra talvez inadequada, uma vez que, tal como

as fotografias de Marey e Muybridge, congelam o movimento para supostamente recompô-lo depois.

BIBLIOGRAFIA

- Agamben, G. 2009. *O que é o contemporâneo e outros ensaios*. Chapecó, SC: Argos.
- Bing, G. in: Warburg, A. 2013. *A renovação da antiguidade pagã: contribuições científico-culturais para a história do Renascimento europeu*. Contraponto.
- Buchmann, S. e Cruz, M. J. H. 2013. *Hélio Oiticica & Neville D'Almeida*. Cosmococa.
- Carvalho, V. e Fatorelli, A. 2014. "A câmera escura na fotografia brasileira contemporânea". In: Costa, A. A. (Org.). *Possibilidades da Câmera Obscura: da fotografia pinhole às câmeras digitais*. Projeto Subsolo.
- Fatorelli, A. 2013. *Fotografia contemporânea: entre o cinema, o vídeo e as novas mídias*. SENAC.
- Fernandes Jr, R. 2006. *Processos de Criação na Fotografia: apontamentos para o entendimento dos vetores e das variáveis da produção fotográfica*. In: FACOM, N°16, Disponível em: http://www.faap.br/revista_faap/revista_facom/facom_16/rubens.pdf. Acesso em 03/10/2014.
- _____. 2011. *Geração 00*. Disponível em: <http://www.iconica.com.br/site/geracao-00/> Acesso em 17/04/2016.
- Flores, L. G. 2011. *Fotografia e pintura: dois meios diferentes?* Editora WMF Martins Fontes.
- Flusser, V. 2011. *Filosofia da caixa preta*. Annablume.
- Krauss, R. *A escultura em campo ampliado*. In: *Arte & Ensaios*, N° 17. Disponível em: http://www.ppgav.eba.ufrj.br/wp-content/uploads/2012/01/ae17_Rosalind_Krauss.pdf. Acesso em: 10/09/2014.
- Machado, A. 2002. *Arte e Mídia: aproximações e distinções*. In: *Revista Galáxia*, n°4. Disponível em:

<http://revistas.pucsp.br/index.php/galaxia/article/view/1289>. Acesso em 17/07/2016.

Pimentel, L., Fatorelli, A. e Carvalho, V. (orgs). 2016. *Fotografia contemporânea: desafios e tendências*. Mauad X.

FILMOGRAFIA

Buñuel, Luis e Dalí, Salvador. 1928. *Um Cão Andaluz*.

_____ . 1930. *A Idade do Ouro*.

Marker, Chris. 1962. *La Jetée*.

O ESPECÍFICO FÍLMICO E A REALIDADE VIRTUAL: TENSÕES DA ARTE CONTEMPORÂNEA · Michelle Sales¹

Resumo: Este trabalho quer discutir e ampliar historicamente a relação entre arte e tecnologia ao pensar de que maneira, muito recentemente, o campo da arte debruçou-se sobre a produção de ambientes de Realidade Virtual interativos, tensionando o uso da tecnologia para refletir não somente os limites da criação artística como agora os do próprio corpo e da condição humana. Para pensar sobre esta questão, analisaremos o trabalho de Marina Abramovic, *Rising*, do projeto Acute Art VR. Esta reflexão implica pensar o uso da tecnologia no campo da arte como uma expansão, no caso da Realidade Virtual e seus acessórios, não apenas do corpo físico mas também do metafísico ou espiritual através da discussão da linguagem deste novo meio de criação e da especificidade do dispositivo da Realidade Virtual em relação ou oposição ao campo do audiovisual, discorrendo acerca da natureza da imagem em movimento da RV.

Palavras-chave: teoria do cinema; realidade virtual; Marina Abramovic.

Contato: sales.michelle@gmail.com

O cinema, a Realidade Virtual

Um dos pontos centrais para o desenvolvimento deste ensaio é a reflexão sobre a natureza da imagem de Realidade Virtual no escopo de um pensamento acerca da imagem em movimento, apontando aproximações e desvios em relação à linguagem audiovisual.

Com o surgimento do vídeo analógico, a produção estética assumiu novos desafios em relação à imagem em movimento, determinados pela natureza da imagem eletrônica: imagem em fluxo, de acordo com Arlindo Machado, de baixa definição e que permitiu novas possibilidades de criação, edição e de manipulação do tempo da imagem (avançar, recuar), distintas da linguagem do cinema. Porém, com o surgimento da linguagem digital, houve uma quebra da especificidade das técnicas e linguagens do cinema e do vídeo, que passam a tornar-se, ao menos do ponto de vista técnico, imagens indistinguíveis. A convergência dos meios para uma hipermídia digital foi capaz de incorporar as antigas mídias e trouxe tensões e rearranjos ao campo do audiovisual,

¹ Professora adjunta da Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro, membro do grupo de pesquisa *Correntes Artísticas e Movimentos Intelectuais* do Ceis20, Centro de Estudos Interdisciplinares do Século XX, da Universidade de Coimbra, Portugal.

redefinindo o próprio conceito de cinema, como sustenta Arlindo Machado a partir do texto de Gene Youngblood, *Expanded cinema*

No entender de Youngblood, podíamos pensar o cinema de uma outra maneira, um cinema lato sensu, seguindo a etimologia da palavra (do grego kinema-éματος+gráphein, ‘escrita do movimento’), que inclui todas as formas de expressão baseadas na imagem em movimento, preferencialmente sincronizadas a uma trilha sonora. Nesse sentido, expandido de arte do movimento, televisão e vídeo também passam a ser cinema, assim como a multimedia. Pensado dessa maneira, o cinema encontra uma vitalidade nova, que pode não apenas evitar o seu processo de fossilização como também garantir a sua hegemonia perante as demais formas de cultura. (Machado 2012, 66).

No contexto dessa expansão, ou seja, no momento que o cinema expandido engloba todas as categorias de imagens em movimento, queremos explorar e aprofundar a discussão sobre a imagem no âmbito de uma linguagem digital que permitiu criar imagens de Realidade Virtual online, e que se impõe não mais como uma imagem pronta, mas como uma **imagem-jogo**, tampouco como uma imagem editada, mas como uma **imagem-presença**, cuja relação com o espectador/usuário parece-nos radicalmente distinta.

O dispositivo sala de cinema foi rompido, o atual espectador/usuário das imagens-jogo da Realidade Virtual está em ambientes privados e participa individual e ativamente da produção desta imagem-jogo em si. Há um caráter performativo desta imagem que se faz no ato de jogar e de ser manipulada. A questão da visão, essencial na linguagem audiovisual, vai sendo substituída por uma **linguagem áudio-tátil-visual**, com a qual o usuário interage e determina o tempo de atuação e fatura dessa imagem.

É importante perceber que se a linhagem do cinema aponta uma ligação direta com a fotografia e o discurso realista, a Realidade Virtual advém da simulação em tempo real, da atmosfera dos games. É, portanto, uma imagem

efêmera, é uma **imagem-acaso**, virtual, cuja relação com o tempo é múltipla, fragmentada e também expandida. Não há qualquer semelhança com o tempo narrativo da linguagem audiovisual moderna, pois, se havia, no sentido do tempo de produção da imagem, uma relação com o passado, com o momento no qual a imagem foi feita, a *imagem-presença* da Realidade Virtual está duplamente no tempo presente: ela torna-se e é na relação com o aqui e agora, com o tempo online.

Outro aspecto que parece romper com a linguagem audiovisual moderna é a questão do ponto de vista. Na tradicional sala de cinema, o espectador é impelido a estabelecer uma relação única através do olhar, enquanto que a partir do uso dos óculos estereoscópicos não há um ponto de vista prévio nem fixo, o usuário estabelece um olhar também performativo na medida em que essa **imagem-jogo** aponta múltiplas direções.

Entretanto, é possível pensar um novo regime de visualidade trazido pelas imagens de Realidade Virtual com questões remanescentes que as antigas imagens projetadas no interior da caverna de Platão já sinalizavam? Ou seja, a Realidade Virtual é também uma experiência frustrada de conhecimento do mundo sensível? De que forma se dá a produção de sentido a partir das imagens de Realidade Virtual? Paul Virilio é um dos pensadores que pondera “o dia em que a Realidade Virtual tornar-se mais poderosa do que a realidade, será o dia do grande acidente” (Virilio *apud* Rush 2006, 207).

Pensar o cinema neste regime expandido, considerar que as alterações no campo da visualidade impuseram novas dinâmicas de recepção e de criação de imagens é considerar o cinema como uma experiência vasta, incorporando também agora a Realidade Virtual. Uma experiência de imagens e sons narrativas e não narrativas, lineares e não lineares, randômicas e não randômicas, abstratas ou figurativas, uma experiência, portanto, próxima à imaginação, pois o cinema “possui a mobilidade das ideias que não estão subordinadas às exigências concretas dos acontecimentos externos, mas às leis psicológicas das associações de ideias” (Xavier 2008, 38). É a experiência do cinema, portanto, como o paradigma do funcionamento da mente, um tipo de **cinema quântico**, para além do dispositivo.

O dispositivo de Realidade Virtual é idealmente um sistema imersivo, em que o usuário interage com uma interface computadorizada, utilizando para tal luvas, capacetes, óculos ou outros acessórios munidos de sensores. O aspecto imersivo é a característica primeira da Realidade Virtual, de acordo com Michael Rush:

O termo 'Realidade Virtual' refere-se a uma experiência tridimensional em que o "usuário" (não podemos mais usar os termos simples como espectador, visitante ou mesmo espectador/participante), com a ajuda de dispositivos montados na cabeça, luvas de dados ou macacões (contendo cabos de fibra ótica), vivencia um mundo simulado que parece reagir aos seus movimentos. (Rush 2006, 202).

Realidade Virtual: um pós-cinema de caráter pós-humano

Em 1966, foi publicado *Culture: Intercom and expanded cinema, a proposal and manifesto*, de Stan Vanderbeek. Este texto precede a publicação seminal de *Expanded Cinema*, de Gene Youngblood, em 1970. Iremos relacionar ambos com a linguagem da Realidade Virtual que vimos discutindo.

No seu manifesto, em 1966, Vanderbeek sustenta que é urgente encontrar uma linguagem pictórica mundial capaz de levar-nos a um novo estágio de desenvolvimento humano. Ambos os textos são fortemente marcados pelo questionamento acerca do modo como a mediação tecnológica pode afetar a humanidade, a experiência humana e a subjetividade, marcados por novos paradigmas de percepção e de relação homem-máquina contemporâneos.

Propondo a criação de uma linguagem universal baseada no audiovisual, Vanderbeek declara a criação de uma ferramenta pedagógica audiovisual, uma "máquina-experiência" ou *culture-intercom*. Ele chama a atenção para a enorme população mundial iletrada e calcula ser o audiovisual a linguagem por excelência da comunicação contemporânea, uma linguagem capaz de fazer convergir também a televisão, os computadores e a videoarte, amparados por ampla

pesquisa na área técnica capaz de desenvolver novas práticas de criação e de compartilhamento de imagens.

Um novo tipo de sala para este cinema expandido seria construído “imediatamente”, como avança Vanderbeek, o *movie-drome* funcionaria da seguinte forma: num domo esférico, imagens de todo tipo são projetadas na tela que acompanha o mesmo formato do domo e o preenche completamente. O público seria convidado a deitar na borda externa do domo de tal forma que os pés estivessem em direção ao centro. Essa experiência é nomeada como *image-flow*, da qual cada expectador poderá extrair um significado singular, pessoal. Nesta noção de cinema expandido, o dispositivo cinematográfico e a linguagem do cinema são implodidos por um novo tipo de experiência audiovisual que pretende atingir outros níveis da consciência humana. Como sugere Vanderbeek:

The purpose and effect of such image flow and image density (also to be called ‘visual velocity’) is both to deal with logical understanding and to penetrate to unconscious levels, to reach for the emotional denominator of all men, the non-verbal basis of human life, though and understanding and to inspire all men to goodwill and ‘inter-and-intro-realization’. When I talk of the movie-dromes as image-libraries it is understood that techniques such as videotape and computer inter-play would be used and thus they will be real communication and storage centers. (Vanderbeek 1966, 17).²

O dispositivo de um cinema expandido, o *movie-drome*, funcionaria também como um centro de pesquisa, capaz de receber imagens via satélites, disponibilizando uma espécie de arquivo internacional pictórico, organizado e disponibilizado por artistas criadores destas experiências. Por fim, o *movie-drome*, este tipo de cinema, tornaria-se uma arte performática integrando atores ao vivo e performers, consolidando uma forma totalmente nova de cinema artístico internacional.

² http://www.stanvanderbeek.com/_PDF/CultureIntercom1,2,3_PDF_LORES.pdf

Muito embora o projeto de Vanderbeek não tenha logrado êxito e tenha convertido-se em um manifesto datado dos anos 1960, guardando características utópicas do uso da tecnologia no campo da arte como outros de sua geração, a proposta deste artista parece similar ao movimento no campo da ciência que culminou nos avanços em termos de pesquisa que levaram às primeiras experimentações com Realidade Virtual.

Na mesma década de 1960, surgiu o “sensorama simulator”, criado por Morton Heilig, também na expectativa de criar um cinema expandido. A experiência consistiu numa cabine na qual os usuários recebiam impressões multisensoriais de imagens tridimensionais a partir de uma viagem de bicicleta pela cidade de Nova York. Sentiam rajadas de vento e de ar, vibrações e movimentos corporais. Anos depois, o australiano Jeffrey Shaw, diretor do *Center for Art and Media* de Karlsruhe, na Alemanha, criou a instalação interativa *The legible city*. A obra inseria uma bicicleta em frente a três telas de projeção, onde uma imagem de animação gráfica computadorizada tridimensional projetava as paisagens do trajeto que o usuário percorria.

Outro acontecimento importante para as pesquisas em Realidade Virtual foi o experimento *The Cave*, realizado a partir dos anos 1980 no *Laboratório de Visualização Eletrônica* da Universidade Illinois, em Chicago. O trabalho também ficou conhecido como “Teatro de Realidade Virtual”. De acordo com Michael Rush:

Uma sala cúbica, com 3m², *The Cave*, apresentada pela primeira vez em 1992, é um ambiente virtual consistindo em gráficos computadorizados estereográficos que reagem interativamente às ações do usuário que, equipado com óculos estereovisuais, consegue visualizar outros ‘companheiros de jogo’. A projeção estereográfica de 30 imagens por segundo em tempo real é feita em todas as paredes do espaço, enquanto o usuário manipula uma “varinha de condão” (um tipo de mouse tridimensional), programada para acionar as imagens. Esta imersão total faz o

usuário sentir como se estivesse em um tempo e espaço recém-criados. (Rush 2006, 206).

Circunscrita ao ambiente universitário, com experimentos como *The Cave*, descrito acima, a arte digital interativa utilizando Realidade Virtual se desenvolve de maneira lenta e gradual, devido aos altos custos de criação e pesquisa, além do acesso restrito à tecnologia.

No final de 2017, surgiu a plataforma de Realidade Virtual criada pela galeria de arte Londrina Acute Art³ que parece romper com o isolamento acadêmico das experiências anteriores que vislumbravam um cinema expandido a partir da criação de novos dispositivos de visualização e recepção de imagens. Os criadores da Acute Art apontam a inovação trazida pela plataforma que irá não apenas criar, como distribuir e comercializar obras de arte em Realidade Virtual. Os trabalhos de estreia, a convite da galeria, são de três grandes nomes da arte contemporânea: Jeff Koons, Marina Abramovic e Olafur Eliasson, e já estão todos disponibilizados na internet. De acordo com a galeria londrina, sua missão é explorar e possibilitar a transição da arte do mundo físico para a Realidade Virtual. São contemporâneos desta iniciativa o Digital Museum of Digital Art (DiMoDa),⁴ o FLOAT Museum,⁵ e o New Museum.⁶

Não é desnecessário reforçar que tais experimentos no campo da arte dizem respeito às transformações ontológicas profundas da imagem contemporânea, capazes de romper com as especificidades das linguagens modernas do cinema, do vídeo e da fotografia.

Para analisar o trabalho *Rising*, de Marina Abramovic, abordaremos dois pontos que consideramos centrais na discussão deste novo regime de visualidade possibilitado pela linguagem da Realidade Virtual: o caráter pós-humano das imagens e a condição de uma experiência pós-orgânica, possibilitada pela criação do corpo virtual, o avatar – indispensável para a fruição das imagens-jogo de RV.

³ www.acuteart.com

⁴ <https://dimoda.art/>

⁵ <http://float.land/>

⁶ <https://www.newmuseum.org/>

Realidade virtual: pós-humano e pós-orgânico

As correntes mais intelectualizadas do pós-humanismo consideram, de forma geral, a superação do pensamento humanista ocidental que tinha o homem como uma espécie superior e em oposição à Natureza. O homem, dotado de racionalidade, é mais aperfeiçoado em relação à natureza selvagem e entrópica, segundo o humanismo. O pós-humanismo reflete acerca da maneira com a qual a mediação tecnológica afetou ontologicamente nossa experiência e condição humanas. Há um entendimento de que os avanços da tecnologia, sobretudo na biotecnologia, nanotecnologia e informática, catalizam o surgimento de um novo ser pós-humano, mais capaz do ponto de vista físico, intelectual e psicológico.

Em grande parte dessa corrente, a noção de *transcedência* revela os anseios utópicos de um pensamento alimentado por certa paixão pela tecnologia. Transcender os limites do corpo e da mente, expandir os limites físicos com cirurgias e próteses, melhorar as capacidades intelectuais do cérebro, superando as restrições do envelhecimento, adoecimento e morte do corpo orgânico a partir do avanço da engenharia genética. O pós-humano almeja transcender a experiência humana própria da carne.

Não é incomum encontrar, relacionados a esta corrente, inúmeros pensadores, artistas, cientistas e filósofos que apregoam, por outro lado, um valor gnóstico ou místico ao pensamento pós-humanista, como aponta Erick Felinto.

Como acontece também de modo geral nas várias narrativas digitais que circulam pelo imaginário cibercultural, o pós-humanismo nos apresenta uma curiosa mescla de religiosidade e cientificidade, de futurismo e passadismo, de materialismo e espiritualismo. Na verdade, em muitos aspectos, a ciência e a tecnologia se tornam os novos focos da experiência religiosa pós-humana. (Felinto 2006, 7).

Em *A religião das Máquinas* (Felinto 2005), o autor expõe amplamente os inúmeros pensadores que atualmente relacionam a tecnociência contemporânea com a religiosidade. A noção de que a alma humana não diz respeito a uma

entidade metafísica, e sim a um dado informacional pode ser estendido a todas as características do ser pós-humano, de caráter essencialmente informacional. De que forma o pós-cinema relaciona-se com o pensamento pós-humanista? Que aspectos contidos nas experiências anteriores que culminaram na linguagem da Realidade Virtual podem estar relacionados com esta corrente de pensamento?

A natureza da imagem de Realidade Virtual está duplamente vinculada a uma condição pós-humana: em primeiro lugar, a fatura da imagem dá-se numa relação de causa e consequência entre usuário-máquina, de tal forma que torna-se desnecessário refletir o ponto de partida da imagem. Será o usuário, a partir da manipulação da máquina quem fornece um estímulo para a imagem-jogo, ou será esta a despertar o interesse interativo e guiar os limites do usuário? Em segundo lugar, a imagem da Realidade Virtual sugere quase sempre a utilização de um avatar, uma espécie de corpo pós-orgânico capaz de assumir funções e desempenhos de maneira vantajosa em relação ao corpo físico.

É dessa forma que pensar conceitualmente o pós-cinema a partir da Realidade Virtual não é mais uma questão apenas de linguagem ou dispositivo, mas uma reflexão de caráter ontológico. A própria natureza da imagem é afetada uma vez que há um coeficiente técnico indispensável no fazer e no ser da imagem.

A necessária utilização de um avatar para a experiência do trabalho *Rising*, de Marina Abramovic, atualiza algumas questões em relação ao contexto homem-máquina. Na performance, o corpo físico de Marina ganha uma espécie de cópia digital com “limites infinitos”, no dizer da própria artista. Em entrevista, Marina aponta para esse limite transposto da performance na Realidade Virtual, pois as antigas definições de corpo, vida e morte parecem ter envelhecido a partir da possibilidade de performar no mundo virtual.

A obra consiste num jogo em que o usuário é convidado a interagir com o corpo-avatar de Marina num mundo apocalíptico cujo contexto é o derretimento das calotas polares em ritmo progressivo por conta do aquecimento global. Ao vestir óculos e luvas, podemos nos encontrar com Marina e decidir, a partir desse encontro, se queremos ou não salvá-la de um afogamento. Nesse momento, o corpo-avatar da artista está imerso numa caixa de vidro embaixo d'água. O gesto

do toque entre as mãos entre um avatar e outro é a metáfora dessa relação entre humano/pós-humano, corpo e máquina.

O avatar seria, portanto, não o corpo-robô, ou o corpo-ciborgue, mas um corpo-imaterial, possibilitado pela mediação tecnológica e transformado pelo trabalho da artista num corpo-metafísico, espiritual. O trabalho *Rising* sugere um tipo de experiência mediada pela tecnologia que nos leva em direção à transcendência, a uma dimensão espiritual. Não nos leva em direção à máquina, nos leva em direção à potência metafísica das técnicas, dos robôs e dos avatares. *Rising* é um jogo-performance capaz de causar empatia e de suscitar emoções. O avatar de Marina é essencialmente humano, com todas as contradições, não na sua natureza e forma, mas na sua condição. Essa definição coloca-nos perguntas que ainda não somos capazes de resolver: como a experiência da Realidade Virtual afeta nossa consciência e nossa energia? O que de especificamente humano poderá permanecer resguardado na performance-jogo de um corpo-avatar?

BIBLIOGRAFIA

- Felinto, E. 2006. *A Comunicação dos Autoômatos: o imaginário do pós-humanismo na internet*. Trabalho apresentado ao NP “Tecnologias da Informação e da Comunicação”, do VII Encontro dos Núcleos de Pesquisa da Intercom.
- Felinto, E. 2003. *Novas tecnologias, antigos mitos: apontamentos para uma definição operatória de imaginário tecnológico*. Revista Galáxia, nº 6, pp. 165-188.
- Haraway, D. 1991. *Simians, Cyborgs, and Women. The Reinvention of Nature*. Routledge, New York.
- Machado, A. 2012. *Arte e mídia*. Rio de Janeiro: Zahar.
- Rush, M. 2006. *Novas mídias na arte contemporânea*. São Paulo: Martins Fontes.
- Vanderbeek, S. 1966. *Culture: Intercom and Expanded Cinema. A Proposal and Manifesto*.
- Virilio, P. 1996. *Do super-homem ao homem superexcitado*. In: A arte do motor, Estação Liberdade, São Paulo.

FILMOGRAFIA

www.youtube.com/watch?v=M4so_Z9a_u0&t=7s

www.youtube.com/watch?v=gVHiWqIw3J4&t=103s

www.youtube.com/watch?v=n6uDOC8u03s&t=24s

INTERMIDIALIDADE REALISTA, REALISMO DE CONFRONTO E A HISTORIOGRAFIA DO PRESENTE · Marcela Amaral¹

Resumo: O presente artigo abordará os elementos de intermedialidade no filme brasileiro *O invasor* (Beto Brant, 2001), se concentrando na relação entre a música e o cinema; e investigando de que forma isso pode ser compreendido como um potencial historiográfico e de produção de uma visão social crítica. Ao tratar da conflituosa estrutura social brasileira, o filme constrói um quadro de forte apelo realista, onde a relação entre elite e periferia não se assenta em uma oposição direta e simplista; mas revela cumplicidade e corrupção. O mergulho nessas duas esferas se dá sobretudo através da música, e particularmente do hip-hop da periferia de São Paulo, o que o filme faz a partir de uma linguagem que oscila entre a ficção e o documentário. Isso abre espaço para uma “erupção do real”, ou um realismo produzido no confronto entre esses dois campos. À medida que Brant se apropria do “inesperado”, usando a câmera para capturar “eventos da verdade” (Badiou, 2006), os elementos do instante pró-fílmico passam a ser absorvidos pelo filme na composição de sua atmosfera e narrativa; gerando uma produtiva intersecção entre o apelo realista do filme e a música. Isso talvez nos permita falar de uma “intermedialidade realista”; ou de um filme como importante documento historiográfico do presente. O estudo das relações intermediáticas de *O invasor* se torna crucial no reconhecimento do potencial fílmico de representar uma realidade singular.

Palavras-chave: Intermedialidade, *O invasor*, Beto Brant, realismo, realismo de confronto.

Contato: brmarcela@yahoo.com.br

Gostaria de começar esta apresentação expondo os motivos que me levaram a analisar o filme *O invasor* (2001), de Beto Brant, e apresentar brevemente alguns dos materiais que utilizo nesta análise. Além do próprio filme e de um repertório teórico referente a debates sobre realismo, intermedialidade e ética, particularmente encontrados em autores como Lúcia Nagib (2007; 2017) e Alain Badiou (2006); utilizo também a entrevista concedida pelo diretor do filme, aos professores Lúcia Nagib e Samuel Paiva, para o documentário ainda inédito, *Passagens*.

Ainda que se tratando-se de material atualíssimo, é importante ressaltar que, de forma alguma, as informações obtidas na entrevista são tomadas como evidências indiscutíveis sobre qualquer aspecto; mas como importante fonte de dados, que ajuda a problematizar o processo de realização fílmica no cinema

¹ Doutoranda – UERJ/Brasil.

brasileiro hoje. Ao longo da entrevista, Brant discorre sobre vários aspectos da produção do filme, refletindo sobre como a criação de um mundo ficcional tão próximo à realidade conhecida, se aproxima e se distancia dessa mesma realidade.

Realizado em 2001, em um período em que o cinema brasileiro já havia retomado sua produção, após cinco anos de interstício e quando já se consolidavam os governos democráticos na América Latina; *O Invasor* pertence a uma safra de filmes brasileiros que voltam a abordar temas locais e sociais, muito preocupados em representar questões nacionais, como apontam Lúcia Nagib (2007) e Tatiana Heise (2012). Todavia, não mais sob uma óptica política e vanguardista, como no Cinema Novo; mas, nas palavras de Nagib, “interagindo com cinemas modernos, pós-modernos e comerciais do mundo, portanto se beneficiando e contribuindo para uma nova estética cinematográfica transnacional” (2007).²

Ainda segundo a autora, *O Invasor* é um descendente mais contemporâneo de um cinema *underground* ou marginal paulista, que teve grande expressão nos anos 60 e 70; com um realismo “sujo” e “violento” e forte apelo documental. Desse cinema, ainda derivaram outras correntes, mais ou menos realistas. Como atenta Márcia Regina da Silva, o filme “torna-se um veículo de realidades brasileiras a partir de uma roupagem contemporânea” (2004, 2).

Um dos componentes dessa roupagem é o elemento musical, que se apresenta em diferentes formatos: videoclipe, trilha sonora, música diegética, e ainda, ditando o ritmo da montagem. Como aponta Lúcia Nagib, a “música, combinada com técnicas de videoclipe, é o elemento da moda utilizado para atualizar o gênero” (Nagib 2007, 123).³

Se por um lado, como Ivana Bentes (2007) esclarece, a música exerce influência na estética do filme, como ferramenta de comentário e narração; por outro, nota-se que ela opera na potencialização do realismo fílmico,

² No original: “*Interacting with modern, postmodern and commercial cinemas of the world, thus benefiting from and contributing to a new transnational cinematic aesthetics*”, tradução nossa.

³ No original: “*music, combined with music-video techniques, is the element of fashion employed to update the genre*”, tradução nossa.

particularmente ao trazer para a narrativa elementos da própria realidade, como a fundamental participação do *rapper* Sabotage.

Assim, a principal motivação deste estudo é buscar compreender a natureza da relação entre a intermedialidade musical e o realismo no filme; procurando responder a algumas questões centrais: de que forma a música no filme torna-se uma ferramenta para potencializar o apelo realista, e detém ainda um aparente poder de representar a realidade social brasileira atual? De que forma essa intermedialidade pode ser vista como uma ferramenta historiográfica, que ajuda a retratar um tempo-espço singular na história recente de São Paulo e da sociedade brasileira? E seria mesmo possível traçar essa relação direta entre a intermedialidade do filme e seu apelo realista? Ou melhor, poderíamos falar de uma “intermedialidade realista”?

O invasor narra a história de um crime planejado por dois sócios de uma construtora, Ivan e Gilberto (Giba), que contratam Anísio, um matador da periferia, para assassinar seu terceiro sócio, Estevão; que vem emperrando uma negociação fraudulenta entre a construtora e um agente do governo. Após o assassinato, o matador passa a querer fazer parte do cotidiano da construtora e, principalmente, da elite dentro da qual ela se localiza. Anísio “invade” a barreira econômico-social que o separa dos dois sócios, e se instala no dia-a-dia da construtora, causando enorme tensão com Ivan e Gilberto. Ele também conquista a filha de Estevão, Marina, e com isso, um lugar no cume dessa sociedade.

Para Tatiana Heise, o que insere *O invasor* no centro desse cinema de forte apelo realista é uma preocupação que ele e outros filmes desse período demonstram com a compreensão da natureza e configuração do país. Como destaca a autora, “alguns dos filmes mais bem-sucedidos do período entre 1995 e 2010 podem ser lidos como explorações diretas de reelaborações da questão ‘o que é o Brasil?’” (Heise 2012, 56).⁴

A meu ver, ao reproduzir essa questão, o filme se distancia de um maniqueísmo pobre, que opõe as classes sociais, e passa a produzir um realismo

⁴ No original: “Some of the most successful films of the 1995-2010 period can be read as direct explorations or reworkings of the question ‘what is Brazil?’”, tradução nossa.

que explora de forma mais complexa a relação entre esses extratos; que se monta a partir de noções conflitantes, como divisão e proximidade; diferenciação e promiscuidade; contraste e cumplicidade. Isso nos coloca mais próximos do que entendemos como a realidade da estrutura social brasileira. No filme, isso se traduz a partir de uma intensa oscilação entre esquemas ficcionais e não-ficcionais.

Em diversas passagens da entrevista, Brant apresenta evidências de que, tanto em *O invasor*, como em sua cinematografia, essa oscilação é muito presente, em geral entre arranjos ficcionais e documentais; e muitas vezes, com a intenção de dar visibilidade, ou potencializar o realismo de suas obras. Como Lúcia Nagib pontua, “documental e ficção, elementos conflitantes assim como prerrogativas básicas do cinema, constituem o problema principal em relação a esse filme ao mesmo tempo que a chave [de seu entendimento]” (2007, 117).⁵

No entanto, é importante observar que, se por um lado, os esquemas ficcionais são mais ou menos conhecidos; por outro, o elemento apontado como documental surge de maneiras distintas, e talvez seja mais prudente apontá-lo como um elemento não-ficcional. Um exemplo disso se dá na “introdução” da periferia no filme, que ocorre numa espécie de videoclipe.

Colocar primeiro trecho: periferia

A maneira como a câmera passeia pela região, transmite à imagem uma certa autenticidade documental, sobre como vivem e transitam as pessoas daquele espaço. Contudo, com uma montagem acelerada, com a presença de elementos da ficção e com a sobreposição da trilha sonora, essas imagens ganham um outro aspecto que não o documental propriamente, mas mais próximo do que o que Ivana Bentes aponta como uma “ferramenta de comentário”, através de uma estética mais próxima do videoclipe.

Em outro caso, na cena que analisarei, na qual o *rapper* Sabotage apresenta um número de *hip-hop* de forma improvisada; a emergência do elemento não-ficcional se dá a partir de uma relação muito direta com o inesperado que habita

⁵ No original: “Document and fiction, conflicting elements as well as basic prerogatives of cinema, constitute the main problem in relation to this film as much as its key”, tradução nossa.

a realidade concreta ao redor do filme. Sabotage, que era *rapper* na vida real, e não ator, interpreta quase a si mesmo, trazendo para o filme muito dos trejeitos do *hip hop*. Isso é traduzido com extrema fidelidade na tela; ou seja, ainda que ocorra dentro do âmbito da narrativa, esse acontecimento se descola, ou mesmo se choca com ela em alguns momentos.

A entrada de Anísio e Sabotage no escritório dá movimento à câmera, que se abre em um plano de conjunto para os quatro personagens. É perceptível o ensaio nas movimentação e posicionamentos, já que Gilberto e Ivan abrem espaço para não cobrir os outros personagens para a câmera. E a movimentação da câmera também busca manter no centro Anísio e Sabotage.

Esse esquema reproduz de forma menos canônica, o tradicional “*blocking-and-revealing*” (Bordwell 2005, 64), como descrito por David Bordwell, no qual um personagem que esteja sendo o centro das atenções, em geral está descoberto. A partir do momento em que ele deixa de ter atenção, ele passa a ser coberto, dando espaço a outro elemento que poderia estar oculto antes, mas que agora ganha relevância na tela.

No entanto, quando começa a entoar o *rap*, Sabotage assume uma postura menos ligada à *mise-en-scène* do filme e mais própria das apresentações de *hip hop*. Embora fictícia, a atuação do *rapper* parece desconectada da ficção e imbuída do espírito da própria música. Além disso, sua presença parece tornar ainda mais perceptível as marcações de cena dos outros personagens; não necessariamente por seus gestos exagerados da periferia, ou pelo desrespeito às regras de atuação, que inclui olhares furtivos para a câmera; mas particularmente pelo contraste entre seus posicionamentos e o dos sócios; e definitivamente por trazer um humor evidente ao filme. Brant vê isso como uma contribuição positiva e autêntica de Sabotage; em suas palavras: “se não tivesse o humor do Sabotage no filme, o filme seria muito duro, seria muito pessimista, e ... violento” (Entrevista com Beto Brant, em 1h11’19”).

Na configuração da sequência, Anísio parece ser uma ponte entre a rigidez dos sócios e a atitude “revolucionária” de Sabotage; ou, entre os atores “disciplinados pela *mise-en-scène*” como nas palavras de Brant, e a performance do *rapper*. Anísio é interpretado por Paulo Miklos, não-ator na época da produção

e músico profissional. Quando Sabotage canta o *rap*, Anísio participa da performance fazendo um *beatbox*.

A câmera na mão, em um movimento enviesado e orgânico, mergulha na performance, eliminando do quadro os outros personagens e dando a Sabotage e à periferia, o centro da tela. A câmera passa a acompanhar o *rapper*, chegando a dançar com ele. Brant narra em detalhes este evento único:

Quando o Paulo entra, apresenta o *rapper*, apresenta o Sabotage... o Sabotage é ele mesmo... ele não atua, ele é... Logicamente ele já veio com o trecho da música que ele queria, que ele ia mencionar o irmão... E o Paulo Miklos, que também é músico, ele começa a fazer aquele *beatbox*... era surpresa, não foi ensaiado isso, e isso contamina o câmera, porque o câmera, que é o Toca Seabra, que tava com a câmera na mão, ele começa a dançar também... E aí como linguagem, a câmera fica solidária aos personagens. Ela não fica estática solidária aos engenheiros em suas salas. Não, ela se associa ao invasor. (Entrevista com Beto Brant, em 1h16'24").

Gostaria de incluir aqui um conceito que chamo, a princípio, de “realismo de confronto”. Em ambos os casos citados, identifico o “confronto” entre os âmbitos ficcionais e não-ficcionais; em grau mais ou menos impactante, provocando alterações na produção de realismo. No primeiro caso, da apresentação da periferia, o confronto é “amortizado” por recursos ficcionais e, digamos, não-documentais, como o videoclipe. Já na cena de Sabotage, ele é bastante potente e visível, contribuindo para a própria constituição da sequência, que passa a depender dos acontecimentos da realidade pró-fílmica mais imediata.

Encontro em Michel Foucault um brilhante entendimento do conceito de confronto, que o autor localiza na produção das verdades, e que seria “o resultado do jogo, do afrontamento, da junção, da luta e do compromisso entre os instintos” (2002, p. 16). A partir disso, acredito ser possível traçar uma relação indireta com a produção de realismo, pois existe uma evidente proximidade entre a ideia de produzir verdades e a de produzir realismos. Ambas as noções dizem respeito à realidade em algum nível, ambas são intrinsecamente ligadas à

subjetividade e fundamentalmente, ambas são o resultado do choque de instintos e dependem do compromisso desses instintos.

Se o mais forte instinto cinematográfico é seu pacto com o real; o compromisso, é a forma como esse pacto se estabelece, e é um elemento essencial na caracterização do confronto. Em *O invasor*, o confronto se estabelece quando o filme abre espaços no âmbito ficcional para a realidade, particularmente, ao se apropriar do “imprevisível”.

Brant descreve a participação de Sabotage como algo inteiramente planejado pelo rapper, que, ao ficar frente à câmera, começou a cantar e dançar de improviso. Obviamente Brant exclui em sua fala o direcionamento que a narrativa, e as demandas do processo de realização, impõem à participação de Sabotage. No entanto, é fundamental compreender a evidência do espaço que o filme abre para o imprevisível, que é originado na realidade do evento pró-fílmico. Ao interpretar um personagem muito próximo de sua própria figura; o *rapper* traz para o filme expressões próprias, denúncias reais e o improviso do *hip hop* da periferia.

Recorro à análise precisa de Lúcia Nagib que, a partir do conceito de ética em Alain Badiou (2006), identifica nesse cinema uma “fidelidade ativa ao evento de verdade”. Como Nagib elucida, ocorre nesses casos um engajamento de equipe e elenco não apenas com a reprodução da realidade, mas também com a produção dela. Em *O invasor*, os acontecimentos do momento pró-fílmico são absorvidos pelo filme, não apenas através de esquemas de representação, mas também como meio de compor a atmosfera, a narrativa e principalmente o realismo.

Em um segundo nível, o confronto produz também mudanças na realidade circundante; na verdade, também sua fonte. E é essa alteração da realidade que cerca o filme, a evidência do compromisso do filme com o “evento de verdade” e que faz *O invasor* mais do que reproduzir, “produzir a realidade”.

O filme estabelece assim, um poderoso confronto dentro do seu realismo: enquanto Sabotage representa para a câmera uma imagem de si mesmo, ele também permite que a câmera capture algo do seu eu verdadeiro, ou melhor, o eu não-ficcional. Cria-se assim um paradoxo: a ficção é então produzida a partir

da realidade, ao mesmo tempo em que a realidade também é fabricada ao longo do processo de produção de ficcionalização.

A sequência coloca em confronto direto e no mesmo cenário, os dois lados de um conflito que é cultivado ao longo do filme. No entanto, a representação de um desses lados, a periferia, é construído a partir de um elemento que escapa ao controle do planejamento de ficção e abre espaço para o imprevisível. É nesse sentido que a música se torna uma ferramenta para a invasão do real.

Embora neste caso específico o confronto se torne visual e evidente, em outros, apenas com as informações extra-fílmicas da entrevista, eles se tornam visíveis. Um desses momentos é quando Brant revela que, buscando uma linguagem mais realista, pediu a colaboração de Sabotage para alterar as ações e falas de Anísio no roteiro, incluindo “sua verve” de periferia.

Durante o processo de filmagem, no entanto, os atores que interpretaram Ivan e Gilberto seguiam o texto original, sem as alterações e só tiveram contato com essa linguagem, nas gravações; o que gerou um certo desconforto. Brant diz que esse desconforto é algo interessante para o filme, ao evidenciar na imagem um choque entre diferentes padrões de comportamento social (gestos, linguagem, roupas etc) e de atuação. Segundo suas palavras, os atores tiveram que “atuar com o imprevisível” (entrevista com Beto Brant, em 1:12:06).

Brant comenta também uma questão sobre o figurino de Sabotage. A camisa usada pelo *rapper* em cena, com um desenho em preto e branco, parecendo uma xilogravura, com uma criança fumando em primeiro plano e com vários prédios ao fundo, como a São Paulo; não fazia parte do guarda-roupa do filme. Embora a figurinista tenha pedido para mudá-la, ele não se sentiu à vontade com a ideia e Brant a manteve para a sequência, alegando ser a própria identidade do *rapper*. Para o diretor, a participação do artista adiciona “a consciência do outro lado” ao filme.

Curiosamente, na parte de baixo da camisa está escrita a frase que parece resumir o objetivo do filme: “Retratos do Brasil”.

BIBLIOGRAFIA

- Badiou, A. 2006. *Being and Event*. Londres/Nova York: Continuum.
- Bentes, I. 2007. Vídeo e Cinema: rupturas, reações e hibridismo. In: Machado, A. *Made in Brasil: três décadas do vídeo brasileiro*. São Paulo: Iluminuras.
- Heise, T. S. 2012. *Remaking Brazil: Contested National Identities in Contemporary Brazilian Cinema*. Cardiff: University of Wales Press.
- Jaguaribe, B. 2007. *O choque do real: Estética, Mídia e Cultura*. Rio de Janeiro: Rocco.
- Margulies, I. (ed.). 2003. *Rites of realism: Essays on Corporeal Cinema*. Durham /Londres: Duke University Press.
- Nagib, L. 2007. *Brazil on screen: Cinema Novo, new cinema and utopia*. Londres: I.B. Tauris.
- _____. 2011. Beto Brant: realismo, gênero y obra de arte en proceso. In: VARGAS, Juan Carlos (ed.) *Tendencias del cine iberoamericano en el nuevo milenio: Argentina, Brasil, España y Mexico*. Guadalajara: CUCSH - Universidad de Guadalajara, pp. 273-302.
- _____. 2017. Realist cinema as world cinema. In: STONE, Rob; COOKE, Paul. (eds.) *The Routledge Companion to World Cinema*. Abingdon-on-Thames: Routledge.
- Vaz, M. do C. 2015. *Trajetórias e sentidos espaciais em O Invasor, de Marçal Aquino e Beto Brant*. 123 f. Dissertação (Mestrado em Estudos Literários) – Universidade Federal de Rondônia / UNIR, Porto Velho.
- Xavier, I. (org.). 2001. *O cinema brasileiro moderno*. São Paulo: Paz e Terra.

MOVENDO IMAGENS ESTÁTICAS – O AUDIOVISUAL · Fernanda Bastos¹

Resumo: Nesse artigo abordaremos duas instalações fotográficas, as *Cosmococas*, de Hélio Oiticica e Neville D’Almeida, e *Experiência de Cinema*, de Rosângela Rennó, através de suas familiaridades com o cinema e o audiovisual.

Palavras-chave: fotografia, cinema de museu, audiovisual.

Contato: fernandabastos1@gmail.com

Introdução

O desenvolvimento da fotografia é um fator fundamental para a criação do cinema, sobretudo do ponto de vista técnico. Sabemos também que associada a outro dispositivo visual, o estereoscópio, ela foi o modelo dominante no que tange à produção, à circulação e à visualização de imagens no século XIX, tendo sido suplantada pelo cinema, no século passado. (Crary 2012).

Com o desenvolvimento de ambos os campos – fotográfico e cinematográfico – nas áreas técnica e comercial, os discursos e saberes construídos em seu entorno, principalmente a partir da segunda metade do século XX, trataram de opô-los e separá-los por suas diferenças, deixando um pouco de lado as interseções e diálogos. Porém, no campo das artes, o cinema e a fotografia nunca se separaram de fato, eles coevoluem técnica e esteticamente. Posteriormente, a tecnologia do vídeo, inventada nos anos 1960, também foi experimentada e assimilada por muitos artistas como novo suporte e meio para suas obras.

Atualmente, as tecnologias fotoquímica (da fotografia e do cinema) e eletrônica (do vídeo) foram substituídas pela tecnologia digital, o que une mais do que nunca os domínios das imagens fixas e em movimento, tanto do ponto de vista tecnológico como do estético.

Nesse artigo abordaremos duas instalações fotográficas que pensam o cinema a partir de imagens estáticas e, para tanto, movem tais imagens mecanicamente, são elas *Bloco de experiências in Cosmococa - program in progress*

¹ Doutoranda da ECO-UFRJ, onde também se graduou e fez mestrado. Além disso, é editora/montadora desde 1997.

(1973), de Hélio Oiticica e Neville D’Almeida e *Experiência de cinema*² (2004), de Rosângela Rennó.

O que chamamos aqui, genericamente, de instalações fotográficas, até o início da década de 1980, era chamado de **audiovisual**³ e se referia especificamente a uma projeção em diapositivos de imagens fotográficas acompanhados de sons gravados em fita cassete: música, ruídos, narração, diálogos etc. Um bipe sonoro nessa fita cassete (inaudível para o espectador) aciona o projetor, determinando a duração e o ritmo de alternância entre as imagens projetadas. (Parente 2013).

Frederico Morais

Não se pode falar de audiovisual no Brasil sem falar de Frederico Morais, crítico e curador de arte, que foi pioneiro no formato experimentando uma forma diferente para a crítica de arte, tradicionalmente baseada no modelo analítico.

Em ‘Memória da paisagem’ (1970), ele funda uma crítica mais intuitiva e imagética, de inspiração bachelardiana, ao contrapor imagens que ele fez das obras dos artistas José Resende, Luiz Baravelli, Carlos Farjado e Frederico Nasser, em exposição no MAM-RJ com imagens dos canteiros de obras da cidade, acompanhadas de sons destas obras, textos de Bachelard, Abraham Moles e Suanne Langer, de modo a criar o que ele chamou de ‘arqueologia do urbano’. (Parente 2013, 34).

Em seguida, com *Cantares* (1971) – composto por imagens de carretéis de fios e cabos elétricos, fotografados como esculturas urbanas, e música –, Morais começa a se afastar da crítica e a experimentar um tom mais poético e subjetivo

² Disponível em: <http://www.rosangelarenno.com.br/obras/exibir/24/1>

³ Atualmente a palavra audiovisual é utilizada para tudo o que é composto de som e imagem, ou seja, o cinema, a televisão, o vídeo etc.

em alguns de seus audiovisuais⁴ que se constituíram como um novo meio de expressão artística.

Os audiovisuais de Moraes já contavam com múltiplas projeções e valorizavam a estrutura aberta do dispositivo em que a descontinuidade e a fragmentação das imagens e de qualquer narrativa possível evitam sua “naturalização” diante do espectador, mantendo-o ativo, alerta, produzindo o efeito contrário da estética da transparência⁵, característica fundamental da cinema clássico, ou seja, da *forma-cinema*⁶ e do *efeito-cinema*,⁷ que vinham sendo questionadas pelas vanguardas cinematográficas dentro e fora do Brasil.

Além da relação formal com o cinema, nessas obras, Frederico Moraes aborda como artista algumas questões conceituais que já perseguia como curador e crítico, como a integração entre museu e cidade (museu e mundo), e entre o corpo e seu entorno. Enquanto foi curador do MAM-RJ, Moraes realizou, além de exposições, algumas ações de arte coletiva como os *Domingos da Criação* (1971) e *Arte no Aterro* (1968), em que centenas de pessoas se reuniam para rasgar papel, costurar tecido, sujar as mãos na terra, esticar os fios do dia, enfim, para viver arte.

Bloco de experiências in Cosmococa - program in progress

Segundo as instruções de Hélio Oiticica, as *Cosmococas* – como são geralmente chamadas as instalações que compõem o *Bloco de experiências in Cosmococa - program in progress* – se constituem a partir dos seguintes elementos: “carrossel de *slides*, a trilha sonora, as instruções e o tempo.” (Maciel 2009, 281)

⁴ Frederico Moraes criou paralelamente audiovisuais críticos e artísticos durante a primeira metade dos anos 1970.

⁵ A *estética da transparência*, termo utilizado por Ismail Xavier, também é chamada de *narrativa -representativa - industrial* (N.R.I), por Claudine Eizykamn, e de *modelo - representativo - institucional* (M.R.I), Noël Burch. (Parente, in: Gonçalves 2014, 104 -105).

⁶ Segundo Parente, para se consolidar como forma hegemônica, o cinema como dispositivo precisou reunir três características fundamentais: a arquitetônica, a tecnológica e a forma narrativa.

⁷ O *efeito-cinema* é um conceito desenvolvido por Jean-Louis Baudry sobre o efeito causado pelo dispositivo cinematográfico – a *forma-cinema* – no espectador, que fica em estado letárgico, como se estivesse sonhando. (Baudry 1978)

Os cinco primeiros BLOCOS nasceram de minha ligação com NEVILLE D'ALMEIDA e EU jamais teria a necessidade de inventar esse tipo de experiência não fossem as longas conversas e caminhadas pela linguagem limite criada por MANGUEBANGE de NEVILLE: na verdade esses BLOCOS-EXP. são uma espécie de quase-cinema: um avanço estrutural na obra de NEVILLE e aventura incrível no meu afã de I N V E N T A R - de não me contentar com a 'linguagem-cinema' (...). (Oiticica 2013, 50).

A dupla questionava os modelos estabelecidos na arte e no cinema e buscava uma interação maior entre obra e espectador. Almeida desejava um espectador mais visceral para seu cinema marginal e Oiticica ia longe em seu processo de transformar o espectador em participante, tornando-o parte essencial de suas obras.

As ideias de que o museu é o mundo e de que a arte e a vida precisam se fundir norteiam a obra de Oiticica desde o início⁸. Como neoconcretista, ele começa por eliminar a moldura dos quadros e com ela o limite entre a pintura e a parede, em seguida, descola o quadro da parede com os *Relevos espaciais* (1959), inaugurando a relação entre a obra e o corpo do espectador, que pode se deslocar entre telas monocromáticas, se deixando envolver pela cor. A seguir, vêm os *Penetráveis* (1960), misturando labirinto com cabanas de tecido inspiradas na arquitetura da favela⁹. Depois chegam os *Parangolés* (1964), capas coloridas para o espectador vestir e movimentar a cor no espaço. Ousando ainda mais Oiticica constrói, dentro da Whitechappel Gallery, em Londres, uma instalação composta de materiais ligados à natureza – terra, água, madeira etc. – e convida o participante a experimentar o seu *Edem* (1969) com os cinco sentidos. O espectador-participante é uma peça do jogo criativo de Oiticica. (Maciel 2009, 283).

⁸ Tais questões já vinham se estruturando desde o movimento Neoconcreto - do qual Hélio Oiticica participou, na década de 1950 - e continuaram sendo investigadas por outros artistas do grupo, posteriormente, em suas obras, como nos casos de Lygia Pape e Lygia Clark, por exemplo.

⁹ Durante os anos 1960, Hélio Oiticica frequentou a comunidade e foi passista da Mangueira.

Durante sua temporada em Nova York, a questão do **suprasensorial** – transformar os processos de arte em sensações de vida – tornou-se mais central na obra do artista, e é nesse sentido que vão as *Cosmococas*, instalações que também poderiam ser chamadas de ambientes imersivos, em que o participante pode deitar na rede e lixar as unhas, ouvindo música, enquanto imagens luminosas são projetadas ao seu redor, por exemplo.

O título *Bloco de experiências in Cosmococa - program in progress* já traz bastante informação sobre sua dimensão e ineditismo. Segundo Katia Maciel, a palavra **bloco** marca a descontinuidade entre as instalações planejadas; **cosmococa** faz referência à cocaína, material presente em quase todas as imagens projetadas; *Program in progress* revela, primeiro, sua incompletude como obra sem o participante, segundo, as muitas possibilidades de surgirem novas CCs (ideia de seriação), mas também revela, a falta de perspectiva para se montar um trabalho tão inovador para a época.

Cada bloco tem seu tema e homenageado. A dupla criou – imaginou, descreveu, elaborou as instruções e as imagens-arranjo fotografadas – cinco das nove¹⁰ CCs listadas no índice de Oiticica: CC1 *Trashiscapes* – a primeira e mais conhecida das CCs estabelece uma ligação direta com o cinema combinando nas projeções um exemplar da *New York Magazine* que traz um retrato do cineasta Luís Buñuel na capa, desenhadas em cima do retrato, linhas de cocaína marcam os contornos do rosto e uma delas atravessa um olho de Buñuel, fazendo junto com a navalha que também compõe o quadro, uma referência direta a seu filme *O cão andaluz* (1929); CC2 *Onobject* – mistura a capa do disco de Yoko Ono com a capa de um livro de Martin Heidegger; CC3 *Maileryn* – em uma sala branca com chão cheio de areia e coberto por um vinil, cinco retratos de Marilyn Monroe maquiada com o pó branco são projetados nas paredes e no teto, combinados a músicas latinas; CC4 *Nocagions* – traz uma piscina no meio de capas de John Cage maquiadas com fileiras de cocaína sobre o fundo branco de seu livro *Notations*; CC5 *Hendrix-War* – nessa CC o participante embalado em uma rede, ouve o

¹⁰ As CCs eram um projeto bastante ambicioso para sua época e só foram montadas a partir de 1992. Além delas, Oiticica criou outros audiovisuais, como *Neyrótica*, *Helena inventa Angela Maria* e *Norma inventa Benguel*. (Maciel 2009)

rock'n'roll de Hendrix¹¹, enquanto vê multiprojeções de um retrato do músico com uma espécie de máscara de cocaína desenhada. (Oiticica 2013; Maciel 2009).

Para André Parente, as *Cosmococas*, são elaboradas sob influência dos audiovisuais de Frederico Morais, somados às contribuições desconstrutivistas do Cinema Marginal. Mas Oiticica não gostava do termo audiovisual:

(...) posso também fragmentar algo semelhante à sequência filmada em slides que se fazem MOMENTOS-FRAME e isso sem justificativa de que tenha que ser “audio-visual” (termo q detesto: afinal não é tudo audio-visual? e mais? então porque a definição isolando tão especialmente esses dois sentidos? não seria o termo algo q queira indicar uma intenção de manter a supremacia da IMAGEM em vez de deslocá-la?) a questão é que a imagem não tem mais a mesma função e isso é mais acentuado no que se refere ao cinema: segundo MCLUHAN a TV que possui menor definição visual abre brechas para que o espectador se invista em participante e preencha o que lacuneia: o cinema não: é super definido na fotografia-sequência e se apresenta completo: uno: super-visual que desafia a fragmentação da realidade e do mundo das coisas: mas o poder da IMAGEM como matriz-comportamento que mantinha o espectador numa posição imutável não era só visual: era conceitual (...). (Oiticica 2013, 55).

Ele segue refletindo e projetando as instalações no sentido de descolá-las da classificação “audiovisual”, ao mesmo tempo que as aproxima do cinema:

EXPERIÊNCIA: slides – trilha sonora – INSTRUÇÕES:
abreviação CC q identifica série e q deverá ser usada para a

¹¹ Oiticica era apaixonado por Jimmy Hendrix, que criava novos modos de tocar guitarra reinventando o que se vira até então sobre o instrumento.

espinha dos experimentos COSMOCOCAS – program in progress:

a) SLIDES: não-audiovisual porque a programação quando levada à performance amplia o alcance da sucessão desses SLIDES projetados que se enriquecem ao se relativizarem numa espécie de ambientação corny: Jack Smith com seus slides fez algo que muito tem a ver com o q almejo com isso: do seu cinema extraiu - em de vez uma visão naturalista imitativa da aparência – um sentido de não fluir, não-narrativo: os slides duravam no ambiente sendo que o projetor era por ele deslocado de modo a enquadrar a projeção em paredes-teto-chão: o sound track era justaposto acidentalmente (discos) --- (idem 56).

As CCs estancam o fluxo imagético do cinema e transferem o fluxo para o participante que frui, no seu ritmo, as imagens dissolvidas na arquitetura do ambiente. Segundo Frederico Coelho, Oiticica era leitor de Henri Bergson e Friedrich Nietzsche¹², se olharmos com cuidado, esse gesto de transferência remete a conceitos centrais de suas filosofias: o *fluxo* bergsoniano, e a *vontade*, que aparece na obra de Nietzsche combinada a outros termos como *vontade de poder*, *vontade de potência* designando atitudes afirmativas do homem que se descola de Deus e toma as rédeas de sua existência a partir de escolhas conscientes. Esse conceito de *vontade* dialoga diretamente com a artevida proposta e realizada por Oiticica, que afirmou uma existência voltada para a arte. Além disso, a ideia de duração atravessa toda a obra do artista, uma vez que seus elementos constitutivos – *Bólides*, *Penetráveis* e instalações como *Edem* e as CCs – só se realizam plenamente na presença e na experiência do participante, portanto na duração, no fluxo e não na imobilidade suspensa do tempo.

Então as CCs, que são chamadas de quase-cinema nas instruções do artista, deixam “de lado a unilateralidade do cinema-espetáculo” (Oiticica 2013, 52). As CCs se opõem ao cinema como dispositivo, porque as imagens projetadas são

¹² Informação transmitida em aula do curso *Contracultura modos de invenção, modos de uso*, da disciplina Comunicação, Estética e Política, do PPGCOM da ECO-UFRJ, no primeiro semestre de 2017.

estáticas e descasadas do som, sendo apresentadas de maneira não narrativa, e o espectador pode estar deitado em redes, sentado em almofadões etc., mas nunca anestesiado e imóvel como na sala de cinema. Mas, preserva outras características cinematográficas como a duração e a montagem: seja cinematográfica, por haver uma sequência predeterminada de projeção das imagens¹³; seja a montagem ligada à distribuição de elementos dentro de um enquadramento que as sintetiza como imagem única, como nas colagens, *assemblages* etc., que influenciam e são influenciadas pelo enquadramento cinematográfico, sendo assim cada fotografia-arranjo (ou momento-frame) é pensado como um enquadramento de filme, quase como uma cena. Além disso, o “rastrococa” – desenho feito com cocaína – guarda um resquício do gesto, do movimento.¹⁴

Experiência de cinema

Fotografias projetadas em uma cortina intermitente de fumaça, é essa imagem fugidia que Rosângela Rennó nos propõem em *Experiência de Cinema*, instalação composta de quatro séries de 31 imagens estáticas que se movem graças a natureza do suporte. Cada série recebe o nome de um gênero narrativo do cinema: filme de amor, filme de família, filme policial e filme de guerra.

As imagens projetadas acendem e apagam, ao mesmo tempo em que uma cortina de fumaça se forma e se dissipa. São sete segundos de projeção e trinta de intervalo, criando um ritmo relativamente lento se considerarmos o bombardeio imagético que recebemos atualmente. Os longos intervalos mantêm o espectador entre a expectativa da próxima imagem e a memória do que acabou de quase-ver.

Do ponto de vista técnico, *Experiência de cinema* reproduz parte do mecanismo do audiovisual – um sinal sonoro inaudível parar o espectador dispara um elemento fundamental da instalação –, porém, como a tecnologia

¹³ os slides eram exibidos na ordem que vinham do laboratório, às vezes idêntica a da captação, às vezes ligeiramente modificada. (Oiticica 2013, 53)

¹⁴ “(...) SÃO MOMENTOS-FRAMES: fragmentação do cinetismo: a mão q faz o rastrococa-maquilagem move-se gilete/lâmina/faca ou o que seja sobre imagem-flat-acabada: filme-se ou fotografe-se não importa: → o cinetismo do “fazer rastro” e sua ‘duração no tempo’ resultam fragmentados em posições estáticas sucessivas como momentos-frames (...)”. (idem 53-54)

acessível no período de elaboração dos trabalhos artísticos também influem de forma determinante no seu resultado, nessa instalação a fita cassete é substituída pelo DVD, que era a mídia mais apropriada à exibição em galerias e museus em 2004¹⁵. E, se no audiovisual era a fita cassete com a trilha sonora, que controlava paralelamente, através da emissão de um sinal sonoro, o carrossel de *slides*, dessa vez, é o DVD com as imagens que emite o sinal sonoro e dispara a máquina de fumaça, ou seja, o suporte físico da projeção.

Nesse trabalho, Rennó recorre a operações frequentes em seu método artístico: a coleção, o arquivamento, o ocultamento e o constante diálogo com os regimes de visibilidade e dispositivos imagéticos do passado. Para montar seus quatro filmes, Rennó colecionou inúmeras fotografias adquiridas em feiras de usados e brechós, classificou nas quatro categorias que propôs (gesto arquivístico) e inventou uma maneira de exibi-las sem que elas se deem a ver completamente.

O cinema nasceu do desejo pela representação em movimento ou do desejo pelo movimento dentro da representação. Fisicamente, o cinema convencional é possível pela sucessão rápida de imagens estáticas, ou seja, fotográficas. Entretanto, também fisicamente, é uma ilusão de movimento sobre uma parede ou uma tela. É essa a magia que me interessa. (Rennó apud Maciel 2008, 123).

É interessante notar como, em *Experiência de cinema*, Rennó utiliza suporte digital para fazer convergirem dois tempos distintos: o pré-cinema – em dois com a fantasmagoria e a fotografia - e o cinema clássico através dos títulos das quatro séries. Com esses elementos, a artista ativa o nosso hábito/repertório cinematográfico que nos leva a assistir, durante 21 minutos, as 124 imagens projetadas que nos são oferecidas como se estivéssemos em uma sala de cinema, não tão iludidos, mas ainda hipnotizados pelo espetáculo.

A instabilidade do visível é uma característica constante na obra de Rennó,

¹⁵ Antes do tocador de DVD não se podia exibir vídeos em loop, recurso que é muito útil nas galerias e museus, onde a exposição é contínua.

que frequentemente apaga, esconde ou desestabiliza a imagem que o espectador espera ver. Essa “traição de expectativa” é o recurso que ela usa para implicar o espectador, racional e sensorialmente no processo, é a abertura por onde ele pode entrar e completar a obra.

Considerações finais

O audiovisual, bem como outras manifestações das artes visuais estruturadas sobre material e repertório fotográfico e/ou cinematográfico – cinema de galeria ou de museu, cinema e fotografia expandidos, *transcineas*, foto-escultura-digital etc. – não obedecem a padrões técnico e comerciais que limitam as formas dominantes. Elas habitam um espaço receptivo à variedade de formatos, ficando assim livres para experimentar toda sorte de possibilidades oferecidas pelos novos suportes técnicos que se sucedem. Essa liberdade formal, permite que os artistas investiguem intensamente características técnicas de cada suporte e as utilizem na elaboração estética e conceitual de suas obras. Bons exemplos são *Interface* (1972),¹⁶ de Peter Campus, utilizando a imaterialidade do vídeo para desenvolver uma obra totalmente calcada na presença do participante; e *Meio cheio, meio vazio* (2009),¹⁷ de Katia Maciel, cuja imagem de eterno equilíbrio dinâmico é produto de manipulação digital, cuja tecnologia foi desenvolvida recentemente.

Tanto as CCs como *Experiência de cinema* se relacionam com o pré cinema pela utilização da fotografia, e, no caso de *Experiência de cinema*, a projeção tremeluzente remete, inclusive, ao pré fotográfico. Por outro lado, se relacionam com o pós cinema por desviarem da forma hegemônica em seus principais aspectos: nos dois casos vemos o fluxo contínuo do cinema ser estancado por imagens fixas apresentadas em um ritmo diferente e a narrativa clássica ser desarticulada pela fragmentação imagética. As duas instalações prescindem da tela formal, as CCs têm múltiplas projeções espalhadas pela arquitetura do ambiente e *Experiência de cinema* funde tela e projeção em um acontecimento cheio de interrupções. Além disso, o espectador não se entrega à imobilidade

¹⁶ Disponível em: <http://www.jeudepaume.org/index.php?page=article&idArt=2718>

¹⁷ Disponível em: <https://vimeo.com/34823372>

onírica do dispositivo, ele tem papel ativo na constituição plena dessas obras, cujas imagens são tão impalpáveis.

Para encerrar, observamos que o ponto de partida utilizado em ambas as obras investigadas para construir sua imagem final é o retrato. A dupla Hélio Oiticica e Neville D'Almeida parte de retratos de ícones da cultura pop da época – Hendrix, Marilyn Monroe, Luís Buñuel –, ou seja, imagens que já vêm carregadas de informações e significados, e lhes agrega, outros elementos cênicos – como a cocaína referida no título, uma navalha, tesouras etc. – que compõem seus *momentos-frame*. Já Rosângela Rennó trabalha com retratos de anônimos, posando em situações comuns, familiares, momentos felizes, imagens feitas para fixar no tempo uma memória afetiva, que foram descartadas – provavelmente porque o retratado, o retrato e o afeto obsolesceram –, ao resgatá-las do desuso e reterritorializá-las como parte de uma obra de arte, a artista lhes restitui a visibilidade e gera novas afecções.

BIBLIOGRAFIA

- Dubois, P. 2004. *Cinema, vídeo, Godard*, Cosac Naify: e-book, 2013.
- _____. 2016. *A matéria-tempo e seus paradoxos perceptivos na obra de David Claerbout*. In: Fatorelli. A., Carvalho. V. e Pimentel, L. (orgs.). *Fotografia contemporânea – desafios e tendências*. Mauad X.
- Duguet, A.-M. 2009. *Dispositivos*. In: Maciel. K. (Org.). *Transcineamas*. Contra Capa: N-Imagem.
- Fatorelli. A. 2013. *Fotografia contemporânea: entre o cinema, o vídeo e as novas mídias*. Senac Nacional.
- Maciel. K. 2008. *O cinema “fora da moldura” e as narrativas mínimas*. In: Maciel. K. (Org.). *Cinema Sim: Narrativas e Projeções*. Itaú Cultural: Catálogo.
- _____. 2009. *Transcineamas*. Contra Capa.
- Oiticica, H. 2013. *Conglomerado Newyorkaises*, Organização: César Oiticica Filho e Frederico Coelho. Beco do Azogue.
- _____. 2009. *Série Encontros*, Organização: César Oiticica Filho e Ingrid Vieira. Beco do Azogue.

Parente, A. 2013. *Cinemáticos*. Editora +2.

Parente, A.; Carvalho. V. 2009. *Entre cinema e arte contemporânea*. revista *Galáxia*. n. 17, 27 pp. 27-40.

**DAS HISTÓRIAS EM MOVIMENTO: UMA DEFINIÇÃO DE NARRAÇÃO
TRANSMEDIÁTICA · Marta Noronha e Sousa · Moisés de Lemos Martins ·
Nelson Zagalo¹**

Resumo: A atual cultura da convergência tem como uma das suas características essenciais o constante fluxo de conteúdos entre *media*. Tradicionalmente, cada *medium* tinha a sua própria tecnologia de distribuição, e os seus próprios conteúdos, mas hoje as fronteiras entre eles esbatem-se. Paralelamente, a produção cultural, em geral, e a de narrativas ficcionais, em particular, tornam-se cada vez mais híbridas, fluidas e adeptas da reciclagem e do remix. Neste contexto, surge uma nova forma de propagar histórias, a que Henry Jenkins chamou *transmedia storytelling*. O termo vulgarizou-se, tanto no discurso académico, como no profissional, jornalístico e do público, mas tem sido alargado para abarcar práticas distintas, típicas da cultura da convergência ou mais antigas, criando uma confusão conceptual que dificulta a compreensão da estratégia particular a que Jenkins se refere e a sua diferenciação de outras próximas. A presente comunicação visa expor os resultados da tese de doutoramento da autora, que teve como objetivo fazer essa distinção e prover uma definição mais clara do fenómeno. Num contexto onde todas as práticas se tornam cada vez mais transmediáticas, importa lançar alguma luz sobre as diferentes formas que os produtores podem usar para expandir um mundo ficcional.

Palavras-chave: Transmedia storytelling, *media*, estratégias narrativas, expansão orgânica transmediática.

Contacto: martanoronhasousa@gmail.com

Introdução: um problema

O advento dos *media* digitais trouxe consigo uma série de mudanças culturais significativas, dando origem à chamada cultura da convergência. Jenkins descreve-a como “uma situação em que múltiplos sistemas mediáticos coexistem e em que o conteúdo mediático corre fluidamente através deles” (2006, 282, nossa tradução). Características deste contexto são o esbatimento de fronteiras entre os diversos *media* e tecnologias mediáticas e o constante fluxo

¹ Marta Noronha e Sousa é doutorada em Ciências da Comunicação, na área das Narrativas Transmediáticas, pela Universidade do Minho. Com uma experiência profissional diversificada, que passa pela produção de conteúdos mediáticos, a formação profissional e a investigação e publicação científica, é atualmente docente no Instituto Superior de Ciências Educativas Douro. Moisés de Lemos Martins é Professor Catedrático de Ciências da Comunicação na Universidade do Minho. Dirige o Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade. Obras recentes: *Os Postais Ilustrados na Vida da Comunidade* (2017); *Do Post ao Postal* (2014, com Maria Luz Correia); *L’Imaginaire des Médias* (2011, com Michel Maffesoli). Nelson Zagalo é professor associado da Universidade de Aveiro. Foi professor auxiliar na Universidade do Minho até 2017, onde fundou o laboratório de investigação engageLab. Foi um dos fundadores da Sociedade Portuguesa de Ciências dos Videojogos. É coordenador do grupo Games & Transmedia no centro de investigação Digimedia / UA, editor do blog Virtual Illusion, e autor dos livros “Emoções Interactivas, do Cinema para os Videojogos” e “Creativity in the Digital Age”.

de conteúdos. Neste contexto, começam a desenhar-se novas práticas comunicativas. Uma delas é identificada, desde a década de 1990, por autores dispersos por várias áreas do conhecimento, mas é Henry Jenkins que a traz à atenção pública, chamando-lhe *transmedia storytelling* (TS), ou narração transmediática. Jenkins define esta estratégia narrativa como: “um processo em que elementos integrais de uma ficção são dispersos sistematicamente através de múltiplos canais de distribuição com o propósito de criar uma experiência de entretenimento unificada e coordenada. Idealmente, cada *medium* faz a sua própria contribuição única para o desenrolar da história” (2009, nossa tradução). Os principais atributos desta abordagem são, então: a) o uso calculado de várias narrativas distintas, em vários *media*; b) cada entrega expande a história, contando não a mesma história, mas novos eventos ou novas histórias dentro do mesmo mundo ficcional; e c) as várias entregas são coerentes entre si, de modo a compor um todo ou história maior.

Num contexto onde os conteúdos fluem cada mais entre *media* e dão origem a uma miríade de produtos relacionados, quer produzidos pela indústria, quer pelos consumidores e fãs, o termo *transmedia storytelling* adquire uma celebridade inusitada, tanto na academia, como fora dela. Começa, contudo, a ser aplicado a práticas muito próximas, que se confundem com a que Jenkins descreve, mas não obedecem aos mesmos critérios, como adaptações, *spin-offs*, *remakes* ou séries. O termo é também usado de forma mais lata, para incluir *merchandising*, brinquedos, *apps*, parques temáticos, *websites* promocionais, jogos ou outras produções não narrativas ou não ficcionais, que não estendem nem renarram a história. Alguns usam até o conceito para apelidar todas as práticas comunicativas nesta cultura “transmediática”.

Quanto à teoria existente, diversos autores usam o mesmo termo para denominar diferentes práticas, ou diferentes delimitações das práticas mediáticas, enquanto alguns usam termos diferentes para denominar o mesmo fenómeno, tais como: *media-mix*, *screen bleed*, *pervasive gaming*, *cross-sited narratives*, *enhanced storytelling*, *multiplatforming* ou sagas multimédia. O fenómeno é também equiparado ao multimédia, remediação, multimodalidade ou intertextualidade, que são fenómenos relacionados, mas não o mesmo. Por

seu turno, a adaptação é inicialmente usada para explicar o que o TS não é. Por exemplo, Scolari diz que o TS é diferente da adaptação entre *media* porque “a história que os *comics* contam não é a mesma que a contada na televisão ou no cinema; os diferentes *media* e linguagens participam e contribuem para a construção do mundo narrativo transmedia” (2009, 587, nossa tradução). Contudo, cada vez mais, outros autores (ou os mesmos) acabam por incluir as adaptações no conceito. Assim, como diz Scolari, “A primeira impressão que o investigador tem desta área dos estudos mediáticos é o aparente caos semântico que envolve este conceito” (2009, 587, nossa tradução).

Do lado dos estudos da adaptação, apesar de mais consolidados, não há ainda uma definição minimamente consensual desta prática, que permita fazer a distinção. As adaptações certamente não se limitam a “contar a mesma história”, visto que muitas fazem alterações significativas à história em que se inspiram. Por outro lado, “sagas”, continuações, “pastiche”, sequelas e prequelas, que não narram a mesma história, antes a continuam, são frequentemente discutidas em conjunto.

Constatamos, assim, que o campo de estudo está enredado num emaranhado conceptual, que impede o avanço para questões mais aprofundadas. Isto não só exige um maior esforço conceptual no início de cada trabalho, mas também dificulta a pesquisa teórica quando se pretende investigar uma prática narrativa mais específica. A situação é ainda agravada pelas diferentes terminologias, abordagens teóricas e metodologias que as diferentes disciplinas de que procedem os autores envolvidos adotam. Há atualmente uma grande quantidade de conceitos e tipologias para descrever estas práticas, mas eles limitam-se a formas narrativas, movimentos entre *media* ou contextos mais específicos, como: só derivações dentro da literatura, só adaptações de romance a cinema, só adaptações de obras clássicas (por vezes de um só autor), só produções de Hollywood, só séries televisivas, etc. Esta especificidade dificulta a aplicação e adequação destes modelos a outros contextos, formas e *media*, e oculta o que lhes é transversal.

O projeto de investigação

Identificada esta carência teórica, resolvemos adotá-la como objeto da nossa investigação doutoral, procurando esclarecer o conceito de *transmedia storytelling* e distingui-lo de outros próximos. Os fenómenos que mais dificuldades de delimitação suscitam, a nosso ver, são a adaptação, as séries, sequelas e prequelas, adaptações livres e *remakes*. O que estas práticas têm em comum é o facto de “propagarem” uma história: a “propagação de histórias”, então, acontece quando uma história se estende para além do enunciado narrativo que a instaura e dá origem a novos enunciados, narrativos ou outros. O objetivo do estudo era perceber as várias formas que a propagação pode assumir, de forma a responder à seguinte pergunta de partida: em que consiste a narração transmediática e como se distingue de outras formas de propagação de histórias, como a adaptação, a serialização, os *franchises* ou outros exercícios derivativos livres? Mais concretamente, procurámos perceber o que acontece com a história (o conteúdo da narrativa - eventos, personagens e cenário) quando é propagada de uns artefactos a outros.

Quanto à metodologia adotada, pensámos inicialmente reunir uma série de narrativas paradigmáticas das principais formas de propagação e analisá-las formalmente, comparando-as com as narrativas fonte, para perceber o que fazem com a história. Ora, como havia já um grande número de modelos conceptuais, não quisemos criar apenas mais um; resolvemos partir do conhecimento já adquirido pelos autores precedentes, e fazer uma síntese das formas de propagação que eles descrevem, independentemente do *medium* ou contexto concreto de que falam. As tipologias mais úteis foram as de Genette (1982), Saint-Gelais (2011), Hutcheon (2006, 170-172), Leitch (2007, 93ss), entre outros. Dessa síntese, resultou um pré-modelo, que inclui uma descrição simples das principais formas, os nomes que outros autores lhes atribuem e um nome operativo. A partir daí, desenvolvemos uma proposta de modelo própria, consolidada quer pela confrontação dos conceitos pré-existentes, quer pela lógica, quer pelo uso de casos paradigmáticos para esclarecer os pontos dúbios. Este modelo caracteriza-se pela abertura, porque os casos concretos dificilmente encaixam com “perfeição” em categorias abstratas como as que criámos; por isso,

é representado em termos de eixos entre polos, de que cada propagação concreta pode aproximar-se mais ou menos.

Um esquema para situar as formas de propagação

Deste trabalho, resultou uma lista de operações específicas possíveis muito minuciosa e, por isso, difícil de aplicar por outros autores. No entanto, parece-nos que o esquema apresentado abaixo, na figura 1, é útil para enquadrar as formas básicas essenciais. A propagação de uma história já existente pode ser classificada ao longo de dois eixos: o *eixo morfológico*, segundo se a nova história renarra, com mais ou menos alterações, a história ou sequência de eventos da narrativa fonte, ou se a estende, criando uma nova história ou eventos suplementares; e o *eixo semântico*, se a nova narrativa é mais ou menos coerente com a história inicial. Cruzando estas duas variáveis, podemos classificar as propagações em quatro grandes categorias: a *renarração coerente*; a renarração transformativa ou *transformação*; a *expansão* (coerente) ou a expansão transformativa que, como é incoerente, não expande realmente o mundo ficcional, é antes uma *extrapolação*.

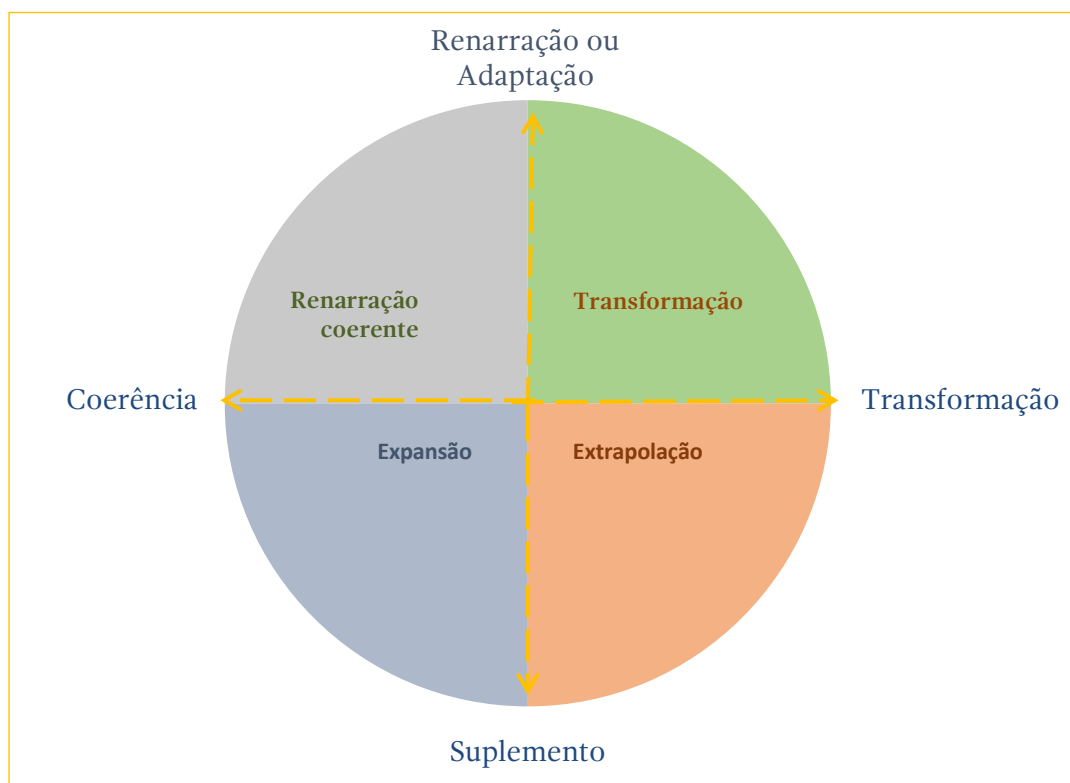


Figura 1 - As relações básicas de propagação de histórias.

Estas são as principais relações básicas, unitárias, que se verificam quando se cria apenas uma propagação ou quando se observa só a relação entre uma propagação e a narrativa fonte. Contudo, a estratégia pode envolver a criação de mais do que uma nova narrativa, podendo ser esse conjunto o objeto de análise. A estes conjuntos, criados propositadamente (à partida pelos mesmos criadores), chamamos *sistemas*. Estas relações - *sistémicas* - não diferem das relações básicas: podem multiplicar uma delas (e.g., criar várias expansões, ou várias transformações) ou cruzar várias (e.g., uma propagação renarra a história de forma coerente e outra expande-a). Finalmente, a pletera de propagações que são criadas ao longo do tempo, por múltiplos autores profissionais e amadores, de qualquer história popular não deriva de uma estratégia narrativa ou produtiva unificada, concertada, pelo que não falamos em sistemas, e sim em *supersistemas de ficção* ou *de entretenimento*, tomando inspiração em Marsha Kinder (1991).

A propagação pode também verificar-se: a) dentro do mesmo *medium*, caso em que lhe chamamos *intramediática*; b) num *medium* diferente do da narrativa fonte, a propagação *intermediática*; e c) em vários *media* diferentes, a propagação *transmediática*. Finalmente, quando se trata de um sistema baseado numa história original, criada dentro dele, falamos num sistema *primário* e, no caso de sistemas baseados numa narrativa já existente, exterior ao sistema, em sistemas *secundários*. A partir destes critérios, acreditamos que é possível classificar as principais formas de propagação de histórias de forma clara e eficaz e perceber os pontos formais em que se aproximam e se distanciam.

O que é a expansão orgânica transmediática

A transmediação corresponde, portanto, para nós como para Dena (2009), ao uso calculado (pelos mesmo autores) de vários artefactos em vários *media* diferentes, para veicular uma história ou várias no mesmo mundo ficcional (ou outro tipo de mensagem). Mas a estratégia pode assumir várias formas; pode consistir em criar: múltiplas renarrações da história ou outras experiências que não acrescentam dados ficcionais à narrativa central mas são coerentes, a *reprodução transmediática*; múltiplas renarrações e/ou expansões que podem ser coerentes ou não, a *diversificação transmediática*; múltiplas transformações ou

extrapolações, que propõem diferentes versões alternativas da história, a *multiplicação transmediática*; e, finalmente, a *expansão transmediática*, que se aproxima da estratégia descrita por Jenkins, porque cada entrega expande efetivamente a história de forma coerente.

A definição de Jenkins caracteriza-se, idealmente, por extensões cuja história é altamente integrada, mas é possível enquadrar aqui sistemas onde a integração é mais ténue. Podemos pensar num eixo que passa por quatro estágios: o prototípico, o processual, o contínuo e o orgânico. No tipo menos integrado, a *expansão prototípica transmediática*, a história de cada entrega obedece à mesma estrutura prototípica e é coerente com as restantes, mas é independente, não precisamos de conhecer uma para entender as outras, e acaba sempre como começa, sem alterações às personagens e mundo ficcional, de modo que podem ser consumidas em qualquer ordem. No segundo tipo, a *expansão processual*, as entregas são também prototípicas, obedecem à mesma fórmula narrativa; geralmente, cada entrega centra-se num novo caso (policial, médico, etc.), que começa e acaba aí, mas as personagens (sua idade, aparência, profissão e cargo, relações uns com os outros) e o mundo vão evoluindo ao longo do tempo. Na *expansão contínua*, por seu turno, cada entrega acrescenta dados diegéticos significativos, que, podendo ser compreendidos por si como uma história completa, vão afetar de forma relevante os eventos retratados nas outras entregas. Estas podem ser apresentadas ou consumidas fora de ordem, mas têm de ser ordenadas (mentalmente) por ordem cronológica para se entender como o mundo ficcional evoluiu. Aqui, já temos o jogo de que falam vários autores, característico do TS no sentido estrito, em que os fãs devem navegar os *media* e procurar todas as entregas, todas as peças, para montar o quebra-cabeças da história maior.

Este último tipo de expansão transmediática aproxima-se muito do tipo “ideal” de Jenkins, mas é possível conceber uma classe ainda mais integrada, onde se cria múltiplas expansões coerentes e integradas, em vários *media*, e o mundo ficcional é apresentado sob perspetivas diferentes em cada entrega, podendo incluir outras experiências que permitem explorá-lo e interagir com ele (possivelmente como se o mundo e as personagens fossem reais e não

ficcional). Neste modelo, cada expansão prolonga a história, ou conjunto de histórias, não as renarra, apesar de poder recapitular alguns pontos essenciais das anteriores, para facilitar a compreensão. As entregas permitem aceder ao mundo ficcional através de múltiplas perspetivas e formas de envolvimento, o que permite compreender melhor como as várias peças se encaixam, preencher as falhas de informação com novas histórias ou eventos omissos, ou outros dados diegéticos, como a psicologia e *backstory* das personagens, as características do mundo ficcional, os seus objetos, seres e geografia, cultura e tradições. O sistema cria uma série de pontos de entrada diferentes, que permitem montar um mundo ficcional mais completo (ainda que ele possa não ser um mundo novo, criado de raiz na ficção, e sim inspirado no mundo real).

Algumas entregas podem mesmo ser apresentadas como se fossem produzidas pelas próprias personagens, dentro do mundo ficcional - as *extrações diegéticas*. Algumas podem não apresentar histórias completas, mas apenas alguns eventos que completam a história de entregas anteriores. Elas podem até ser apenas fragmentos de mensagens mediáticas ou outros elementos embutidos no mundo real, que os fãs podem procurar para reunir mais informação (por exemplo, um número de telefone num guardanapo de papel que, fazendo a ligação, permite ouvir um trecho de história gravado). A expansão orgânica pode incluir também experiências interativas, como jogos ou comunicação “direta” com as personagens em redes sociais, mas, para serem extensões transmediáticas, elas devem dar nova informação diegética.

Quando dizemos que as extensões transmediáticas são, neste modelo, profundamente integradas, isto significa que a história de cada entrega está entrosada na das outras, os eventos influenciam-se mutuamente. Mas, isto não impede que cada entrega seja autocontida, isto é, compreensível por si mesma como uma história completa. Isto funciona porque todos nós somos capazes de compreender histórias com falhas de informação; aliás, como nos ensinam as teorias da leitura, todas as histórias têm falhas, porque não só não é necessário contar tudo o que poderia ser imaginado naquela situação ficcional (isso seria entediante), como não é sequer possível fazê-lo. Por essa razão, mesmo que os eventos da narrativa que estamos a experienciar estejam interligados com os de

outras, se esta tiver um princípio, um meio e um fim, um conflito que surge, se adensa e é resolvido (mais ou menos definitivamente) na própria narrativa, então podemos considerar que ela narra uma intriga completa, que é autocontida, apesar de integrada com as outras.

Uma discussão recorrente é se as extensões têm, como defende inicialmente Jenkins (2006), de ser autocontidas para poderem ser apreciadas pelos consumidores que não querem dar o salto para outros *media*, ou não, visto que muitos projetos mais interativos, baseados na internet, são compostos por partes interdependentes, que são muitas vezes apenas fragmentos de história. O que verificámos foi que os dois tipos correspondem aos princípios da expansão orgânica. Assim, esta pode ser classificada como *expansão por blocos*, no caso de extensões autocontidas, e *expansão distribuída*, no de extensões interdependentes. O mais usual, contudo, é o tipo misto, que cruza algumas extensões autocontidas e outras, geralmente secundárias, que exigem o conhecimento das principais para serem compreendidas.

Finalmente, alguns autores associam a forma mais “pura” de TS à ausência de um *medium* privilegiado sobre os outros, cada um desempenhando uma função igual para o sistema. Na prática, contudo, a quase totalidade dos sistemas transmediáticos tem de facto uma série de artefactos num dado *medium* (geralmente um *medium* de destaque, como o cinema ou a televisão) que é central, pois dá as informações diegéticas fundamentais, enquanto que os restantes artefactos em outros *media* se limitam a preencher pequenas falhas de informação. A ausência de casos concretos não invalida, em narratologia, a criação de uma categoria dedicada (que é agora apenas hipotética, mas pode ser concretizada um dia), digamos, uma *expansão orgânica equilibrada*, em oposição à habitual *expansão gravitacional*. Nós concordamos que a atitude verdadeiramente transmediática envolve pensar em todos os *media* como aliados, e não como meras adendas aos restantes. Mas, o facto de um *medium* veicular a história fundamental e, os outros, história adicional não quer dizer que estes sejam menos importantes, tanto quanto eles transmitam informação relevante, que ajude a desvendar segredos mais profundos, se mantenham coerentes com a narrativa central e sejam *canónicos*, ou seja, que os dados

diegéticos que eles afirmam sejam integrados nos capítulos seguintes da narrativa central.

Conclusão

O conceito de expansão transmediática é complexo, porque complexa é a própria estratégia narrativa, quer pela quantidade e diversidade de artefactos e *media* empregues, quer pela complexidade da narrativa ramificada e pelos diferentes tipos de relações entre entregas. A investigação sobre o tema está, assim, só a começar. Um ponto que o nosso trabalho deixa em aberto é a nomenclatura, que, devido à quantidade de formas discutidas, se tornou demasiado extensa, e precisa de ser simplificada. Acreditamos que o esquema básico que apresentamos permite distinguir eficazmente as principais formas de propagação, mas é preciso estudar as formas mais específicas à sua luz, de modo a perceber como elas funcionam a um nível mais transversal aos *media* e contextos em que têm sido estudadas até aqui.

Uma das conclusões que julgamos mais relevantes, possibilitada pelo objeto lato – a propagação, e não só a transmediação – e pela abordagem (trans)histórica que adotámos, é que cada estratégia narrativa tem dado origem a bons e maus exemplos. O *transmedia storytelling* é proposto inicialmente como uma estratégia mais aliciante, rica e compensadora para os fãs do que os *franchises* comuns, baseados na redundância, mas muitos destes projetos têm grande sucesso, ao passo que alguns sistemas orgânicos se revelaram demasiado complexos para manter o público (à exceção de um punhado de fãs inveterados) interessado. As adaptações e as sequelas são geralmente vistas como obras desinspiradas, mas algumas das melhores obras narrativas de todos os tempos são adaptações ou sequelas. Cada forma de propagação tem uma lógica própria, e só conhecendo-a podemos, em qualquer dos casos, aprender a oferecer experiências narrativas verdadeiramente cativantes.

BIBLIOGRAFIA

- Dena, C. 2009. *Transmedia Practice: theorising the practice of expressing a fictional world across distinct media and environments*. Tese de Doutorado, University of Sydney, Sydney, Australia.
- Genette, G. 1982. *Palimpsestes. La littérature au second degré*. Paris: Éditions du Seuil.
- Hutcheon, L. 2006. *A Theory of Adaptation*. New York: Routledge.
- Jenkins, H. 2006. *Convergence Culture: where old and new media collide*. New York: New York University Press.
- Jenkins, H. 2009. *The Revenge of the Origami Unicorn: seven core concepts of transmedia storytelling (part one)* [Post em blogue]. Acedido em http://henryjenkins.org/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html
- Kinder, M. 1991. *Playing with Power in Movies, Television, and Video Games. From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*. Berkeley: University of California Press.
- Leitch, T. 2007. *Film Adaptation & its Discontents. From Gone with the Wind to The Passion of Christ*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Saint-Gelais, R. 2011. *Fictions Transfuges. La transfictionnalité et ses enjeux*. Mesnil-sur-l'Estrée: Éditions du Seuil.
- Scolari, C. A. 2009. *Transmedia Storytelling*. International Journal of Communication, n. 3, 586-606.
- Serelle, M. 2007. *Memória Ficcional na Cultura das Mídias*. Líbero, Ano X, 20: 81-90.

CINEMA E EDUCAÇÃO

O CINEMA DE ANIMAÇÃO NO 1º CICLO DO ENSINO BÁSICO COM O PROGRAMA CRIANÇAS PRIMEIRO DO SERVIÇO EDUCATIVO CINANIMA

· Paulo Oliveira Fernandes¹

Resumo: Durante os anos letivos 2015/2016 e 2016/2017 foi desenvolvido, no 1º Ciclo do Ensino Básico do Concelho de Espinho, o programa Crianças Primeiro, da iniciativa do Serviço Educativo do CINANIMA com o apoio institucional do Plano Nacional de Cinema, com o objetivo de promover a Literacia Fílmica, em particular o Cinema de Animação. Neste período foram realizados 13 filmes de animação, com a participação de 262 crianças que experimentaram as etapas da realização de um filme de animação, desde a escrita do argumento à captação de imagens e tendo sempre o Currículo Escolar como referência para o seu desenvolvimento. Através da coadjuvação curricular possibilitou-se uma gestão flexível e transdisciplinar do Currículo Escolar da Turma, trabalhando nas fronteiras das diferentes disciplinas para a resolução dos problemas levantados pelo projeto. O potencial motivador do Cinema de Animação junto dos mais novos, a oportunidade de aplicar estratégias de trabalho diferentes na sala de aula e a promoção de atividades de investigação, questionamento do meio e expressão, contribuíram para o sucesso educativo deste projeto, patente nos testemunhos dos vários professores. Em cada um dos anos foi editado um DVD que foi oferecido a todas as crianças durante a sessão de apresentação dos filmes para toda a comunidade educativa. Atualmente os filmes estão a percorrer o circuito de festivais, alguns deles a serem exibidos em festivais de referência, comprovando também a sua qualidade técnica.

Palavras Chave: Cinema de animação; educação; literacia fílmica; projeto.

Contacto: paulo.fernandes@cinanima.pt

Introdução

O CINANIMA - Festival Internacional de Cinema de Animação de Espinho – é um espaço privilegiado de encontros e partilha da linguagem do cinema de animação que, desde a sua primeira edição em 1976, tem desenvolvido uma atividade regular na divulgação desta forma cinematográfica e dos seus autores, naquele que é considerado um projeto precursor da descentralização cultural portuguesa, tendo-se conseguido afirmar como um evento de relevo internacional fora dos grandes centros de Lisboa e Porto.

Na génese do CINANIMA está a sua vertente formativa que marcou e continua a marcar o percurso de muitos animadores e realizadores, nacionais e

¹ Professor do Ensino Básico e Secundário e membro da Comissão organizadora do CINANIMA-Festival Internacional de Cinema de Animação de Espinho.

internacionais, através dos workshops, masterclasses e outras atividades formativas que decorrem habitualmente durante a semana do festival.

Em 2014, com o apoio institucional do Plano Nacional de Cinema (PNC) da Direção-Geral de Educação (DGE), torna-se formalmente possível a criação do Serviço Educativo CINANIMA, dando-se início à construção de um programa educativo destinado às escolas do Ensino Básico e Secundário, com a disponibilização de atividades para todo o ano letivo. Nasce assim o CINANIMA Júnior com as sessões de cinema de animação para todos os ciclos de ensino, o OfiCINA ANIMA com Oficinas de Animação destinadas a alunos de todos os níveis de ensino, e o programa Crianças Prime1rº com a realização de filmes de animação com crianças do 1.º Ciclo do Ensino Básico (CEB).

Conceptualização do programa Crianças Prime1rº

O Crianças Prime1rº foi construído como um programa de literacia fílmica, com o objetivo de divulgar e promover o cinema, em particular o cinema de animação, enquanto arte, expressão e comunicação produtora de conhecimento, junto do público escolar, criando instrumentos essenciais para a leitura e interpretação deste género cinematográfico juntos dos alunos participantes.

O programa foi construído tendo como base a metodologia de projeto, ou seja, o desenvolvimento de uma prática educativa que se preocupa com a construção de aprendizagens significativas aos seus alunos, mobilizando a didática da imagem animada como potencial educativo.

A partir da análise aos programas do 1.º CEB verificámos que estes implicam uma execução que possibilite aos alunos a realização de experiências de aprendizagem ativas, significativas, diversificadas, integradas e socializadoras que garantam o sucesso escolar de cada aluno. Estes princípios requerem da parte do professor a “mobilização de estratégias e atitudes consequentes” (DEB 2004, 23-24). Além disso o sistema vigente de monodocência visa assegurar uma continuidade pedagógica do currículo, isto é, que este funcione como um todo coerente e transdisciplinar e não como um conjunto de disciplinas fechadas em si mesmo. Neste sentido, promove uma gestão articulada do currículo, na qual as

diferentes áreas do saber se contaminam e se complementam, funcionando como um sistema de vasos comunicantes no qual se enquadra a pedagogia de projeto.

O Crianças Prime1rº parte também da utilização do cinema de animação enquanto meio que provoca fascínio e familiaridade sobre as crianças, remetendo-as para o mundo da magia, da imaginação e do brincar estabelecendo à partida uma ligação afetiva que facilita a atenção das crianças para os processos de ensino e de aprendizagem. Deste modo o cinema de animação é considerado

um veículo de comunicação e motivação que possibilita ao aluno a construção do seu conhecimento a partir das suas interpretações e experiências, desenvolver o espírito de observação, a imaginação e o pensamento crítico. (Fernandes e Rodrigues 2011, 106).

O cinema de animação tem uma linguagem própria, que é ao mesmo tempo estética, tecnológica, científica, histórica, narrativa, audiovisual, entre muitas outras. Trata-se, portanto, de uma linguagem multidisciplinar que atua nas fronteiras de várias áreas do saber e que no currículo escolar do 1.º CEB se traduz na presença nas disciplinas de Português, Matemática, Estudo do Meio e Expressões. Neste sentido, a utilização de uma didática da animação de imagens promove uma melhor compreensão dos conteúdos escolares, a sua integração de forma ativa, significativa, diversificada, integrada e socializadora, resultando na obtenção de melhores resultados.

Segundo Graça:

Trata-se sempre (e em todo o processo) de construir um conhecimento complexo, simultaneamente científico, artístico e tecnológico: o desenvolvimento integrado de uma consciência e de uma sensibilidade críticas, assim como o conhecimento das linguagens (signos visuais e sonoros e respetiva articulação) e tecnologias que suportam o processo de elaboração do discurso. Sabendo animar e usar os equipamentos, será possível escolher

entre contar histórias ou, simplesmente, coreografar processos de transformação. (Graça 2008, on-line).

Algumas entidades nacionais e internacionais têm vindo a trabalhar, com muito sucesso, nesta área. Em Portugal destacamos o trabalho que está a ser realizado pela ANILUPA - Centro Lúdico da Imagem Animada da Associação de Ludotecas do Porto, que tem vindo, desde 1990, a desenvolver projetos em cinema de animação dirigidos a todo o tipo de público, entre eles as crianças. No caso internacional referenciamos o exemplo da produtora *Camera-etc*, na Bélgica. Criada em 1979, organiza regularmente workshops criativos para crianças, jovens e adultos em vários países. Segundo este estúdio, os filmes de animação são uma forte ferramenta sociocultural que permitem aos participantes encontrar novos meios de expressão. Entre os seus objetivos, constam a promoção do património cultural e o apoio à criação de filmes. Para isso, proporciona ao público os meios para decodificar a linguagem audiovisual, incentiva a expressão e a criatividade de cada indivíduo através da realização de filmes, promove a formação para o desenvolvimento e sensibiliza o público para temas específicos para estimular o exercício de uma cidadania responsável. Este objetivo perseguido através da organização de cursos e *workshops* de férias, parcerias com escolas, associações, centros culturais, parceiros internacionais de formação e produção de filmes. A sua metodologia assenta num verdadeiro trabalho de projeto em que a realização de um filme de animação chama a si um conjunto completo de conhecimentos, *know-how* e habilidades sociais numa experiência de aprendizagem divertida e prática. Também coordena *workshops* em escolas primárias e secundárias durante 10 dias de trabalho com os formadores próprios, no qual os alunos (normalmente uma turma) fazem um filme de animação, descobrindo, assim, cada passo do processo cinematográfico: escrever o argumento, fazer os personagens e o cenário, Som (vozes, efeitos sonoros e música).

O desenvolvimento destes projetos mostra-nos que a didática da imagem animada nas escolas é uma realidade mundial e que tem crescido nas últimas décadas também devido á facilidade de acesso às tecnologias de informação e

comunicação, que permite a realização de filmes de animação através da utilização de computadores, dispositivos de captura e programas de edição de imagem, vídeo e som.

O programa Crianças Prime1rº

O programa Crianças Prime1rº foi lançado no ano letivo 2015/2016 dirigido a todas as escolas do 1.º CEB de Espinho com o objetivo de realizar filmes de animação com as crianças. Foi concebido como um programa de coadjuvação curricular entendido como suporte e reforço interdisciplinar aos professores do 1.º CEB, mobilizando o cinema de animação para o desenvolvimento de estratégias pedagógicas diferenciadas e articuladas numa perspetiva de gestão flexível e transdisciplinar do currículo. O programa propôs-se à exploração e questionamento do meio e a utilização da didática da imagem animada articulada com o programa do 1º ciclo do ensino básico para a realização de curtas-metragens de animação.

O Crianças Prime1rº articulou-se dentro do programa do 1.º Ciclo do Ensino Básico e das suas quatro áreas do saber: Português, Matemática, Estudo do Meio e Expressões, ocupando espaços assumidamente multidisciplinares, trabalhando por isso nas fronteiras dessas disciplinas.

O tema, comum a todas as turmas, foi “Espinho: história, cultura, tradições e personalidades” que permitiu aos alunos o contacto e o estudo dos vários conteúdos ligados ao conhecimento histórico e cultural da sua região, mas também abrindo possibilidades a narrativas originais.

Desenvolvimento do Crianças Prime1rº

O Crianças Prime1rº arrancou no ano letivo de 2015/2016. Após os primeiros contactos com as direções das escolas e professores deu-se início à estruturação das sessões e ao seu modo de funcionamento. O programa funcionou em coadjuvação, ou seja, um formador trabalharia com o professor da turma em simultâneo e em articulação com o currículo. Deste modo a planificação do trabalho foi sempre articulado e desenvolvido em articulação entre o professor e o formador.

O programa decorreu durante todo o ano letivo com sessões semanais regulares. No total foram previstas realizar quatro sessões de duas horas e sete sessões de cinco horas para cada turma, perfazendo um total de 43 horas distribuídas por 11 sessões. Esta estimativa seria posteriormente acertada tendo em conta os projetos específicos de cada uma das turmas e a organização do horário das mesmas.

O trabalho com os alunos foi organizado em quatro fases:

- 1 – Princípio da animação;
- 2 – Construção do argumento;
- 3 – Construção das personagens e cenários e captação de vozes e sonorizações;
- 4 – Captação de imagens *frame-by-frame*.

A primeira fase consistiu na aproximação das crianças aos princípios da animação e na motivação para o projeto, tendo sido para isso explorados e construídos alguns brinquedos óticos. Nesta fase procurou-se associar o carácter lúdico ao sistema de funcionalidades da atividade, permitindo ao aluno o desenvolvimento da mesma de forma divertida, cativando-lhe o interesse e a motivação.



Figura 1: Exploração dos brinquedos óticos pelos alunos

Na segunda fase surgiu a exploração temática, na qual se procurou o tema a ser explorado em cada uma das turmas e que serviria posteriormente para a

construção da história e do argumento para o filme. Essa construção partiu sempre dos conhecimentos e vivências das crianças. A exploração foi feita essencialmente através do diálogo, pedindo às crianças que contassem histórias ou relatassem experiências vividas. Por vezes foram realizadas teatralizações e dramatizações de textos criados pelos alunos ou improvisações. Esta atividade era continuada pelo professor da turma nas aulas seguintes, propondo atividades de investigação, escrita criativa, composições em grupo, entre outras. Os temas partiram sempre do imaginário ou dos relatos das crianças, que progressivamente iam sendo aprofundadas, por exemplo com convidados ou familiares que vinham à sala de aula contar os seus testemunhos ou através de visitas de estudo.



Figura 2 – Visita de estudo ao museu municipal de Espinho

O desenvolvimento destas temáticas possibilitou igualmente articulações com a disciplina de Estudo do Meio, seja pela história local, indústria e profissões tradicionais da região ou pelas tradições, lendas e festas locais. A construção de itinerários, inserida no programa de Estudo do Meio do 2.º ano, ou a possibilidade da utilização dos símbolos da cidade Espinho foram outros dos pontos de partida para a construção da história.

Da escrita ao desenho foi o passo seguinte, com as crianças a representarem graficamente os textos por si escritos. Procurou-se nesta atividade o ponto de vista das crianças, a sua interpretação e ao mesmo tempo a sua forma de expressão. Os desenhos foram a referência para o desenvolvimento dos

personagens, cenários e planos de ação utilizados nos filmes, uma vez que não foi produzido (pelo menos de forma formal) qualquer *storyboard*.

Depois de construído o argumento chegamos à fase de construção das personagens, dos cenários e da captação de algumas vozes (narração e diálogos) e sonorizações, que foram a referência para a duração de cada cena/plano do filme. Tratou-se, portanto, de uma fase com forte presença da Expressão Plástica e Expressão Dramática.



Figura 3: Construção do cenário para o filme *Castro de Ovil*

Seguiu-se a quarta e última fase na qual se fizeram as captações, imagem a imagem. Nesta fase o trabalho foi realizado em grupos de dois alunos, numa sala separada dos restantes e orientadas pelo formador. As captações das imagens devem ser realizadas num ambiente calmo para que o aluno se possa concentrar, numa sala onde se consiga ter o controlo da luz para garantir a qualidade técnica do filme. O aluno (em articulação com o colega que capta a imagem através do computador) compõe as personagens e o cenário a cada imagem.



Figura 4: Captação de imagens para o filme *A lenda da Bicha das sete cabeças*

A montagem e edição de cada um dos filmes foram posteriormente feitas pelo formador do programa Crianças Prime1rº. Após a sua conclusão os filmes foram exibidos numa sessão de cinema, no final do respetivo ano letivo, para os alunos, professores e restantes intervenientes no processo.

Balanço e considerações finais de dois anos de Crianças Prime1rº

Ao longo dos dois anos letivos (2015/2016 e 2016/2017) em que se debruça este artigo, o programa Crianças prime1rº teve a participação de 262 alunos distribuídos de acordo com o quadro 1 e quadro 2.

ESCOLA	TURMA	NÚMERO DE ALUNOS
Escola Básica Espinho n.º 3	2.º ano	24
Escola Básica de Paramos	2.º ano	25
Escola Básica de Guetim	1.º ano	20
Escola Básica de Silvalde	3.º ano	18
Escola Básica Sá Couto	3.º/4.º ano	10
Escola Básica de Espinho n.º 2	3.º ano	24
Escola Básica de Anta	3.º ano	18
	Total	139

Quadro 1 – Participantes ano letivo 2015/2016

ESCOLA	TURMA	NÚMERO DE ALUNOS
Escola Básica Espinho nº 3	3º ano	19
Escola Básica de Paramos	4º ano	25
Escola Básica de Guetim	1º ano	23
Escola Básica de Silvalde	4º ano	21
Escola Básica de Espinho nº 2	4º ano	20
Escola Básica de Anta	2º ano	15
	Total	123

Quadro 2 – Participantes ano letivo 2016/2017

No total estiveram envolvidos 13 professores de 13 turmas do 1.º CEB, todas do concelho de Espinho, uma por cada escola básica.

Ao todo foram realizados 13 filmes de animação, posteriormente editados em DVD e oferecidos aos alunos em sessões de cinema realizadas no decorrer da 40ª e 41ª edição do festival CINANIMA. Estes DVD's foram também oferecidos e distribuídos por todas as escolas que integram o Plano Nacional de Cinema, acompanhados de um folheto de enquadramento da iniciativa. Todos os filmes realizados foram também submetidos a concursos de cinema da categoria, com alguns deles a serem selecionados para alguns dos principais festivais nacionais e internacionais e arrecadando também prémios da especialidade.

A acompanhar o programa Crianças Prime1rº foram realizados vários cursos de formação de professores, na área da didática da imagem animada e do cinema de animação, que permitiu aos docentes uma aproximação aos conceitos, práticas e processos que seriam implementados no decorrer do programa. Participaram nestas formações 93 professores em 5 cursos realizados.

Curso	Local	Parceiro	Datas	Participantes
Vamos contar histórias com os brinquedos ópticos no pré-escolar e o 1º ciclo do ensino básico	Agrupamento de Escolas Ovar Sul	Centro de Formação da APEVT	Janeiro e fevereiro de 2016	15

A Didática da imagem animada e o cinema de animação com as TIC para o pré-escolar e o 1º ciclo do ensino básico.	Centro de competências TIC da Universidade de Aveiro	Centro de formação de professores do AVCOA e CCTIC da UA	Março e abril de 2016	15
A Didática da imagem animada e o cinema de animação com as TIC para o pré-escolar e o 1º ciclo do ensino básico.	Agrupamento de Escolas do Cerco - Porto	Centro de formação Guilhermina Suggia	Julho de 2016	15
A Didática da imagem animada e o cinema de animação com as TIC para o pré-escolar e o 1º ciclo do ensino básico.	Fórum de Arte e Cultura de Espinho	Centro de Formação de professores Aurélio Paz dos Reis	Janeiro e fevereiro de 2017	23
A didática da imagem animada com as TIC no ensino	Agrupamento de Escolas Manuel de Oliveira - Porto	Centro de Formação de Professores Porto Ocidental	Julho de 2017	25

Quadro 3 – Formação de professores realizadas nos dois primeiros anos do programa Crianças Prime1rº

É importante realçar a importância pedagógica deste projeto. Num tempo em que as crianças se veem reféns de um excesso de “outras seduções” provocadas pelos média e pelas tecnologias de informação e comunicação, é fundamental que a escola seja capaz de criar ambientes de aprendizagem estimulantes, baseados em projetos claros, coerentes e com valor educativo e formativo. Da parte dos professores envolvidos, vários testemunhos apontam para a importância deste projeto nas escolas:

O projeto contribuiu fortemente para um desenvolvimento das aprendizagens, abordando várias áreas que contemplam o currículo (estudo do meio - atividades económicas, expressões - corte/recorte; moldagem;

bidimensionalidade), língua portuguesa - redação do texto e matemática - manipulação da moeda). Para além destas, também contribuiu para o desenvolvimento da autonomia, do trabalho de equipa, dos valores cívicos e étnicos, sendo visível uma abordagem na dimensão antropológica. Numa fase inicial, foi importante o contacto que os alunos tiveram com algumas técnicas para a realização da animação, permitindo uma maior facilidade no desenvolvimento do filme. Um ponto que achei fulcral foi o trabalho de campo, o contacto direto com a realidade da feira, facilitando a construção dos cenários e a captação de sons singulares. O projeto foi bem organizado para o tempo proposto e a sua orientação foi excelente. Acho que este projeto foi uma boa experiência, quer para os alunos, quer para mim como professora, possibilitou novas aprendizagens, nomeadamente em técnicas fílmicas que podem ser utilizadas noutros âmbitos. (Professora Helena Lopes, professora do 3.º /4.º ano da Escola Básica Sá Couto).

O contributo do projeto Crianças Prime1º do CINANIMA, aplicado na E.B.1 de Guetim, nas aprendizagens dos alunos, foi muito positivo, inovador, cativante, divertido e desafiante, na medida em que lhes proporcionou acesso ao conhecimento sobre o seu meio local, passado e presente, que de outra forma, possivelmente nunca teriam acesso. O projeto permitiu-lhes desenvolver a sua expressividade, autonomia, sociabilidade, o espírito de equipa e cooperação e a aquisição de conhecimentos técnicos sobre animação. O resultado foi muito bom, tendo surpreendido todos, de forma muito positiva. O projeto foi muito bem delineado, organizado, aplicado e articulado com as atividades letivas,

da turma. (Professor Carlos Matos, professor do 1.º ano da Escola Básica de Guetim).

Como se apresentou, o programa Crianças Prime1rº está sustentado em modelos de práticas educativas de referência a nível mundial, bem como metodologias educativas de reconhecido valor. O seu reconhecimento é amplo, no entanto, é necessário que os nossos parceiros se continuem a rever nas potencialidades educativas do projeto, e que a estes se juntem outros parceiros, para que o Crianças Prime1rº possa continuar, em particular num momento em que os discursos educativos apontam a direção da flexibilidade e autonomia curricular, bases essas que assentam perfeitamente na conceptualização e metodologia utilizada no Crianças Prime1rº.

BIBLIOGRAFIA

- DEB, Departamento de Educação Básica. 2004. *Organização Curricular e Programas - 1.º Ciclo*. Lisboa: Ministério da Educação.
- Fernandes, & Rodrigues. 2011. *O cinema de Animação na Sala de Aula. Invisibilidades* - Revista Ibero-Americana de Pesquisa em Educação, Cultura e Artes, #1.
- Graça, M. 2008. *Imagens animadas realizadas por crianças na sala de aula: motivação, literacia e criatividade*. Convergências de Investigação e Ensino das Artes, VOL I (2) Retrieved from journal URL: <http://convergencias.ipcb.pt>

CINEMA SEM CONFLITOS: UM PROJETO DE PREVENÇÃO E MEDIAÇÃO DE CONFLITOS EM CONTEXTO EDUCATIVO · José Alberto Rodrigues¹ ·

Ivan Gouveia² · Ricardo Braga Silva³

Resumo: A presente comunicação tem como enfoque a apresentação do espaço designado por CinemaSemConflitos, da sua potencialidade enquanto plano de intervenção estruturado que possa ter aplicabilidade em múltiplos contextos educativos, constituindo-se como instrumento de prevenção, mediação e resolução de conflitos, privilegiando como ferramenta principal o cinema.

Alojada em cinemasemconflitos.pt, esta ferramenta teve a sua génese na Universidade de Évora no ano curricular de 2011/2012, através de uma abordagem plural ligada às Artes Visuais e à Mediação e Resolução de Conflitos em Contextos Educativos. Tendo um olhar abrangente da equação entre inquietações e oportunidades, o plano de ação de CinemaSemConflitos visa dar uma resposta global na medida em que se propõe gerar um panorama nacional de tipologias de conflito, facilitado pelo ato de pesquisa de vídeos online, dispondo-os por categorias de conflitos, de fácil acesso e respondendo a um padrão de qualidade, inculcando uma cultura de mediação escolar utilizando filmes, enquanto recurso pedagógico mediador. Visa ainda, entre outros, promover o debate, a reflexão e a partilha de ideias; a articulação efetiva entre diferentes áreas do conhecimento; a capacidade de iniciar novas aprendizagens partindo das idiosincrasias e conhecimentos prévios; a valorização da arte cinematográfica; a manifestação de emoções; a promoção da autoestima; a aprendizagem e, acima de tudo, a convivência harmoniosa em ambientes educativos.

Palavras-chave: CinemaSemConflitos; cinema; educação; prevenção e mediação de conflitos.

Contato: jarodrigues@cinemasemconflitos.pt;
igouveia@cinemasemconflitos.pt; rbsilva@cinemasemconflitos.pt

Introdução

A realidade educativa dos dias de hoje transporta consigo um misto que tanto tem de inquietações como de oportunidades, mas não sendo necessariamente conceitos desconexos. O tema deste artigo tem precisamente a

¹ José Alberto Rodrigues é professor da área de artes e tecnologias. É doutor em Multimédia em Educação. De 1998 a 2017 pertenceu à organização e serviço educativo do CINANIMA. Foi júri no ShortCutz Ovar, IFF, FEST, CINANIMA, Curtas Sadas. É Consultor Pedagógico do Cinema Sem Conflitos.

² Ivan Gouveia é professor da área de artes e docente de Educação Visual. Licenciado em Design e Mestre em Ensino de Artes Visuais pela Universidade de Évora. Formador da Secretária Regional da Educação e Cultura dos Açores e do SDPA. É autor do Cinema Sem Conflitos.

³ Ricardo Braga Silva é técnico de Comunicação Audiovisual e Multimédia na Fundação Calouste Gulbenkian. Licenciado em Som e Imagem – Ramo Imagem e Mestre em Ensino de Artes Visuais pela Universidade de Évora. É autor do Cinema Sem Conflitos.

sua origem num distinto conjunto de inquietantes descobertas a dois níveis: primeiro, por se tratar naturalmente do mais indigente e alarmante, surge o conflito escolar. A era das redes sociais tem vindo a expor e denunciar graves situações de violência e indisciplina (Boyd 2014).

Estas situações surgem habitualmente quando existem conflitos sem resolução, ou de resolução lenta e são extremamente negativos para a produtividade escolar e qualidade de vida dos alunos e professores. (Favinha 2012, 3).

“Mas, será que é possível transformar esses conflitos em oportunidades? Poderão essas mesmas redes sociais dar o seu contributo nesse sentido?” (Morgado, Catarina e Isabel Oliveira 2009, 46). O segundo campo de inquietações é o excesso de informação, verificado a nível da sociedade em geral e que ganha um foco minucioso na área educativa: trata-se do excesso de informação. Esta questão, motivada pela “sociedade em rede” (Nascimento, Lauriza e Maria João Spilker 2014) merece um olhar igualmente bastante atento.

Aos professores e alunos passou a ser exigido que melhorem a sua fluência técnica, nomeadamente de pesquisa, de avaliação e de filtragem de conteúdos. A verdade é que num espaço temporal relativamente curto, passou-se da escassez de informação e recursos, para uma quantidade colossal, nunca antes verificada. “Surge assim a carência de maior organização de informação e, paralelamente, de agregação” (Dron, Jon e Terry Anderson 2014, 84). A questão que se coloca é: esse excesso de informação, habitualmente designado por desinformação, poderá conter em si uma oportunidade de melhorar algo?

Com base nas inquietações expostas, surge o *Cinema Sem Conflitos*. Neste projeto, o cinema assume-se como “um elo de ligação único, pela transversalidade que a própria linguagem audiovisual possui” (García-Roldán, Angel 2012, 54). Propõe-se organizar um plano de intervenção, através da criação de uma plataforma online sustentada pelos pressupostos dos Recursos Educacionais Abertos (REA), que terá aplicabilidade direta em todos os contextos onde a mediação de conflitos é aplicável, com o objetivo de prevenir,

mediar e auxiliar a resolução de conflitos através da mensagem cinematográfica. O cinema é muitas vezes visto pelas crianças e jovens como puro entretenimento, sendo simplesmente valorizado pelos momentos lúdicos e de lazer que proporciona. No entanto, em contextos educativos, não se pode cometer o erro de desvalorizar o impacto que certos filmes podem ter sobre a forma como interpretamos e lidamos com a nossa realidade. Os filmes certos, nos momentos certos, podem ser autênticos “espelhos” para as nossas próprias vidas e sugerir-nos novos caminhos a seguir. Desta forma, o cinema pode passar a ser interpretado como uma poderosa e acessível ferramenta de auxílio à mediação de conflitos e à prevenção das problemáticas mais variadas como: agressão física; agressão verbal; dificuldades na comunicação interpessoal; problemas de convivência em comunidade; *bullying* e *cyberbullying*; racismo e xenofobia; violência e crime; vandalismo; violação do património; consumismo; pobreza; autoritarismo; questões de inclusão e exclusão; discriminação; amor; sexualidade; diferenças de género; consumos de álcool e drogas; comportamento ambiental; questões religiosas; sociedade e cultura; indisciplina; entre tantas outras.

Em síntese, tendo um olhar abrangente da equação entre inquietações e oportunidades, o plano de ação do *Cinema Sem Conflitos* visa dar uma resposta global na medida em que se propõe: gerar um panorama nacional de tipologias de conflito; facilitar o ato de pesquisa de vídeos online, respondendo a um padrão de qualidade e adequabilidade, dispondo-os por categorias de conflitos e duração, sendo de fácil adaptação aos tempos letivos; inculcar uma cultura de mediação escolar utilizando esses filmes enquanto recurso pedagógico mediador alternativo mais próximo das vivências dos alunos; promover o debate, a reflexão e a partilha ativa de ideias; a articulação efetiva entre diferentes áreas do conhecimento; a capacidade de iniciar novas aprendizagens partindo das idiossincrasias e conhecimentos prévios; a apreciação e valorização da arte; a manifestação de emoções e sentimentos; a promoção da autoestima; a promoção de hábitos de vida saudáveis; a aprendizagem e, acima de tudo, a convivência harmoniosa em ambientes educativos.

Definição do objeto de estudo e finalidades do projeto Cinema Sem Conflitos

Uma forma de delimitar o objeto de estudo, tornando-o exequível, é a formulação de uma questão concreta e orientadora ao longo de todo o processo de investigação: *Que influência poderá ter uma plataforma online no apoio às práticas de mediação de conflitos em contexto educativo?* Os intervenientes educativos locais são os principais beneficiados com este projeto, uma vez que o podem incluir sistematicamente nas suas práticas pedagógicas específicas, em cada contexto educativo. A utilização da plataforma estará constantemente vinculada às ações que irão decorrer no terreno, mediadas pelos intervenientes educativos locais. Estes, por sua vez, terão um papel fundamental ao darem o seu *feedback* sobre os resultados alcançados.

Os fundamentos de como nasceu o Cinema Sem Conflitos e enunciado dos objetivos do estudo e projeto

Torna-se fulcral no desenvolvimento global deste projeto a enunciação daqueles que foram (e são) os 4 fundamentos base para o nascimento e desenvolvimento deste projeto e investigação. São eles:

I. Contribuir para o avanço do conhecimento científico e didático na área da mediação de conflitos em contexto escolar, proporcionando um espaço online com recursos educativos adequados e devidamente catalogados.

II. Desenvolver e implementar uma plataforma online, tendo por base a filosofia REA - Recurso Educativo Aberto, promovendo o livre acesso e contribuição;

III. Proporcionar uma ampla análise estatística a nível nacional, de forma a ser possível identificar as tipologias de conflitos que mais afetam as instituições em Portugal;

IV. Promover, junto de toda a comunidade educativa, a divulgação de cinema de autor, alertando em simultâneo para a mais valia que será melhorar a reciprocidade entre o Cinema e a Educação.

Enquadramento teórico: relação da problemática com o estado da arte

O encadeamento teórico do projeto *Cinema Sem Conflitos*, que tem a sua maior componente ativa numa plataforma online, necessita de um amplo conhecimento em todos os vértices de desenvolvimento. Como tal, foram definidos os três principais pontos a desenvolver no presente capítulo: a internet na educação, a mediação na educação e o cinema na educação.

Há muito que as desconfianças e hesitações sobre a utilidade da internet na educação foram dissipadas. Uma forma perspicaz de abordar este assunto é relembrar a seguinte consideração, que encerra em si uma forte mensagem. As necessidades atuais de recolher e organizar recursos educativos digitais são de uma grande importância, considerando a quantidade de informação e de recursos existentes e a que é possível aceder através da Internet enquanto a ideologia BYOD (bring your own device) se continua a estabelecer (Nascimento, Lauriza e Maria João Spilker 2014), principalmente devido a uma busca insaciável pela mobilidade, tanto alunos como professores, percebem que a mudança é indispensável e já começou.

Perseguir os interesses fora da sala de aula, poderá vir a ser um dos grandes trunfos que os professores poderão retirar da utilização das tecnologias. Assim, a internet ao serviço da Educação deve possibilitar que se estabeleçam necessidades a serem desenvolvidas e que permitam distinguir, num universo de grande diversidade de recursos digitais, aqueles recursos que, através de um conjunto de características específicas, podem contribuir de forma mais efetiva para a inovação educativa, disponibilizando funções e funcionalidades que os professores podem utilizar para melhorar o ensino e a aprendizagem pelos alunos.

Os conflitos são factos inerentes à interação humana, como tal, não são externos à evolução tecnológica. De forma progressiva também vão passando a existir com mais frequência na internet e, por resultado, a afetar tanto alunos como professores. Desta forma, justifica-se por completo a implementação de novas e inovadoras políticas de apoio à mediação escolar tal como aponta Favinha:

“Com a introdução da mediação, estamos perante uma nova cultura no processo de gestão de conflitos dentro da escola. Um conflito bem trabalhado e resolvido pode significar criatividade, inovação e mudança através de soluções que, aplicadas na prática, traduzam modificações positivas na vida escolar. É um novo espaço para a gestão de um conflito, que se apoia numa redefinição das relações entre os membros da comunidade educativa” (Favinha, 2012, 4).

Assim, a mediação escolar, uma componente ininterrupta da própria educação, necessita de se reinventar idealizando novos espaços comunitários de atuação. O cinema e os meios audiovisuais estão cada vez mais presentes no ambiente escolar e o Plano Nacional de Cinema (PNC) veio dar um relevante contributo neste sentido, através das suas linhas orientadoras que permitem que os estabelecimentos escolares operacionalizem atividades de forma autónoma. O cinema permite que os aprendentes sejam capazes de desenvolver uma visão si mesmos, manipuladas por outros, cujos valores e atitudes poderão não estar em concordância com a sua forma de ser e de estar. Neste sentido Fantin afirma:

O cinema, no contexto da mídia-educação, pode ser entendido a partir de diversas dimensões estéticas, cognitivas, sociais e psicológicas – interrelacionadas com o caráter instrumental, educar com e para o cinema, e com o caráter de objeto temático educar sobre o cinema. Ou seja, a educação pode abordar o cinema como instrumento, objeto de conhecimento, meio de comunicação e meio de expressão de pensamentos e sentimentos. (Fantin , 2007, 1).

Os filmes contribuem a nível de construção social, pois são o reflexo e, paralelamente, o eco da sociedade em que vivemos.

Os assuntos abordados, os temas discutidos, os próprios diálogos funcionam como mecanismos que ajudam a expressar a nossa sabedoria convencional, as nossas verdades, as nossas crenças e os valores sobre o mundo atual. (Pires 2010, 288).

Os filmes lidam com questões adversas de difícil resolução, exatamente o mesmo que fazem os mediadores no seu dia-a-dia: o amor e a separação, o afeto e a perda e até mesmo o confronto entre o bem e o mal. As histórias que alguns filmes apresentam, muitas vezes aproximam-se bastante da realidade, sugerindo vias de resolução. Os medos, tensões, ódios, e a resolução (ainda que ficcional) dos mesmos são graficamente ilustrados e, em seguida, levados pelos espectadores para as suas vidas.

Fundamentos metodológicos do projeto

Assente na metodologia Design-Based Research (DBR), que permite estabelecer uma correlação entre a investigação e a prática na educação, a gênese do próprio projeto percorre os seguintes pressupostos:

- I. Dar resposta a um problema real e significativo;
- II. Criar um novo recurso/contexto de aprendizagem com capacidade de incidir diretamente sobre a problemática identificada;
- III. Efetuar o trabalho de investigação suportado pela implementação prática do projeto;
- IV. Avaliar os resultados da intervenção, analisando as possibilidades de implementação de melhorias.

Através desta metodologia será possível aferir se a inovação introduzida (a plataforma online) tem impacto efetivo num contexto educativo real e qual a sua dimensão. Um dos fortes motivos para a escolha desta metodologia está relacionado com a constante cooperação que irá existir com os profissionais no terreno e a importância decisiva que os mesmos poderão vir a ter no desenvolvimento de soluções partindo de um quadro teórico, para uma aplicação final prática ou reajustando o modelo de aplicação, sempre que necessário. Numa fase posterior, após a realização dos primeiros cruzamentos de dados subjacentes

à atividade profissional, será possível caracterizar corretamente este subconjunto da população, delimitando uma amostra, com as devidas variações que possam vir a existir.

Os instrumentos de recolha foram então selecionados tendo por base primordial responder às questões de investigação colocadas e, paralelamente, ir ao encontro dos objetivos de estudos delineados. Adicionalmente poderá ser considerado um outro método qualitativo através de entrevistas online (Internet-Based Interviews) a pessoas com atividade profissional na área da educação. Conforme é explicitado por Nascimento, Lauriza e Maria João Spilker (2014), atualmente está simplificada a tarefa de realizar uma volumosa recolha de dados através de meios tecnológicos. Estes mesmos dados devem ser armazenados e analisados em tempo útil, sobre diferentes pontos de vista, de forma a dar uma determinada visão ou informação que se pretenda.

Implementação do projeto Cinema Sem Conflitos

A inauguração oficial da plataforma online www.cinemasemconlitos.pt decorreu durante a conferência “IX Aprender no Alentejo – Encontro Regional de Educação 2017”, que teve lugar na Universidade de Évora no dia 26 de maio de 2017. Nos seis meses prévios a plataforma atravessou a fase prevista de testes intensivos de funcionamento. Este período foi importante para verificar e provar a estabilidade da mesma a garantir que não haveria qualquer problema aquando do início da sua divulgação pública oficial.

A génese do projeto é também um princípio para estabelecer o seu nome, a sua marca e a sua identidade. Assim, um dos primeiros passos do processo de gestão da marca foi a escolha do nome do projeto. A elevada importância desta etapa justificou o desenvolvimento de uma extensa pesquisa sobre os nomes existentes e outras marcas previamente registadas dentro da mesma área de atividade. Com efeito, a designação escolhida - *Cinema Sem Conflitos* - tenta invocar um sentido cómico e até algo sarcástico, já que praticamente todas as narrativas fílmicas decorrem precisamente em torno de enormes conflitos. Trata-se assim de um nome de fácil memorização e que dá relevo às palavras que são alicerces do próprio projeto: cinema e conflitos.

De seguida foi concretizado o procedimento de registo oficial da marca na entidade própria, o Instituto Nacional da Propriedade Industrial – INPI, o que aconteceu no dia 5 de maio de 2015, ficando o *Cinema Sem Conflitos*, como a marca nacional Nº 542403. Além do nome textual foi também necessário o desenvolvimento da criação do logótipo oficial, que pudesse ter uma boa aplicabilidade em todos os espaços necessários, assim como a capacidade de ser suficientemente adaptável às necessidades que pudessem surgir.

Organização e Desenvolvimento para implementação do espaço Cinema Sem Conflitos

Um dos pressupostos do projeto foi a necessidade de identificar e agrupar as centenas de tipologias de conflitos existentes, que acontecem recorrentemente em contextos educativos. Depois de um longo trabalho de pesquisa de campo e consulta bibliográfica foram definidas 10 categorias, que fazem parte da organização geral da plataforma e da indexação de todos os novos conteúdos lançados.

Para o desenvolvimento da plataforma foi escolhida a ferramenta de gestão de conteúdos online *Wordpress*. As principais vantagens da sua utilização estão relacionadas com a facilidade de implementação, capacidade de personalização elevada, suporte completo de multimédia e, principalmente, as potencialidades colaborativas em comunidade com a interação simplificada de vários membros.

O design e acessibilidade da plataforma online *Cinema Sem Conflitos* foi um dos aspetos mais importantes na fase de implementação, uma vez que pretendia responder às diferentes necessidades tecnológicas contemporâneas. A inserção e atualização dos conteúdos oferecidos ao público exige um trabalho constante de pesquisa e catalogação de materiais, por parte dos membros da equipa. Nesta fase inicial, o *Cinema Sem Conflitos* não tem a responsabilidade de alojamento próprio de filmes. O espaço tem sim o seu enfoque na partilha e disseminação dos filmes para utilização em contexto, sendo premissa fundamental que os filmes estejam obrigatoriamente alojados em espaços online dos realizadores, produtores, distribuidores ou outras entidades oficiais. Preservam-se assim os seus direitos autorais, pois é facilmente verificável que muitos autores, depois da

submeterem os seus filmes no circuito de festivais, sendo filmes de autor, disponibilizam integralmente a obra online, especialmente quando falamos no caso das curtas metragens. Sempre que um filme é introduzido na plataforma para publicação, este faz-se acompanhar da respetiva ficha técnica, uma sinopse (quando possível) e um link para o local primitivo onde o seu autor alojou o respetivo conteúdo.

Cada publicação realizada no espaço *Cinema Sem Conflitos* é automaticamente disseminada por três redes sociais interligadas – Facebook, Twitter e Google+, promovendo assim a participação ativa, a partilha e a capacidade de obtenção de feedback por parte do público.

Conclusões finais (a partir da primeira análise de dados sobre implementação online) e perspetivas e desenvolvimentos futuros

De modo a ser possível materializar algumas reflexões finais sustentadas, apresentamos sucintamente neste ponto de encerramento alguns dados estatísticos relevantes sobre os primeiros seis meses de atividade do espaço online *Cinema Sem Conflitos*. Assim, com o auxílio da ferramenta Google Analytics, entre junho e dezembro de 2017, foi possível quantificar um total de 19 475 entradas na plataforma. Os dados demográficos dos visitantes indicam que 78% são do sexo feminino e 22% do sexo masculino, sendo que mais de 70% têm idades compreendidas entre os 35 e os 54 anos de idade, o que comprova satisfatoriamente a correlação com o público-alvo que se pretendia atingir (docentes). Do ponto de vista tecnológico, 63,4% dos acessos foram feitos através de computadores desktop ou portáteis e mais de 30% através de smartphones, tablets, ou outros dispositivos móveis, pelo que a acessibilidade mobile deve prosseguir o seu melhoramento e expansão. Este tipo de dispositivos continua a aumentar exponencialmente e a sua facilidade de utilização é fulcral.

Por outro lado, a recolha estatística também nos permite encontrar alguns problemas que necessitam de reflexão cuidada a curto prazo: foi possível quantificar uma fraca taxa de visitas ao espaço do *Blog* e escassa interação do público através dos espaços para comentário. Esta é uma situação que terá de ser revista, dado que um dos objetivos do projeto é criar, efetivamente, um espaço

de debate e de partilha de conteúdos diários. É precisamente esta reflexão que nos leva à conclusão final, onde são estabelecidas como perspetivas futuras de desenvolvimento:

I. Criar um espaço de partilha de guiões de exploração dos filmes selecionados, para auxílio dos intervenientes educativos no terreno (professores, psicólogos, formadores, etc.) na preparação dos seus planos de aula;

II. Estabelecer uma rede de parcerias com escolas interessadas, tendo como objetivo a recolha direta de opiniões dos profissionais, sendo assim possível tornar a nossa análise mais abrangente e não restrita a estatísticas online;

III. Estudar a possibilidade de desenvolvimento de um concurso nacional de produção de curtas-metragens, promovendo a aproximação com todos os agrupamentos de escolas nacionais, assim como o estímulo à criação própria de novos trabalhos artísticos na área do cinema em Portugal.

BIBLIOGRAFIA

Boyd, Danah. 2014. *It's Complicated: The Social Lives of Networked Teens*. Yale: Yale University Press.

Dron, Jon e Terry Anderson. 2014. *Teaching Crowds: Learning and Social Media*. Athabasca: Athabasca University Press.

Fantin, Mônica. 2007. *Mídia-Educação e Cinema na Escola* in *Revista Teias* nº 8: 15-16.

Favinha, Marília. 2012. *A Mediação e a criação de novos contextos educativos*. CIEP – Universidade de Évora. <http://bit.ly/2FTiXOP>. Acedido em 9 de maio de 2017.

García-Roldán, Angel. 2012. *El vídeo-ensayo en la formación audiovisual del profesorado* in *Invisibilidades* nº 3: 47-56.

Morgado, Catarina e Isabel Oliveira. 2009. *Mediação em contexto escolar: transformar o conflito em oportunidade* in *Exedra* nº 1: 43-56.

Nascimento, Lauriza e Maria João Spilker. 2014. *Pedagogias emergentes - desafio e perspectivas para as Universidade na sociedade em rede* in *ESUD 2014 - XI*

Congresso Brasileiro de Ensino Superior a Distância, 2691–705.
Florianópolis/SC: ESUD.

Pires, Eloiza Gurgel. 2010. A Experiência Audiovisual nos Espaços Educativos: Possíveis Interseções entre Educação e Comunicação in Educação e Pesquisa nº36: 281–95.

A POTÊNCIA PEDAGÓGICA DO OLHAR NO FILME *JANELA DA ALMA*, DE JOÃO JARDIM E WALTER CARVALHO · Rita Márcia Magalhães Furtado¹

Resumo: Esse trabalho tem como objetivo analisar o ato de ver, especificamente no documentário brasileiro *Janela da alma*, de João Jardim e Walter Carvalho, refletindo sobre a potência de uma pedagogia do olhar como possibilidade de nos colocar em contato direto com o mundo e as possibilidades estéticas advindas desse ato. Essa análise pauta-se numa literatura que dialoga com os campos cinematográfico e filosófico. Tal abordagem suscita tanto a discussão da relevância dos sentidos – em especial do olhar – na construção do conhecimento, quanto do problema da relação entre o sensível e o inteligível na contemporaneidade. O filme funciona como uma extensão virtual do cotidiano. Essa apreensão do real que o documentário consegue, através da narrativa de entrevistados com os mais variados graus de deficiência visual, dentre eles José Saramago, Marieta Severo, Wim Wenders, Hermeto Pascoal e Agnès Varda, demonstra o entrecruzamento contínuo de apropriações e representações suscitadas pelas imagens desfocadas de Walter Carvalho. Desse modo, o filme aponta para subjetividades, que podem transitar de acordo com as experiências vivenciadas pelos entrevistados, que se expandem, mesclando a sutileza da linguagem com a agudeza das imagens, ou, em outras cenas, a agudeza da linguagem com a sutileza das imagens.

Palavras-chave: Cinema; *Janela da Alma*; João Jardim; Walter Carvalho; pedagogia do olhar.

Contato: rmmfurtado@uol.com.br

1 – O ato de olhar

O olho, é o órgão responsável pela percepção através de sua referência corporal que se situa na superfície, apreendendo o visível produzido pela imagem e partilhando seus signos e sentidos. A expressão “janela da alma” utilizada por Leonardo Da Vinci em seu *Tratado sobre a pintura* ainda é muito atual posto que o olho funciona como elo da interação ser humano – mundo. É uma interação complexa entre o sujeito que olha e o objeto que é olhado. Há um entrelaçamento entre a nossa visão das coisas do mundo, a própria coisa que se oferece aos nossos olhos e a “carne” do mundo, o sensível. Na fenomenologia há, inclusive a expressão “quase-sujeito” para esse objeto, visto que este, convida, convoca o olhar, exige ser olhado. Para Maurice Merleau-Ponty, “ a visão não é um certo modo do pensamento ou a presença a si: é o meio que me é dado de

¹ Professora Associada da Faculdade de Educação da Universidade Federal de Goiás (UFG). Doutora em Educação pela Universidade Estadual de Campinas (Unicamp).

Furtado, Rita Márcia Magalhães. 2019. “A Potência Pedagógica do Olhar no Filme *Janela da Alma*, de João Jardim e Walter Carvalho”. In *Atas do VIII Encontro Anual da AIM*, editado por Daniel Ribas, Manuela Penafria e Sérgio Dias Branco, 195-201. Aveiro: AIM. ISBN 978-989-98215-9-0.

estar ausente de mim mesmo, de assistir por dentro à fissão do Ser, ao término da qual somente me fecho sobre mim” (2004, 42), e é através da visão, ainda segundo ele, que é possível o encontro “de todos os aspectos do Ser”. Para Georges Didi-Huberman:

O ato de ver não é o ato de uma máquina de perceber o real enquanto composto de evidências tautológicas. O ato de dar a ver não é o ato dar evidências visíveis a pares de olhos que se apoderam unilateralmente do “dom visual” para se satisfazer unilateralmente com ele. Dar a ver é sempre inquietar o ver, em seu ato, em seu sujeito. Ver é sempre uma operação de sujeito, portanto uma operação fendida, inquieta, agitada, aberta. Todo olho traz consigo sua névoa, além das informações de que poderia um certo momento julgar-se o detentor. (Didi-Huberman 2010, 77).

Segundo o *Dicionário da Imagem*, o ato de olhar significa: “dirigir a vista para alguma coisa”, com a fixação do olhar, detida nesse objeto. No entanto, o olhar em si não é essa visualização detida, nem apenas a percepção visual resultante de uma intencionalidade.

O olhar distingue-se pela sua qualidade, intensidade e direção: o olhar retém as linhas de força do quadro [*tableau*] e mantém (-se), fixa-se, furta-se ou desvia-se, baixa-se ou ergue-se. Toda a história das imagens é questão do olhar: olhar que a elas dirigimos, que por elas circulam, que se trocam entre elas e nós, que elas nos dirigem. (Goliot-Leté 2011, 275).

Assim, não há isolamento operacional de um fragmento do corpo no exercício da função que lhe é atribuído de forma determinante por sua natureza biológica, há um entrelaçamento e um enraizamento desse corpo sensível e motor com as

coisas que só é possível pelo olhar. Esse vínculo fundante não se limita ao exercício mecânico do olhar que esquadrinha, mas do olhar que sente e percebe novas significações na dinâmica de interação com o mundo. Nesse sentido:

Olhar não é apenas dirigir os olhos para perceber o “real” fora de nós. É tantas vezes, sinônimo de *cuidar, zelar, guardar*, ações que trazem o outro para a esfera dos cuidados do sujeito: olhar por uma criança, olhar por um trabalho, olhar por um projeto. (...) O olhar conhece sentindo (desejando ou temendo) e sente conhecendo. Está implantado na sensibilidade, na sexualidade: a sua raiz mais profunda é o inconsciente, a sua direção é atraída pelo ímã da intersubjetividade. O olhar condensa e projeta os estados e os movimentos da alma. Às vezes a expressão do olhar é tão poderosa e concentrada que vale por um ato. (Bosi 1988, 78).

2 – Janela da alma: o olhar entre o visível e o invisível

João Jardim e Walter Carvalho desenvolvem no filme *Janela da Alma* a temática do olhar para além do olho, para além do ver e ser visto. No contraponto da sociedade do espetáculo da visibilidade, eles lançam um olhar atento sobre o ato em si, em sua essência.

Na amplitude dada à abordagem, entrevistam profissionais de diversas áreas, mas predominantemente das artes, da literatura e do cinema. O filme, em nenhum momento nos dá a sensação de inacabamento. Os diretores conseguem uma sequência de entrevistas que, de certo modo, se complementam e se completam na interação das múltiplas abordagens. Neste documentário, as imagens, as palavras e os silêncios mostram uma tessitura ímpar que são comunicantes, na medida em que acompanham a percepção do espectador.

A fotografia do filme, sob a lente experiente de Walter Carvalho, resvala pelo alternativo da desfocagem, o opaco que camufla ou omite, como técnica da nitidez de expressão, que desvela questões intimistas, e relaciona não mais o olho

como janela da alma, mas o ver (e não só com o olho) como janela para o mundo. Ele promove o ver como possibilidade de sensações de identificação e estranhamento a partir das sensações do corpo. A habilidade do fotógrafo sugere que o exercício de trazer à tona uma imagem é justamente subjuga-la ao seu inacabamento e à sua inutilidade, acentuando os dualismos e seus paradoxos no exercício dialético, e, portanto, alternante de vislumbrar sensação e percepção, corpo de alma, sensível e inteligível. O contraste da precisão técnica e repetitiva das imagens midiáticas que enfocam um produto específico se contrapõe à plasticidade precisa das imagens produzidas pelo fotógrafo cego Evgen Bavcar, ou das imagens desfocadas das pessoas, das paisagens e dos objetos para enfatizar seu real valor.

A escolha pela entrevista direta, na qual os entrevistados, sentados, olham para a câmera, e a escolha de mostrar a mobilidade e o trânsito pela cidade, dos dois personagens cegos (Evgen Bavcar e Arnaldo Godoy) resvala também para falas de caráter metafísico e ontológico. Desse modo, ao utilizar a entrevista que coloca a narrativa na primeira pessoa, percebemos a ludicidade, a tragicidade, a racionalidade e o místico nas falas que retratam os modos de enfrentamento de cada um diante de seus problemas de visão. Por isso, para Comolli,

A voz que diz “eu” despoja a cena cinematográfica de boa parte de suas prerrogativas. (...). Ela institui, essa voz, uma relação direta com o espectador, ela fala ao seu ouvido, ela o ocupa, suscitando, por conseguinte, a cena e as próprias vozes que vêm até ela, seja como uma diversão, seja como uma ilustração. (Comolli 2015, 182).

A música tem um lugar de destaque no filme. A trilha sonora de José Miguel Wisnick adere ao filme como uma segunda pele que, mais do que possibilidade estética de audição, só possui significado se pensada com a imagem que a acompanha. O preenchimento dos vazios das falas, do interdito e do não-dito se dá pela melodia bem construída que segue o curso da luminosidade das cenas trazidos pela fotografia de Walter Carvalho.

Ao invés de escolher o relato da perspectiva negativa dos problemas relativos à visão, os entrevistados em sua grande maioria, escolhem questionar a visão sã em sua adequação ao instituído e sua passividade receptiva. O modo como os personagens se relacionam com o mundo, é o que traz um significado impar para este documentário. Marcados pelo sinal da deficiência, em maior ou menor grau, essas pessoas expõem suas limitações, mas também o que puderam extrair positivamente delas:

A gente não conhece as coisas como elas são, mas só mediadas pela nossa experiência. (Paulo César Lopes)

Creio que vemos em parte com os olhos, mas não exclusivamente. (...) A atual superabundância de imagens significa basicamente que somos incapazes de prestar atenção. Somos incapazes de nos emocionarmos com as imagens. (Wim Wenders)

Vivemos num mundo que perdeu a visão (...) Não vemos mais nada porque perdemos o olhar interior, perdemos o distanciamento. Em outras palavras, vivemos numa espécie de cegueira generalizada. (Evgen Bavcar)

O ato de ver e de olhar não se limita a olhar para fora, não se limita a olhar o visível, mas também, o invisível. De certa forma, é o que chamamos de imaginação. (Oliver Sacks)

É a imaginação que transfigura o mundo. (Manoel de Barros)

Eu sonho com imagens. (Arnaldo Godoy)

A visão é alterada por sentimentos fortes. (Agnès Varda)

O olhar, segundo os depoimentos de Hermeto Pascoal, José Saramago, Paulo Cezar Lopes, Antônio Cícero, Wim Wenders, Evgen Bavcar, Carmela Gross, Marieta Severo, Jéssica Silveira, João Ubaldo, Walter Lima Júnior, Oliver

Sacks, Manoel de Barros, Arnaldo Godoy, Madalena Godoy, Marjut Rimminen, Agnès Varda e Hanna Shygulla, é sempre desfocado do mundo, assim como o espectador se torna deslocado da sua condição de tudo saber. Entre os que não têm problemas da visão, prevalece a tendência a ver o geral e não o singular, um certo “silêncio do olhar” que imputa a tendência a um olhar uniforme, sem variações, apontando para uma certa atrofia na capacidade de construir um elo entre os sentidos todos. No filme, e aqui nos utilizamos das palavras de Dina Mendonça, “a passividade do espectador é ultrapassada pela identificação com a câmara que faz o espectador sentir um poder onnipotente ilusório” (Mendonça 2013, 36). Para os entrevistados, como parte da construção de uma visão subjetiva do mundo, emerge a imaginação como instância mediadora entre o sensível e o inteligível.

3 – A potência pedagógica do olhar

Quando pensamos a potência do olhar enfatizada no filme *Janela da Alma*, esta não é aquela do filme convencional com uma narrativa fictícia e que busca justamente suprimi-la ao não dirigir o olhar para a câmara, ou quando o faz, convida o espectador a fazer parte da cena, como o interlocutor invisível. Essa ausência-presença, no documentário *Janela da Alma* é vista, contrariamente, como modo, de, dirigindo-se à câmara, fazer do espectador uma testemunha daquele depoimento. A potência está na interação não programada. Nesse sentido: “O olhar para a câmara da pessoa filmada produz um efeito de contacto directo entre o locutor e o espectador. No cinema clássico o olhar para a câmara é proibido a fim de manter o espectador na ilusão de que o actor não é filmado (ou não sabe que está a ser filmado)” (Goliot-Leté, 2015, p.276).

O olhar, portanto, desperta e convoca um pensamento e sua potência reside justamente em sua existência enquanto possibilidade de abertura para a criação, a imaginação e a ação. O olhar, mesmo que intermediado pela mecânica da lente da câmara e dos óculos, suscita a potência de uma pedagogia do olhar como possibilidade de nos colocar em contato direto com o mundo e de todas as possibilidades, sobretudo estéticas, advindas desse ato. O filme *Janela da alma* funciona como uma extensão virtual do cotidiano. Essa apreensão do real que o

documentário expõe, através da narrativa dos entrevistados com os mais variados graus de deficiência visual, demonstra o entrecruzamento contínuo de apropriações e representações suscitadas pelas imagens desfocadas de Walter Carvalho.

Desse modo, podemos atribuir ao filme a mesma responsabilidade que Mondzain, atribuiu a um determinado período histórico com relação ao ato de olhar uma imagem, nele, “o espectador recupera a dignidade do seu desejo de ver” (2013, 60). A potência do olhar é construída no tensionamento de ausência daquilo que traz de si e da partilha possível das imagens que poderá incorporar, por isso, o visível supõe a alteridade para compreender a proximidade e a distância, tanto do espectador com relação ao filme quanto deste com os outros expectadores. Assim, “se o homem precisou e ainda precisa de ter coragem para nascer pela e para a imagem, muito maior coragem é necessária para sustentar essa potência inaugural”. (2013, 86)

BIBLIOGRAFIA

- Bosi, Alfredo 1988. “Fenomenologia do olhar”, in: Novaes, Adauto. *O olhar*. São Paulo: Companhia das Letras. 65-87
- Comolli, Jean-Louis. “O espelho de duas faces” in: Yoel, Gerardo (org.) 2015 *Pensar o cinema: imagem, ética e filosofia*. São Paulo: CosacNaify, 165-203
- Didi-Huberman, Georges. 2010. *O que vemos, o que nos olha*. São Paulo: Editora 34.
- Goliot-Leté, Anne et al. 2011. *Dicionário da imagem*. Lisboa: Edições 70.
- Mendonça, Dina. “Os muitos espetadores que somos” in Grilo, João Mário e Aparício, Maria Irene. (orgs.) 2013. *Cinema e filosofia: compêndio*. Lisboa: Edições Colibri. 29-46
- Merleau-Ponty, Maurice. 2004. *O olho e o espírito*. São Paulo: Cosac & Naify
- Mondzain, Marie José. 2013. *Homo spectator*. Paris: Bayard.

FILMOGRAFIA

- Jardim, João e Carvalho, Walter. 2001. *Janela da Alma*. Ravina Filmes.

CINEMA E TEORIA

O DISCURSO COMO ENCENAÇÃO E CONSTRUÇÃO DA PERSONA, OU O MEIO ARTÍSTICO ENQUANTO MUNDO DE EGOS · André Rui Graça¹

Resumo: Esta comunicação propõe debater uma questão fundamental em torno do discurso (oral, escrito, e até mesmo filmado) dos cineastas: a sua componente performativa. Por outras palavras, até que ponto o testemunho dos cineastas envolve uma dimensão de construção da sua persona pública – dimensão essa que, moldando a forma e, por conseguinte, o conteúdo, pode entrar em conflito com uma possível mensagem que encapsule pensamento sobre cinema e sobre o labor fílmico. Com efeito, o perigo colocado por este potencial de encenação terá sido, historicamente, o responsável pela adoção de vetores de análise fílmica ancorados noutros pontos que não nos testemunhos dos próprios autores. Enquadrada dentro do contexto ainda exploratório da Teoria dos Cineastas, esta reflexão irá dialogar com as premissas da Teoria dos Cineastas, colocando assim à prova uma circunstância que se afigura enquanto desafio para todos aqueles que tenham como objetivo filtrar e produzir teoria do cinema através de testemunhos diretos. Numa primeira fase, irá explorar alguns aspetos do pendor performativo do meio artístico, para, de seguida, confrontar com questões já levantadas pela Teoria dos Cineastas. O objetivo primordial será compreender onde se desenha a linha onde começa a possibilidade de teoria e acaba a construção de uma imagem pública.

Palavras-chave: teoria dos cineastas; análise de filmes; persona.

Contacto: andrerruig@gmail.com

O texto que se segue insere-se no espaço de debate e experimentação do Grupo de Trabalho da Teoria dos Cineastas e pretende lançar algumas notas sobre o tema do uso de fontes diretas. Esta necessidade decorre de três pontos essenciais que importa desde logo clarificar. Primeiramente, estas notas refletem um balanço de cerca de três anos de trabalho com a metodologia proposta e desenvolvida no âmbito do grupo de trabalho da Teoria dos Cineastas. Em segundo lugar, este texto parte da constatação de que o mundo da arte é muito particular, uma vez que é povoado por protagonistas todos eles muito particulares também, mas com alguns denominadores comuns no que diz respeito a comportamentos e formas de estar (mais adiante perceber-se-á que não está aqui em causa um esforço redutor ou uma tentativa de homogeneização). Finalmente, em terceiro lugar, os apontamentos que se

¹ André Rui Graça é mestre e doutor em estudos fílmicos pela University College London. Atualmente é investigador integrado do CEIS20 – Universidade de Coimbra e coordena, conjuntamente com Manuela Penafria e Eduardo Baggio, o Grupo de Trabalho sobre Teoria dos Cineastas da AIM.

seguirão advêm de uma preocupação minha existente desde o início, impulsionada por uma dúvida metódica e por uma questão que, a meu ver, é o elefante na sala e uma das maiores fragilidades históricas da análise de filmes que tem por base as fontes diretas: a qualidade do testemunho.

Com efeito, proponho debater e trazer para a frente uma questão fundamental em torno do discurso (oral, escrito, e até mesmo filmado) dos cineastas: a sua componente performativa. Colocando por outras palavras, até que ponto o testemunho dos cineastas envolve uma dimensão de construção da sua persona pública – dimensão essa que, moldando a forma e, por conseguinte, o conteúdo, pode entrar em conflito com uma possível mensagem que encapsule pensamento sobre cinema e sobre o labor fílmico? O perigo colocado por este potencial de encenação terá sido, historicamente, o responsável pela adoção de vetores de análise fílmica ancorados noutra pontos que não nos testemunhos dos próprios autores. Enquadrada dentro do contexto ainda exploratório da Teoria dos Cineastas, esta reflexão irá dialogar com as premissas deste sub-campo da teoria do cinema, colocando assim à prova uma circunstância que se afigura enquanto desafio para todos aqueles que tenham como objetivo filtrar e produzir teoria do cinema através de testemunhos diretos. O objetivo primordial será compreender onde se desenha a linha onde começa a possibilidade de teoria e acaba a construção de uma imagem pública.

Se partirmos do princípio de que o cineasta é o primeiro espectador do seu filme, o pilar fundamental da teoria dos cineastas é, precisamente, a premissa de tomar o discurso do cineasta como ponto de partida para um entendimento mais vasto acerca do labor e ofício fílmico. Com efeito, é necessário criar aqui uma ressalva importante: a palavra (ou gesto) do cineasta não serve apenas enquanto anotador de uma intenção; como revelador de uma verdade absoluta sobre uma obra mais ou menos codificada. Pode fazê-lo - e muitas vezes a arte contemporânea requer explicação e convida a que o artista se explique - mas não se limita a esta função. Acima de tudo, o discurso do cineasta pode ser um complemento, um texto em si, que pode dizer-nos algo mais acerca de um modo de expressão, de um médium, de um *métier* e da razão de ser de uma *praxis*. Embora possa redundar num certo logocentrismo, a obra não se sustenta

necessariamente na palavra, mas certamente que o quadro estável da palavra pode ajudar a compreender as novas linguagens e ruturas que a arte conquista enquanto cápsula de ideias. A palavra, é, por assim dizer, a “língua franca” do entendimento e do pensamento – por vezes a tradução da estranheza que uma obra apresenta. Como Tito Cardoso e Cunha colocou muito bem, a expressão artística estabelece uma ligação de coexistência entre obra e autor (Cunha 2018, 16-17). É precisamente esta ligação que justifica a atenção que a teoria dos cineastas propõe dar aos protagonistas, sempre com um sentido epistemológico, e não valorativo.

Como ficou explicitado no artigo publicado FAP, a “Teoria dos cineastas é uma prática de filtragem e refinação (...) há que ter em consideração que essas opiniões não deverão de forma alguma ser recebidas acriticamente ou levadas em sentido literal” (Graça, Baggio e Penafria 2015, 27). Mais adiante surge um aviso relativamente ao “enredamento em teias de ego ou outras armadilhas presentes no lado performativo que implica a elaboração de teoria por parte de um cineastas (tanto mais de um autor)” (Graça, Baggio e Penafria 2015, 28). Eis o fulcro daquilo que pretendo debater.

Contudo, antes disso, apenas um apontamento prévio a propósito ainda da oscilação entre ouvir o cineasta ou ficar somente à escuta das suas obras. A despeito das nossas melhores intenções e de vários outros antes de nós, a teoria dos cineastas e a sua premissa fundamental encontram ainda alguns obstáculos. Interessantemente a análise psicanalítica - que se coloca nos antípodas da análise pela teoria dos cineastas - surge como uma resposta à tomada de poder por parte dos cineastas dos veículos de discurso nos anos 50 e 60. Vem a reboque das tendências académicas na literatura e nas artes visuais, mas é, sem dúvida, de forma intencional ou não, uma coincidência que a academia tenha feito por deslocar convenientemente o epicentro do discurso crítico do autor para o comentador externo, despojando o criador de autoridade ou relevância argumentativa. Há portanto que enquadrar esta questão numa luta de poder mais vasta. Note-se que a teoria psicanalítica repousa sobre a ideia fundamental de que o sujeito à partida não se compreende conscientemente e não entende de forma completa os seus gestos. De outro modo seria difícil o crítico ou o estudioso

justificar a sua própria existência; ele vive do papel de intérprete de diversas camadas de consciência por si criado e reclamado. Neste caso, tudo se centra no gesto como o vestígio, entendido como sintoma de algo mais profundo, a necessitar de revelação.

Contudo, não há porque descartar de todo a teoria psicanalítica como mecanismo de desconstrução e revelação da subjetividade intencional. Na verdade, ela própria pode ser útil para compreender o comportamento do autor, pelo menos tanto quanto a sua obra.

Voltando à questão da vertente performativa do discurso, aflorei anteriormente esta temática a propósito de João César Monteiro, por exemplo (Graça 2016). Monteiro foi o *enfant terrible* intransigente do cinema português e apresentava-se num registo algures entre a personagem, a persona e o indivíduo, situação que vem oferecendo um desafio a todos aqueles que vêm tentando destrinçar o real conteúdo por entre a densidade destas camadas. Eis, assim três conceitos, que, no fundo, correspondem a três níveis e nuances de apresentação pública.

A personagem, o mais sólido e amadurecido dos três estádios, é um agente dentro de uma obra de arte; inicialmente uma criação; que vive e se autocontém dentro desse universo limitado de ficção. Naturalmente que a personagem só existe quando representada, ou seja, quando alguém se coloca no lugar de, em substituição, em construção corporizada e, portanto, personificada. Por seu turno, a persona, é a face social que o indivíduo apresenta ao mundo (podendo ser mais ou menos ou menos estanque – normalmente é modulável de acordo com a necessidade de adaptação – e construída de acordo com uma ética e uma consciência individuais). Para Carl Jung, a persona é uma “máscara”, concebida por um lado para formar uma impressão em terceiros e, por outro lado, para esconder a verdadeira natureza do indivíduo (Jung 1953, 190). De forma simplificada, é o dispositivo de personagem transposto para o universo mais vasto da vida quotidiana. Assim chegamos, por fim, ao indivíduo – podendo aqui ser entendido como matéria psicológica em absoluto que exerce a sua expressão através da persona.

Já na década de 1950 Erving Goffman considerou a fundo a componente performativa do eu e de toda uma dramaturgia da vida quotidiana, no seu seminal livro *The Presentation of Self in Everyday Life*. Embora seja uma leitura algo datada, devendo ser lida com cautela por isso, há elementos da dissertação de Goffman que se afiguram interessantes para o tema aqui em debate. Parafraseando Goffman, o indivíduo quando está na presença de outros (podendo essa presença ser substituída por percepção de observação), a sua atividade terá um carácter promissório – de acordo com regras sociais pre-estabelecidas, assunções de intenção e situação e tentativa de modular e controlar o ambiente em volta (Goffman 1956, 3). Por seu turno, é provável que os restantes aceitem o indivíduo de boa-fé, oferecendo-lhe o benefício da dúvida durante a sua presença. Goffman assume, assim, que há diversas motivações para que o indivíduo controle as impressões que terceiros recebem da situação – até porque, acrescenta o autor, o indivíduo implicitamente requer que os seus observadores levem a sério a impressão que lhes é apresentada (Goffman 1956, 5-6).

No caso de artistas, é possível assumir que todos estes fatores atingem um grau de atividade exacerbado pelo facto de terem uma exposição pública (sendo a reclusão, também, uma forma de comunicação e uma afirmação de distanciamento poderosa). Com efeito será difícil achar que não se está em cena quando se tem os holofotes sempre apontados ou quando dos artistas é exigido e esperado que se mostrem e comuniquem. Por um lado, a persona pode ser protetora; um garante de privacidade. Contudo, por outro lado, motivações narcisistas e de tentativa de controlo absoluto sobre a imagem e a impressão causada, podem levar a comportamentos insinceros, premeditados, criados com a intenção de construir uma persona/personagem *borderline*.

Como afirma Goffman:

Notamos que o performer pode deixar-se levar pelo seu próprio ato; pode genuinamente convencer-se que a impressão de realidade que encena é o real. Quando a audiência se deixa convencer também pelo seu número – e

este parece ser o caso típico – apenas o sociólogo ou aqueles mais socialmente pessimistas duvidam da realidade daquilo que é apresentado.

(Goffman 1956, 10, tradução do autor).

Devido à sua exposição e natureza do mercado do cinema, os cineastas são um grupo com várias razões e motivações para assumir um controlo de impressões (até porque questões de afirmação e diferenciação) e, assim, complexificarem o processo de construção da persona.

Por último o conceito de “*face-value*”, capaz de ser traduzido à letra por valor facial. Termo normalmente empregue no contexto de moedas *fiat*, o valor facial é o valor legal de determinada nota, ou moeda. Deste modo, há que resistir a este *face-value* que nos é apresentado diariamente, especialmente pelos cineastas. Isto traz-nos a questão da sedução pelo autor/cineastas enquanto persona. Muitos documentários e documentos biográficos, por exemplo, sobre a vida de certos autores, submetem-se a isso. De facto, qualquer tipo de interesse por uma obra ou percurso autoral parte de uma sedução. Nesse sentido, é a curiosidade como expressão do encantamento pela persona. O entrevistador, ou académico, não é alheio nem imune a estes sentimentos. Daí ser necessário estar ciente desta possível limitação e contrabalançar esta predisposição.

Possivelmente só através desta dúvida metódica, gerida através de cruzamento de fontes e de alguma perspicácia social e emocional, será possível dignificar e credibilizar qualquer tentativa de compreensão do mundo e dos ofícios artísticos através de fontes diretas. A questão da persona é, reconhecidamente, uma das fragilidades mais complexas das abordagens que tomam por princípio a teoria dos cineastas. Como, de resto, tudo o que envolva pessoas. Porém, só encarando de frente esta questão, reconhecendo-a e indo munido do conhecimento destas armadilhas, será possível ir encontrando vias concretas e criativas de as contornar.

BIBLIOGRAFIA

- Cunha, T. C. 2018. “Teoria dos Cineastas Versus Teoria do Autor”. In *Revisitar a Teoria do Cinema*, eds. M. Penafria, E. T. Baggio, A. G. e D. Araújo. Covilhã: Labcom, 15-28.
- Goffman, E. 1956. *The Presentation of Self in Everyday Life*. Nova Iorque: Random House.
- Graça, A.; Baggio, E.; Penafria, M. 2015. “Teoria dos Cineastas, uma Abordagem para a Teoria do Cinema”. *FAP Revista Científica*, 12. 19-32.
- Graça, A. 2016. “O Espectador Visto pelo Cineasta: Fernando Lopes, Paulo Rocha e João César Monteiro”. In *Propostas para a Teoria do Cinema*, eds. M. Penafria, E. T. Baggio, A. Graça e D. Araújo. Covilhã: Labcom, 199-209.
- Jung, C. 1953. *Two Essays on Analytical Psychology*. Londres: Routledge

GUERRAS COLONIAIS E LUTAS DE LIBERTAÇÃO: PARA UM OLHAR PÓS-COLONIAL · Catarina Laranjeiro¹ · Luís Bernardo²

Resumo: Em *Mortu Nega* (1988) uma velha mulher estabelece de forma contundente a natureza do colonialismo como uma guerra que já tinha começado no tempo da sua avó e que iria continuar. Há assim uma dimensão retrospectiva em que o colonialismo é entendido como um «permanente estado de sítio» (Cabral, 2001:357). Subjacente está também uma dimensão prospetiva e que a guerra é um meio e não um fim em si mesma. As razões da luta são inscritas a partir da natureza do colonialismo português, construindo também uma história teleológica, mas da qual não está ausente um pensamento que justifique e enquadre as suas causas e consequências. Ao invés, toda esta dimensão encontra-se ausente do cinema de ficção português. As guerras coloniais não são pensadas numa longa diacronia ao mesmo tempo que são a exceção e não a regra do colonialismo. Mais do que isso, raramente são compreensíveis as razões da guerra, como se esta não tivesse uma história, sem princípio, mas apenas com um fim, e em que se exacerba, acima de qualquer outra coisa, a dimensão repressiva do salazarismo sobre os soldados. Partindo da filmografia documental produzida em Portugal e na Guiné-Bissau, realizaremos um exercício de contrastes com as narrativas ficcionais criadas sobre a Guerra Colonial/ Luta de Libertação em ambos os países, procurando compreender o que de colonial persiste em ambas as representações e que, quanto a nós, são entraves a uma complexificação destas histórias, mas sobretudo, à sua necessária democratização.

Palavras-Chave: Guerra Colonial, Movimentos Guerrilheiros, Revolução de Abril.

Contacto: catarina.laranjeiro@gmail.com; luismfbernardo@gmail.com

Do olhar colonial ao cinema de libertação: o caso da Guiné-Bissau

Em contraste com a parca filmografia até então produzida na Guiné,³ assim como nas restantes então chamadas «províncias ultramarinas» portuguesas, a Guerra Colonial foi marcada por um forte incentivo cinematográfico, acompanhando e certificando os investimentos social, político e militar. Seguindo a política do Estado Novo, apostou-se privilegiadamente na documentação de visitas oficiais ao território. Foram realizados *Viagem Presidencial à Guiné* (1968) no contexto da visita do então Presidente Américo

¹ Doutoranda em Pós-Colonialismo e Cidadania Global no Centro de Estudos Sociais da Universidade de Coimbra. Realizou o filme *Pabia di Aos* (2013).

² Doutorando em Pós-Colonialismos e Cidadania Global no Centro de Estudos Sociais da Universidade de Coimbra.

³ Referimo-nos aos filmes: *A Guiné Portuguesa* (1929), *Guiné: Aspectos Industriais e Agricultura* (1929), *Guiné, Berço do Império* (1940), *Guiné Portuguesa* (1946), *Viagem Presidencial à Guiné e Cabo Verde* (1955), *Viagem Presidencial à Guiné* (1955) e *Tipos e Raças da Guiné* (1956).

Thomaz e *A Viagem Presidencial à Guiné, Angola e Moçambique* (1969) da visita de Marcelo Caetano, primeira viagem de um presidente do Governo português fora da Europa. Realizados num território onde os confrontos bélicos eram diários, em ambos os filmes não há qualquer menção directa à guerra, mas a descodificação do discurso revela como esta também o marca, ao ser particularmente enfatizado o progresso económico, o que serve de argumento justificativo da despesa militar (Piçarra, 2015: 220). A guerra surge então, escondida na manutenção da paz, fundamental ao desenvolvimento e prosperidade do território. Não obstante, alguns realizadores foram incorporados nas forças armadas. Contudo, estes não chegavam ao teatro de operações, restringindo-se a acontecimentos protocolares como as célebres mensagens de Natal dos soldados às suas famílias. O grande propósito destas imagens eram promover, na sociedade metropolitana, sensações de proximidade e pertença, tornando próxima e simultaneamente segura uma guerra que acontecia numa terra que, supostamente, lhes pertencia. E para demonstrar um efetivo controlo do território quase nunca são filmadas situações de confrontos, ou seja, filmou-se a guerra ocultando-a.

Por seu turno, o beligerante adversário, o PAIGC, apostava em parcerias estrangeiras, que integravam a ampla estratégia diplomática avançada pelo carismático líder Amílcar Cabral. Importa notar que os sucessos militares e políticos alcançados tornaram este movimento num exemplo revolucionário, razão pela qual mereceu um notório interesse pelas vanguardas que à época apoiavam as lutas anticoloniais, entres as quais vários cineastas que elaboraram guiões fílmicos num processo dialógico com a liderança do PAIGC. Se algo em comum se pode encontrar entre a filmografia produzida pelo Estado Novo e a da realizada para valorizar a ação do PAIGC na arena internacional, é a guerra não compreender o *leitmotiv* fílmico. É que também nos últimos se mostram maioritariamente situações de uma aparente tranquilidade onde uma nova sociedade civil está a surgir nas zonas libertadas. Importa então salientar que Amílcar Cabral articulou a luta contra o colonialismo português em dois programas: « o menor », a guerra contra o exército colonial; e « o maior » a construção de um proto Estado, nas zonas pelo PAIGC controladas. A guerra era

então, um momento circunstancial para o desenvolvimento socioeconómico do país, ainda que o proto governo criado nas zonas libertadas possa também ser interpretado como uma necessidade paramilitar para legitimar a ação do PAIGC tanto interna como externamente (Dhada, 1993: 136). Por essa razão, o Estado que está a consolidar-se nas zonas libertadas transformou-se no próprio argumento fílmico, como evidenciado pelo realizador Lennart Malmer:

Well, I think the function of the films made in Guinea-Bissau, documenting the social or the state activities, all this that was created by – in the liberated areas, the schools, the hospitals, the whole organization [...] and everything, everything like that is what was necessary to document and to show, because in the beginning, of course, very many critical voices said that this is just fake, that they were just terrorists. (entrevista pessoal, Maio de 2015).

Contraditar os argumentos de que os guerrilheiros eram terroristas foi de facto uma preocupação central destes filmes. Por exemplo, a escolha do título *A Group of Terrorists Attacked* (1968) alerta com ironia para as falácias da propaganda colonialista. Enquanto são focados em grande plano os rostos dos guerrilheiros fardados que caminham carregando armamento e munições, o narrador informa que estamos na Costa Ocidental Africana, na Guiné Portuguesa, sendo que os guerrilheiros que vemos na imagem não querem continuar a ser chamados portugueses. É explicitamente referido que o filme se propõe a revelar o outro lado daqueles que habitualmente são descritos como « a group of terrorists attacked » (min 3.45). Para tal, é mostrada uma escola, onde os próprios guerrilheiros aprendem a ler, enquanto o narrador informa que: « the ambition of these men is not to destroy an enemy; it is to achieve the dignity of civilization [...] for these illiterate peasants farmers, dignity is education » (min 28.08). São assim documentados « critical signs of civilization, like this jungle clinic » (min 15.46). Reforçando esta ideia Cabral informa que até ao início da luta armada

apenas existiam 12 médicos e 45 escolas em todo o país, ironizando: « what kind of civilization Portugal gave us ». Em contraponto, afiança « we now assure the medical assistance for the big part of the population » (min 16.30).

Este é apenas uma sequência ilustrativa de um corpus compreendido por sete filmes: *Lala Quema* (1964), *A Nossa Terra* (1965), *Labanta Negro!* (1966), *Madina de Boé* (1968), *No Pintcha!* (1970), *Free People in Guinea-Bissau* (1971) e *Ein Nations Födelse* (1973). Porém, ainda que realizados por diferentes cineastas e em diferentes lugares e momentos desta guerra, quer a estrutura que as temáticas abordadas são extremamente similares. Em traços gerais mostram: escolas, postos de saúde, armazéns do povo e tribunais populares, além dos treinos militares e combates. Partilham um guião político comum e é esse guião que interessa criticamente analisar.



Imagem 1- Escola nas zonas libertadas
Fotograma de *Ein Nations Födelse* (1973).

É que se o olhar colonial representava os africanos como seres essencialmente inferiores ou sub-humanos, ao longo destes filmes, os habitantes da Guiné passam a ser descritos como homens e irmãos que haviam incorporado os princípios da revolução francesa - igualdade, liberdade e fraternidade – condição para serem percebidos como « bons africanos » (Mamdani, 1996: 4-6). Procurava-se identificar no outro aquilo que permite reconhecê-lo como igual, de forma a não mais descrevê-lo como animal ou terrorista, indo ao encontro das

demandas de Amílcar Cabral quando sustentava que esta era também « uma luta para mostrar ao mundo que somos gente com dignidade, com personalidade própria » (s/d: 21). Se por um lado, estas imagens são parte integrante de uma luta para que os povos colonizados fossem percebidos como agentes, com capacidades cognitivas e com uma história própria, atributos negados pelo colonialismo; por outro, também decretaram os atributos que deveriam ser adquiridos para a sua libertação. Aprender a ler e a escrever em escolas, ser tratado em hospitais e postos de saúde, resolver conflitos e controvérsias em tribunal e adotar um sistema económico formal e centralizado, permitir-lhes-ia partilhar a mesma humanidade do espectador. Assim se compreende que nunca sejam mostradas imagens de queimaduras a serem tratadas com óleo de palma e folhas de farroba piladas, terapêutica partilhada naquele contexto, que segundo os dados empíricos recolhidos na *tabanca* de Unal,⁴ bastião do PAIGC nas zonas libertadas, eram um recurso bastante comum. Deste modo, esta guerra foi pelo Ocidente considerada justa, por ser animada por uma agenda de transformação social, económica e política que incorporava padrões e modelos por si validados.

Portugal e a Guerra Colonial: Uma ideia de redenção

Se «o silenciamento da Guerra Colonial / Guerras de Libertação (1961-1974) constitui um dos elementos mais estruturantes da reconstrução democrática e pós-imperial da sociedade portuguesa» (Martins, 2015: 105), é importante questionar como este discurso produz novas fraturas. Partindo de uma análise sumária sobre o cinema português este pressuposto não se verifica, já que as Guerras Coloniais sempre obtiveram representatividade na filmografia, mesmo antes do 25 de Abril de 1974, sendo que o que está verdadeiramente ausente são as ligações com os outros lados das guerras e os seus múltiplos atores e o império português nas suas diferentes geografias e declinações. O que parece estar em causa é que a produção do discurso do silêncio sobre as Guerras Coloniais vai, isso sim, deixar por questionar as poucas representações de longa

⁴ Referimo-nos ao trabalho etnográfico realizado por Catarina Laranjeiro no âmbito do seu projeto doutoral.

duração desenquadrando as guerras coloniais do tempo histórico que as viu nascer para as arvorar num percurso teleológico e sacrificial.

A constatação de uma realidade similar no panorama cinematográfico e crítico francês, leva Benjamin Stora a considerar que apesar da plethora de filmes produzidos, o que subsiste é um sentimento de ausência (2008: 265). Não sendo uma situação isolada, também em Portugal, sempre que estreia um filme sobre as Guerras Coloniais, este se clama como o primeiro a ocupar-se de um assunto anteriormente invisibilizado. É assim fortalecida a ideia de «amnésia colectiva» que vela a compreensão destas histórias, possibilitando também a ocultação do que os seus filmes calam, mas também da simplificação e por vezes simplismo como o passado colonial é pensado e representado.

De facto, os discursos que colocam a tónica no «esquecimento» são o sustentáculo sobre o qual se organizam as histórias e narrativas sobre as Guerras Coloniais. O silêncio que adreja sobre estes acontecimentos, permite elidir uma história mais complexa e mais problemática do colonialismo português e as suas reconfigurações e «fraturas» pós-coloniais. Importam os contributos de Luís Quintais quando adverte que o acento obsessivo neste tópico impede que «jamais se procure pensar quais as razões do silêncio (quando ele é um silêncio efetivo) e dos discursos sobre o silêncio», princípio que se adensa quando o autor defende que o que está em causa parece conformar-se a uma «retórica do silêncio com fins políticos» (2000:140)

Neste sentido, parece inelutável avançar que o que se exclui são as representações do colonialismo português, pensado quase sempre, exclusivamente, a partir das Guerras Coloniais, elidindo os cinco séculos de império e o denominado 3.º Império. Porque a construção da história tem de ser legitimada, a enunciação de um estatuto de vítima terá de ser feito também sobre a exclusão daqueles a quem se combate e reivindicar o seu único inimigo: o Estado Novo. Trata-se de imaginar a nação a partir das Guerras Coloniais, para da sua história não restar nada mais do um caminho ascensional e sacrificial que alcandora os soldados a redimir a pátria: se as guerras coloniais fabricaram os heróis do 25 de Abril, tiveram, primeiramente, de os fazer mártires. Os soldados são vítimas de conflitos em que combatem sem um sentido, como em *Um Adeus*

Português de João Botelho (1985) e *Non ou a Vã Glória de Mandar* de Manoel de Oliveira (1990). O longo calvário de uma geração adormecida, o padecimento que terão de suplantar para fazer a revolução, que vai ilusoriamente remir um país silenciado, mas também uma classe sustentáculo do poder. Por outras palavras, o soldado integrado num exército necessita de enunciar o estatuto de vítima inerme de um regime para que possa reclamar para um país uma putativa redenção. Por outro lado, o soldado - personagem é vítima também dos políticos que, depois do 25 de Abril, traíram o esforço de uma juventude que lutava por Portugal, tornando inúteis 13 anos de guerra.

Como se transforma uma derrota numa vitória parece ser uma questão a ser respondida nos filmes sobre as Guerras Coloniais. Como mostrar guerras perdidas pela imagem de ficção? A formulação desta interrogação e as suas respostas ter-se-ão de ajustar para continuar a dar sentido a uma história plasmada pelos mitos da vitória e da conquista e, neste contexto, só o 25 de Abril pode ser justificação à altura para que a derrota das guerras possa ser transformada em vitória da liberdade.

Se o que se mostra é o que o que João Botelho designava de «jovens perdidos na floresta», o modo de concatenar as contradições e camadas de sentido que foram mencionadas é o de conjugar, no tempo da representação, o «espaço da experiência», que são as Guerras Coloniais, e o «horizonte de expectativa», o 25 de Abril, recuperando os conceitos de Reinhart Koselleck (2004: 258). A revolução é anunciada, pelo menos em *Um Adeus Português*, propondo romper a linearidade do tempo em que se inscreve. Porém, as suas representações vão ecoar uma linearidade e a noção de causa e efeito, contribuindo para neutralizar ambos os movimentos, para os integrar numa história de progresso, subtraindo-lhe o conteúdo explosivo que anuncia. Mais, a representação do 25 de Abril no «horizonte de expectativa» permite ao país colonizador suplantar e elidir a derrota militar nas Guerras Coloniais contra os movimentos africanos de libertação nacionais, porque representam, sobretudo, a última fasquia a ultrapassar na história de progresso que conquistará a democracia e a entrada de Portugal na CEE. Consequentemente, a narrativa fílmica das Guerras Coloniais pressupõe o entendimento destas enquanto

momento sacrificial de uma geração para derrubar o fascismo, ou seja, pela metamorfose dos militares de pilares do regime em salvadores do país.

As guerras, quando são mostradas, concentram-se quase sempre nas táticas de guerrilha que o cinema do Estado Novo representou como uma prova de que o inimigo «não utiliza uma estratégia militar «limpa», nobre e clara. Pelo contrário, encobre-se, esconde-se, actua na sombra; numa palavra, é um opositor que não tem a coragem de enfrentar, sem subterfúgios, o combate» (Seabra, 2011: 202-203) que era travada pelos Movimentos de Libertação. Por outro lado, significa que não apenas não lhes é reconhecido valor para ser representados, porque estes inimigos invisíveis e invisibilizados, estão sempre ausentes e em Portugal, reduzem-se ao singular e denomina-se Estado Novo. Se o inimigo quase nunca sai da sombra e raramente é mostrado, a natureza será a grande personagem, porque é fundamental enfatizar um desconhecimento e inadequação dos soldados portugueses ao terreno e para mostrar personagens inermes abandonadas pelo regime, perdidas nos confins do império. Os soldados dos vários Movimentos de Libertação nunca se tornam personagens: são espectros que se confundem com a natureza, sendo que será esta a ter este estatuto, caracterizada sempre pela sua exuberância ameaçadora. Tudo parece rasurado para simplificar este processo, religá-lo a uma determinação que, anteriormente e ao longo dos séculos, já havia justificado a ideia de colonização, pilhagem e usurpação. O inimigo é assim expulso para fora-de-campo, não lhe permitindo representar-se a não ser pela sua ausência: sem história e sem substância, o cinema remete-os ao estatuto de «povos da natureza». Na negação do estatuto de personagens aos soldados dos Movimentos de Libertação, estabelece-se a única guerra que é verdadeiramente importante. Por outro lado, a invisibilidade dos soldados dos diferentes movimentos permite a condenação da guerra de guerrilha, que reforça o dualismo entre a ideia de soldados e a ideia de guerreiros, fundacional para o imaginário colonial. É também a forma de elidir a derrota contra exércitos cuja dignidade nunca foi reconhecida: são sempre combatentes, «turras», «terroristas». Reconhecer uma derrota, nestas circunstâncias, implicaria perder a centralidade da história e reconhecer uma inferioridade, ao mesmo tempo que seria questionado o papel de produtor da

narrativa teleológica da liberdade, que a historiografia tem também repetido (Campos 2017, 35). Neste ponto, é de notória importância invocar o filme *Mortu Nega* (1988) de Flora Gomes, primeiro filme guineense com projecção internacional, que segue a vida de Diminga no final da luta armada, mostrando como a população rural se regenera das perdas e traumas da luta, mas também propondo uma leitura muito mais complexa da que se encontra no cinema português de ficção realizado depois do 25 de Abril. Neste, uma velha mulher refere: «Não confiem. Esta guerra é de antes do tempo da minha mãe e da minha avó. Quem disse que vai acabar?» (min. 40.54). Já em *Xime* (1995) de Sana Na N'Hada regressa-se à guerra colonial para denunciar o racismo, o abuso de autoridade e o trabalho forçado do colonialismo português num cenário rural em que a população está a ser mobilizada pelo PAIGC.

Conclusão

Esta leitura conduz a complexificar o argumento hoje em voga, de que o desenrolar da guerra de libertação na Guiné-Bissau foi decisiva para o fim da ditadura portuguesa. É que ainda que seja válido, este possibilita a redenção da violência colonial e simultaneamente contribui para uma leitura homogénea da luta de libertação. Questiona-se então, se a problematização da história colonial portuguesa, como tem vindo a ser realizada, não está a ser conivente com a ausência de uma reflexão crítica sobre a narrativa dos movimentos de libertação. Será que se continua a *inventar* a história dos movimentos de libertação para responder aos interesses da redescoberta da história colonial portuguesa, numa lógica não radicalmente diferente? É que o que antes se enaltecia, agora critica-se, mas sem necessariamente reconhecer a pluralidade de interpretações históricas geradas e o modo como Portugal e o império que reivindicava, foi pelos colonizados percebido.

BIBLIOGRAFIA

Campos, A. 2017. *An Oral History of the Portuguese Colonial War. Conscripted Generation*. Palgrave Macmillan.

- Dhada, M. 1993. *Warriors at work: how Guinea was really set free*. University of Oklahoma Press.
- Koselleck, R. 2004. «'Space of Experience' and 'Horizon of Expectation': Two Historical Categories», in *Futures Past: on the Semantics of Historical Time*. Nova Iorque: Columbia University Press, 255-275.
- Mamdani, M. 1996. *Citizen and subject: Contemporary Africa and the legacy of late colonialism*. Princeton University Press.
- Martins, B. S. 2015. “Violência colonial e testemunho: Para uma memória pós-abissal”, *Revista Crítica de Ciências Sociais*, 106, p. 105-126.
- Piçarra, M. C. 2015. *Azuis Ultramarinos: Propaganda Colonial e Censura no Cinema do Estado Novo*, Lisboa, Edições 70.
- Quintais, L. 2000. *As guerras coloniais portuguesas e a invenção da História* (Vol. 14). Lisboa: Imprensa de Ciências Sociais.
- Stora, B. 1997. *Imaginaires de Guerre: Algérie-Viêt-nam, en France et aux États-Unis*, Paris, La Découverte.
- Seabra, J. 2011. *África Nossa. O império Colonial na Ficção Cinematográfica Portuguesa 1945-1974*. Coimbra: Imprensa da Universidade de Coimbra, 2011.

FILMOGRAFIA

- Marret, M. 1964. *Lala Quema*
- Marret, M. 1965. *A Nossa Terra*
- Nelli, P. 1966. *Labanta Negro!*
- Massip, J. 1968. *Madina de Boé*
- Engel, T., Lefort, R., & Igel, G. 1970. *No Pintcha!*
- Spee, R., & Lohman, A. 1971. *Free People in Guinea-Bissau*
- Malmer, L., & Romare, I. 1973. *Ein Nations Födelse*
- Gomes, F. 1988. *Mortu Nega*
- N'Hada, S. 1994. *Xime*
- Oliveira, M. 1990. *Non ou a Vã Glória de Mandar*.
- Botelho, J. 1985. *Um Adeus Português*.

O FILME-PERFORMANCE 'BURACOS NO CÉU' (2013) DE EVALDO MOCARZEL: MOVIMENTO DO CORPO E(M) CORTE CINEMATOGRAFICO

· Cristiane Wosniak¹

Resumo: Esta comunicação pretende refletir sobre o conceito de filme-performance e o movimento do corpo dançante deflagrando o corte cinematográfico na obra de Evaldo Mocarzel. Em seu documentário panegírico *Buracos do Céu* (2013), o cineasta advoga em prol de uma montagem calcada no procedimento de falso-*raccord* e solicita explicitamente, em sua Carta de Montagem (28/05/2013) endereçada à montadora Guta Pacheco, que, na homenagem à dançarina Célia Gouvêa, a montagem deverá priorizar as imagens e planos detalhes das mãos dançantes da artista em direção às nuvens como se traçando buracos no céu. A investigação parte da pergunta norteadora: de que forma Mocarzel evoca o passado dançante do corpo da artista e o imprime no presente em camadas de gestualidades que deflagram os cortes cinematográficos? Constituem-se em fontes primárias de estudo: a Carta de Montagem, entrevistas com o cineasta e a análise de excertos do ato criativo/fílmico em si. Em *Pode um filme ser um ato de teoria?*, Aumont (2008, 23) afirma: “o cinema é um instrumento inteligente, pois não apenas nos permite pensar o tempo de outra forma, mas ele próprio pensa o tempo de uma maneira original.” Neste sentido, na re(a)apresentação das memórias dançantes da artista sexagenária, o mosaico de lembranças corporificadas subverte o próprio tempo vivido e o atualiza cinematograficamente, enquanto no espaço/locação a artista dança, tendo por palco o alto de um edifício e por plateia a cidade de São Paulo no Brasil.

Palavras-chave: documentário; filme-performance; corpo; dança; montagem.

Contato: cristiane_wosniak@yahoo.com.br

Introdução

Esta comunicação pretende refletir sobre o conceito de filme-performance e o movimento do corpo dançante, deflagrando o corte cinematográfico, na obra do cineasta e documentarista brasileiro Evaldo Mocarzel.

Mocarzel nasceu em 1960 em Niterói, Rio de Janeiro. Formou-se em Cinema na Universidade Federal Fluminense e trabalhou como jornalista/editor do Caderno 2, do jornal *O Estado de São Paulo*. cursou cinema na *New York Film Academy* e concluiu seu doutorado em artes cênicas pela Escola de Comunicação

¹ Doutora em Comunicação e Linguagens – Estudos de Cinema e Audiovisual pela Universidade Tuiuti do Paraná. Professora Adjunta da Universidade Estadual do Paraná (UNESPAR) – campus de Curitiba II/FAP, Centro de Artes. Líder do GP CINECRIARE (Cinema – Criação e Reflexão) da UNESPAR/FAP/CNPq e membro do GP GRUDES da UTP/CNPq. Curitiba-PR, Brasil.

e Artes (ECA) da Universidade de São Paulo (USP), em 2018. Em sua filmografia constam curtas e longas-metragens com ênfase em cinema documental.

No ensaio *Cinema e dança: diálogos linguísticos em casamentos artísticos marcados pelo movimento* (2016), o cineasta apresenta um pensar/fazer autoral acerca de quatro documentários realizados a partir da linguagem da dança – *São Paulo Companhia de Dança* (2010); *Lia Rodrigues: Canteiro de Obras* (2010); *São Paulo Companhia de Dança - Ensaio sobre o Movimento* (2012) e *Buracos no Céu* (2013).

É sobre o filme-performance, de caráter panegírico e dançante, *Buracos do Céu* (2013), que esta investigação recai. Trata-se de um documentário produzido pela Casa Azul, com duração de vinte minutos. O curta de dança tem a direção de Evaldo Mocarzel e a montagem de Guta Pacheco; a fotografia é de Cleisson Vidal e a direção de produção é de Letícia Santos.

Nesta homenagem do cineasta, à artista da dança Célia Gouvêa², observa-se uma montagem calcada, de forma contumaz, no procedimento de falso-*raccord* de movimento: as mudanças de planos intencionalmente não se baseiam em uma lógica de continuidade clássica. Mocarzel solicita, reiteradamente, em sua Carta endereçada à montadora Guta Pacheco, que, na homenagem à Gouvêa, a montagem de evidência subjetiva priorize as imagens e planos-detalhes das mãos dançantes da artista em direção às nuvens como se estas estivessem traçando buracos no céu.

A abordagem metodológica desta pesquisa destaca os procedimentos de análise fílmica e de fontes primárias associadas ao documentário e ao cineasta. Tais pressupostos encontram alicerce na abordagem da Teoria dos Cineastas, como aponta Jacques Aumont (2004), e, neste caso, constituem-se em fontes primárias de estudo: a Carta de Montagem, os ensaios autorais e a análise de excertos do ato fílmico em si.

Ressalta-se que a referida Carta foi escrita pelo diretor e encaminhada à cineasta Guta Pacheco, em sua versão final, no dia 28 de maio de 2013. Uma

² Célia Gouvêa nasceu em 1949, na cidade de Campinas, São Paulo. É bailarina, coreógrafa e mestra de dança com carreira nacional e internacional.

versão do documento, com cinco páginas e ainda não publicado, foi cedido à autora, em correspondência eletrônica, para uso neste trabalho.

A justificativa para a operacionalização da abordagem específica da Teoria dos Cineastas, em relação ao *corpus* da investigação, pode ser corroborada na seguinte asserção, obtida pela leitura do texto *Observações sobre a 'Teoria dos Cineastas'- Nota dos Editores*:

A respeito da operacionalização da abordagem, assumimos e reiteramos apenas o que nos parece fundamental: que os materiais escritos de apoio ao investigador devem ser, maioritariamente, livros, manifestos, cartas, entrevistas, ou outros, mas, sempre dos próprios cineastas. E os seus filmes também se configuram como matéria-prima fundamental de investigação enquanto possível fonte de conceitos de um cineasta. (Penafria *et al.* 2017, 29).

A questão que norteia a investigação é: de que forma Mocarzel evoca o passado dançante do corpo da artista e o imprime no presente em camadas de gestualidades que deflagram os cortes cinematográficos?

O conceito de corte aqui mencionado, denota um pensamento calcado no gesto coreográfico, na fração de cena, nas intensas elipses temporais, na fragmentação e repetição exaustiva do movimento que deverá ser suturado audiovisualmente, pelo procedimento de falso-*raccord*, “irradiando na tessitura de sua edição uma cadência, um suingue, tudo encadeado com uma sutil e necessária coreografia de imagens e sons” (Mocarzel 2012, 1-2). Trata-se de subverter o espaço-tempo de re(a)presentação coreográfico-cinematográfico.

Aumont, em *Pode um filme ser um ato de teoria?*, afirma: “o cinema é um instrumento inteligente, pois não apenas nos permite pensar o tempo de outra forma, mas ele próprio pensa o tempo de uma maneira original.” (Aumont 2008, 23).

Neste sentido, a hipótese a ser averiguada é que na re(a)presentação das memórias dançantes da artista sexagenária, o mosaico de lembranças

corporificadas subverte o próprio tempo vivido e o atualiza de forma cinematográfica, enquanto no espaço/locação da filmagem a artista dança, tendo por palco o alto de um edifício e, por plateia, a paisagem urbana da cidade de São Paulo, no Brasil.

O filme-performance e o corte cinematográfico: montagem coreográfica?

A montagem cinematográfica é o procedimento de ligação formal – técnica, expressiva, significativa/significante – entre planos sucessivos e contínuos (*raccords*) ou descontínuos (*falsos-raccords*). Interrogar o sistema de funcionamento interno de um filme documental, a partir de consulta a fontes primárias conectadas ao autor, é um procedimento analítico fundante na abordagem da Teoria dos Cineastas.

Segundo Tito Cardoso e Cunha, “perguntando pela técnica cinematográfica e os seus efeitos: como funciona internamente o objecto fílmico, a Teoria dos Cineastas é também pragmática.” (Cunha 2017, 26). Por conseguinte, a montagem do filme-performance será evidenciada de forma pragmática, na intenção de buscar subsídios para o entendimento e possível resposta à indagação norteadora da investigação.

O Filme-performance *Buracos no Céu* configura-se como uma sucessão de planos-detalhes das mãos da artista da dança que, em sua ação/depoimento, performa movimentos verticalizados, geográfica e cinematograficamente, ao som de estruturas sonoras diversas, aparecendo e desaparecendo entre cartelas escuras com títulos, tais como: corpo, memória da pele, memória dos ossos, músculos, nervos e tendões, palimpsestos de lembranças, gestos e sensações.

Ressalta-se que estas cartelas são mencionadas pelo cineasta quando escreve a sua Carta e a endereça à montadora Guta Pacheco, solicitando-lhe que as mesmas obedeçam a um padrão coreográfico em movimento:

as cartelas precisam entrar em quadro com movimento, um movimento delicado, como se estivessem sendo guiadas pela cadência da coreografia híbrida e ao mesmo tempo improvisada que Célia Gouvêa criou para homenagear artistas e pessoas

muito queridas que deixaram camadas de gestualidades em seu corpo. (Mocarzel 2013, 3).

É a partir de experiências e memórias individuais que esse filme-performance se constrói. A artista evoca – construção performática com suas mãos (figura 1) e, algumas vezes, com o seu rosto em *close-up* –, personalidades que tiveram significado histórico e afetivo em sua existência: Maurice Béjart (bailarino e coreógrafo francês), Ruth Rachou (coreógrafa brasileira), Maurice Vaneau (diretor teatral/parceiro), Odete Gouvêa (professora de piano/mãe), Vânia Vaneau (filha), Alwin Nikolais (coreógrafo estadunidense) e René Gumiel (bailarina e coreógrafa brasileira).



Figura1

Construção performática/depoimento realizado com as mãos da artista da dança
Fonte: *frame* de Buracos no Céu (Evaldo Mocarzel, 2013 - minutagem: 00:02:59)

A matriz performática do documentário é explorada pela potencialidade de apresentar personagens peculiares que corporificam seus depoimentos e se expressam por outras vias que não necessariamente a palavra falada.

A bailarina e coreógrafa homenageada por Mocarzel aparenta (re)conhecer no seu corpo e com o seu corpo performativo, sobretudo com os gestos reiterados de suas mãos alegóricas e dançantes, o universo memorial e afetivo a ser revelado.

O filme-performance, neste caso, propõe explicitamente a colisão espaço-temporal ampliada pelos recursos do falso-*raccord*, da fração de cena e dos planos e contraplanos quando, por exemplo, as mãos de Gouvêa se sucedem, como em

uma coreografia, desenhando ícones cinéticos de forma repetida e fragmentada e que são inseridos na mesma paisagem, porém com temporalidades distintas. Observam-se as mãos que traçam movimentos, tendo ao fundo da tela o firmamento azulado do céu da cidade, e, em seguida, o mesmo gesto se repete tendo atrás de si o céu negro da noite paulistana.

Mocarzel aparenta ter uma preferência estética e conceitual pela subordinação de seus cortes cinematográficos a partir de gestos ou fragmentos de gestos coreográficos. Atesta o cineasta em uma Carta de Montagem data de 27 de setembro de 2012 e endereçada à Pacheco:

O *raccord* é um recurso lindo do cinema e essa ilusão de continuidade de movimentos estilizados em diversos planos precisa e deve ser uma das bússolas para guiar o processo de montagem [...] Quero direcionar o seu olhar para os movimentos dentro dos planos, para que você pense mais nas gestualidades desenhadas no interior dos quadros, para que faça uma decupagem sempre pensando nessa falsa continuidade de movimentos e, a partir daí, toda a nossa estrutura narrativa vai dançar como um delicioso moto-contínuo audiovisual. (Mocarzel 2012, 2).

Quando Gouvêa encena uma memória com as mãos rumo ao céu – imagens capturadas e montadas em variados planos-detalle –, a artista da dança acaba por formalizar um jogo especular em que a sua voz corporalizada comenta, depõe e re(a)presenta a si mesma, enquanto discursa ideologicamente sobre fatos históricos, memoriais e afetivos sobre si e sobre outros que a afetaram/conviveram e travaram relações sociais e artísticas consigo (figuras 2 e 3).



Figura 02



Figura 03

As mãos da artista da dança na re(a)apresentação expressiva de si mesma
Fonte: *frame* de *Buracos no Céu* (Evaldo Mocarzel, 2013 - minutagem: 00:03:49 a 00:08:53)

Em *Buracos no Céu*, é possível reconhecer que há um afastamento criterioso do caráter objetivo e factual do depoimento em favor de uma performance expressiva.

As metáforas dançantes das mãos e do rosto da artista, em primeiríssimo plano, são recorrentes e as licenças poéticas substituem gradativamente a representação realista do mundo histórico vivido.

São as características da expressividade pessoal e da imaginação criadora que atestam ou re(a)apresentam o indivíduo documentado como sujeito alegórico e, ao mesmo tempo, histórico. Neste contexto, o próprio documentarista se expõe e constrói seus significados a partir de suas opções, crenças, conceitos e questões particulares. Suas asserções são povoadas de recursos afetivos e subjetivos.

Na leitura atenta da Carta de Montagem de *Buracos no Céu*, pode-se perceber a tipologia e a intencionalidade da asserção subjetiva proposta pelo cineasta à montadora. De certa forma, descreve Mocarzel: *Buracos no Céu* é “um documentário sobre paisagens interiores, paisagens coreográficas no fundo da alma de Célia Gouvêa, guiando os gestos mais involuntários do seu dia-a-dia e logicamente todo tipo de expressividade quando ela entra em cena.” (Mocarzel 2013, 4).

Em outro extrato de sua Carta, o cineasta refere-se ao tipo de montagem que pensa para dar alicerce ao seu pensamento/teoria sobre o filme-performance:

[...] uma montagem de planos-detelhe das mãos de Célia Gouvêa dançando as lindas e diferentes coreografias que ela criou e improvisou com o tema ‘acenar’. Esse filme-performance é uma profusão de acenos, acenos de mãos que vão ao céu e voltam ao corpo para resgatar uma memória gestual que ficou decantada na memória da pele dessa grande bailarina e coreógrafa, uma artista maravilhosa, incansável, artista da cena, genuína, lúdica e sem medo dos deslumbrantes abismos da criação artística. (Mocarzel 2013, 4).

A Carta de Montagem nos revela, em suas entrelinhas, que a filmagem toma por palco um espaço geográfico determinado: o telhado da Assembleia Legislativa do Estado de São Paulo, tendo ao fundo elementos culturais e naturais da paisagem urbana. Entretanto, o espaço geográfico pouco influi na ordem significativa do documentário. As metáforas e os ícones cinéticos – acenos em planos-detelhes – é que evidenciam o caráter aberto e dialógico do filme-performance.

Montagem de evidência: mãos, rosto e performance cinematográfica

O filme-performance apresenta imagens do firmamento, das nuvens passageiras, do parque Ibirapuera, em São Paulo, e da paisagem urbana em temporalidades diversas (manhã, tarde e noite). Entretanto, o procedimento cinematográfico e conceitual mocarzeliano não se detém nas imagens em plano geral e médio do corpo da artista, contextualizando as coordenadas geográficas espaço-temporais de forma contínua e narrativa.

O documentário em questão, aposta no espaço imaginário – nem presente e nem passado –, no qual o corpo físico possivelmente habita um diferente contexto espacial cinematográfico.

Imagens em *close-up* do rosto de Gouvêa, assim como os variados planos-detelhes de suas mãos rumo ao céu infinito abstraem as coordenadas espaço-temporais e irrompem em um espaço próprio da performance: mãos e rosto em

close-up reiteram a experiência dançante como discurso sobre a memória encarnada no corpo e no tempo; não é o espaço que discute a memória.

Mocarzel elabora, em seu filme, um jogo biográfico, alegórico e (a)temporal.

Os variados movimentos de câmera – de forma coreográfica – enquadram a personagem sob diferentes e inusitados ângulos e planos diversos: mãos que se direcionam ao céu, permitindo uma visualização do corpo em plano médio; um chafariz que se verticaliza em movimento dançante, parecendo acompanhar a trajetória das mãos na criação alegórica de buracos no céu (figura 4); mãos que se direcionam à câmera e, em consequência, ao leitor/espectador; mãos que tocam partes do próprio corpo, como a fundamentar a tese de que a memória corporalizada, habita a história factual e vice-versa.

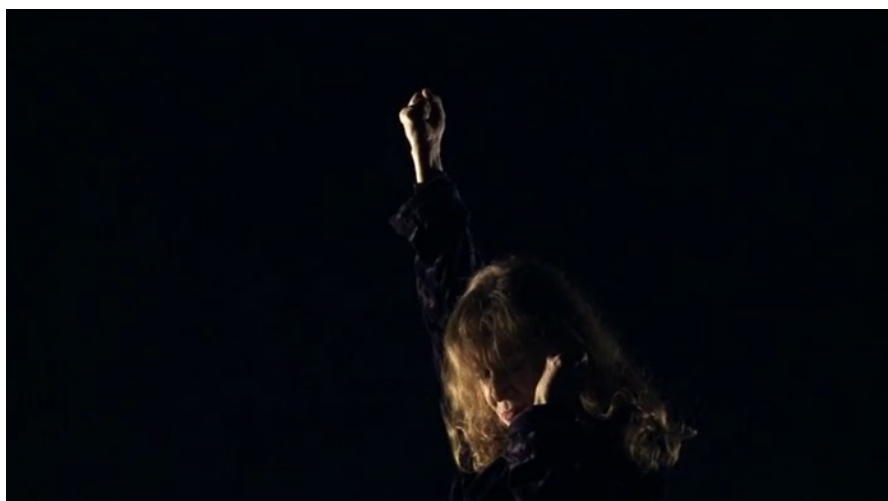


Figura 4

Mãos que traçam imagens biográficas alegóricas - ícones cinéticos

Fonte: *frame* de Buracos no Céu (Evaldo Mocarzel, 2013 - minutagem: 00:18:56)

O presente e o passado memorial da artista da dança não são tratados no filme-performance em escalonamentos de movimentos em sucessão, mas os próprios cortes cinematográficos, deflagrados pelos gestos das mãos, entram em colisão temporal.

A intensa fragmentação e repetição dos gestos das mãos traçando ícones cinéticos, rumo ao céu, tornam-se, no filme-performance mocarzeliano, alegorias do movimento da vida da artista homenageada. Uma vida dedicada à

dança. Uma vida em trânsito permanente. Uma biografia que é uma ode ao movimento.

Considerações Finais

O objetivo desta investigação foi apresentar algumas reflexões teóricas e analíticas acerca do conceito de filme-performance *Buracos no Céu* (2013), do documentarista brasileiro Evaldo Mocarzel e, no percurso da escrita textual, evidenciar os procedimentos de uma montagem cinematográfica que dá primazia ao procedimento de falso-*raccord* como elemento articulador de significados dialógicos, icônicos e abertos.

A partir da leitura da Carta de Montagem (28/05/2013), endereçada à montadora Guta Pacheco em cotejamento à análise de excertos fílmicos, além da consulta aos depoimentos do cineasta em ensaios autorais, foi possível concluir que na homenagem à artista da dança, Célia Gouvêa, o filme em questão prioriza a montagem de evidência, de caráter performático, em detrimento da montagem de continuidade.

A progressiva perda da objetividade calcada em fatos históricos e observados, por meio de documentos, passa a enfatizar os aspectos subjetivos de um discurso mais expressivo e afetivo.

Os ritmos e as justaposições espaço-temporais, propiciados pelos procedimentos de falso-*raccord*, reiteradamente priorizam as imagens e planos detalhes das mãos dançantes da artista em direção às nuvens do céu paulistano, como a traçar buracos no céu.

A investigação partiu da pergunta norteadora: de que forma Mocarzel evoca o passado dançante do corpo da artista e o imprime no presente em camadas de gestualidades que deflagram os cortes cinematográficos?

A partir de fontes primárias de estudo foi possível concluir que, na re(a)apresentação das memórias dançantes de Célia Gouvêa, o mosaico de lembranças corporificadas de forma performática, pelas mãos e rosto da artista, acabaram por subverter o próprio tempo vivido para o atualizar, cinematograficamente.

Evaldo Mocarzel, portanto, a partir do(s) objeto(s) empírico(s) da investigação, refletiu sobre o casamento artístico entre duas formas de arte/linguagem: a dança e o cinema, cujo ponto de intersecção é o movimento. Seu pensamento autoral e teórico foi enfrentado e colocado em prática pelo desenvolvimento e apropriação de uma montagem fragmentária e pela fração de cena dos falsos-*raccords* de movimento.

Os cortes cinematográficos, deflagrados pelos gestos – acenos das mãos – criaram um filme-performance pleno de significados alegóricos, afetivos e memoriais.

BIBLIOGRAFIA

- Aumont, J. 2004. *As teorias dos cineastas*. Campinas-SP: Papirus.
- Aumont, J. 2008. Pode um filme ser um ato de teoria? In *Revista Educação e Realidade*. V.33(1): jan-jun, p.21-34. Acedido em maio 25, 2018 em <<http://seer.ufrgs.br/index.php/educaçãorealidade/article/view/6684/3997>>.
- Cunha, T.C. 2017. Teoria dos cineastas versus teoria do autor. In: Penafria et al. *Revisitar a teoria dos cinema - Teoria dos cineastas vol.3*. Covilhã: Ed. LabCom. IFP - Coleção Ars (p. 29- 38).
- Mocarzel, E. 2012. *Carta de montagem 'Ensaio Sobre o Movimento' - endereçada a Guta Pacheco*. São Paulo, 27 de Setembro [não publicada].
- Mocarzel, E. 2013. *Carta de montagem 'Buracos no Céu' - endereçada a Guta Pacheco*. São Paulo, 28 de maio [não publicada].
- Mocarzel, E. 2016. Cinema e dança: diálogos linguísticos em casamentos artísticos marcados pelo movimento. In: Lesnovski, A.; Wosniak, C. (orgs.). *Olhares: audiovisuais contemporâneas brasileiras*. Campo Mourão: Fecilcam (p. 33-54).
- Penafria et al. 2017. Observações sobre a 'Teoria dos Cineastas'- Nota dos Editores. In: Penafria et al. *Revisitar a teoria dos cinema - Teoria dos cineastas vol.3*. Covilhã: Ed. LabCom. IFP - Coleção Ars (p. 29- 38).

FILMOGRAFIA

Mocarzel, Evaldo. 2013. *Buracos no Céu*. Casa Azul Produções.

UM TRABALHO DE SOMBRA E FOGO: “METZENGERSTEIN”, DE EDGAR ALLAN POE, ADAPTADO POR ROGER VADIM · João de Mancelos¹

Resumo: Há meio século que a sétima arte se vem rendendo à obra do escritor norte-americano Edgar Allan Poe. A sua prodigiosa imaginação e um estilo literário fortemente visual seduziram realizadores como Roger Corman, Federico Fellini ou Louis Malle. Nesta comunicação, foco-me no conto “Metzengerstein”, trazido para o cinema por Roger Vadim. O meu objetivo reside em mostrar como a história “Metzengerstein” foi transposta para o grande ecrã, comparando a narrativa literária e a fílmica, relativamente a espaço, tempo, personagens, tema e enredo. No final, saliento a criatividade e o talento do realizador, que usou com imaginação os mecanismos da adaptação cinematográfica.

Palavras-chave: Adaptação cinematográfica, “Metzengerstein”, Edgar Allan Poe, Roger Vadim.

Contacto: mancelos@ua.pt

1. Brinde a um poeta maldito

Era uma homenagem peculiar, que se prolongou por várias décadas, e que Edgar Allan Poe (1809-1849), tenho a certeza, apreciaria. Pontualmente, na madrugada de 19 de janeiro, o dia de aniversário do escritor, uma figura misteriosa surgia no cemitério de Baltimore. Trajava de negro, com um chapéu escuro e um lenço branco ao redor do pescoço, à maneira do século XIX, a época em que Poe viveu. Chegando ao túmulo do poeta maldito, enchia um copo de conhaque, e erguia-o num brinde teatral. Depositava a garrafa e três rosas junto à lápide e, depois, abandonava furtivamente o local (Bloomfield 2007, 250).

Tudo neste tributo se enquadra na atmosfera gótica da escrita de Poe e na sua existência tumultuosa, terminada aos quarenta anos. O fã enigmático, que diligentemente comparecia no cemitério, remete para a morte que perpassa os contos e a obra lírica deste autor. O copo de conhaque aponta para o alcoolismo de Poe, vício que manteve até ao fim, entre febre e conversas delirantes com espectros. Já as três rosas sugerem as mulheres da sua vida: a mãe biológica, uma atriz inglesa chamada Eliza Poe; a adotiva, Fanny Allan; e a esposa, a prima

¹ João de Mancelos é doutorado em Literatura Norte-americana (UCP, 2001), tem um pós-doutoramento em Estudos Literários (UA, 2006-2012) e uma agregação em Estudos Culturais (UA, 2015). É professor no curso de Cinema da Universidade da Beira Interior. Publicou vários livros de ensaio, poesia e ficção.

Virginia Clemm. Todas foram colhidas pela tuberculose, doença conhecida como “morte vermelha”, por causa do sangue cuspidado pelas vítimas (Bloomfield 2009, 117).

Tais experiências plasmaram-se numa obra tão profícua quanto singular, composta por setenta narrativas e cinquenta poemas. Este autor foi o pai do conto policial, em “The Murders in the Rue Morgue”; cortejou os géneros, hodiernamente tão populares, da fantasia e da ficção científica; e redigiu um dos primeiros ensaios sobre escrita criativa, “The Philosophy of Composition” (1846), em que explicava como assassinar mulheres jovens e belas, recorrendo ao papel, à tinta e à criatividade.

Não surpreende, assim, que o legado de Poe tenha sobrevivido à passagem do tempo, continuando a conquistar fãs e a inspirar outros artistas, nomeadamente cineastas. A sua prodigiosa fantasia e um estilo literário visual seduziram realizadores como Roger Corman, que fez a quinta adaptação de *The Fall of the House of Usher* (1960), matriz de numerosos filmes de terror subsequentes, ou cineastas atuais, como Raul Garcia, que transpôs para a animação vários clássicos de Poe: *The Tell-Tale Heart* (2005), *The Fall of the House of Usher* (2012) e *Extraordinary Tales* (2013).

Neste ensaio, foco-me na adaptação cinematográfica da narrativa “Metzengerstein”, dirigida por Roger Vadim, com argumento do próprio, de Pascal Cousin e de Clement Biddlewood. Trata-se de uma curta-metragem pouco estudada, que ilustra os desafios e os mecanismos inerentes a transpor um clássico da literatura para o cinema.

“Metzengerstein” surge como a primeira narrativa da antologia fílmica *Histoires Extraordinaires* (1968), traduzido para português como *Histórias extraordinárias* (1968), uma produção franco-italiana, que inclui adaptações de outros dois contos célebres de Poe: “William Wilson”, por Louis Malle, e “Tobby Dammit” (originalmente intitulado “Never Bet the Devil Your Head”), por Federico Fellini.

O meu objetivo principal reside em mostrar como a história “Metzengerstein” foi transposta, com talento e imaginação, para o grande ecrã. Para tanto, comparo a narrativa literária (o hipotexto) e a fílmica (o hipertexto)

relativamente a espaço, tempo, personagens, tema e enredo. Saliento a criatividade irreverente do realizador, que explorou de forma subversiva o conto original, usando os mecanismos da adaptação cinematográfica.

2. A pena de Poe e a câmara de Vadim

Edgar Allan Poe submeteu “Metzengerstein”, juntamente com outras narrativas, a um concurso promovido pelo *Saturday Courier*, para não passar fome, tal era a penúria em que se encontrava. Embora não tenha obtido qualquer prémio, logrou ser publicado na edição de 14 de janeiro de 1832 do referido jornal, tornando-se na primeira história do autor a surgir em letra de forma (Ackroyd 2009, 59).

O conto apresenta uma atmosfera vincadamente gótica: as personagens são trágicas; os acontecimentos, sombrios; a diegese decorre num espaço lúgubre (um castelo austero, algures na Hungria); e a época é indefinida, mas remota (Fisher 1993, 145). O narrador justifica esta deliberada ausência de pormenores espaço-temporais: “O horror e a fatalidade sempre fizeram carreira em todos os séculos. Para quê pôr uma data na história que tenho para contar?” (Poe 2016, 9).

No início do filme, Vadim citou este passo e sublinhou com mestria o ambiente gótico, recriando-o através da imponente fortaleza dos Metzengerstein, junto a uma costa batida pelas ondas e pela ventania. O segmento foi filmado em Roscoff, uma pequena localidade na Bretanha, região do norte de França conhecida pela beleza árida (Hughes 2011, 92). Tal como no texto literário, não se menciona a época exata da diegese; no entanto, através da arquitetura dos edifícios e vestuário das personagens, o espetador deduz que os eventos decorrem na Idade Média.

A primeira diferença significativa entre as obras de arte em cotejo encontra-se na figura do protagonista. No texto literário, trata-se de um jovem barão, Frederick Metzengerstein, órfão e herdeiro de uma vasta fortuna em propriedades: “Os seus castelos eram inumeráveis. (...). A linha de fronteira dos seus domínios nunca fora claramente definida; mas o parque principal abrangia cinquenta milhas em redor” (Poe 2016, 11).

No filme, o realizador optou por subverter a história original, substituindo Frederick por uma bela mulher, a condessa Frederique. Esta personagem é interpretada por Jane Fonda, que tinha recentemente estrelado como Barbarella, na obra de ficção científica homónima (1968), realizada por Vadim. Tal escolha acrescenta sensualidade ao argumento do texto literário, vincadamente soturno, e propicia uma história de amor entre Metzengerstein e o seu rival, o barão Berlifitzing.

A narrativa original descreve este nobre nas seguintes palavras: “Wilhelm, conde de Berlifitzing, não passava (...) de um velho pateta enfermo, e nada tinha de louvável, a não ser uma antipatia louca contra a família do rival, e uma viva paixão pelos cavalos e pela caça” (Poe 2016, 11). Num golpe inteligente, Vadim substituiu o conde decrépito por um jovem aristocrático e bem-parecido, interpretado por Peter Fonda, possibilitando assim que este fosse o alvo da paixão da prima, Frederique.

Relativamente a estas duas figuras, Vadim manteve os principais traços das suas personalidades, fortemente antagónicas. No texto literário, Metzengerstein surge descrito como um homem tão poderoso quanto cruel. Para o caracterizar, Poe recorre à estratégia de *contar*, em vez de *mostrar*, ou seja, resume as ações de Metzengerstein, não se detendo em pormenores. Evita, assim, escandalizar os leitores mais sensíveis, com cenas de deboche: “Desregramentos vergonhosos, perfídias flagrantes e atrocidades inauditas em breve fizeram compreender aos seus trémulos vassallos que nada (...) lhes garantiria segurança contra as garras sem remorsos deste pequeno Calígula” (Poe 2016, 12).

Seguindo um método contrário ao do contista, Vadim optou sobretudo por *mostrar*, ou seja, coloca em cena a jovem Metzengerstein causando escândalo. A senhora do castelo apresenta um estranho gosto por rapazinhos, o que a encaixa no arquétipo junguiano da devoradora; aprecia jogos sádicos; e toma parte em orgias com casais nobres (Vadim 1968, 2-3).

Já o rival, Berlifitzing, é o oposto de Metzengerstein: Poe descreve-o, em poucas palavras, como um homem austero, que apreciava sobretudo a caça desportiva e a vida ao ar livre. Vadim desenvolve estes traços da personalidade e acrescenta outros, para criar um jovem misantropo, trabalhador, que não se

inibe de criticar a conduta desregrada de Metzengerstein. Assim, Berlifitzing funciona como um *doppelgänger* ou um duplo, neste caso um *oposto*, da baronesa. Tal elemento, típico das lendas germânicas e do género gótico, recorre noutros contos de Poe como “William Wilson” ou “The Fall of the House of Usher”, por exemplo (Burlingame 2009, 58). Assim, embora Vadim se afaste da narrativa específica, “Metzengerstein”, aproxima-se da obra, em geral, do poeta maldito.

No conto, o tema central da narrativa é a rivalidade imemorial entre as duas casas nobres, poderosas e vizinhas: “As famílias Berlifitzing e Metzengerstein tinham estado em desacordo durante séculos. Jamais se viram duas casas tão ilustres reciprocamente azedadas por uma inimizade tão mortal” (Poe 2016, 10). A origem deste ódio perdeu-se no início dos tempos, mas permanece inscrita numa profecia, outro tema recorrente nas narrativas góticas: “Um grande nome tombará de uma queda terrível quando, como o cavaleiro do cavalo, a mortalidade de Metzengerstein triunfar sobre a imortalidade de Berlifitzing” (Poe 2016, 10).

Vadim transformou esta relação animosa entre os representantes das duas famílias num binómio de ódio e amor, que concede ao enredo um interesse suplementar. Para tanto, cria um evento novo, ausente da narrativa original: faz as personagens que redesenhou encontrarem-se por acidente e interagirem. Na coutada do primo, a jovem Metzengerstein fica com o tornozelo preso numa armadilha de caça e reage, colérica: “Se sei qual foi o cão que pôs essa armadilha, terá duas horas de chicote e vinagre nas feridas, que eu mesma despejarei” (Vadim 1968, 4).

Longe de atizar a animosidade, a cena gera uma reviravolta inexistente no conto: cavalheirescamente, Berlifitzing apressa-se a salvar a prima aflita das garras metálicas. Após este incidente, conversam junto ao cenário edílico do rio, trocam olhares e a jovem apaixonou-se por aquele que odiara. O narrador em *voice-over* assinala esta peripécia: “O rosto que ela, Frederique, não conhecia e queria odiar, não mais iria esquecer. Algo nela mudara. Perseguida pelo olhar triste e melancólico do primo, só tinha um desejo: rever Wilhelm” (Vadim 1968, 5).

No plano simbólico, a baronesa cai noutra armadilha, a do amor, e decide

convidar o primo, para o conhecer de forma mais íntima: “Vem jantar comigo esta noite. Irás sentir-te em casa. A maioria dos meus hóspedes são javalis, urubus, ursos”. Ao que Berlifitzing responde, com acrimónia: “Não entrarei na tua coleção” (Vadim 1968, 6). Metzengerstein, nada afeita a ser contrariada, sofre um duro revés, e decide vingar-se, recordando-me as palavras do dramaturgo William Congreve (1637-1708), em *A noiva de luto* (1697): “Não existe maior fúria no inferno do que uma mulher rejeitada” (Congreve 2011, 60).

Tanto no texto literário como no filme, a viragem crítica ocorre quando a baronesa se vinga, mandando atear fogo à estrebaria de Berlifitzing, pois sabia da sua predileção por cavalos. Por ironia do destino, o amado morre, quando tentava desesperadamente salvar uma parte da coudelaria. No conto, esse facto não perturba a consciência de Metzengerstein, tal era o ódio que sentia pelo inimigo. De facto, não sem ironia, um dos vassalos comenta: “Presumo que, para um senhorio com o vosso nome, não é uma notícia demasiado desagradável” (Poe 2016, 16).

Porém, na narrativa cinematográfica, a jovem baronesa fica profundamente desgostosa, pois amava o primo, e não supunha que pudesse perecer. Esta alteração introduzida por Vadim concede uma faceta humana à personagem do filme, revelando a sua capacidade para a paixão e o sofrimento, e suscita, assim, a empatia dos espetadores. Em simultâneo, imbui o enredo de um *pathos* romântico que o conto original, centrado exclusivamente no ódio entre as duas dinastias, não apresenta.

Ao incêndio, sobrevive apenas um corcel negro, capturado pela criadagem de Metzengerstein. Ninguém conhece o cavalo misterioso, mas as iniciais W. V. B., marcadas a ferro no focinho, revelam que pertence inequivocamente a Wilhelm von Berlifitzing (Poe 2016, 15). Tanto no conto como no filme, Metzengerstein deixa-se fascinar pelo cavalo, um animal enigmático e gigantesco, e apressa-se a recolhê-lo.

Ao mesmo tempo, numa antiga tapeçaria do seu castelo, representando uma batalha entre as duas famílias inimigas, a imagem da cabeça de um corcel muda misteriosamente de posição (no conto) e arde (no filme), para horror de Metzengerstein. Trata-se de um incidente ominoso, que remete para o carácter

sobrenatural do cavalo capturado. Poe não explora a questão da tapeçaria nas páginas seguintes, ao contrário de Vadim, que tira partido deste mistério, servindo-se dele para prolongar o enredo por várias cenas. No filme, Metzengerstein fica tão perturbada que ordena a um dos melhores tecelões do reino que repare a obra de arte. Tal revela-se uma tarefa morosa e amaldiçoada, com o artífice a queixar-se de que as mãos não lhe obedecem. Quando, por fim, conclui o restauro, o resultado é impressionante: o cavalo apresenta olhos da cor do fogo, um indício da tragédia que se desenrolará no epílogo.

Metzengerstein afeiçoa-se de forma patológica ao cavalo negro, aqui apresentado como uma criatura demoníaca. O narrador do conto afirma: “No deslumbramento do meio-dia — nas horas profundas da noite, doente ou de saúde, na acalmia ou na tempestade — o jovem Metzengerstein parecia pregado à sela do cavalo colossal” (Poe 2016, 18). No filme, o narrador em *voice-over* parafraseia este passo: “À luz da lua, nas profundezas da noite, doente ou sadia, na calma ou na tempestade, Frederique parecia pregada à sela” (Vadim 1968, 10).

Tanto no original como na adaptação, o clímax e o desenlace da história são idênticos. Numa noite de tempestade e insónia, Metzengerstein decide montar o corcel e passear com ele na floresta vizinha. Horas depois, o palácio começa a arder, num fogo impossível de extinguir, que consome o edifício até aos alicerces (Poe 2016, 20). Incapaz de controlar o cavalo, Metzengerstein emerge da floresta, rumo às chamas, e desaparece no turbilhão do incêndio.

A narrativa literária fornece uma explicação para este final trágico: através da metempsicose, ou seja, a transmigração da alma de um corpo para outro, Berlifitzing transformara-se no corcel, seduzira Metzengerstein e consumara a sua vingança (Huckvale 2014, 111). Já o filme é omissivo acerca da metempsicose, embora o desfecho seja idêntico e dramático, em consonância com o estilo de Poe.

O facto de ter sido uma mulher a morrer, na adaptação de Vadim, não destoa das estratégias empregues pelo autor norte-americano para impressionar os leitores românticos. Poe centrava frequentemente as narrativas ou poemas em jovens belas, vítimas de um destino trágico: Berenice, Morella, Eleonora, Annabel Lee, Helen ou Ligeia são exemplos bem conhecidos.

No contexto da relação de amor-ódio criada na narrativa fílmica, a destruição de Metzengerstein pelo fogo coloca um problema interessante: será que a baronesa foi *involuntariamente* conduzida pelo cavalo para o palácio em chamas? Ou ter-se-á deixado levar para a morte, numa espécie de suicídio? Nesse caso, tratou-se de uma forma de expiar o assassinato accidental do amado? São questões que as imagens finais do filme, simultaneamente belas e fatídicas, deixam no ar, sugerindo ao espetador que conclua a história, através da imaginação.

3. Do papel à luz que conta histórias

Perante estas semelhanças, diferenças e relações, o filme “Metzengerstein” enquadra-se na categoria de “comentário”, segundo a tipologia proposta por Geoffrey Wagner, em *The Novel and the Cinema* (1975). Nas palavras do romancista e crítico, um comentário ocorre quando: “o original é apropriado e, deliberada ou inadvertidamente, surge, em certa medida, transformado” (Wagner 1975, 223, tradução minha). Não se trata de uma infidelidade ou violação, como nota o ensaísta, mas sim de uma *mudança* que pode, em última instância, reforçar o espírito do texto literário que serviu de base (Wagner 1975, 224).

De facto, na curta-metragem que examinei ocorrem algumas alterações criativas relativamente ao hipotexto, que não destoam do estilo e atmosfera de Poe:

a) Vadim transformou o barão na bela e sensual Frederique, e o velho conde Berlifitzing num jovem e atraente cavaleiro. Tal impregna a história de um erotismo ausente no conto, e adiciona interesse à diegese.

b) O realizador trocou o ódio entre Metzengerstein e Berlifitzing por um tenso binómio de rivalidade/paixão. No filme, a baronesa apresenta uma vertente humana que a narrativa literária não revela, ao sofrer, primeiro, com o amor não correspondido do primo e, depois, com a sua morte no incêndio.

c) Em ambos os textos, o cavalo é um elemento catalisador pois representa a encarnação de Berlifitzing. A tapeçaria, cujo restauro parece amaldiçoado, ganha um protagonismo maior na narrativa cinematográfica em relação ao

hipotexto, reforçando o caráter demoníaco do corcel.

Mais do que uma adaptação, o realizador teceu uma bela homenagem ao poeta maldito e ao seu primeiro conto surgido em letra de forma. Com fantasia e alguma audácia, Vadim e os restantes guionistas urdiram um delicado trabalho de sombra e fogo, transpondo as trevas góticas para o ecrã incendiado.

BIBLIOGRAFIA

Ackroyd, Peter 2009. *Poe: Uma vida abreviada*. Traduzido por Alberto Simões. Lisboa: Camões & Companhia.

Bloomfield, Shelley Costa. 2007. *The Everything Guide to Edgar Allan Poe Book: The Life, Times, and Work of a Tormented Genius*. Avon: Adams Media.

Burlingame, Jeff. 2009. *Edgar Allan Poe: Deep into that Darkness Peering*. New York: Enslow.

Congreve, William. 2011. *The Works of William Congreve*. Vol. 2. Oxford: Oxford University Press.

Fisher, Benjamin F. 1993. "Poe's 'Metzengerstein': Not a Hoax." In *On Poe*, editado por Louis J. Budd, e Edwin H. Cady. Durham: Duke University Press. 142-149.

Huckvale, David. 2014. *Poe Evermore: The Legacy in Film, Music and Television*. Jefferson: MacFarland.

Hughes, Howard. 2011. *Cinema Italiano: The Complete Guide from Classics to Cult*. New York: Tauris.

Poe, Edgar Allan. 2016. *Contos fantásticos*. Traduzido por João Costa. Lisboa: Ulisseia.

Wagner, Geoffrey. 1975. *The Novel and the Cinema*. Rutherford: Fairleigh Dickinson University Press.

FILMOGRAFIA

Vadim, Roger. 1968. "Metzengerstein". *Histoires Extraordinaires/Histórias extraordinárias*. Les Films Marceau.

O REENACTMENT COMO ELEMENTO DE ATUAÇÃO AUTORREFLEXIVA EM *PHOENIX*, DE CHRISTIAN PETZOLD · David Ken Gomes Terao¹

Resumo: Em *Phoenix* (2014), Christian Petzold apresenta, dentro de uma narrativa melodramática, um jogo de atuação baseada na reencenação de uma identidade que remete a um fato histórico. No filme, Nelly, uma mulher judia sobrevivente do holocausto, se reencontra com seu marido, Johnny, e não é reconhecida por ele. Além de não se dar conta de quem é a mulher à sua frente, ele propõe a ela que finja ser sua esposa, que ele acredita estar morta, para assim ter acesso à herança deixada por ela. Como observa Vanessa Agnew (2004), o reenactment inicialmente surgiu enquanto uma estratégia utilizada como forma de alcançar um conhecimento mais preciso de alguns acontecimentos históricos e divulgá-lo a um público através de práticas como a presença de atores fantasiados de personalidades de outras épocas nos “museus vivos” ou eventos que reencenam grandes batalhas do passado. Tal estratégia foi depois incorporada à performance, ao documentário e às cine-biografias, sendo apresentado em *Phoenix* enquanto um elemento inerente à narrativa, que expõe a autorreflexividade da mise-en-scène de Petzold. A partir dessa reencenação realizada por Nelly, que expõe constantemente o caráter de atuação no trabalho de Nina Hoss e problematiza a cena melodramática, chega-se a um distanciamento que alcança o objetivo do reenactment em si: a melhor compreensão dos fatos históricos e dos traumas recorrentes deles, de modo a perceber como esses elementos estabelecem as relações entre os sujeitos.

Palavras-chave: Christian Petzold; melodrama; Reenactment; cinema alemão.

Contato: davidterao@gmail.com

A presente comunicação é parte da minha pesquisa para a dissertação de mestrado acerca do melodrama na obra de Christian Petzold, analisando um *corpus* de filmes que se aproximam das convenções do gênero de modo a compreender como se dá a reconfiguração das matrizes melodramáticas num cinema contemporâneo e auto-reflexivo, que trata diretamente da influência dos diversos processos históricos que formaram a consciência alemã na contemporaneidade.

Para compreender como essa aproximação entre cinema de gênero e uma narrativa histórica se dá, é fundamental uma leitura atenta de *Phoenix* (2014) através de um jogo de atuação que busca comunicar o estado físico de uma vítima da guerra para se chegar a uma experiência patética de conexão com aquela época

¹ Bacharel em Cinema e Audiovisual pela Universidade Federal do Ceará (UFC) e mestrando pela Universidade Estadual de Campinas (Unicamp), onde desenvolve pesquisa sobre Christian Petzold. Tem artigos publicados em Portugal sobre Wim Wenders e Kenneth Anger.

e ao mesmo tempo que comenta os meios para se chegar a isso. A estratégia utilizada para isso é o *reenactment*.

Vanessa Agnew (2004) identifica o *reenactment* como uma atividade empenhada em reviver acontecimentos do passado. Sua prática engloba desde a participação de atores nos "museus vivos", a recriação de eventos como feiras medievais e grandes batalhas do passado, até a reencenação de momentos históricos no cinema e na televisão. Ao mesmo tempo em que estabelece uma atividade de lazer, o *reenactment* também mostra-se uma ferramenta historiográfica que permite aos participantes alcançar a alteridade dos agentes históricos.

Para Agnew (2004), o *reenactment* realiza o trabalho de "chegar a um acordo com o passado" (*Vergangenheitsbewältigung*), onde os participantes podem estabelecer suas próprias experiências com o passado de modo a compreender sua reação naquele contexto, se configurando então como "um discurso baseado no corpo em que o passado é reanimado através da experiência física e psicológica" (AGNEW 2004, p. 330, tradução minha).

No cinema, o *Reenactment* foi usado no neorealismo, em filmes documentários, em cine-biografias e sobretudo no filme histórico, o qual é o terreno que vale uma aproximação para melhor compreensão de seu uso em Phoenix.

Robert Burgoyne (2009) aponta a experiência ambígua do espectador dos filmes históricos: ao mesmo tempo em que o ato de "testemunhar novamente" diante do filme parece trazer uma sólida reivindicação do passado, o filme histórico desperta a consciência crítica do espectador, lembrando-o que ele não viu nada daquilo.

Para Burgoyne (2009), o *Reenactment* permite, mais do que re-experienciar o passado, repensá-lo. Burgoyne (2009) observa que essa revisitação do passado permite produzir resultados tanto convencionais como radicais: de um lado o entretenimento de massa e a criação de mitos e do outro a desmistificação das histórias que organizam a memória cultural do passado.

Para uma melhor compreensão das diversas dimensões do *Reenactment* nos filmes históricos, cabe revisitar o exemplo de *A Lista de Schindler*

(Schindler's List, 1993): a melodramatização dos eventos do Holocausto levou ao mesmo tempo a um despertar da imaginação dos espectadores quanto a um questionamento de sua ética. Ao mesmo tempo, como lembra Robert Blackson (2007), o fenômeno do filme tornou-se um monumento às representações de eventos traumáticos com o set do filme se tornando um ponto turístico, reiterando o caráter efetivo do Reenactment para abordar momentos de trauma coletivo.

Após realizar uma série de filmes ambientados no contexto da Alemanha contemporânea pós-Queda do Muro de Berlim, Petzold realizou dois filmes situados no passado histórico da Alemanha: *Barbara* (2012) que se passa na Alemanha Oriental durante a Guerra Fria e *Phoenix*, ambientado no pós-Guerra na Berlim de 1945.

Phoenix conta a história de Nelly, uma mulher judia sobrevivente dos campos de concentração que tem seu rosto desfigurado e é resgatada por Lene, uma amiga que trabalha para tentar dar uma compensação para os judeus que sofreram no nazismo. Após ter seu rosto reconstruído cirurgicamente, Nelly sai em busca de seu marido, Johnny, que encontra trabalhando como garçom numa boate frequentada por soldados norte-americanos. Ao encontrá-lo, no entanto, ela não é reconhecida pelo mesmo. Apesar de não reconhecer Nelly, Johnny nota alguma semelhança nela e propõe que ela se passe por sua esposa, a qual crê estar morta para que ele possa encenar um retorno dela à sociedade e assim acessar a fortuna que ela herdou.

Para Jaimey Fisher (2017), *Phoenix* segue a direção de reconstrução do melodrama anteriormente empreendida por Petzold em *Wolfsburg* (2003) e *Barbara* (2012). Fisher (2017) traça um paralelo entre *Phoenix* e *O Casamento de Maria Braun*, de Fassbinder, uma história também sobre uma mulher que busca seu marido no pós-guerra e que leva sua vida adiante em paralelo com a reconstrução da Alemanha. O autor observa melodrama em ambos os filmes seria a forma de narrativa mais própria para mostrar o conflito entre os desejos individuais dos personagens e as mudanças históricas pelas quais eles passam. No entanto, se Fassbinder utiliza os elementos do melodrama para anular

aspectos do gênero, Petzold os retoma para reconstruir o gênero e reconfigurá-lo.

Petzold apresenta a narrativa de Nelly a partir de uma construção clássica de *mise-en-scène*, recuperando a forma do melodrama que ficou no passado. No entanto, o absurdo da narrativa impede que a crença do espectador no filme se consolide. Assim, com desconfiança em relação a uma trama não-realista, o espectador interroga a superfície do filme, a qual mostra na construção dos acontecimentos o caráter de processo de atuação através do *reenactment* proposto a Nelly por Johnny.

No sentido de uma trama não-realista que não convence o espectador, Fisher ressalta a importância da distinção que Elsaesser tece entre melodrama e realismo, enquanto formas praticamente opostas. Nisso, a implausibilidade da trama serve de comentário ao próprio melodrama e suas possibilidades narrativas e implicações políticas uma vez que Petzold retoma sua forma de um modo tão anacrônico. Nisso, o *reenactment* enquanto uma reconstrução realista e precisa do passado para o espectador "falha" e o olhar do mesmo se volta para outra dimensão do *reenactment*: o jogo de atuação proposto por Johnny para Nelly, que expõe de forma reflexiva a reconstrução do melodrama e seus códigos patéticos por Petzold.

O *pathos* melodramático então é apresentado não como um meio de enlevar e convencer o espectador pelas emoções, e sim como uma condição aproveitada por Johnny para fazer que os outros ao seu redor acreditem, uma vez que o melodramático se apresenta como um dado que torna a crença no cinema ainda mais forte. Isso se mostra claramente na cena onde Johnny pede a Nelly que tinja o cabelo com uma cor igual àquela que sua mulher costumava usar. Nisso, ela questiona o plano, dizendo que ninguém vai acreditar no seu retorno dos campos de concentração se ela tivesse voltar a Berlim com tanto glamour e que precisaria contar alguma história caso perguntasse. Johnny pergunta que tipo de história seria. Nelly relata uma cena que viveu nos campos e ao ser perguntada onde soube daquilo, responde que leu por aí. Johnny a incentiva então a contar essa história.

Essa cena comenta diversas camadas da cena melodramática, do ponto de vista de quem a vive (a atriz), de quem a coordena (o encenador) e de quem a recebe (o público). No entanto, o que é flagrante ao espectador é que Johnny, o qual deveria receber a história das atrocidades dos campos como público, não se dá conta de que se tratam de fatos vividos pela mulher que está à sua frente, que é verdadeiramente sua mulher. Tamanha a preocupação na *mise-en-scène* que será trazida aos olhos da sociedade através da Nelly retornada, ele não consegue perceber a realidade, e nisso o espectador pode entender a própria narrativa do filme como um comentário a essas construções de sentido.

Johnny é então, tal como Scottie em *Vertigo* (1958) de Hitchcock, um encenador que reconstrói uma mulher de acordo com seus desejos. No entanto, se na construção clássica de Hitchcock havia um comentário à perversão de Scottie, partilhada pelo espectador que se via imerso pelo dispositivo clássico, em *Petzold* há uma distância que permite ver o processo de atuação e construção de uma crença naquela encenação.

Robert Blackson (2007) retoma a ideia de Keith Jenkins (2007) do passado não enquanto história, mas como um lugar onde é possível construí-la a partir de fatos (Jenkins apud Blackson, 2007). Nisso haveriam dois planos do passado, o pessoal e o histórico. Em *Phoenix* o conflito entre esses dois planos se dá da seguinte forma: o passado pessoal de Nelly enquanto alguém que verdadeiramente vivenciou um passado nos campos de concentração e o passado histórico do horror dos campos de concentração, do qual Johnny se apropria de modo a se reconstruir no pós-Guerra. O *reenactment* aqui então se dá entre o desejo de Nelly de expor suas experiências e tentar reconquistar o amor de seu marido e o desejo do mesmo de usá-las para acessar o dinheiro dela.

O jogo estabelecido entre ambos os personagens é quebrado na cena final do filme. Johnny havia pedido que Nelly deixasse que ele tatuasse os números dos campos de concentração em seu braço, tendo esse pedido negado por Nelly. Após o "retorno" dela para o meio dos amigos, eles estão reunidos em um restaurante, Nelly pede para que Johnny toque uma canção para que ela cante com ele. Durante a canção, Johnny se surpreende com a voz daquela mulher, tão

potente quanto à de sua mulher. Então, ele vê os números tatuados em seu braço e se dá conta de quem está na sua frente é a própria Nelly (Figs. 1-3).



Figura 1. Trecho do filme



Figura 2. Trecho do filme



Figura 3. Trecho do filme

Nessa última cena, cai a cortina e o caráter próprio de encenação do jogo entre Johnny e Nelly é colocado em questão diante do olhar atônito dele, bem como a questão do personagem que se construiu ao longo da trama, o plano fracassando uma vez que a realidade vence a estilização.

Para concluir, é importante lembrar que o caráter de discurso do corpo pelo qual se acessa o passado que Agnew (2004) aponta no *reenactment* se faz presente uma vez que a reencenação é realizada através da atuação de Nina Hoss e também da personagem Nelly. Essa estratégia é reempregada por Petzold em *Phoenix* como comentário ao convencimento criado pelo excesso melodramático e aos meios usados para tal, opondo sempre o melodrama enquanto construção de cena ao realismo.

Nisso, em vez de propor uma criação de mitos e uma visão espetacularizada de um evento do passado, Petzold utiliza do *reenactment* para confrontar esse tipo de representação histórica e usá-la a seu favor no seu trabalho de arqueologia do passado histórico e das formas em que seu cinema se empenha.

BILIOGRAFIA

Agnew, V. 2004. "Introduction: What is Reenactment?" In *Criticism* 46, no.3.

Blackson, R. 2007. "Once More... With Feeling: Reenactment in Contemporary Art and

Culture (2007) In *Art Journal*; Spring 2007; 66, 1.

Burgoyne, R. 2009. Introduction: re-enactment and imagination in the historical film. In

Leideschrift. Verleden in beeld. Geschiedenis en mythe in film 24-3.

Fisher, J. 2017. Petzold's *Phoenix*, Fassbinder's *Maria Braun*, and the Melodramatic

Archaeology of the Rubble Past. In *Senses of Cinema*, September 2017, Issue 84.

FILMOGRAFIA

Petzold, Christian. 2014. *Phoenix*. Schramm Film Koerner & Weber.

IMAGEM EM MOVIMENTO E ESTÉTICA

PAISAGEM E CINEMA - O CINEMA QUE SE MOVE · Cristina Barreto de
Menezes Lopes¹

Resumo: Propostas desenvolvidas relacionando o local à obra podem ser encontradas desde o início do século XX. Os espaços criados pelo artista alemão Kurt Schwitters, as intervenções geográficas de Robert Smithson a partir do conceito de *land art*, ou ainda os trabalhos da nova-iorquina Jenny Holzer, já indicavam a importância do lugar como elemento da obra, mas só recentemente, com a popularização de dispositivos móveis de comunicação integrados com ferramentas de geolocalização, que novas propostas de arte associadas ao espaço ganharam maior destaque. O conceito de mídias locativas foi criado nesse contexto: para incluir em uma categoria essas novas possibilidades estéticas do audiovisual que se expandem a partir de dispositivos móveis. A ideia de lugar como elemento na experiência do cinema já estava presente em propostas de simulação do real que vão desde os populares *Hale's Tours*, onde eram exibidos os *Phantom Ride* (filmes registrados em película com a câmera posicionada à frente de veículos em movimento como trens, carros e metrô) em um espaço único e em diálogo com o conteúdo - ainda no início do século XX), até experiências envolvendo cinema interativo em exposições, galerias e projeções em espaços públicos. É neste momento que chego ao conceito de cinema locativo. O termo foi utilizado pelo coletivo de artistas *Blast Theory* para definir o projeto *A machine to see with* em 2010, que envolve o desenvolvimento de uma narrativa em diferentes espaços urbanos.

Palavras-chave: paisagem, cinema, projeções.

Contato: kitmenezes@gmail.com

Introdução

Traçar uma trajetória percorrendo as instalações de Kurt Schwitters² às intervenções de Robert Smithson³ até chegar as recentes projeções de Kryzstof

¹ Graduada em Rádio e TV pela Universidade Metodista de Piracicaba (1997), mestra em Comunicação Midiática pela Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (2003) e doutoranda no Programa de Pós Graduação em Artes Visuais da Unicamp. Atualmente é professora no curso de Produção Audiovisual da UniMetrocamp - Wyden, na cidade Campinas, São Paulo e realizadora audiovisual.

² "O primeiro de seus três grandes trabalhos de ocupação espacial, datado de 1923, foi chamado, primeiramente, Die Kathedrale des Erotischen Elends (Catedral da Miséria Erótica), e depois batizado como Merzbau, que é o mesmo que 'casa Merz'. Merzbau era uma combinação de colagem, escultura e arquitetura que começou ocupando um canto do ateliê de Schwitters e foi gradualmente expandida para oito cômodos de sua casa em Hannover. Pode ser considerada a primeira instalação artística, onde roupas, cabelos e garrafas com urina, eram guardados em caixas e malas e presos às paredes com arames e gesso. Nesta obra o formalismo construtivista convivia com nichos que homenageavam amigos e ídolos do artista. Foi destruída por um ataque dos aliados durante a II Guerra, em 1943". Disponível em <http://www.macvirtual.usp.br/mac/templates/projetos/roteiro/PDF/44.pdf> . Último acesso em 06/11/2016.

³ Sua principal obra de Land Art foi Spial Jetty, de 1970, feito no grande lago salgado de Utah

Wodiczko⁴, é apenas um caminho dentre outras diversas possibilidades para pensar esse diálogo que vem se estabelecendo entre paisagem e cinema no campo audiovisual. *Land art*,⁵ *site specific*,⁶ mídias locativas,⁷ performances ou intervenções em espaços públicos são alguns conceitos utilizados por pesquisadores e artistas na definição de um lugar para obras que agregam a informação da localização na sua realização. Ou seja, onde a obra acontece é parte de sua própria constituição. No campo do audiovisual essas pesquisas também reverberam. Unindo características do cinema expandido⁸, das mídias locativas e de outros dispositivos tecnológicos específicos, é possível agregar um conjunto de obras que o teórico francês Philippe Dubois denomina de pós-cinema.

Diferente do que pode sugerir uma primeira leitura, o pós-cinema, segundo Dubois, não é um cinema do depois, mas um cinema ao contrário. Ele acontece em outro lugar que não dentro da sala escura e surge em experiências realizadas já no início da sua história, antes mesmo que se tivessem estabelecido convenções narrativas formais. Dentro desse contexto, a ideia do lugar como elemento narrativo já estava presente em algumas experiências audiovisuais

⁴ Artista visual, polonês, trabalha com projeções de grande escala em fachadas de prédios e monumentos, trazendo um diálogo entre a imagem e o local onde realiza suas projeções.

⁵ O conceito *Land Art* surgiu na década de 1960, para categorizar obras organizadas em espaços e com recursos naturais. Seu início está no Movimento Minimalista que surge na década de 1950, apoiado na ideia de que a arte deve existir por si mesma, livrando-se de todo e qualquer subjetivismo que possa vir a lhe impor sentido.

⁶ As primeiras obras *site-specific* surgiram no contexto norte americano no final da década de 1960. e carregavam uma atitude crítica em relação ao mercado de arte da época, favorecido pelo paradigma modernista da autonomia da obra em relação ao seu contexto e que facilitava a sua circulação como mercadoria. Com o tempo a expressão se expandiu e passou a caracterizar outros trabalhos. No Brasil, o termo também tem sido usado acriticamente, sem tradução e ignorando as especificidades locais

⁷ De acordo com André Lemos, o termo é uma expressão criada por artistas para se diferenciarem de projetos comerciais e mostrar ambigüidades de questões atuais como mobilidade, localização, espaço público, vigilância. A expressão foi proposta em 2003 por Karlis Kalnins e vários autores têm aderido à essa terminologia.

⁸ Cinema Expandido é o termo utilizado por artistas e pesquisadores para definir um tipo de cinema que não se reduz à projeção de uma narrativa dentro de uma sala de cinema escura com um público estático, totalmente atento aos estímulos visuais e auditivos da película. Começou a ser usado na primeira metade dos anos 60 para designar novas maneiras de produzir e exibir filmes em diálogo com outras formas de manifestação artística. Stan Vanderbeek empregou o conceito no manifesto " Culture: Intercom and Expanded Cinema - A proposal and Manifesto", de 1966, para abranger outras experiências estéticas que utilizavam imagens em movimento. De acordo com André Lemos, o termo é uma expressão criada por artistas para se diferenciarem de projetos comerciais e mostrar ambigüidades de questões atuais como mobilidade, localização, espaço público, vigilância. A expressão foi proposta em 2003 por Karlis Kalnins e vários autores têm aderido à essa terminologia.

como os populares *Hale's Tours* - vagões de trens adaptados onde eram exibidos os *Phantom Ride* (filmes registrados em película com a câmera posicionada à frente de veículos em movimento como trens, carros e metrô - ainda no início do século XX). Essa prática foi precursora de outras posteriores envolvendo a exibição de filmes fora da sala de cinema ou seja, em exposições, galerias e espaços públicos e em diferentes telas como a dos dispositivos móveis, monumentos ou outras superfícies. Foram estas experiências que provocaram esta pesquisa, cujo interesse volta-se particularmente para uma categoria de filmes que vamos denominar aqui de *Locative Cinema*.

Locative Cinema

O termo surge com o projeto *Locative Cinema Commission*, que nasce de uma parceria envolvendo a Art & Technology Network com a New Frontiers Initiative do Sundance Film Festival e o Banff New Media Institute, com o objetivo de financiar projetos que tem sua narrativa ligada a diferentes espaços urbanos. O vencedor, no ano de seu lançamento, foi o coletivo de artistas ingleses *Blast Theory* com o projeto *A machine to see with*, um “filme” realizado naquele mesmo ano que tem início quando o usuário/espectador/ator, se inscreve através de um número de celular e passa a receber orientações com relação a suas ações. O usuário/ator/atriz é o principal personagem dessa história que envolve roubo e perseguição misturando missões secretas e adrenalina. Segundo os autores, o projeto propõe que a cidade seja utilizada como espaço cinematográfico e leva em consideração a maneira como as telas podem ser inseridas na paisagem urbana, através de projeções ou levadas pelas pessoas. *A Machine To See With* é um trabalho para pedestres e seus telefones celulares e coloca os participantes dentro de um filme enquanto atravessam a cidade. Após a estréia em San Jose, o trabalho foi apresentado no Festival de Cinema de Sundance em janeiro de 2011 e no Festival de Verão de Banff em julho de 2011.

It is about cinema. We thought about the city as a cinematic space and considered how screens might be inserted into the streets or carried through them. Our approach was to think of

our eyes as the screens themselves: as Chris Hedges says in *The Empire of Illusion*, ‘we try to see ourselves moving through our life as a camera would see us, mindful of how we hold ourselves, how we dress, what we say. We invent movies that play in our heads’. One of the starting points was *Made In USA* by Jean-Luc Godard and the novel from which he stole the story, *The Jugger* by Richard Stark. The book is a classic of arid compressed noir. Godard took the story as a springboard for a commentary on the Vietnam war, mixing trashy violence with contemporary politics. The title of the work is taken from Godard’s script for *Pierrot Le Fou* in which Jean Paul Belmondo’s character says, ‘my eyes are a machine to see with. (Disponível em <https://www.blasttheory.co.uk/projects/a-machine-to-see-with/> - último acesso 18/02/2018)

A machine to see with atualiza a ideia de um cinema como espaço a ser vivido e estabelece um contraponto à Forma Cinema - termo utilizado por André Parente (2012) para definir o dispositivo cinematográfico dominante, a instalação que acabou sendo instituída como sinônimo do que entendemos por “cinema”, definido por suas três dimensões: a sala escura e silenciosa, a tecnologia de projeção da imagem em movimento e a linguagem cinematográfica que se constituiu na primeira década do século XIX. Para Parente, essa forma cristalizada engessou a ideia de cinema. Ele sugere que voltemos a pensar a imagem em movimento como acontecimento⁹: a ruptura com a Forma Cinema implica conhecermos as condições de possibilidade do cinema para além dessa ideia. Experiências estéticas nesse mesmo sentido também vem sendo realizadas em outros campos das artes. O pesquisador do Departamento de Estudos

⁹ Para muitos autores o cinema é, antes de mais nada, uma experiência que se dá na sala de cinema. Mas Parente observa a experiência cinema vai além: o pré-cinema seria o cinema anterior à criação de uma imagem em movimento do tipo fotográfica, e o pós-cinema seria tanto um cinema feito sem película, como um cinema que se faz fora da sala de cinema ou que não respeita mais os cânones do cinema dito clássico. Esse cinema acontecimento da forma cinema nesse sentido: não poderia ser identificado por nenhum modelo porque seria maior do que qualquer uma dessas definições.

Literários e Humanísticos do MIT, Michael Epstein (2009), criou o termo “narrativas terrestres”, ou *terratives* para se referir a modalidades narrativas que só se realizam através de dispositivos móveis como os *Alternate Reality Games* - ARGs ou o projeto *Call Cutta*, do grupo alemão Rimini Protokoll, definido como *Mobile Phone Theatre*. Esse projeto, realizado em 2008, tinha início em uma bilheteira, na ação de comprar um bilhete para um espetáculo, mas ao invés do ingresso, o espectador/*interator*¹⁰ recebia uma chave de um quarto e um mapa de localização deste lugar. Quando abria a porta do quarto, tocava um telefone. Ao atender, uma voz com um sotaque estranho começava a falar. A pessoa parecia conhecer o quarto onde o telefone tinha tocado e, apesar de estar a 10.000 km de distância, a voz do empregado de um *call center* em Calcutá conduzia o espectador/*interator* em suas próximas ações e juntos, eles protagonizaram o espetáculo.

Um ano antes, o projeto *Nine Lives*, escrito e dirigido por Kenny Tan em parceria com Scott Hessels, também incluiu a localização do espectador como disparador de conteúdo. Constituído por uma série de 9 vídeos fragmentados que podiam ser acessados via smartphone ou outro dispositivo com GPS - de acordo com a posição geográfica do aparelho - a narrativa, com cerca de 110 minutos de duração¹¹, foi construída de modo que mesmo assistindo a trechos isolados, o filme preservava seu sentido original. A história se desenvolvia em bairros que funcionavam como cenários para o desenvolvimento da trama.

O cinema que se expande para além das salas transforma provisoriamente a paisagem. Artistas adicionam camadas ao espaço incluindo informações específicas da localização do entorno na própria narrativa, como a belenense Roberta Carvalho que utiliza árvores como suporte para suas projeções no projeto *Symbiosis*. Na mesma linha, o brasileiro Alexis Anastasious faz uma intervenção de luz sobre um iceberg na Antártida, durante a Bienal Antártica que ocorreu em 2017, projetando no gelo animais pré-históricos. A ideia de associar informações de localização à imagem também está presente em *Buscando Al Sr.*

¹⁰ Segundo Murray, o espectador comum passa a ser um interator quando pode realizar ações significativas e ver os resultados de suas decisões e escolhas. (MURRAY, 2001: 127)

¹¹ Disponível em <<http://karlabru.net/site/publicacoes/gps-entrevista/>>. Último acesso 12/02/2018.

Goodbar, realizado em Murcia, na Espanha. que apresenta uma proposta narrativa desenvolvida a partir das coordenadas de longitude e latitude de vídeos publicados no youtube. Apesar deste último trabalho não envolver projeção direta na arquitetura da cidade, os vídeos são exibidos dentro de um ônibus em movimento, durante o percurso do veículo pelas ruas da cidade, com paradas durante o trajeto associadas ao conteúdo exibido, incluindo o encontro entre espectadores e autores.

A diversidade de experiências aponta para um campo de passagem onde o cinema passa a fazer parte da paisagem. Há um deslocamento: já não se trata da paisagem no cinema mas do cinema *na* paisagem. Agregado a idéia desse cinema que se expande, o lugar onde as projeções acontecem passar a contar como elemento da própria narrativa. Assim como no cinema de exposição (Dubois¹²), esse cinema narrado na paisagem se organiza a partir também do entorno e integra seus elementos - ou os propõe como tema. Esse olhar invertido se aproxima da ideia de *extramoldura*, proposta por Anne Cauquelin

É por esta janela que me dou conta da paisagem. Ela está enquadrada pelos montantes de madeira que recortam dois lados paralelos no tecido contínuo do exterior. Assim a janela é usada como suporte que envolve as questões da paisagem, em relação a percepção do lugar no espaço geral, e da poética, ou seja, a imaginação extramoldura. (Anne Cauquelin 2007, 137).

Para a filósofa, a noção de paisagem está relacionada à arte do enquadramento e da composição. Há uma seleção, uma intervenção humana ao escolher um recorte de mundo que é priorizado em detrimento de outras possibilidades. Mas também para ela, é preciso indagar o que é que constitui a moldura - além do artifício da janela - para que uma paisagem seja vista como tal?

¹² Philippe Dubois explora a dimensão artística do cinema e sua relação com a arte contemporânea e chega a ideia de 'cinema de exposição', categoria que agrega propostas produzidos especificamente para museus e galerias ou filmes reeditados para serem projetados nesses espaços. Ele explica o conceito em aula magna ministrada na Universidade Federal de Santa Catarina - UFSC em 02/04/2013. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=bq8nYh6DWhA>. Último acesso em 24/07/2018.

A ideia de *extramoldura* proposta pela autora designa algo que não se revela de imediato mas que é elemento constitutivo da moldura.

Neste trabalho trazemos o conceito de *extramoldura* como um elemento a mais, inserido nas projeções que ocorrem em espaços públicos. A projeção se torna mais potente com as referências que a escolha do espaço acrescenta: a paisagem não é mais *extra*, mistura-se à moldura e passa a fazer parte dela. É importante lembrar que aqui que a percepção da paisagem também depende de diversos elementos inerentes a cada indivíduo: a paisagem não é constituída somente por memórias - “uma árvore nunca é apenas uma árvore. A natureza não é algo anterior à cultura e independente da história de cada povo. Em cada árvore, cada rio, cada pedra, estão depositados séculos de memória” (Schama, 1996). Nesse sentido, ao ir até a paisagem, a narrativa cinematográfica alcança outras possibilidades não apenas estéticas, mas potencialmente conceituais.

Para o geógrafo Milton Santos,

A percepção é sempre um processo seletivo de apreensão. Se a realidade é apenas uma, cada pessoa a vê de forma diferenciada; dessa forma, a visão pelo homem das coisas materiais é sempre deformada. Nossa tarefa é a de ultrapassar a paisagem como aspecto, para chegar ao seu significado. A percepção não é ainda o conhecimento, que depende de sua interpretação e esta será tanto mais válida quanto mais limitarmos o risco de tomar por verdadeiro o que é só aparência. (Santos 1988, 22).

A ideia de *locative cinema* ou cinema locativo foi utilizada aqui para agregar obras audiovisuais que tem como característica principal a mobilidade. Trata-se de um outro cinema no sentido do pós-cinema (Dubois) mencionado anteriormente. A partir dessa ideia, proponho dividir esses trabalhos em duas categorias: 1- *Cinema-intervenção* para projetos de projeção em superfícies que existem na natureza ou nas cidades, estáticas ou em movimento, que potencializam a obra a partir das referências associadas ao lugar. Cabem aqui os filmes ou as experiências de projeção que exigem a mobilidade tanto da projeção

quanto do *interator*/espectador, seja através de um veículo (bicicleta, automóvel, ônibus ou até mesmo o próprio corpo do artista em deslocamento). Podemos citar como exemplo *The Tijuana Projection* (2001) de Krzysztof Wodiczko; *The Limousine Project* (1991-1992); *Videoman*, Fernando Lhanos (2001-2010) *Buscando Al Sr. Goodbar* (2012) pela a artista visual canadense Michelle Terran; *Hopeless utopia e Está frio lá fora - projeções em icebergs na Antartida durante a Antartic Biennale Continente Antartico* (2017), de Alexis Anastacius; *Symbiosis* (2007), da artista visual belenense Roberta Carvalho; *Trip* (2014) da dupla VJ Suave, *Private Conversation* (2005), da italiana Elisa Laraia e *72 hours* (2010) de Jonh Husley entre tantos outros e 2- *Cinema interação* que se diferencia do cinema-intervenção pelo acesso às imagens, que nesse caso acontece de forma solitária, via smartphone ou outro dispositivo móvel. Como exemplos temos projeto *GPS Film "Nine Lives"* de autoria de Kenny Tan e Scott Hessels (2008) e *"The machine to see with"*, do coletivo de artista ingleses *Blast Theory* (2008).

Tanto na categoria *Cinema-intervenção* quanto em *Cinema-interação* há uma valorização da informação do entorno e a experiência assemelha-se a de um jogo, seja pela necessidade de interação quanto de desdobramento a partir de determinadas coordenadas. Nessa modalidade, a narrativa só acontece quando uma ação específica (como chegar ao local onde o vídeo pode ser acessado) se realiza.

É importante observar como a ideia de um forma-cinema tem se expandido para outras possibilidades estéticas além da modalidade hegemônica (cinema narrativo, restrito à sala escura e à imobilidade do público). O cinema que se move e alcança as ruas, projetado em espaços públicos e de livre acesso, provoca: permite que novos públicos se formem e que outras experiências aconteçam. Nesse sentido, os trabalhos citados apontam para uma arte ativista,¹³ necessária para estimular uma atenção a discursos e dispositivos que não seriam notados sem essa provocação.

¹³ “A diferença estratégica entre arte política e arte ativista está na apreensão conceitual de que a arte política representa oposição ao passo que a arte ativista produz instâncias de oposição que procuram, explica Gregory Sholette, ‘interrogar os meios usados para comunicar uma mensagem através da descoberta da mudança política da forma’. (André Mesquita 2008, 47)

BIBLIOGRAFIA

- Baudry, J.-L. 1983. Cinema: Efeitos ideológicos produzidos pelo aparelho de base. In Ismail Xavier (Org.) *A Experiência do cinema: antologia*, Graal.
- Bellour, R. 1997. *Entre imagens: foto, cinema, vídeo*. Campinas: Papirus.
- Dubois, 2004. *Cinema, vídeo, Godard*. Rio de Janeiro: Cosac & Naif.
- Lemos, A.. 2009. Mídias Locativas e vigilância: sujeito inseguro, bolhas digitais, paredes virtuais e territórios informacionais. In Rodrigo Firmino, Fernanda Bruno e Marta Kanashiro (Orgs.). *Vigilância, Segurança e Controle Social na América Latina*, Curitiba, pp. 621-648. ISSN 2175-9596.
- Mesquita, A. 2011. *Insurgências poéticas: arte ativista e ação coletiva*. São Paulo: Anablume, Fapesp.
- Murray, J. H. 2001. *Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: UNESP..
- Parente, A. 2012. *Cinema em trânsito. Cinema, arte contemporânea e novas mídias*. Rio de Janeiro: Azougue.
- Santos, M. 1988. *Metamorfoses do Espaço Habitado, fundamentos Teórico e metodológico da geografia*. Hucitec. São Paulo.
- Schama, S. 1995. *Paisagem e Memória*. Tradução de Hildegard Feist. São Paulo: Cia. das Letras.

EXPERIÊNCIAS ESTÉTICAS DO HORROR NO AUDIOVISUAL CONTEMPORÂNEO · Ana Maria Acker¹

Resumo: A proposta busca investigar características das possíveis experiências estéticas do horror na contemporaneidade, sobretudo em filmes que tenham alcançado êxito de público e crítica. A ideia é pensar o fenômeno para além do medo, trajetória iniciada com a tese *O Dispositivo do olhar no cinema de horror found footage*, defendida em 2017 na Universidade Federal do Rio Grande do Sul – UFRGS, Brasil. O conceito de horror é entendido por Eugene Thacker (2011 e 2015), para quem a fruição com o gênero se dá no ato de pensar sobre um mundo impensável, não-humano e desconhecido: “[...] um mundo de desastres planetários, pandemias emergentes, mudanças tectônicas, clima estranho, paisagens marinhas encharcadas de petróleo, e a furtiva, e sempre elevada, ameaça de extinção” (Thacker, 2011, 1, tradução nossa). Assim, o objetivo é compreender como os filmes da atualidade engendram experiências sensíveis com o horror e quais as relações dessas com questões sociais, políticas e culturais. O desafio metodológico é realizar uma análise que dê conta das indagações e que se desenvolva em ensaios audiovisuais, *video essays*. Produções como “It – A coisa” (2017), “Raw” (2017), “Corra!” (2017), “Ao cair da noite” (2016) e “A Bruxa” (2016) devem ser consideradas para estudo. Neste texto, fazemos um primeiro exercício com “Corra!”, de Jordan Peele.

Palavras-chave: Horror; experiência estética; ensaio audiovisual.

Contato: ana_acker@yahoo.com.br

A proposta busca investigar características das possíveis experiências estéticas do horror na contemporaneidade, sobretudo em filmes que tenham alcançado êxito de público e crítica. A ideia é pensar o fenômeno para além do medo, trajetória iniciada com a tese *O Dispositivo do olhar no cinema de horror found footage*, defendida em 2017 na Universidade Federal do Rio Grande do Sul – UFRGS, Brasil. No trabalho, investigamos como os modos de ver no cinema se formaram ao longo do tempo e de que forma se apresentam nos *found footages* de horror. As reconfigurações entre tecnologia e experiência estética (Gumbrecht, 2010, 2014; Kittler, 2016), observadas na tese se desdobram agora para outros filmes do gênero.

O conceito de horror é entendido por Eugene Thacker (2011 e 2015), para quem a fruição com o gênero se dá no ato de pensar sobre um mundo impensável,

¹ Doutora em Comunicação e Informação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul – UFRGS, Brasil. Professora da Universidade Luterana do Brasil – ULBRA, campus Canoas, Rio Grande do Sul.

não-humano e desconhecido: “[...] um mundo de desastres planetários, pandemias emergentes, mudanças tectônicas, clima estranho, paisagens marinhas encharcadas de petróleo, e a furtiva, e sempre elevada, ameaça de extinção”. Para Thacker, “Enfrentar essa ideia é confrontar um limite absoluto à nossa capacidade de entender adequadamente o mundo” (Thacker 2011, 1, tradução nossa). Tal concepção tem sido o mote de obras ao longo dos anos e se manifesta ainda em diversos produtos da cultura de massa. As experiências estéticas com um horror pós-humano, cósmico e a ausência de categorias estáveis de pensamento para lidar com esses fenômenos são o foco da trilogia *Horror of Philosophy*, de Thacker.

Talvez gêneros como o horror são interessantes não porque podemos elaborar modelos interpretativos engenhosos para eles, mas porque nos levam a questionar algumas das nossas suposições mais básicas sobre o próprio processo de produção do conhecimento, ou sobre a arrogância de viver em um mundo centrado no humano como o que habitamos atualmente. (Thacker 2015, 11, tradução nossa²).

Conforme essa discussão teórica, o horror ultrapassa o medo para problematizar o embate com o desconhecido e a consciência de um mundo sem nós, bem como os limites do pensamento (2011). O mundo para nós (*world-for-us*) é o exterior e como nos relacionamos com ele; enquanto que o mundo em si (*world-in-itself*) é a terra por ela mesma, independente da nossa existência. Já o mundo sem nós (*world-without-us*) é o confronto com o desconhecido e o não-humano, elemento muito explorado pelo horror: “Como H.P. Lovecraft conhecidamente pontuou: ‘a mais antiga e mais forte emoção da existência é o medo, e o mais antigo e mais forte tipo de medo é o medo do desconhecido’”

² No original: Perhaps genres such as the horror genre are interesting not because we can devise ingenious explanatory models for them, but because they cause us to question some of our most basic assumptions about the knowledge-production process itself, or about the hubris of living in the human-centric world in which we currently live.

(Thacker, 2011, 9, tradução nossa³). O escritor norte-americano é citado muitas vezes nos livros como fundamental para essa compreensão do horror:

E nós, como seres humanos, certamente temos uma coleção de maneiras de nos relacionar com o não-humano, seja por meio da ciência, tecnologia, política ou religião. Mas o não-humano permanece, por definição, um limite; designa tanto aquilo com o que nos relacionamos quanto o que permanece para sempre inacessível para nós. Este limite é o desconhecido, e o desconhecido, como o gênero horror nos lembra, é muitas vezes uma fonte de medo ou pavor. (Thacker 2011, 26, tradução nossa⁴).

Os universos de Lovecraft desestabilizam esses limites entre o mundo em que habitamos e aquele que nos é desconhecido. Tais experiências com o horror não são novas, entretanto, já com as produções de falso *found footage* identificamos uma ampliação dos sucessos de público e crítica das narrativas que exploram sensações nem sempre ligadas ao medo ou repulsa. Percebemos a preponderância da vertigem, do desconforto, de um incômodo para os quais faltam características delineadas e claras. O público sente um terreno narrativo pantanoso, embora nem sempre seja fácil decodificá-lo ou explicá-lo. Os confrontos com o “impensável” sugerido por Thacker adquirem, portanto, constância. Ainda conforme o teórico:

Se o horror [...] é uma maneira de pensar o mundo como impensável e os limites do nosso lugar nesse mundo, então de fato o espectro que assombra horror não é a morte, mas em vez

³ No original: As H.P. Lovecraft famously noted, “the oldest and strongest emotion of making is fear, and the oldest and strongest kind of fear is the fear of the unknown”.

⁴ No original: And we as human beings certainly have a panoply of ways of relating to the non-human, be it via science, technology, politics, or religion. But the non-human remains, by definition, a limit; it designates both that which we stand in relation to and that which remains forever inaccessible to us. This limit is the unknown, and the unknown, as genre horror reminds us, is often a source of fear or dread.

disso a vida. Mas o que é ‘vida’? Talvez nenhum outro conceito tenha preocupado tanto a filosofia, com opiniões tão divergentes sobre o que é ou não é a essência da vida. (Thacker 2011, 99, tradução nossa⁵).

Assim, o objetivo da pesquisa é compreender como os filmes da atualidade engendram experiências sensíveis com o horror por essa perspectiva de Thacker e quais as conexões dessas com questões sociais, políticas e culturais. O desafio metodológico é realizar uma análise que dê conta das indagações e que se desenvolva em ensaios audiovisuais, *video essays*. Produções como “It – A coisa” (2017), “Raw” (2017), “Corra!” (2017), “Ao cair da noite” (2016) e “A Bruxa” (2016) devem ser consideradas para o estudo. É pertinente enfatizar que nem sempre as obras na totalidade trazem esses questionamentos. Às vezes, são trechos, sequências específicas que podem inferir relações com o não-humano ou a tensão acerca dos limites racionais diante do que causa estranhamento.

Percurso metodológico

O horror é um gênero que circula em diversos nichos da cultura de massa: filmes, programas e seriados de televisão, jogos eletrônicos, literatura, vídeos na internet, entre outros. No audiovisual, é um fenômeno que se adaptou bem aos novos meios de consumo (Conrich 2010) diante da crise das salas de exibição tradicionais. Na última década, se intensificou a produção dos *found footage* de horror, filmes que simulam ser documentários e são realizados por suportes diversos. Essas produções aprofundam as discussões da relação entre tecnologia e horror (Acker 2017), embora esses tensionamentos já estivessem ocorrendo no gênero há mais tempo.

Portanto, é pertinente que um fenômeno tão popular seja investigado, principalmente no âmbito da experiência sensível. De acordo com Hans Ulrich Gumbrecht (2010), faz-se necessário um esforço em problematizar a tradição

⁵ No original: If horror [...] is a way of thinking the world as unthinkable, and the limits of our place within that world, then really the specter that haunts horror is not death but instead life. But what is ‘life’? Perhaps no other concept has so preoccupied philosophy, with such divergent opinions on what is or isn’t the essence of life.

hermenêutica das Ciências Humanas por meio da observação daquilo que escapa à produção de sentido e é fundamental para a constituição da experiência estética.

Nesse processo, houve a opção pela realização de ensaios audiovisuais. A análise fílmica é um método que tem sido questionado nos estudos de cinema. É recorrente o argumento de que não há instrumento único e que os instrumentos são construídos ao longo da pesquisa. Essas limitações se aprofundam nas reflexões acerca da dimensão sensível da experiência: “[...] o cinema possui meios de propor certas experiências estéticas em razão de seus processos maquínicos. É justamente a relação desses aparatos com criações humanas que estreita a fruição do espectador com as imagens em telas” (Acker 2014, 5). Logo, a percepção das limitações de um texto na descrição e interpretação do audiovisual é fundamental nas pesquisas que enfrentam esses desafios.

No entanto, muitos pesquisadores têm experimentado outras formas de trabalho com o empírico criando audiovisuais justamente para discutir o cinema. Os vídeo-ensaios (*video essays*)⁶, ou ensaios audiovisuais, se expandiram nos últimos anos com as transformações de ferramentas tecnológicas cada vez mais acessíveis.

Conforme Catherine Grant (2013)⁷, o *video essay* é uma prática performativa de estudos fílmicos: “Eles usam técnicas de reenquadramento, remixagem, aplicadas em filmes e trechos de imagens em movimento” (Grant 2013). A partir dessas perspectivas, acreditamos que os ensaios audiovisuais podem auxiliar no estudo da experiência estética no cinema de horror no presente estudo, pois promovem justamente estímulos aos fenômenos sensíveis e hermenêuticos por meio de imagens. O primeiro esforço de ensaio audiovisual é com o filme “Corra!” (“Get Out”), 2017, de Jordan Peele. O trabalho ainda está em processo e apresentamos a primeira parte com este texto.⁸

⁶ Exemplos de ensaios audiovisuais em: <<http://reframe.sussex.ac.uk/audiovisualessay/>> e <<https://vimeo.com/album/4810167>>.

⁷ Disponível em: <<http://reframe.sussex.ac.uk/audiovisualessay/frankfurt-papers/catherine-grant/>>. Acesso: jun. 2018.

⁸ O ensaio audiovisual “Corra! e os horrores do lugar submerso” está disponível em: <<https://vimeo.com/horroreestetica>>.

“Corra!” e os horrores do lugar submerso

“Corra!” gerou polêmica e atraiu o olhar da crítica assim que chegou às telas, sobretudo pelas questões que provoca. A discussão a respeito do racismo na sociedade norte-americana é preponderante em torno da obra de Peele e é de fato a fundamental na trama. Todavia, há outras possibilidades de leitura e uma delas abordamos nesta investigação inicial com o material empírico.

O filme trilha dois caminhos para o horror a partir dos conflitos do personagem Chris (Daniel Kaluuya), que vai conhecer os pais da namorada Rose (Allison Williams) durante um final de semana e acaba lutando para salvar a própria vida. Nesta primeira parte da produção de vídeo, estamos desenvolvendo uma delas. A outra, que trata das questões raciais do filme, realizaremos posteriormente. O vídeo foi desenvolvido com os alunos dos cursos de Comunicação da Universidade Luterana do Brasil – ULBRA e bolsistas da pesquisa: Alexia Rodriguez, Éverton Barboza, Matheus Leandro Rocha e Rafaela Hermes.

Já na viagem Chris passa pelo primeiro momento tenso: atropela um veado na estrada e o animal não morre instantaneamente. A aproximação do rapaz ao animal (Figura 1) indicia um trauma de infância, que o espectador só conhecerá mais adiante.



Figura 1 – O atropelamento do animal leva Chris à lembrança de um trauma.
Fonte: Reprodução ensaio audiovisual “Corra! e os horrores do lugar submerso”.

É justamente na hipnose realizada pela sogra Missy (Catherine Keener) que conhecemos a dimensão do horror que habita a memória do protagonista: a

mãe de Chris morreu atropelada enquanto ele estava em casa vendo TV. Missy o acusa de não ter feito nada e a dor é insuportável para o rapaz, que reluta em lembrar. Nesse ponto do diálogo, o plano fecha lentamente no rosto do personagem, o que marca a angústia e a tentativa de fuga das imagens e ações do passado (Figura 2).



Figura 2 – A hipnose ativa memórias que Chris quer evitar.

Fonte: Reprodução ensaio audiovisual “Corra! e os horrores do lugar submerso”.

Ao comentar sobre aspectos da obra de Lovecraft, Thacker argumenta que: “O horror não veio do que você viu, mas do que você não podia ver, e mesmo além disso, do que você não podia penetrar, o que não podia pensar” (Thacker 2015, 13, tradução nossa⁹). Essa é a atitude de Chris em relação à morte da mãe, uma dor tão profunda que escapa ao pensamento (Figura 2).

Ao penetrar no lugar submerso ordenado por Missy, o personagem perde toda e qualquer estabilidade de pensamento ou ações e despenca em um abismo que expande a memória da infância. O ritmo da imagem é mais lento e o som pontua a ambiência de devaneio e fluidez. No ensaio audiovisual, enfatizamos isso a partir da montagem e fusão de imagens do veado abatido pelo

⁹ No original: “The horror came not from what you saw, but from what you couldn’t see, and even beyond that, what you couldn’t fathom, what you couldn’t think”.

atropelamento no início do filme. Chris indefeso como o animal agonizante à beira da estrada (Figura 3). Imóvel diante de Missy, o rapaz se debate em desespero no vazio perpétuo do local em que o lançaram.



Figura 3 – Fusão da imagem de Chris com a do veado atropelado do início do filme.
Fonte: Reprodução ensaio audiovisual “Corra! e os horrores do lugar submerso”.

O lugar submerso impõe uma condição de total impotência: como um espectador, o personagem vê o mundo exterior como se fosse uma tela na qual é impossível interferir. De certa forma, essa cena remete à discussão filosófica de Thacker da experiência de um mundo sem nós (*world-without-us*), indiferente à existência de Chris enquanto ser humano que tem vida e história. Esse ambiente é onde ele passará a existir após ceder o corpo para a experiência macabra da família de Rose – mergulhado de fato no desconhecido, em uma espécie de nada perpétuo.

Ao ser capturado, Chris é informado dos procedimentos pelo homem que receberá o seu cérebro, Jim Hudson (Stephen Root): a primeira etapa foi a hipnose; a segunda é a preparação mental para o transplante do órgão mais importante do corpo humano; e a terceira constitui na realização da cirurgia. Após a mudança, o jovem não morrerá, mas viverá observando o que o corpo faz sem ter controle sobre o mesmo, uma existência sem vida. Nesta sequência destacada no ensaio audiovisual, salientamos a construção do diálogo entre Chris e Jim: os planos e contraplanos remetem ao trauma de infância novamente, pois o ambiente ajuda a ativar no protagonista o instante em que ele soube da morte da mãe (Figuras 2 e 4).

À medida que a conversa avança, o prisioneiro da família compreende o que ocorrerá e tem *flashes* das pessoas que encontrou e que se portavam de maneira estranha, pois já haviam sido submetidas à experiência (Figura 4).

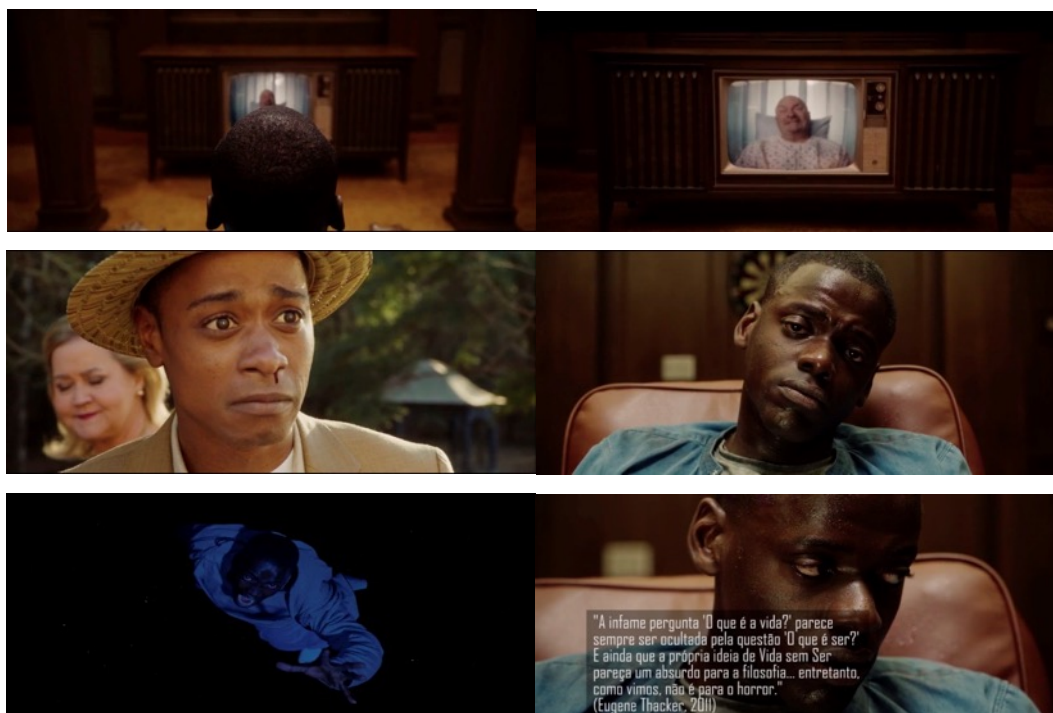


Figura 4 – Chris é informado do que acontecerá após a cirurgia.
Fonte: Reprodução ensaio audiovisual “Corra! e os horrores do lugar submerso”.

De acordo com Thacker, a vida sem ser é algo comum nas tradições do horror: “A infame pergunta ‘O que é a vida?’ parece sempre ser ocultada pela questão ‘O que é ser?’ E ainda que a própria ideia de Vida sem Ser pareça um absurdo para a filosofia... entretanto, como vimos, não é para o horror” (Thacker 2011, 132, tradução nossa¹⁰). A permanência no lugar submerso é justamente a existência de uma vida sem ser e Chris se tornará algo semelhante a um zumbi, monstro do horror reconfigurado diversas vezes para a abordagem de questões sociais e políticas no cinema. A essência do rapaz irá para Jim, que almeja justamente o talento dele como fotógrafo, o olhar. A imagem final do ensaio audiovisual destaca uma fusão entre os dois rostos, pois, mesmo que de forma

¹⁰ No original: “The infamous question ‘What is Life?’ appears to always be eclipsed by the question of ‘What is Being?’ And yet the very idea of Life-without-Being would seem to be an absurdity for philosophy.... Though, as we’ve seen, not for horror”.

limitada, Chris seguirá vivo, o que nas circunstâncias apresentadas é mais assustador do que a morte.

Considerações

O texto buscou abordar os primeiros movimentos da pesquisa em investigar características das possíveis experiências estéticas em filmes contemporâneos de horror. Até aqui, as teorias de Eugene Thacker têm se mostrado um referencial teórico importante para a compreensão e análise sensível de um gênero que cada vez mais suscita reflexões acerca do desconhecido e tensiona múltiplas formas de estranhamento, desconforto. Ao longo do estudo, outros autores serão essenciais para a análise e produção de ensaios audiovisuais.

No produto com um dos filmes do *corpus*, “Corra!”, pudemos percorrer dois caminhos de análise. No primeiro, apresentado neste texto, expomos a conexão da obra com aspectos do desconhecido e o impensável de um mundo sem nós, a partir de Thacker (2011 e 2015). No segundo, ainda em produção, procuraremos aprofundar o debate em torno do contexto racial que a obra de Peele problematiza.

Tais observações demonstram o lugar do horror no cinema contemporâneo e como o gênero tem se reinventado ao longo dos anos, apesar dos percalços mercadológicos e transformações tecnológicas. Assim, a necessidade de pesquisas acerca da estética se amplia e demonstra o quanto os estudos de cinema precisam encarar os gêneros em toda sua complexidade.

BIBLIOGRAFIA

- Acker, A. M. 2017. *O dispositivo do olhar no cinema de horror found footage*. Tese de doutorado, PPGCOM, Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Abr.
- Grant, C. 2013. *How long is a piece of string? On the practice, scope and value of videographic film studies and criticism*. Presentation given at the Audiovisual Essay Conference, Frankfurt Film museum/Goethe University. Available in:

<<http://reframe.sussex.ac.uk/audiovisualessay/frankfurt-papers/catherine-grant/>>.

Gumbrecht, H. U. 2014. *Atmosfera, ambiência, Stimmung*: sobre um potencial oculto da literatura. Rio de Janeiro: Contraponto: Editora PUC Rio.

Kittler, F. 2016. *Mídias ópticas*. Rio de Janeiro: Contraponto.

Thacker, E. 2011. *In the Dust of this Planet*. [Horror of Philosophy, vol. 1]. Washington, USA: Zero Books.

___ 2015. *Starry Speculative Corpse*. [Horror of Philosophy, vol. 2]. Washington, USA: Zero Books.

___ 2015. *Tentacles Longer Than Night*. [Horror of Philosophy, vol. 3]. Washington, USA: Zero Books.

CITY LIGHTS: PUBLICIDADE FÍLMICA EM CONTEXTO URBANO (1930-1950) · Joana Duarte¹

Resumo: A publicidade ao filme – materializada em cartazes, revistas cinematográficas, cartonados e em meios de transformação dos edifícios e da cidade – revela-se, nos anos de 30 a 50, por um lado, como um importante veículo divulgador do filme, capaz de suscitar interesse do público; e, por outro, como um revestimento de caráter efémero em certos espaços citadinos. É o cartaz – e não só, como tentaremos demonstrar – que ao penetrar no meio urbano projeta o filme para um público alargado, valorizando-se a partir das características arquitetónicas onde se insere. Esta apresentação pretende analisar a colocação de publicidade fílmica no espaço urbano, mostrando que esta não se limita à tipologia do cartaz, nem tampouco à colocação exclusiva destes elementos nos cinemas e cineteatros. Importa, por isso, mapear a colocação destes objetos no corpo urbano. A investigação tira partido de um trabalho em curso - a consulta sistemática de revistas de cinema portuguesas - onde tivemos oportunidade de recolher testemunhos fotográficos e textuais que nos permitem debruçar sobre esta temática. As bases de dados em linha como a OPSIS complementaram o levantamento fotográfico. O estudo destes elementos publicitários, hoje considerados *memorabilia* cinematográfica e alvo de valorização e de colecionismo, contribui quer para a história do design e da ilustração em Portugal, quer para a história do cinema e dos ambientes urbanos.

Palavras-chave: publicidade fílmica; cartaz de cinema; anúncio publicitário em espaço urbano.

Contato: joanaisabelfduarte@gmail.com

Considerações prévias

A publicidade fílmica materializa-se numa grande diversidade de objetos, desde os de aplicação e apreensão coletiva (nos edifícios e na urbe) – como o cartaz, os cartonados (*lobby-cards*), as fotografias –, aos de uso iminentemente pessoal, como os selos, as revistas², caixas de fósforos ou embrulhos de caramelos, que se comprovam de relacionamento e de natureza bem diferente (ao nível, por exemplo, da própria dimensão). É, pois, uma temática passível de ser abordada sob diversas perspetivas, nomeadamente a receção e impacto no público, a história das salas de espetáculo, do cinema, do *design*, da *memorabilia*

¹ Licenciada em História da Arte (FLUP, 2015), pós-graduada em Património Histórico e Turismo Cultural (UM, 2016), frequenta atualmente o mestrado em História da Arte, Património e Cultura Visual (FLUP).

² Incluímos as revistas como formas de divulgação e publicidade, pois geralmente estas encontram-se associadas a determinadas empresas cinematográficas e também irão publicar cartazes e críticas de cinema. O que elas publicam, o que elas dizem, e a quem se associam podem dizer muito sobre o seu programa e orientação ideológica.

cinematográfica, entre outras. Neste artigo³, que ressalvamos provir de um trabalho paralelo, pretendemos explorar e sensibilizar para outras tipologias de publicidade fílmica que não apenas as do cartaz, mas também as de revestimentos tridimensionais e as composições efémeras que marcaram as fachadas dos cinemas e a malha urbana.

A delimitação cronológica a que nos sujeitamos – dos anos 30 até ao decorrer da década de 50 – foi selecionada por se tratarem das décadas onde mais se encontram referências às iniciativas publicitárias nas revistas de cinema, uma das nossas principais fontes primárias. Ademais, é a partir dos anos 60 que os edifícios de cinema conhecem uma crise provocada pela diminuição de espetadores nestes espaços (Acciaiuoli 2013, 292). Proliferam, nas décadas de 60 e 70, outro tipo de equipamentos como os estúdios e, mais tarde, o cinema enquadrado no centro comercial (Acciaiuoli 2013, 299; 310), em que a publicidade deixa de adquirir uma presença protagonista na sua relação com os cinemas e as ruas.

A publicidade do cinema: formas & tipologias

Os cartazes

O cartaz é o meio preferencial de publicidade ao filme e, por seguinte, o mais divulgado. Sendo um objeto bidimensional e afixável de dimensões variáveis, o cartaz pode ser colado em qualquer superfície e tem como principal objetivo o de atrair eficazmente o olhar do transeunte que passa na malha urbana.

A evolução do cartaz prende-se com questões técnicas, adquirindo uma forma textual e tipográfica até ao final do século XIX⁴. No decorrer desse século, com o aperfeiçoamento da litografia - que possibilita a reprodução massiva de imagens - e da cromolitografia, o cartaz passa a conter ilustração e cor, alargando

³ Este trabalho foi iniciado como tema paralelo em exclusivo para os VIII Encontros da AIM, a partir de uma investigação matricial de mestrado subjacente às revistas de cinema portuguesas, com enfoque nas décadas de 30-60, e que aqui constituiu uma fonte preciosa para a nossa reflexão e estruturação do discurso. Contrariamente a outras fontes (como as fotografias de Arquivos Municipais como os de Lisboa e os do Porto), as revistas evidenciam uma visão mais “filtrada” da publicidade fílmica existente no país, destacando os exemplos mais notáveis.

⁴ Estas cronologias nunca são estanques, e por isso mesmo no século XX existem alguns cartazes sem recurso à imagem. Ver, por exemplo, o cartaz do filme *A rosa do adro* (Georges Pallu, 1919) que assume uma vertente tipográfica.

as suas possibilidades de captação de nos passantes. Com a vulgarização da fotografia e de novos processos de reprodução e impressão, há, a partir dos anos 40 do século XX, uma inclusão maior da imagem fotográfica (Rocha 1976, 18), por vezes conjugada com outros *media*. Se, idealmente, o cartaz deve exercer um “acto de autoridade”, na expressão do ilustrador Leonetto Cappiello (Samara e Baptista 2010, 10), e ser um “orientador de multidões” (*A função social do cartaz publicitário* 1955, [4]) que entusiasme o público, facilmente se compreenderá como o cariz imagético alargou as possibilidades operativas do cartaz, que foi alvo, cada vez mais, de um aperfeiçoamento gráfico.⁵

Sob o ponto de vista do impacte do cartaz nos públicos, a literatura de época presta-nos testemunhos informativos no respeitante ao tipo de discurso utilizado para o tornar mais apelativo, habitualmente através de alguns ardis:

o temível octopus do cartaz reduz-se a uma simpática lula no écran, o sheik feroz e tisonado pelos ventos selvagens do deserto cá de fora transforma-se lá dentro num barítono alambicado e bom rapaz (...) As capitosas *vamps* pregadas na parede do átrio do cinema com quatro tachas, muita cor e pouca roupa, revelam-se afinal (...) limpas raparigas honestamente cobertas. (Gama 1959, 150).

Se a imagem atraiçoa o observador, não se julgue que as componentes textuais o façam menos: também os títulos, a legendagem da imagem – usualmente em paragonas e ângulos dinâmicos – captavam a atenção através da hiperbolização do enredo do filme. O resultado destas artimanhas é que as pessoas, “na província” (Gama 1959, 151) sentiam-se enganadas relativamente ao que viam no cartaz e dentro da sala de projeção. Certo é que os artifícios

⁵ Por estes motivos, são muitos os artistas associados à elaboração de ilustração e *design* do cartaz. No nosso panorama, os mais glosados são os de Raul de Caldevilla, embora sejam muitos os ilustradores associados à prática do cartaz – desde Américo Amarelhe, Fred Kradolfer, ao próprio Almada Negreiros (vd. *Canção de Lisboa*) que trabalhara no departamento de publicidade da *Paramount Pictures*, em Espanha, no final dos anos 20, conforme as mais recentes exposições retrospectivas, em Lisboa – *José de Almada Negreiros: uma maneira de ser moderno*, patente na Fundação Calouste Gulbenkian em 2016/2017, e no Porto – *José de Almada Negreiros: desenho em movimento* - o têm demonstrado)

utilizados pela publicidade causavam grande impressão nas pessoas que o viam: uma das lembranças mais antigas de cinema de Pasolini prender-se-ia, aliás, com a visualização de um cartaz publicitário. A este realizador ficou-lhe marcada “a imagem de um tigre furioso devorando um homem, do qual o mínimo que posso dizer é que tinha o ar de sofrer maravilhosamente” (Braga 1987, 13). Compreendemos, a partir deste exemplo, como o anúncio foi importante para a cinefilia e como merece ser concedida uma análise cuidada à receção dos seus componentes.

Revestimentos efémeros: telões reutilizáveis e composições no espaço arquitetural e urbano

Tratando-se o cartaz de um produto final, este pode sobreviver até aos nossos dias se acondicionado e preservado em circunstâncias propícias. Todavia, existem manifestações propagandísticas de carácter mutável e efémero cujos vestígios não persistiram até nós: é o caso dos telões reutilizáveis e dos revestimentos e decorações efémeras, que conhecemos apenas pelos registos fotográficos e textuais.

Telões e tabuletas provisórias

Os telões reutilizáveis eram utilizados em algumas “fachadas publicitárias” (Acciaiuoli 2013, 146) como eram as do Cinema Condes e do Éden, em Lisboa. Nos casos mencionados, não eram cartazes de estúdios e de distribuidoras cinematográficas que se afixavam, mas antes autênticas telas produzidas e pintadas por um artista, Adriano Rodrigues (Roiz). Por norma, o pintor via uma projeção privada do filme e a partir dessas imagens produzia a sua composição, embora também pudesse inspirar-se a partir de outro material publicitário e documental sobre o filme (Cinemateca Portuguesa 2016, [1]). Uma das características destes telões é que, por serem constantemente lavados e reutilizados, têm uma presença imagética volúvel e constantemente substituível.

Este procedimento não terá sido caso único e ao longo do nosso levantamento nas publicações periódicas podemos comprovar a existência de situações afins. O S. João Cine e Águia D’Ouro, no Porto, teriam pela mesma

época oficinas de pintura “instaladas na retaguarda do palco” com “pessoal especializado [que] trabalha permanentemente na execução de vistosas e variadas tabuletas que, todas as semanas, nas varandas do São João Cine e Águia D’Ouro anunciam os filmes de exibição” (*São João Cine – Águia D’Ouro: duas casas de espectáculos ao serviço do público* 1938, 3). Também aqui a referência e designação de “tabuleta” e não de “cartaz” não se deverá querer descuidada, pois poderá remeter para um outro tipo de material semelhante ao que Roiz utilizava. Por se tratarem trabalhos quase sempre não assinados e a existência estar comprometida pela efemeridade inerente a estas peças, raramente é possível a identificação de autorias.

A partir dos anos 50, a tendência foi para que as grandes produtoras e distribuidoras dos filmes forneçam já todo o material publicitário (cartazes, cartonados, postais, *etc.*) (Acciaioui 2013, 150), pelo que outras iniciativas, como estas que referimos, começaram a rarear.⁶

Composições nas fachadas da arquitetura e revestimentos efémeros

As composições e revestimentos efémeros na arquitetura das salas de cinema correspondem a outra tipologia de publicidade fílmica em contexto urbano que em seguida exploraremos. No estrangeiro, o recurso a estratégias que não as exclusivamente do cartaz são desde cedo utilizadas, bastando para isso atentar nas grandes fachadas publicitárias dos cinemas da Broadway nas primeiras décadas do sonoro, por exemplo. Se observarmos a publicidade realizada para *Queen Christina* (Rouben Mamoulian, 1933) no Astor Theatre⁷ (Broadway, Nova Iorque), verificamos que os anúncios aos filmes envolvem claramente uma tentativa de tridimensionalizar e de conferir uma indumentária de cariz efémero à arquitetura. A fachada enfatiza o rosto de Greta Garbo (a “estrela” é, nestes anos de culto da vedeta, um poderoso atrativo⁸) e colocam-se

⁶ Excetuam-se, neste contexto, por exemplo, os cartazes e programas de sessões que se faziam no âmbito dos cineclubes.

⁷ Fotografia disponível em linha. “Greta Garbo on a theater marquee from the film, "Queen Christina" playing at the Astor Theater in Times Square, New York City, circa 1933”. *The Hollywood Archive*, 1933, <http://thehollywoodarchive.com/stock-photo/greta-garbo-14429.html>. ID: 14429

⁸ Como nos demonstram os estudos de Edgar Morin (Morin 1980).

estruturas que ladeiam o edifício para que seja perfeitamente visível, a partir de vários ângulos, o filme em cena. Estas estruturas criam não só cor e iluminação, através dos dispositivos próprios, mas também um relevo acrescido à volumetria do edifício. Estes recursos poderiam ser mais ou menos evidentes consoante a importância do filme, dos estúdios e das “estrelas” a ele associados.

No contexto português não se atingiu a monumentalidade e excelência da realidade a que aludimos, embora tenhamos tido acesso, na nossa recolha, a exemplares notáveis. Quando no São João Cine (Porto) se exibiu *Song of Songs* (Rouben Mamoulian, 1933) [Img. 1], verificamos que houve um grande esmero na produção do anúncio fílmico. A publicidade aproveita as características arquitetónicas do cineteatro para enfatizar o estúdio do filme (*Paramount*), que aparece simetricamente disposto por cima das janelas da fachada, a ladear uma imagem central – uma reprodução da estátua do filme feita Salvatore Scarpitta⁹ - que corresponderia ao *corpo* de Marlene Dietrich. A imagem, com o seu ímpeto vertical, confere ao edifício todo um outro poder e dignidade: se comumente se evidencia o rosto das estrelas, neste exemplo assistimos a uma exposição maior, que certamente não deixaria o transeunte indiferente a tal composição. De resto, o dispositivo de associação de uma “estrela” a uma *estátua*, qual mito de Pigmalião, parece ter sido eficaz e duradouro em Hollywood¹⁰. A fachada do S. João reveste-se ainda com dois *letterings*, para o título do filme e para o nome da protagonista.

⁹ Escultor de moldes e figuras tridimensionais para Hollywood, nos anos 30.

¹⁰ Cerca de quinze anos a vinte decorridos do exemplo mencionado, Ava Gardner ainda protagoniza dois filmes em que a estátua corresponde a um motivo principal iconográfico e de interpelação. Cf. com *One touch of Venus* (William A. Seiter, 1948), *The barefoot contessa* (Joseph L. Mankiewicz, 1954).



Imagem 1 - Publicidade ao filme *Cântico dos Cânticos* (Songs of Songs).
Fonte: Cinéfilo. A. 7, N.º303 (9 junho 1934, 14)

No nosso entender, a ‘tridimensionalização’ e composição das fachadas e paredes a partir de telões, *posters*, *letterings*, *standees* e outros objetos¹¹ modifica a perceção do edifício e do espaço urbano. A título exemplificativo, quando se publicita o filme *Rasputin and the Empress* (Richard Boleslawski, 1932), no exterior do Cinema Trindade,¹² a parede torna-se superfície para uma composição e conjugação de vários *media*, desde o recurso ao *lettering* luminoso, ao símbolo recortado do filme (um *standee* respeitante à iconografia do filme) ao painel pintado. Não se trata, portanto, de um cartaz que, em si, congregue todas as informações do filme – se isolássemos cada elemento enumerado dos restantes, seria pouco perceptível qual a película publicitada. É, pois, um

¹¹ No Águia D’Ouro em 1935, a propósito do filme *Nagana* (Ernst L. Frank, 1933), colocou-se no átrio do cinema uma jaula com um leão feito à escala e ladeado por painéis com fotografias e documentação sobre o filme (estas fotografias foram publicadas na revista *Cinéfilo*, A. 7, N.º 348). No panorama estrangeiro, valerá lembrar as estratégias publicitárias para o filme *King Kong* (Merian C. Cooper, Ernest B. Schoedsack, 1933) no Fox Theatre (Pomona, California), onde foi colocado um busto do gorila no exterior do cinema.

¹² Fotografia disponível em linha. “Cinema Trindade: Fachada Lateral”, [c.1934] Coleção Margarida Neves. OPSIS - Base De Teatro Iconográfica Em Portugal. [Em linha]. Disponível em <opsis.estudosteatro.pt/>. ID Opsi: 05TEA00649 (consultado a 1 de maio 2018)

dispositivo substancialmente diferente de um cartaz fornecido pelas distribuidoras que conjuga, num único espaço delimitado, toda a informação necessária para compreender a mensagem que se quer transmitir.



Imagem 2 - “Foi um acontecimento mundano a estreia de ‘A queda do Império Romano’” Fonte: *Plateia*. A. XIV, N.º 199 (1 de outubro de 1964, 6-9)

O cuidado e esmero no anúncio fílmico que se sente nalguns destes exemplos diminui, como referimos, a partir dos anos 60. Todavia, destacamos uma propaganda de excecionalidade praticada no nosso meio, como foi a do revestimento do Cinema Monumental a propósito do filme *The fall of the Roman Empire* (Anthony Mann, 1964) [Img. 2]. A fachada do Monumental, projetada por Rodrigues de Lima e ela própria já reveladora de uma feição imponente (correspondente, aliás, à tipologia de “catedral” de cinema [Acciaiuoli 2013, 186]), reveste-se de um portentoso templo romano através da aplicação efémera de uma colunata de fuste canelado, rematada por um frontão e por uma quadriga. A adequação temática da publicidade fílmica ao espaço em que se insere não merece ser sublinhada, pois demonstra bem o impacte estético e social que estas iniciativas propiciavam.

O lugar das imagens publicitárias do cinema

Os cinemas

Os lugares privilegiados do anúncio fílmico são o do cinema e as suas imediações. Dentro de cada espaço interior do cinema - como nas entradas, nos vestíbulos, nas bilheteiras; nos lugares de passagem, designadamente as escadarias; nos espaços de sociabilização como *foyers* ou cafés -, encontram-se, pelas décadas dos anos 30-50, vários tipos de publicidade que não se circunscrevem ao cartaz, mas também aos cartonados, postais, *standees* e outros objetos.

Quando construída de raiz, a arquitetura é, muitas das vezes, pensada para albergar a publicidade e ser um mostruário que evidencie os filmes em exibição e persuade o transeunte. Os cinemas com as fachadas cegas e publicitárias são pensados nesse sentido, embora outros espaços remodelados para efeitos de cinema (como os cineteatros) também se adaptassem para o anúncio fílmico na fachada, fosse através do cartaz ou de outras aplicações mais dinâmicas. Nesse sentido, o próprio Cassiano Branco, arquiteto do Coliseu do Porto e do Éden, dirá que “o alçado de uma sala de espectáculos deve ser um elemento de publicidade permanente (...) um espectáculo de formas e de luz que impressionem o espírito do público que as vê” (Silva 2010, 130). Assim, a publicidade fílmica chama à colação não apenas o edifício, mas também o espaço circundante.

As ruas

A inserção da publicidade fílmica não se confina às salas de cinema, pelo que se deve atentar, de forma mais ampla, na sua localização na urbe. Fontes de época revelam alguns dos locais da cidade para a disposição do cartaz

(...)Quase sempre os cartazes redundantes e falsos vêm enrolados e prontos do além-fronteiras e basta colá-los nas inocentes paredes ou prega-los nos modestos painéis de madeira que, na província, se encostam na esquina da Rua Direita ou no tronco da única árvore que pegou na Avenida Sinfrónio de Freitas. (...). (Gama 1959, 151-152, sublinhado nosso).



Imagem 3 – “Como se anuncia no Pôrto a «Canção de Lisboa»”
Fonte: Imagem. N.º90 (19 setembro 1933, 16)

A afixação de cartazes nos painéis de madeira a que Gama alude, é corroborada por fotografias: veja-se o anúncio d’*A canção de Lisboa* (Cottinelli Telmo, 1933) numa rua do Porto [Img. 3]. O painel funciona como uma tábua rasa para efeitos de montagem a partir de vários cartazes (com o rosto dos protagonistas), faixas com o título do filme e os locais de exibição. Não se trata, uma vez mais, de uma peça única, mas sim uma montagem a partir da superfície disponível. Com estas faixas e painéis de maior dimensão coexistem outros cartazes, mais pequenos, mas com uma presença indelével enfatizada pela repetição.

Para além dos locais mencionados por Gama, os *posters* podiam colar-se em tapumes, montras de loja (Samara e Baptista 2010, 10) e outro mobiliário urbano para o efeito - e até adquirir características móveis, como a circulação do cartaz em carros ou atrelados de propaganda das salas de espetáculo (Acciaiuoli

2013, 55). Seguindo uma lógica de repetição ou através de uma composição específica, a publicidade fílmica pontuava vários pontos da cidade.

O impacto da publicidade fílmica na paisagem urbana

A publicidade atraía os transeuntes pelas suas composições esmeradas, por vezes inusitadas e hiperbólicas. Contudo, um dos seus principais motivos de fascinação – sobretudo no final dos anos 20 e inícios de 30 - vai traduzir-se nos efeitos de monumentalidade e iluminação dos *letterings* que vão sendo possíveis com a disseminação da luz elétrica. Embora no contexto português a publicidade cinematográfica nunca tenha adquirido a grandiosidade das grandes capitais estrangeiras, também os nossos edifícios conheceram os prodígios da luz elétrica (de forma mais ou menos modesta, consoante as salas de espetáculo), o que marcava inelutavelmente a malha urbana e a estética das cidades. Tal era válido para as salas de cinema construídas de raiz para esse efeito, como para os cineteatros remodelados [Img. 1], onde o *lettering* assume um papel fundamental: afirmava a sua função e adotava um sentido de modernidade ao equipamento (Silva 2010, 130).

De tal forma era uma importante característica das urbes que quando as temporadas de cinema fechavam, a cidade denunciava a inexistência de filmes em exibição através das fachadas sem luz, contribuindo para a instalação de uma “melancolia” como confessa um redator da revista *Imagem* nos anos 30 (Acciaiuoli 2013, 118).

Todavia, não sendo possível concretizar a publicidade grandiosa que se via, por registos fotográficos, dos Estados Unidos, poder-se-ia pelo menos sonhar com elas – e é nesse sentido que, de forma humorística e imaginativa se publicam, em revistas, fotomontagens que elevam filmes portugueses como *A canção de Lisboa* às salas de cinema de Broadway, do Astor, com toda a pompa e circunstância [Img. 4].



Imagem 4 - Fotomontagem: "The Song of Lisbon", na Broadway.

Fonte: S.A. Uma semana de filmes portugueses na Broadway. Cine-Jornal. N.º69 (8 fevereiro de 1937, 7)

Considerações finais

Com este artigo pretendeu-se demonstrar as várias modalidades existentes na publicidade fílmica, colocando a tónica menos no entendimento enquanto objeto estético do cartaz, e mais no alargamento do conceito de anúncio cinematográfico, atendendo à sua presença e localização no espaço. Se é certo que o cartaz é, muito justamente, valorizado e explorado por coleções fílmicas, no âmbito de investigação académica e em monografias de especialidade, sente-se, todavia, a falta de um estudo que abranja os sentidos que aqui pretendemos demonstrar, como as decorações e revestimentos de carácter temporário nos edifícios e paredes das cidades.

A necessidade de um trabalho aprofundado neste âmbito, que valorize as várias possibilidades do anúncio ao filme e que atenda à sua circulação e distribuição pela cidade, contribuirá não apenas para a história deste património efémero que é a publicidade cinematográfica, como também oferecerá pistas no âmbito da história urbana, da arquitetura dos cinemas e dos hábitos associados ao ato de ir ver filmes. Nesse sentido, a seleção de uma cidade como caso de estudo revela-se fundamental - podendo tirar partido dos acervos fotográficos existentes nos respetivos Arquivos Municipais e das revistas de especialidade -

para fazer um mapeamento e georreferenciação da localização de publicidade fílmica na malha urbana¹³, de forma a aferir a existência de padrões e lugares privilegiados para afixação publicitária (para lá dos muito glosados e evidentes cinemas e suas imediações).

Optamos, assim, por demonstrar alguns dos contributos que a nossa investigação possibilitou, ainda que de forma exploratória, e deixar em aberto outras perspetivas de abordagem da temática.

BIBLIOGRAFIA

- Acciaiuoli, M. 2013. *Os cinemas de Lisboa: um fenómeno urbano do século XX*. Lisboa: Editorial Bizâncio.
- Braga, J. S.; Ferreira, A.; Magalhães, Á. 1986. *O bosque sagrado. O cinema na poesia*. Porto: Gota de Água.
- Cinemateca Portuguesa. 2016. *Roiz / Os frescos do cinema*. [Folheto da exposição “Roiz/Os frescos de cinema patentes na Cinemateca Portuguesa/Museu do Cinema em abril/maio de 2016”]. Lisboa.
- Gama, M. 1959. *Cinema e público em Portugal*. Lisboa: Ática.
- Morin, E. 1980. *As estrelas*. Lisboa: Livros Horizonte.
- Rocha, R. 1976. *300 anos do cartaz em Portugal*. Lisboa Biblioteca Nacional.
- S.A. “A função social do cartaz publicitário”. *Trindade Programa*. N.º 2 (11 outubro 1955)
- S.A. “São João Cine – Águia D’Ouro: duas casas de espectáculos ao serviço do público”. *S. João da Águia*. N.º 104 (dezembro 1938)
- Samara, M. A.; Baptista, T. 2010. *Os cartazes na primeira república*. Lisboa: Tinta da China.

¹³ Chame-se à colação um estudo paralelo de Mónica Barrientos-Bueno, que relaciona os trajetos das vias do elétrico em Sevilha com a proximidade de salas de espetáculo (Cf. BARRIENTOS-BUENO, Mónica. 2017. Cinematógrafo y ciudad: integración del nuevo espectáculo en el espacio urbano de la Sevilla De finales del XIX y principios del XX. El factor tranvía. *Libro de Actas. V Congreso Internacional Cidades Criativas*. Madrid: Icono14, p.537-547). O mapeamento da publicidade, a partir de fontes e fotografias, poderá, talvez, relevar possíveis padrões, quando aplicados exercícios de estudo semelhantes.

Silva, S. C. P. da. 2010. *Arquitectura De Cine Teatros: Evolução e Registo [1927-1959]*. Coimbra: Edições Almedina.

**O HIBRIDISMO CROMÁTICO NO CINEMA: ENTRE A DELIMITAÇÃO DE
ESPAÇOS NARRATIVOS E TEMPORAIS E A CRIAÇÃO DE NOVOS
MUNDOS · Jaime Neves¹**

Resumo: A utilização simultânea do preto e branco e da cor numa mesma obra cinematográfica, apresenta-se como recurso fílmico relativamente frequente ao longo da História do Cinema. Exceto se confrontados com um mero exercício de criativa pontuação estética, é possível afirmar que, aquilo que poderemos definir como hibridismo cromático num filme, assenta, fundamentalmente, na procura de uma mais clara demarcação de distintos espaços narrativos e temporais e na procura da criação de novos mundos distantes do “real” ou dele muito próximos. Uma catalogação diferenciadora de estados díspares assente também numa muito clara dualidade de oposições entre a fantasia e a realidade, a factualidade e o sonho, o passado e o presente, a melancolia e a euforia, o pessimismo e o otimismo. Um hibridismo cromático diferenciador de mundos, ambientes e consciências narrativas díspares, muito testado em filmografias de realizadores tão distintos como Sergei Eisenstein, Andrei Tarkovsky, Victor Fleming, Francis Ford Coppola, Win Wenders ou Christopher Nolan entre inúmeros outros.

Palavras-chave: hibridismo cromático, cor, preto e branco.

Contacto: jsoneves@yahoo.com

O cinema, ao invés de obedecer às leis do mundo exterior, obedece às da mente. Mas o papel da memória e da imaginação na arte do cinema pode ser ainda mais rico e significativo. A tela pode reflectir não apenas o produto das nossas lembranças ou da nossa imaginação, mas a própria mente dos personagens. A técnica cinematográfica introduziu com sucesso uma forma especial para esse tipo de visualização. (Munsterberg 1991, 38-39).

Depois de vários anos de experiências, os irmãos Auguste e Louis Lumière apresentaram em 1895 o cinematógrafo e marcaram assim o início de uma nova era no campo da arte. Nascia o cinema. A preto e branco, as imagens até aqui estáticas ganhavam agora uma nova vida com a ilusão do movimento e passariam a exercer uma força atrativa nos espectadores que as observavam.

¹ Professor Auxiliar Convidado na Escola das Artes da Universidade Católica Portuguesa (Porto). Doutorado em “Ciência e Tecnologia das Artes”. Investigador integrado no CITAR – Centro de Investigação em Ciência e Tecnologias das Artes. Fundador, Diretor e programador do “Black & White – Festival Internacional Audiovisual”.

Os primeiros anos do cinema foram anos de fortes limitações de ordem técnica apesar do esforço criativo de muitos pioneiros que ambicionavam um cinema sonoro e a cores.

Em 1928, a *Warner Brothers*, depois da experiência sonora bem-sucedida, um ano antes, com o filme *Jazz Singer* de Alan Crosland conclui a revolução sonora com o filme *The Lights of New York* - o primeiro filme com som totalmente sincronizado. E em 1935 surge o tão aguardado *Becky Sharp*, realizado pelo americano Rouben Mamoulian – o primeiro filme a cores. A monopolizadora monocromia que até então imperava e constituía a grande frustração dos pioneiros do cinema terminava. Com a introdução do processo *Technicolor System 4* na rodagem do filme *Becky Sharp* o cinema atinge um novo patamar, ou se quisermos, liberta-se da imposição técnica (preto e branco) e passa a poder contar com o contributo da cor no ato de fazer cinema.

A indústria cinematográfica vaticinava que o cinema a cores aniquilaria o cinema a preto e branco tal como o sonoro praticamente aniquilou o cinema mudo. Apesar de uma evidente generalização do uso da cor, sobretudo a partir da década de 50, a verdade é que o cinema continuaria até ao presente, a existir a preto e branco e/ou a cores ainda que sempre (naturalmente excluindo raríssimas e residuais exceções) com som. A possibilidade cromática que chegara ao cinema permitia alcançar novos patamares estéticos que poderiam ser ainda potenciados quando conjugados com uma rigorosa e ponderada utilização simultânea do preto e branco. Os filmes poderiam ser a cores, a preto e branco e ainda, simultaneamente, a cores e preto e branco.

No cinema, o *flashback* é o ato de convocar o espectador para o universo de lembranças do personagem. Este é um comum recurso no âmbito da narrativa, produzido através da montagem, e que procura inteirar o espectador de algo, em princípio relevante, para o entendimento global da obra. Através do *flashback* a narrativa é apresentada numa ordem de planos diferente da linearidade temporal da história. Volta-se atrás ao passado e regressa-se ao presente conduzindo o espectador numa dualidade temporal, fornecendo-lhe gradualmente mais e mais informações relativas ao passado e à memória do personagem. Pelo *flashback* a atenção do espectador é direccionada pela imposição da montagem, mesmo

contra a sua vontade, como se de um *insert* de pormenor se tratasse. É o ato de convocação, por intermédio de imagens, para um passado em desalinho com a linearidade temporal da narrativa fílmica. O passado, o presente e o futuro, por intermédio do *flashback*, deixam de estar cronologicamente justapostos. “Temos consciência de um ato sui generis pelo qual deixamos o presente para nos colocar primeiramente no passado em geral, e depois numa certa região do passado: trabalho de tentativa, semelhante à busca do foco de uma máquina fotográfica.” (Bergson 2004, 110, tradução nossa). São as imagens-lembrança, assim designadas por Bergson, em oposição temporal às imagens do tempo atual. “São bifurcações do tempo que dão ao *flashback* uma necessidade, e às imagens uma autenticidade, um peso de passado sem o qual elas manter-se-iam convencionais” (Deleuze 2006, 73). Bifurcações que na ausência de letreiros com a inscrição “Atenção! Lembrança” (Deleuze 2006, 70) necessitam de medidas de intervenção que indiquem os momentos das imagens-lembrança (passado) e os momentos transitivos de e para as imagens do tempo presente. Medidas de intervenção que conduzam a uma delimitação temporal e que, em larga escala, se apresentam por intermédio de símbolos que produzem um efeito de lembrança e um regresso ao passado, sejam efeitos sonoros, efeitos visuais (imagem trémula ou com evidente manipulação cromática), efeitos de transição (por exemplo virar de página ou *dissolve*), elementos de encenação (diferente guarda-roupa, cenário ou iluminação) ou pelo recorrente recurso ao preto e branco.

Em 2009, o dinamarquês Lars Von Trier realizou *Anticristo*, uma longa-metragem envolta em polémica pelo tema abordado, pelo título escolhido e pela apresentação de cenas de extrema violência, onde é narrada a história de um casal (Willem Dafoe e Charlotte Gainsbourg) devastado pela morte do seu único filho. O filme inicia-se com uma sequência a preto e branco do acontecimento passado (a morte do filho após queda de uma janela), prossegue pelo tempo presente em desenvolvimento narrativo e a cores e, pontualmente, volta ao tempo passado pela evocação das memórias da personagem.

Em *América Proibida* (1998) de Tony Kaye, onde questões de ordem racial são friamente abordadas e conduzidas pelo relacionamento de dois irmãos,

estamos na presença de uma narrativa e montagem paralela onde o preto e branco e a cor convivem alternadamente ao longo de todo o filme evocando, no entanto, tempos díspares. O preto e branco remete sempre o espectador para o tempo passado e a cor para o tempo presente.

A utilização do preto e branco como símbolo produtor de efeito de lembrança é um recurso largamente utilizado ao longo da História do Cinema. No caso de *Anticristo* e mesmo de *América Proibida*, o facto dos filmes se iniciarem a preto e branco sem, obviamente, nenhuma prévia referência cromática, induz o espectador a, inicialmente, aceitar o tempo como presente. Só posteriormente, com o surgimento da cor, o espectador é contextualizado temporalmente e o preto e branco passa, a partir desse momento, a adotar uma função de imagem-memória ou, se quisermos de *flashback*.

Maioritariamente, o preto e branco remete o espectador para o tempo passado. Tal acontece muito pela inconsciente e imediata associação do preto e branco aos primórdios do cinema e ao registo fotográfico de acontecimentos remotos. No entanto, a verdade é que, pontualmente e, em perfeito desalinho com o aqui escrito, alguns filmes invertem o significado dos símbolos produtores do efeito de lembrança e, nestes casos esporádicos, o preto e branco passa a representar o presente e a cor o passado. Em 2009, Francis Ford Coppola escreveu e realizou *Tetro*, uma longa-metragem rodada em Buenos Aires e onde é apresentada a relação e os traumas familiares de dois irmãos norte-americanos. Muito próximo do registo de *film noir*, quer pela composição dos quadros, quer pelo constante jogo de luzes, *Tetro* tem a particularidade de apresentar o tempo presente a preto e branco e o tempo passado a cores com o reforço estilístico de apresentar, de igual forma, um tamanho de quadro mais reduzido e mais quadrado nas situações coloridas (1,85:1) do que nas situações a preto e branco (scope).

Em *Tetro* não se evidencia porém muito claro o propósito do realizador em associar a cor ao passado e o preto e branco ao presente, pelo que, poderemos estar perante um mero exercício de estilo ou de provocação cinéfila que se materializa numa maneira metafórica de expressar as cores, no presente, através da utilização do preto e branco.

Memento (2000) de Christopher Nolan é uma verdadeira lição de como gerir o fator tempo numa narrativa fílmica. *Memento* apresenta uma muito complexa relação mútua e reciprocamente construtiva do passado, do presente e do futuro. Ao longo do filme o passado vai sendo constantemente reinterpretado pelo tempo presente conduzindo a sempre novas projeções do futuro num verdadeiro jogo de horizontes temporais díspares. *Memento* narra a história de Leonard (Guy Pearce), um investigador de seguros com um grave problema de memória devido a um traumatismo aquando do assassinato da sua mulher. Obcecado por vingança, a vida de Leonard resume-se no tempo presente, a uma procura pelo assassino através de uma construção em retrocesso de uma lógica sequência causal. Um verdadeiro quebra-cabeças para o espectador que, no entanto, com a ajuda do preto e branco e da cor na delimitação das narrativas consegue, com alguma atenção e perspicácia, identificar uma lógica cronológica através das sequências a preto e branco e uma ordem reversa através das sequências a cores.

A utilização do preto e branco e da cor em simultâneo num mesmo filme pauta-se, como vimos, pela necessidade de diferenciar temporalmente as várias narrativas do filme quer por via do *flashback*, quer por via de uma montagem paralela de acontecimentos temporalmente distintos, mas que acabam por se complementar. Um recurso ao preto e branco geralmente, e salvo exceções, para indiciar o tempo passado e à cor o tempo presente.

Em *O Feiticeiro de Oz* (1939) de Victor Fleming, a cor remete-nos para um mundo de magia. Já não se trata de diferenciar uma narrativa temporal, mas sim um espaço fílmico. No exato momento em que a personagem Dorothy (Judy Garland) atravessa a porta da sua casa, abandona um mundo triste, apresentado a preto e branco e embarca num novo universo alegre, mágico e a cores.

Em sentido claramente inverso, em *Pleasantville – A Vida a Preto e Branco* (1998) de Gary Ross, é a utilização do preto e branco e não da cor que remete o espectador para um “novo mundo”. Um mundo que não é “real”, porque esse é desde logo apresentado a cores, mas um mundo ideal, imagético e ficcional apresentado a preto e branco. *Pleasantville – A Vida a Preto em Branco* apresenta-nos a vida de dois gémeos com características bem distintas que um

dia, como que por magia, são sugados pela televisão e tornam-se personagens reais da série a preto e branco *Pleasantville*. Abandonam o mundo da cor e passam a integrar o mundo do preto e branco, o mundo de *Pleasantville*. Também neste exemplo o preto e branco está associado à criação de novos mundos, numa clara motivação de distanciamento do mundo “real” e ao fornecer uma possibilidade de interferência formal entre os dois.

O hibridismo cromático diferenciador de mundos, ambientes e consciências narrativas díspares foi muito testado em filmografias de inúmeros realizadores como, por exemplo, Carl Dreyer ou Michelangelo Antonioni e está também muito presente na obra do russo Andrei Tarkovsky para quem, para além do mais, a cor era fator de desagrado, falsidade e até mesmo ofensiva para o espectador porque “entra em conflito com a expressividade da imagem.” (Tarkovsky 1998, 166). Afirmou mesmo que “é preciso tentar neutralizar a cor, modificar o impacto que ela exerce sobre o público.” (Tarkovsky 1998, 166).

Tarkovsky procurou por inúmeras vezes neutralizar a familiaridade do espectador com a cor, suavizando-a de tal forma que ela acabava quase por se resumir a uma gama de cinzentos mais próximos de uma estética a preto e branco do que de uma estética a cores. Procurou, de igual forma, limitar o seu efeito sublinhando que “Talvez a maneira de neutralizar o efeito produzido pelas cores seja alternar sequências coloridas e monocromáticas, de tal maneira que a impressão criada pelo espectro completo seja espaçada, diminuída.” (Tarkovsky 1998, 166).

Em *Stalker* (1979), Andrei Tarkovsky mistura a cor com o preto e branco procurando acima de tudo a demarcação de mundos. Neste filme o mundo “real” apresenta-se a preto e branco e o mundo do perigo, do desconhecimento, do bizarro e do desconforto apresenta-se a cores. É neste híbrido deambular entre mundos, a preto e branco e a cores, que se desenvolve a narrativa de *Stalker* assente na história de uma suposta queda de meteoritos numa região do planeta que adquire propriedades estranhas e é chamada de *Zona*. Dentro da *Zona*, existe um local onde todos os desejos são realizados, é o chamado *Quarto* onde apenas alguns poucos, os chamados *Stalkers* conseguem entrar e sobreviver lá dentro. Em *Stalker*, a diferenciação de ambientes pela cor e pelo

preto e branco, mais do que colocá-los em confronto ou oposição confere-lhes um clima de notável e instigante tensão criativa.

No cinema, o hibridismo cromático não assenta apenas na construção e demarcação de distintos espaços narrativos temporais ou na criação de novos mundos distantes do “real” ou dele muito próximos. Em determinados casos a utilização diferenciada da cor e do preto e branco tem como claro objetivo a separação de estados e formas de ver de determinados grupos de personagens e que confluem numa narrativa. Em 1987, o realizador alemão Wim Wenders realizou *As Asas do Desejo* acompanhando uma série de anjos, invisíveis aos seres humanos, que deambulam pela dividida cidade de Berlim pós-guerra, ouvindo e assimilando os pensamentos de solidão e depressão dos habitantes. Neste filme, a utilização da cor e do preto e branco é, ao longo do filme, percentualmente muito próxima. A cor regista as vivências dos seres humanos e o preto e branco regista a visão dos anjos que contemplam a cidade e seus habitantes. Wim Wenders confere aos anjos incapacidades olfativas, de paladar e de tato e retira-lhes também a capacidade de perceção cromática enfatizando formalmente a sua falta de sensações físicas pela utilização de expressivas luzes e sombras a preto e branco. No decorrer da narrativa, Damiel (Bruno Ganz), um dos anjos que *As Asas do Desejo* acompanha, apaixona-se por uma trapezista (Solveig Dommartin) e deseja tornar-se um ser humano na ânsia das experiências sensoriais, das alegrias e das tristezas que fazem os dias de cada humano. Com a ajuda do anjo Cassiel (Otto Sander), Damiel concretiza o seu propósito e materializa-se, passando a partir deste momento a ver a cores como qualquer ser humano. A transição do preto e branco para a cor, com a passagem de Damiel do estado de anjo para humano, concretiza-se simbolicamente na fronteira entre a Alemanha Oriental e a Alemanha Ocidental, conferindo também por este facto um significado de cariz político à dialética da cor e do preto e branco num contraponto entre o cinzentismo austero de Berlim Oriental e o pluralismo de cores da democracia ocidental patentes no grafitado muro que na altura dividia a cidade física e emocionalmente.

Em *A Lista de Schindler* (1993), Steven Spielberg apresenta-nos Oskar Schindler, um membro do partido nazi que, por sensível, humano e diferente

dos demais, salvou a vida de mais de mil e cem judeus durante o holocausto. Rodado a preto e branco, *A Lista de Schindler* conta com alguns apontamentos de cor, nomeadamente, o casaco vermelho de uma menina judia que deambula por entre o cenário de massacre e que mais tarde voltamos a identificar algures num amontoado de cadáveres. Também Francis Ford Coppola, em *Rumble Fish* (1983), apresenta-nos um filme a preto e branco com alguns apontamentos de cor. Colorações pontuais que, no caso deste filme, destacam pequenos peixes, chamados de “peixes de guerra” numa clara ligação ao ambiente tenso do filme. Em *Rumble Fish*, somos confrontados com o personagem Rusty James (Matt Dillon), líder de um *gang* na sua cidade que resume a sua vivência diária ao confronto, por vezes amoroso, por vezes conflituoso com a sua namorada Patty (Diane Lane). Rusty James idolatra o seu irmão Motoqueiro (Mickey Rourke), antigo líder do *gang* que no passado, em fuga, abandonou a cidade e que agora regressa modificado e muito longe das suas expectativas criadas. Em *A Lista de Schindler* e em *Rumble Fish* estamos perante aquilo que poderíamos chamar de uma intrusão da cor no preto e branco. Um exercício de intrusão cromática que já havia sido implementado nas primeiras décadas da história do cinema em filmes, por exemplo, como *O Couraçado Potemkin* (1925) de Sergei Eisenstein onde uma bandeira colorizada de vermelho sobressai do contexto monocromático. Uma pontuação visual a que podemos chamar de fenómeno diegético uma vez que, em rigor, em qualquer um dos três exemplos citados a cor penetra na diegese em preto e branco com as mais variadas funções, sejam elas puramente estilísticas, ou uma procura, como se de um plano de pormenor pela via da cor se tratasse, de evidenciar, pelos mais diversos motivos, um determinado elemento da imagem, seja ele um objeto, uma personagem ou uma parte do ambiente cenográfico.

Em resumo, a utilização simultânea do preto e branco e da cor numa mesma obra cinematográfica tem variadas funções que, exceto se se limitarem a meras pontuações de estilo criativo ou limitações de qualquer outra ordem², passam pela demarcação de várias oposições, sejam elas passado e presente,

² Ao longo da História do Cinema, alguns filmes apresentaram uma conjugação cromática (cores e preto e branco) não com um propósito definido, mas sim por imperativos relacionados com limitações, por vezes financeiras, no acesso a película a cores de qualidade satisfatória.

realidade e fantasia ou factualidade e sonho. Esta convivência simultânea, num mesmo registo, da cor com o preto e branco é algo vulgarmente observável quando se pretende alcançar determinados objetivos sobretudo de índole narrativo. Como recurso narrativo manipulado e construído no processo de pós-produção, o *flashback* altera a linearidade temporal da narrativa e remete o espectador para uma associação de imagens a recordações de uma determinada personagem. A diferenciação temporal passado/presente é muitas vezes alcançada ou reforçada por via da utilização simultânea da cor com o preto e branco, onde muito mais vulgarmente, mas não exclusivamente, o preto e branco é conotado com um tempo passado e a cor com um tempo presente. De igual forma, a delimitação diferenciadora de distintos ambientes ou universos narrativos, factuais ou oníricos, é concretizada pela utilização simultânea da cor com o preto e branco. O hibridismo cromático, chamemos-lhe assim, propicia uma catalogação diferenciadora de estados díspares onde o preto e branco ou a cor podem distintivamente remeter o espectador para ambientes de tensão latente, universos utópicos ou fantasiosos e vivências distintas. Pela utilização simultânea da cor e do preto e branco na mesma sequência de fotogramas procura-se também distinguir determinado ou determinados elementos do conjunto atribuindo-lhes um carácter diferenciador, evidenciando a sua atuação ou características e pontuando por vezes um estilo criativo.

BIBLIOGRAFIA

- Bergson, H. 2004. *Matière et Mémoire: Essai sur la Relation du Corps à L'Esprit*. Paris: Quadrige.
- Deleuze, G. 2006. *A Imagem-Tempo*. Lisboa: Assírio & Alvim.
- Munsterberg, H. 1991. A Memória e a Imaginação. Em I. Xavier (Org.), *A Experiência do Cinema* (pp. 36-45). Rio de Janeiro: Edições Graal.
- Tarkovsky, A. 1998. *Esculpir o Tempo*. São Paulo: Martins Fontes.

O CINEMA DE BASE DE DADOS: MODALIDADES E EXPRESSÕES · Marta Pinho Alves¹

Resumo: Num texto escrito na viragem do século XX para o XXI, Lev Manovich declarou que, proximamente, os filmes e telenovelas assemelhar-se-iam “(...) mais ao canal de televisão *Bloomberg* do que a *E Tudo o Vento Levou*” (2000, tradução da autora). Esta ideia era fundada na noção de que a base de dados ocupara já o lugar de principal forma de expressão cultural, destronando a narrativa. Manovich assinalou noutra reflexão dedicada ao tema que os novos objetos dos *media* haviam deixado de contar histórias, na medida em que não se orientavam já por assinalar um começo e um final e abdicavam de um desenvolvimento temático e/ou formal que lhes permitisse estruturar uma ordem sequencial. Em vez disso, eram, na sua perspetiva, constituídos por elementos individuais com significados autónomos (1998). Embora o cinema encontre ainda expressões múltiplas, não estando portanto concretizado o cenário antevisto pelo autor, várias experiências têm sido desenvolvidas que podem ser aqui enquadradas. Cineastas e artistas que trabalham com imagens em movimento têm explorado as potencialidades generativas do computador, testando um cinema construído pela máquina.

O presente artigo faz um mapeamento de várias modalidades enquadráveis nesta formulação cinemática, procurando compreender algumas das suas manifestações e o modo como se expressam.

Palavras-chave: Cinema de base de dados, produção cinemática, digitalização.

Contacto: marta.alves@ese.ips.pt

Introdução

Num texto escrito na viragem do século XX para o XXI, intitulado *Macromedia and Micro-Media*, Lev Manovich declarou que, proximamente, os filmes e telenovelas assemelhar-se-iam “(...) mais ao canal de televisão *Bloomberg* do que a *E Tudo o Vento Levou*” (2000, tradução da autora). Esta ideia era fundada na noção de que a base de dados ocupara já o lugar de principal forma de expressão cultural, destronando a narrativa. Segundo o mesmo autor, num outro texto intitulado *Database As Symbolic Form*, os novos objetos dos *media*:

não contam histórias; não têm princípio ou fim (...), não têm qualquer desenvolvimento temático, formal ou de outro tipo que

¹ É Doutora em Sociologia, especialização em Comunicação e Cultura, e professora do Instituto Politécnico de Setúbal. Investiga a produção cinemática, particularmente nas suas manifestações contemporâneas ligadas à digitalização. É autora do livro *Cinema 2.0: Modalidades de Produção Cinemática do Tempo do Digital*, publicado em 2017, pela editora LabCom.IFP.

lhes permita organizar os seus elementos sequencialmente. Em vez disso, estes são coleções de itens individuais, em que cada um tem o mesmo significado que qualquer outro. (Manovich 1998, tradução da autora).

É certo que o cinema encontra hoje expressões múltiplas, não estando portanto concretizado o cenário antevisto pelo autor. No entanto, várias experiências têm sido desenvolvidas que podem ser aqui enquadradas. Cineastas e artistas que trabalham com imagens em movimento têm explorado as potencialidades generativas do computador, testando um cinema construído pela máquina. É a estas experiências que chamamos Cinema de Base de Dados, mais uma vez fazendo recurso a uma formulação de Manovich, proposta na sua principal obra, *The Language of New Media*. No quadro deste Cinema podem ser incluídas modalidades e expressões que expandem as suas conceções iniciais sobre o conceito.

Modalidades e expressões associadas ao Cinema de Base de Dados

Uma das primeiras propostas conhecidas de Cinema de Base de Dados foi elaborada por Lev Manovich, autor que acumula o trabalho científico com o de artista visual. Intitulada *Soft(ware) Cinema – Navigating the Database*, teve a sua origem em 2002 (primeiro como instalação e depois em DVD) e é composta por imagens geradas por um *software*, característica que lhe atribuiu a sua designação. Esta inclui três peças audiovisuais: *Texas*, cuja versão original foi criada, em 2002, como uma instalação comissariada pelo *ZKM Center for Art and Media* para a exposição *Future Cinema: Cinematic Imaginary After Film*; *Mission to Earth* (2003), em que a curadoria e produção ficou a cargo de *BALTIC The Centre for Contemporary Art*, de Gateshead, no Reino Unido; e *Absences* (2004), esta última resultante de uma colaboração com o artista berlinense Andreas Kratky.

O funcionamento de *Soft(ware) Cinema* consiste no armazenamento e organização em bases de dados de segmentos de imagens em movimento e de sons. A montagem das imagens resulta de combinações aleatórias criadas por

variáveis determinadas pelo computador. Estas variáveis, que dão indicações ao programa sobre quais as possíveis combinações das imagens e sons, são traduções numéricas de fatores formais como, por exemplo, a cor ou contraste dos elementos visuais. A extensão das possibilidades recombinaatórias é dependente da quantidade de informação armazenada nas bases de dados. O ecrã onde se exhibe o *softcinema* está organizado numa lógica de *splitscreen* e *gráficos* que permitem miscigenações e justaposições entre imagens no espaço físico da tela. Sendo que a interatividade é intrínseca ao funcionamento do *softcinema*, este não oferece uma estrutura linear ou uma narrativa convencional, configurando-se como uma obra inacabada, em permanente reformulação e redirecionamento, em resultado das combinatórias criadas pelo computador.

Neste âmbito integra-se igualmente o projeto *Korsakow* da autoria de Florian Thahofer. Enquanto ainda estudante de licenciatura da Universidade de Artes de Berlim, Thahofer realizou *Korsakow Syndrome* (2000), um filme sobre o consumo de bebidas alcoólicas. O título desse trabalho fazia referência um termo médico que designa uma tipologia de dano cerebral causada pelo consumo excessivo de álcool. Para organizar uma série de depoimentos recolhidos para o filme, o autor desenvolveu um *software* que veio a assumir a designação *Korsakow System*. O mesmo *software* continuou a ser utilizado pelo autor – que se tornou um cineasta profissional – em trabalhos posteriores e, em 2009, foi disponibilizado como *software* livre, permitindo que qualquer pessoa pudesse utilizá-lo, aplicando-o aos seus projetos. A partir de 2015, deixou de ser gratuito, implicando um custo de cerca de 300 dólares (250 euros), mas com a promessa da sua versão 6 (a mais recente) ter uma qualidade superior (opera em html5). Há uma versão de demonstração que pode ser usada durante um mês, gratuitamente.

Aquele possibilita criar narrativas baseadas em relações dinâmicas entre pequenos vídeos, em vez de originar caminhos pré-determinados. Para cada filme *Korsakow* são compostas pequenas unidades narrativas (designadas, no original, *smallest narrative units* – SNUs), que consistem habitualmente em vídeos curtos cuja duração ronda entre os vinte segundos e os dois minutos. O resultado é um filme não-linear e interativo, onde a audiência escolhe a intriga,

selecionando a partir de vários *links*. As histórias são fragmentadas e não necessariamente coerentes. A busca faz-se por correspondências, baseadas em regras pré-definidas de conexões entre as SNUs. No *website* de *Korsakow* é possível consultar uma lista de filmes elaborados por múltiplos autores internacionais a partir deste sistema.

Algorithmic Search for Love (2010), da autoria do austríaco Julian Palacz é outro exemplo que se enquadra na mesma categoria. Esta consiste numa instalação interativa que funciona como um motor de busca. Mediante um arquivo digital de quinhentos filmes e perante uma pesquisa de um termo linguístico (que apenas pode ser efetuada em inglês) – como, por exemplo, *Love* (Amor), como sugere o título –, elabora uma exibição linear de segmentos dos vários filmes, em que o termo é verbalizado pelas personagens. Neste caso em particular, de forma diferente dos exemplos anteriores, o objeto audiovisual compõe-se de imagens não construídas originalmente pelo autor do projeto.

A lógica do Cinema de Base de Dados tem sido usada também no âmbito do designado Cinema ao Vivo. Esta prática de construção e exibição de objetos audiovisuais, cuja história pode recuar à génese das imagens em movimento pré-cinematógrafos, foi reelaborada a partir da digitalização do cinema. Consiste, sucintamente, num espetáculo ao vivo de criação e apresentação de imagens em movimento, para uma audiência, em tempo real. Neste, diferentemente do que ocorre no cinema convencional, as imagens não têm um ordenamento pré-determinado, mas antes são organizadas e alinhadas no curso da sua exibição. O cineasta torna-se num *performer* que, durante a apresentação, atua perante a audiência, manipulando e construindo o filme ao vivo. Este partilha o seu espaço de atuação com artistas de diferentes áreas, que participam também da construção do espetáculo, e com os espectadores, que abandonam a sua habitual postura passiva para passar a interagir com o filme. Nestas apresentações mesclam-se cinema narrativo e não narrativo, imagens e música gravada e ao vivo e artes *performativas*. Vários têm sido os artistas e cineastas elaborar este tipo de trabalho. Embora a estratégia dominante neste tipo de eventos consista na elaboração de um trabalho de edição que é realizado no momento pelo artista audiovisual que conduz a atuação, ficando, neste caso, a decisão da sequência das

imagens, ainda que não linear ou subvertendo regras narrativas, a seu cargo, em alguns casos pode ser o computador, mediante metadados, a definir o alinhamento das informações visuais, orientando-se os outros intervenientes no espetáculo pela proposta da base de dados. Como exemplo, dentro desta categoria é possível citar o trabalho de *The Light Surgeons*, um coletivo de artistas/cineastas do Reino Unido que tem explorado de forma rica e sistemática múltiplas possibilidades no âmbito do Cinema ao Vivo, que já originaram numerosos trabalhos. A mais celebrada peça da autoria de *The Light Surgeons*, *True Fictions: New Adventures in Folklore*, criada em 2007 e inúmeras vezes apresentada e reinventada, tem regularmente apresentado segmentos enquadráveis na categoria de Cinema de Base de Dados.

No mesmo contexto, várias têm sido as tentativas de criar novas experiências cinemáticas cuja fruição ocorre percorrendo trajetos num espaço geográfico real, visualizando, em pontos específicos e através do ecrã de um dispositivo móvel com localização, cenas que enquadram narrativamente esse ponto e trajeto. Estes sistemas são utilizados como novas estratégias de informação turística à qual é sobreposta informação, em alguns casos ficcionada. Neste quadro foi criado o projeto *GPS Films* que diz permitir a criação de *location based mobile cinema*. Este consiste numa plataforma de *software open source* que permite a qualquer criador desenvolver uma experiência fílmica de acordo com o conceito. Scott Hessels, o seu autor, descreve-o deste modo:

O *GPS Films* cria uma nova experiência de visionamento de cinema usando o posicionamento e movimento do espectador para contar a história. Não é uma imagem em movimento, mas uma imagem a mover-se. (s.d., tradução da autora).

O primeiro exemplo de utilização do sistema *GPS Films* foi o filme *Nine Lives* de Kenny Tan, em 2008.

Também com recurso ao mapeamento do espaço através do sistema de localização GPS, pode destacar-se a série *Field-Works* (1992-2012), realizada por Masaki Fujihata. Esta percorre uma região de um país, realizando entrevistas a

habitantes locais captadas por uma câmara de vídeo que regista a informação de localização do sistema GPS. A partir destes segmentos e da sua informação georeferenciada, Fujihata constrói uma teia de ecrãs interligados pelas suas relações espaciais e temporais que são representados por linhas desenhadas no espaço.

Notas finais

O conjunto de manifestações aqui agrupadas na categoria Cinema de Base de Dados evidencia uma enorme diversidade e múltiplas concretizações, mas demonstra, em particular, que novos campos de experimentação foram abertos à criação e receção do cinema, face às transformações recentes genericamente incluídas no processo de digitalização das imagens em movimento.

O referido processo originou uma mudança estrutural no *medium* que predominantemente foi associado ao cinema. Isso ocorreu com o desaparecimento da película das várias etapas de registo e difusão do cinema (ainda não totalmente consumado, mas, cada vez mais, próximo de o ser) e com a reestruturação do seu dispositivo convencional, em virtude da constituição de novas formas de lhe aceder e de o ver.

Além disso, a digitalização gerou uma dilatação dos intervenientes naquele território. Devido aos novos materiais de registo e edição de imagem em movimento digital, caracterizados pelas suas *interfaces* simplificadas, baixos custos e elevada disponibilidade, e, principalmente, graças aos novos mecanismos de difusão *online*, a escrita cinematográfica passou, aparentemente, a estar acessível a qualquer indivíduo. Antes da existência destes meios, mesmo tendo os amadores e independentes acesso a formas alternativas de construção cinematográfica, os seus objetos audiovisuais eram muitas vezes desprestigiados. A justificação para esse facto era fundada na ausência de qualidade técnica e estética dos mesmos face ao cânone industrial e na sua circunscrição a contextos de apresentação muito limitados. Apenas os agentes que operavam no quadro da indústria de produção e distribuição do cinema (quer no seu centro, quer nas zonas mais periféricas) tinham acesso a meios de produção validados pelo contexto profissional e dispunham dos mecanismos para fazer circular o seu trabalho a um larga escala. O novo cenário veio declarar que todos, mesmo

aqueles que nunca tiveram a pretensão ou desejo de aí laborar, passaram a poder fazê-lo.

Face a isto grandes expectativas têm sido criadas. Uma diz respeito à ideia segundo a qual o papel clássico das indústrias culturais e dos *media*, que se encarregaram, desde a sua génese, da gestão e controlo dos conteúdos e circulação dos mesmos, estaria, de algum modo, a ser posto em causa. Nesta aceção, os cidadãos, abandonando a sua posição de meros espectadores – após terem adquirido a possibilidade de serem simultaneamente produtores – haviam obtido condições para negociar o estatuto anterior daquelas entidades, opondo-lhe os seus produtos e agendas. Um outro tipo de expectativa surgiu, especificamente, entre os amadores e cineastas independentes e experimentais sem acesso nem a meios de produção sofisticados, nem a meios de difusão de ampla escala. Neste quadro, os mesmos estariam habilitados a colocar-se a par dos restantes. Assumindo-se que o novo cenário daria oportunidades similares, tornar-se-ia possível a proliferação, não apenas das formas hegemónicas, mas também de outras distintas. Isto criaria espaço para uma ampla diversidade de formas, provenientes de várias origens geográficas e de pensamento e para o aumento da criatividade.

Alguns perigos podem, no entanto, advir destes entendimentos, originando o que Charlie Gere designou, fazendo alusão à célebre expressão weberiana, um “reencantamento do mundo” (2003, 15, tradução da autora).

Provavelmente, a primeira questão a discutir neste âmbito será a ideia do acesso generalizado a estes mecanismos. Como assinalam Hermínio Martins e José Luís Garcia, embora o “fosso digital” (2013, 286) tenda a ser cada vez mais ténue, este continua a expressar-se quer na oposição entre países ricos e pobres, quer, no interior desses países, entre “classes, grupos etários ou gerações” (2013, 286). Com base nestes dados, pode-se considerar excessivo o entusiasmo expresso em vários discursos contemporâneos que admitem um cenário de plena participação.

Mais ainda, múltiplas destas manifestações são frequentemente apropriadas pelo quadro convencional de produção industrial. Isto ocorre pela pressão exercida pela indústria que não pretende perder o seu lugar dianteiro. Não só a

indústria está atenta, como sempre esteve, ao que se origina em circuitos marginais à sua esfera de atuação e, de forma a não perder ou a alargar o seu público potencial, integra essas tendências e possibilidades nas suas manifestações, como tira partido, simultaneamente, do reforço de produção que hoje ocorre no contexto da *web 2.0*. Cada vez mais os indivíduos, profissionais e não profissionais, utilizam as redes digitais e das suas plataformas para expor o trabalho audiovisual que desenvolvem. As indústrias culturais que, na génese deste processo, adotaram uma atitude hostil em relação as estas produções – em particular, face àquelas que partiam de práticas de apropriação ou *remix* de objetos originalmente concebidos no âmbito comercial – assumem hoje uma “atitude colaboracionista” para usarmos termos conhecidos de Henry Jenkins (2008 [2006], 259, tradução da autora). Esta atitude, porém, resulta do facto das referidas indústrias terem compreendido que a vontade de participação dos cidadãos pode ser utilizada como uma nova forma de negócio. Não só as indústrias culturais podem adquirir os objetos elaborados pelos participantes a baixo custo (ou a custo zero), acenando-lhes com a promessa de dar visibilidade ao seu trabalho, como têm criado novos modelos de negócio com base nestas estratégias. Ainda que não haja intervenção da indústria no sentido de se apropriar da produção dos cibernautas ou rentabilizar os seus resultados, estes organizam-se, frequentemente, não para produzir elementos de rutura com as propostas dominantes, mas para as integrarem.

Será pois admissível que o cinema é contemporaneamente um território distinto e que a elaboração dos seus objetos se faz de modo renovado por via da digitalização (e também a circulação, receção e consumo dos mesmos, embora aqui não tenha sido possível analisar detalhadamente estas dimensões). Contudo, aquilo que se pretende também assinalar é a necessidade de problematização dos resultados e consequências destas transformações. O que se constata é que grande parte dos discursos elaborados sobre o tema quer no contexto académico, quer no âmbito dos *media*, quando ultrapassa as os tópicos da especificidade técnica ou da ontologia do *medium* ou do dispositivo, tende a centrar-se no seu potencial democratizador, de liberdade e de desregulação, e a discorrer sobre as potencialidades ou concretizações aí fundadas. Essas ideias

obliteram ou mascaram as advertências apontadas sobre a incapacidade de os indivíduos poderem participar todos de forma igualitária ou acerca do esforço da indústria para, dentro do novo regime, procurar manter o seu anterior lugar os seus modos de atuação convencionais. Se é certo que alguma literatura já disponível nos ajuda a pensar acerca das questões enunciadas, é também de assinalar que a mesma não reflete o posicionamento dominante e de mais ampla circulação sobre o tema.

BIBLIOGRAFIA

- Alves, M. P. 2017. *Cinema 2.0: modalidades de produção cinematográfica do tempo do digital*. Covilhã: LabCom.IFP.
- Alves, M. P. 2016. Microcinema, uma nova modalidade de produção cinematográfica do tempo do digital. In T. Martinho, J. T. Lopes, e J. L. Garcia. (Orgs.), *Cultura e Digital em Portugal* (pp. 117-134). Lisboa: Afrontamento.
- Gere, C. 2002. *Digital Culture*. Londres: Reaktion.
- Hessels, S. [s. d.]. *GPS Films: location based mobile cinema*. Disponível em <http://www.dshessels.com/artworks/gpsfilm/index.html>, consultado a 15/10/2012.
- Jenkins, H. 2008 [2006]. *Convergence Culture: Where the old and new media collide*. Nova Iorque: New York University Press.
- Manovich, L. 1998. *Database As Symbolic Form*. Manovich. Disponível em <http://manovich.net/index.php/projects/database-as-a-symbolic-form>, consultado a 15/02/2010.
- Manovich L. 2000. *Macromedia and Micro-Media*. Manovich. Disponível em <http://manovich.net/index.php/projects/macro-media-and-micro-media>, consultado a 15/02/2010.
- Martins, H., e Garcia, J. L. 2013. Web. In J. L. Cardoso, P. Magalhães, e J. M. Pais (Orgs.), *Portugal Social de A a Z: Temas em Aberto* (pp. 285-293). Lisboa: Impresa Publishing/Expresso.

FILMOGRAFIA

Fujihata, Masaki. 1992. *Field-Works*. Japão.

Manovich, Lev e Kratky, Andreas. 2005. *Soft Cinema – Navigating the Database*. EUA. [integra *Texas* (2002); *Mission to Earth* (2003), e *Absences* (s/d)].

Palacz, Julian. 2010. *Algorithmic Search for Love*. Alemanha.

Tan, Kenny. 2008. *Nine Lives*. Singapura.

Thalhofer, Florian. 2000. *Korsakow Syndrome*. Alemanha.

The Light Surgeons. 2007. *True Fictions: New Adventures in Folklore*. Reino Unido, e EUA.

SOUND AND VISION. CONTRIBUTOS PARA O ESTUDO DO VIDEOCLÍPE ·

Andréa M. Diogo¹

Resumo: Ao longo das últimas décadas, o interesse pelo estudo do videoclipe tem espoletado um considerável número de metodologias de análise e revisões críticas dos seus principais conceitos, meios de disseminação e novas tipologias. Não obstante da teorizada inaplicabilidade de uma metodologia universal, verifica-se uma lacuna de ferramentas de parametrização aliadas ao estudo do videoclipe. Por conseguinte, e refletindo sobre o videoclipe enquanto um objeto independente, compreendemos a importância de evidenciar a relação interdisciplinar estabelecida entre os componentes textuais, visuais e sonoros, como também as transformações exercidas sobre a forma como percebemos e consumimos os vídeos de música desde a sua ascensão enquanto «fenómeno televisivo». A presente comunicação pretende, assim, abordar não só a problemática em torno do suporte (naquilo que é o campo operativo das práticas artísticas do século XX), mas também os parâmetros e possibilidades de uma análise aplicada a um caso de estudo particular. Nesse sentido, entendemos a videografia de David Bowie (1969-2017) como um caso determinante quer para a consolidação formal da nossa proposta metodológica, quer para perspetivar o nosso entendimento sobre as leituras e percursos que se concretizam e repercutem, tanto no campo da Cultura Visual, como ao longo da sua produção artística.

Palavras-chave: Cultura visual, David Bowie, metodologia, videoclipe.

Contacto: andrea.m.diogo@gmail.com

Introdução

Assente na impossibilidade de definir uma metodologia universal para a análise da imagem em movimento², o presente artigo pretende oferecer uma reflexão em torno do estudo do videoclipe³ enquanto um «objeto artístico» (Fiske 1986, 74; Costa 2016, 27) constituído por conjunto de componentes (som e imagem) sinérgicos. Nesse sentido, prova-se necessário refletir sobre o

¹ Mestranda em História da Arte, Património e Cultura Visual, pela Faculdade de Letras da Universidade do Porto (2016/2018). O tema da dissertação (em conclusão) incide sobre videografia de David Bowie (1969-2017), cuja análise reflectirá um contributo para o estudo do videoclipe.

² Segundo os autores Jacques Aumont e Michel Marie, «não existe um método universal de análise do filme», uma vez que esta depende sempre do tipo de objeto e dos paradigmas teóricos considerados. Cf. Aumont, J. & Marie, M. 2009. *A análise do filme*. Lisboa: Texto & Grafia, 7.

³ Optámos pela normatização do termo ‘videoclipe’ para efeitos de um entendimento generalizado do suporte, dadas as limitações impostas pela natureza do artigo. A correta especificação dos vários termos – como ‘clipe promocional’ e ‘clipe de música’ (entre outros) –, depende da devida explanação do seu contexto tecnológico de produção. Estamos, portanto, cientes que o recurso a uma terminologia redutora condiciona a correta designação do suporte, que invariavelmente valoriza o ‘vídeo’ sobre o ‘filme’.

conceito de «áudio-visão» teorizado por Michel Chion (1994), de modo a compreender a relação entre o som e a imagem (frequentemente desconsideradas pelos estudos fílmicos), mas também o paradoxo do «olhar libertado» que o videoclipe oferece, enquanto um *medium* «criador e usufruidor de um arsenal de dispositivos» (1994, 166). Pretende-se, portanto, sugerir uma leitura do videoclipe a partir de premissas e parâmetros estabelecidas, sem descurar a problemática que encerram. Assim, torna-se fundamental definir, num primeiro momento, um enquadramento teórico e operativo capaz de circunstanciar, não só os princípios estabelecidos na literatura (e respetivas lacunas), mas também a relação formal e morfológica que o videoclipe estabelece com os seus antecedentes – naquilo que diz respeito à sincronia som-imagem, e, sobretudo, à própria evolução dos dispositivos tecnológicos.

Subsequentemente, a videografia de David Bowie (1969-2017) é assumida enquanto um exercício pertinente à concretização das questões elencadas, uma vez que a extensão da sua produção permite acompanhar a evolução formal e estética do *medium*, e, sobretudo, possibilita uma leitura de conjunto. Por fim, foi igualmente tida em consideração a questão em torno da «dialética da imagem» (Didi-Huberman 2011, Belting 2014)⁴, que permitiu fazer um breve apontamento sobre o videoclipe enquanto uma construção capaz de veicular uma iconografia assente na transversalidade de referências (quer visuais, quer sonoras), «entendidas na duplicidade do seu sentido incorpóreo e medial» (Barreira 2017, 20)⁵.

1. Enquadramento

1.1. Breve reflexão teórica

No decorrer das últimas três décadas, a literatura tem tecido considerações acerca do videoclipe que o apontam, num primeiro momento, como um produto resultante do advento da televisão, e, num segundo momento,

⁴ Para considerações mais aprofundadas sobre este assunto, Cf. Didi-Huberman, Georges. 2011. *O que nós vemos, o que nos olha*. Porto: Dafne Editora; Belting, Hans. 2014. *Antropologia da Imagem*. Lisboa: KKYM+EAUM.

⁵ Cf. Barreira, Hugo. 2017. *Imagens na Imagem em Movimento. Documentos e Expressões*. Porto, Faculdade de Letras Universidade do Porto. Tese de Doutoramento.

como uma revitalização experimental e criativa pós-MTV, de profunda relação à ascensão da internet e de toda uma nova cultura intermedial. De facto, destas abordagens podemos extrair as preocupações dedicadas essencialmente (contudo não exclusivamente) à análise visual e/ou textual do videoclipe, enquanto um objeto resultante de uma «estética pós-moderna» (Fiske 1986, Kaplan 1989, Grossberg 1993), ou um objeto permeável a «novas» abordagens ao suporte ditadas pela era digital (Peverini 2011, Korsgaard 2013). Respetivamente à componente sonora, não se verifica uma mesma valorização, uma vez esta ser considerada secundária por impor numa pré-existência à criação visual (Selva Ruíz 2012, 102). Contudo, autores como Andrew Goodwin (1992) ou Carol Vernallis (2004) asseveram ser essencial a sua apreciação dada a sua significância na relação simbiótica exercida entre o som, a imagem e o texto, superando assim qualquer «tradução» unilateral.

1.2. Sincronia entre som e imagem: da *Gesamtkunstwerk* ao pequeno ecrã

Refletindo sobre as noções de simbiose e sincronia entre som e imagem, torna-se necessário rever alguns dos antecedentes do videoclipe, pois, por um lado, sustentam as potencialidades da análise do *medium* enquanto um conjunto de componentes; por outro, evidenciam a própria evolução dos dispositivos tecnológicos que ditaram não só os formatos, como as opções estéticas e padrões de consumo.

Atentando às preocupações de sincronia de som e imagem expressas por Richard Wagner (1849), cuja teorização define uma combinação suficientemente coesa capaz de «criar uma nova forma artística audiovisual», isto é, «uma obra de arte total» (Wagner apud Rogers 2014, 384). É com base nesta aferição que se compreende a importância do conceito de *Gesamtkunstwerk* no desenvolvimento da estética do videoclipe, uma vez que este também permite «a combinação da música, literatura e artes visuais numa síntese efetivamente sinestésica» (Napoli 2012, 35)⁶. Todavia, Holly Rogers defende que são «as animações audiovisuais em Plexiglass de Oskar Fischinger

⁶ Cf. Napoli, M. D. 2012. “Short Review of the Relationship between video, music and art”. *CITAR Journal* 4 (1): 33-40. doi: 10.7559/citarj.v4i1.39.

que melhor ilustram [esta] relação», uma vez que valorizam o diálogo entre si, por oposição a uma mera tradução visual (Rogers 2014, 384-385).

Segundo, Napoli «são igualmente representativas as experiências destinadas a ‘dar voz’ aos filmes (...) desde os discos em baquelite (...) aos filmes sonoros», pois «é na base experimental que assenta o subsequente desenvolvimento criativo e tecnológico» que propiciou, não só «o enorme sucesso do filme musicado», como a «emergência de novos formatos e ferramentas» – de entre os quais, os *soundies*⁷ (vistos através de uma vídeo-jukebox⁸) e os *feature e short films* (que concretizam a transmigração dos formatos da rádio para o pequeno ecrã, com o advento da televisão) (2012, 33-34). Paralelamente à gradual evolução dos formatos, assiste-se à evolução das próprias composições filmadas que, de meras performances pré-gravadas a «soluções de excepcional criatividade (...) artisticamente autónomas» (*Ibidem*).

Dada a sua capacidade em preencher «a ‘inevitável ausência’ de um disco», o videoclipe assume-se rapidamente como um mecanismo de «construir e disseminar a imagem de uma artista» (Rogers 2014, 386). Assim, a sua popularidade – que se fez sentir no decorrer da década de 1970s, e, sobretudo após a ascensão da MTV (1981) – conquistou um alcance comercial e fisicalidade performática sem recorrer a *tours* de concertos (Viñuela Suárez 2015, 2).

2. Sound and Vision: apontamentos para o estudo do videoclipe

2.1. Premissas e parâmetros de análise

No âmbito desta reflexão exploratória, foram considerados os princípios de Andrew Goodwin a respeito da análise do videoclipe que, embora um pouco datados, face à estética e entendimento vigentes, constituem um ponto de partida profícuo para o exercício proposto⁹. Nesse sentido, das premissas

⁷ Os *soundies*, ou «short promotional music films», são considerados os antecedentes diretos do videoclipe pela sua estrutura que «deriva da performance televisiva, onde os artistas interpretam uma canção, com a possível inclusão de outros músicos ou dançarinos». (Cf. Napoli 2012, 34).

⁸ A par da Panoram (EUA), foram também fabricadas a Scopitone (França) e a Cinebox/Colorama (Itália). Cf. The Scopitone Archive. 2014. “Cinebox/Colorama/Cinejukebox Films. Acedido a 10 de junho de 2018. <http://www.scopitonearchive.com/cinebox/index.html>.

⁹ Note-se que um aprofundado enfoque sobre esta questão deve impreterivelmente sustentar-se em premissas análogas (Fiske 1986, Kaplan 1989, Gow 1992, Vernallis 2004, Railton & Watson

elencadas ao longo da obra *Dancing in the Distraction Factory: Music Television and Popular Culture* (1992), importa relevar o enfoque dado à relação entre a música, o visual e o texto – à qual dedica um capítulo em valoração da «musicologia da imagem» (Goodwin 1992, 49-71) –, que, em última instância, exorta influência sobre o «diálogo interno» proposto pelas referências intermediais (e respetiva transmigração)¹⁰. Debruça-se ainda sobre a divisão analítica da narrativa visual, compreendida em três categorias principais – *narrativa*, *performance* e de *base concetual*¹¹ –, às quais assimila a relação dos construtos visuais a géneros musicais específicos (1992, 131-155). De igual modo, oferece uma leitura em perspetiva das «noções do olhar» que não só concebe o videoclipe como um reflexo da cultura vigente, mas também um *espelho* das imposições da editora¹² (1992, 156-180).

Por fim, e incidindo sobre a importância da valorização do som, releva-se o pertinente contributo de Carol Vernallis (2004, 2013), do qual se evidenciam três particularidades que tece sobre a leitura da «faixa sonora» enquadrada pelo visual: a pontuação de transições (enquanto definição da linha musical ou do ambiente), a cadência rítmica, assim como a «híper-fisicalidade» ou «híper-foco sonoro» (obtida através da transformação do registo visual num vestígio aural) (Vernallis 2013, 712-715).

Considerando os videoclipes *Miracle Goodnight* (1993) e *Lazarus* (2016) da videografia de David Bowie, é possível compreender algumas destas questões,

2011, Selva Ruíz 2012, Korsgaard 2017), de modo a definir convenientemente qualquer entendimento.

¹⁰ Note-se que o «diálogo interno» proposto, contempla os diálogos que a música estabelece entre si, com a imagem previamente definida pelo artista, e com outros videoclipes com que se relaciona. Cf. Goodwin 1992, 98-130.

¹¹ Não obstante o caráter redutor das categorias propostas, Railton & Watson (2011), na senda trilhada por Joe Gow (1992) e, invariavelmente, Goodwin, propõe uma divisão quaternária, que, de certo modo, complementam a categorização definida pela literatura. Nesse sentido, além das categorias *narrativa* e *performance* (na qual estão compreendidos toda e qualquer atuação da banda ou intérprete, desde que fórmula predominante da narrativa, tanto ao vivo (em concerto), como em estúdio e/ou num cenário simulado), acrescentam a categoria *documental*, ou *pseudo-documental* (pelo comentário antropológico que propicia sobre o processo criativo do artista), assim como a categoria *artística* (enquanto veículo de experimentação estética). Cf. Railton, D. & Watson, P. 2011. *Music Video and the Politics of Representation*, 41-65. Edinburgh: Edinburgh University Press.

¹² A este respeito, importa reter as aportações destas ‘imposições editoriais’ enquanto um veículo de promoção da imagem de um artista, e respetivos motivos visuais; que, por conseguinte, define uma necessidade *voyeur* de apreender uma perspetiva mais introspetiva do artista.

como, por exemplo, o impacto da relação do visual com a música na estrutura da narrativa. Por um lado, *Miracle Goodnight*¹³, exemplifica uma sincronia rítmica entre a música e as transições visuais: a transposição do motivo musical (harmonioso e ritmado) para a estética visual define-se numa profusão de cor. Por outro lado, *Lazarus*¹⁴, embora explore uma solução análoga, remete para uma sincronia visual e sonora de cadência lenta que sugere um motivo e estética sóbria e sombria, por oposição ao primeiro exemplo.

Ao salientar a importância da análise do som no videoclipe, afere-se à sua presença sempre constante (Chion 1994, 157). E, partindo desta aceção, é possível entender a presença de som externo à faixa sonora «pré-existente». Nesse sentido, e a título de exemplo, *Thursdays' Child* (2002)¹⁵, além da voz do locutor de rádio que anuncia o título e interpreta da música, inclui a voz de Bowie, em diegese, que canta sussurradamente em frente ao espelho, num registo sobreposto¹⁶ [Ver Imagem 1]. Por outro lado, esta «presença do som» pode ser igualmente considerada enquanto um corpo obtido através de uma ilusão sinestésica, ou do recurso a aparelhos que permita «visualizar» o som. Para o efeito, a versão do videoclipe *Love is Lost*, de Barnaby Roper (2013)¹⁷ permite explorar brevemente o conceito de *híper-fisicalidade*, feito sentir pela meticulosa sincronia do som e da imagem da ação de bater palmas, que, em última instância, confere uma sensação de tactilidade (Vernallis 2013, 713). Por seu turno, *Space Oddity* (1972)¹⁸ exhibe os espectros eletrónicos produzidos por um osciloscópio, quer a título individual, quer sobrepostos à *performance* [Ver Imagem 2]. Porém,

¹³ Cf. Rolston, M. 1993. “Miracle Goodnight”. Vídeo YouTube, 04:11. Publicado por emimusic, 29 de fevereiro de 2009. <https://youtu.be/829mlJiRCIU>.

¹⁴ Cf. Renck, B. J. 2016. “Lazarus”. Vídeo YouTube, 04:09. Publicado por David Bowie, 7 de janeiro de 2016. <https://youtu.be/y-JqH1M4Ya8>.

¹⁵ Cf. Stern, W. 1999. “Thursday’s Child”. Reprodução digital, 04:35. In *Best of Bowie*. 2002. EMI Records Ltd. UK4901039, 2007, DVD.

¹⁶ *Thursday’s Child* (2003) é igualmente profícuo para exprimir algumas noções de olhar expressas anteriormente, quer pelo recurso ao espelho – que nos aponta para uma faceta mais íntima do representado – que para a questão da «apresentação do artista».

¹⁷ Cf. Roper, Barnaby. 2013. “Love Is Lost (Hello Steve Reich Mix by James Murphy for the DFA)”. Vídeo Youtube, 10:26. Publicado por David Bowie, 14 de novembro de 2016. <https://youtu.be/VpXleysIs90>.

¹⁸ Cf. Rock, M. 1972. “Space Oddity”. Vídeo Youtube, 05:02. Publicado por David Bowie, 27 de fevereiro de 2007. <https://youtu.be/cYMCLz5PQVw>.

mais do que a traduzir visualmente aquilo que está a ser tocado, este exemplo em concreto, responde apenas a uma estética científica vigente¹⁹.



Imagem 1 – Thursday's Child © David Bowie, 2003.

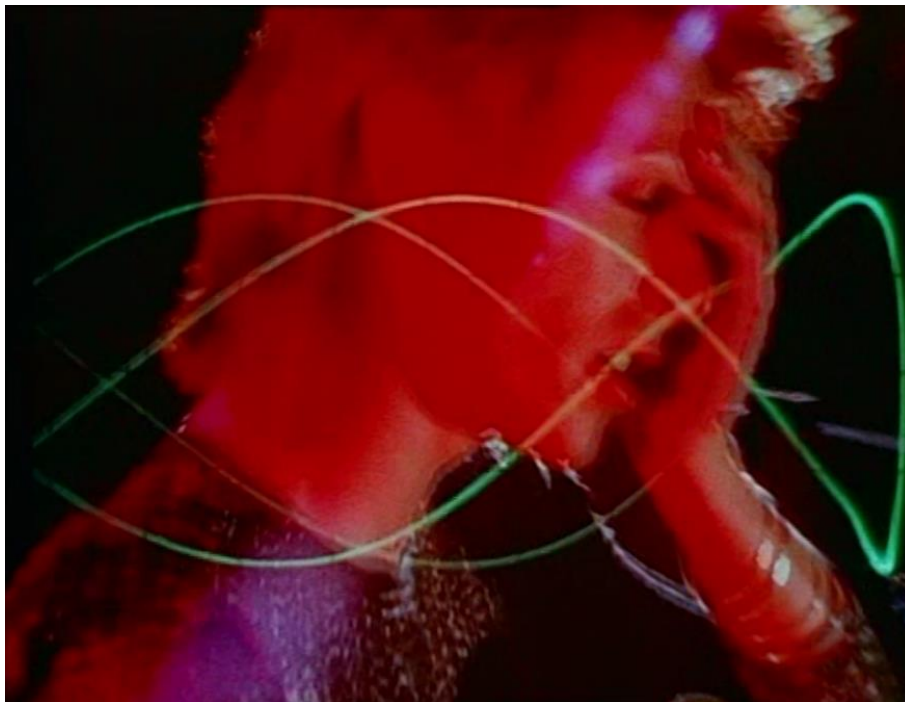


Imagem 2 – Space Oddity © David Bowie, 1972.

¹⁹ Naquilo que diz respeito aos equipamentos apresentados, sendo o osciloscópio um dos aparelhos da diversa parafernália presente no estúdio.

Independentemente das premissas de análise discutidas anteriormente, o videoclipe, enquanto um objeto concreto, permite elencar um conjunto de parâmetros de sistematização do seu conteúdo sonoro e visual²⁰. Para o efeito, foram elaboradas três tabelas que expressam uma síntese dos aspetos técnicos, formais e visuais praticáveis, e, portanto, transversais a qualquer exemplo.

ASPECTOS TÉCNICOS (SUPORTE)

SUPORTE	FILME
	VÍDEO
	DIGITAL

FORMATO DA IMAGEM	TRADICIONAL (4:3)
	<i>COMMON EUROPEAN WIDESCREEN</i> (5:3)
	PANORÂMICO (16:9)
	...

DURAÇÃO

COR ²¹	P&B		
	A CORES	NATURAL	KODACHROME
			POLYVISION
			PAL
			NTSC
			...
		ARTIFICIAL	COLORIDO
			MANUAL
			...
		OUTROS MÉTODOS	
	MISTA		

ANIMAÇÃO	PRESENÇA	BASE
		PONTUAL
	TÉCNICA	TRADICIONAL

²⁰ Note-se que a nossa intenção não é estabelecer um modelo definitivo de parâmetros de análise, senão um contributo ao estudo do videoclipe e desenvolvimento do mesmo.

²¹ Sempre que possível, deve-se indicar o sistema de cor empregue, de acordo com o tipo de suporte (filme, vídeo ou digital) e o método de processamento da cor respetivo.

DIGITAL	
OUTRAS	STOP-MOTION
	CLAYMOTION
	...

Tabela 1 – Parâmetros de análise: aspetos técnicos. Esquema produzido pela autora, 2018.

Nessa aceção, os aspetos técnicos (*Tabela 1*) procuram listar elementos relacionados ao suporte propriamente dito, de entre os quais especifica: a natureza do suporte físico (filme, vídeo) ou digital; o formato da imagem; a duração; a cor e respetivo método de processamento empregue; assim como, o recurso a técnicas de animação e de que forma estas estão, ou não, presentes. Atentando, por exemplo, ao videoclipe realizado para o tema ‘New Killer Star’ (2003) de David Bowie²², é notório o recurso à animação digital, cujo efeito base procura emular o processo analógico da ilusão lenticular de movimento através do encadeamento cintilante entre duas perspetivas de uma mesma imagem, que, ao manter-se uma constante ao longo do vídeo, além de acentuar a relação rítmica estabelecida entre o som e a imagem, enfatiza uma alongação experiencial do tempo.

ASPECTOS FORMAIS (CONTEÚDO)		
CONCEITO-BASE	RELAÇÃO C/ A MÚSICA	PONTUAÇÃO VISUAL
		SINCRONIA RÍTMICA
		HÍPER-FISICALIDADE
NARRATIVA	CONTÍNUA	
	ENCADEADA	
	NON SEQUITUR	
DISPOSITIVOS TÉCNICOS	TRANSIÇÕES	PLANO ÚNICO
		CORTE DIRETO
		ESBATIMENTO

²² Cf. Bovelston, B. 2003. “New Killer Star”. Vídeo YouTube, 03:43. Publicado por David Bowie, 20 de fevereiro de 2015. <https://youtu.be/fwH1g2fW6Pc>.

	SOBREPOSIÇÃO
ENQUADRAMENTO	
VELOCIDADE	SLOW-MOTION
	ACELERADO
	EM REVERSO

Tabela 2 – Parâmetros de análise: aspetos formais. Esquema produzido pela autora, 2018.

Quanto aos aspetos formais (*Tabela 2*), é medida a forma de como ocorre a relação da imagem com a música: se esta se manifesta enquanto uma pontuação entre transições, se traduz uma sincronia rítmica, ou se concretiza o conceito de *híper-fisicalidade*. Em segundo lugar, parametriza-se a narrativa em três vertentes: contínua (se demonstrar continuidade do motivo); encadeada (quando apresenta mais do que uma narrativa ou perspectiva alternadamente); e *non sequitur* (quando não sugere qualquer sequencialidade). Seguidamente, compreendem-se os dispositivos técnicos enquanto: a transição de fotogramas (naquilo que pode constituir desde um *plano único* a uma série de sequências transitadas por meio de *corte direto*, *esbatimento* ou *sobreposição*), o enquadramento, assim como o recurso a efeitos na velocidade (como *slow-motion*, tempo acelerado ou em reverso).

ASPECTOS VISUAIS (LINGUAGEM)	
TEMA	
CATEGORIA	DOCUMENTAL
	NARRATIVO
	PERFORMATIVO
	ARTÍSTICO
ICONOGRAFIA	PRESENTE
	NARRATIVA
	REFERÊNCIA
	SONORA
	VISUAL
	TEXTUAL

Tabela 3 – Parâmetros de análise: aspetos visuais. Esquema produzido pela autora, 2018.

Por fim, os aspetos visuais (*Tabela 3*) refletem sobre o tema interpretado, e se ocorre uma consonância entre os motivos sonoros e os motivos representados. Seguidamente, é abordada a categoria que, não obstante o seu pendor redutor, elenca as subcategorias: documental, narrativo, performativo e artístico. De igual modo, é possível associar à Linguagem elementos respetivos à própria Iconografia veiculada pelo vídeo; contudo, e uma vez presente, incidem sobre a narrativa desenvolvida, assim como a(s) base(s) de referência – sonora, visual ou textual – e os símbolos mais significativos.

Nesse sentido, e observando o videoclipe *The Next Day* (2013)²³, são notórias as inúmeras referências a uma iconografia de índole cristã – desde as figuras religiosas que pontua a narrativa, às simbologias veiculadas. Por seu turno, *Love is Lost* (2013), não obstante a referência explícita no título, atesta a uma referência sonora e visual que remete para o universo de Steve Reich: se por um lado, o registo sonoro evoca o som e ritmo de bater palmas explorado nos exercícios de Reich, como *Clapping Music* (1989)²⁴, por outro, a sequência inicial lembra a sincronia som-imagem explorada nas suas óperas visuais.

2.2. Problematização

Além da desconsideração da componente sonora, digerida ao longo do artigo, o estudo do videoclipe evidencia inúmeras questões profícuas à sua problematização. Contudo, e dadas as limitações sentidas, serão consideradas as mais prementes.

Assim, e refletindo sobre a divisão do videoclipe em categorias principais, compreendemos a «impureza do fenómeno» (Coelho 2006)²⁵, pois ao

²³ Cf. Sigismondi, F. 2013. “The Next Day”. Vídeo YouTube, 02:58. Publicado por David Bowie, 7 de maio de 2013. <https://youtu.be/7wL9NUZRZ4I>.

²⁴ Cf. Reich, S. 1989. *Early Works*. Elektra Nonesuch, 1987, compact disc.

²⁵ Cf. Coelho, L. R. 2003. “As Relações entre canção, imagem e narrativa nos videoclipes”. *XXVI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação*: (2). Belo Horizonte: INTERCOM.

não serem mutuamente exclusivas, revelam-se redundantes. Se tomarmos como exemplo o clipe *The Jean Genie* (1972) realizado por Mick Rock²⁶, rapidamente compreendemos este ponto. O clipe apresenta dois segmentos: um principal onde podemos ver e ouvir a banda a tocar, naquilo que pode ser registado enquanto ‘Performance’; e um secundário onde observamos uma ‘narrativa’ de registos soltos – Cyrinda Foxe e David Bowie em frente ao (então demolido) The Mars Hotel, em São Francisco – cuja fórmula aponta para um parentesco de uma outra categoria. Não obstante a sua estrutura simples, é perceptível um condicionamento – porém, é possível que este seja tão mais acentuado quão mais complexa for a estrutura em análise. Do mesmo modo, é possível tecer um breve apontamento sobre as «novas» propostas, como os *Lyric vídeos*: embora o vídeo póstumo para o tema *No Plan* (2017)²⁷ de David Bowie, não seja o exemplo mais representativo, expõe a questão de uma construção que extravasa as categorias acima referidas. Assim, a divisão tida como normativa passa a enquadrar cada vez mais a exceção, dada a frequente interseção de soluções (quer abrangentes, quer específicas), e respetivas possibilidades formais e estéticas.

De igual forma, a análise isolada de um videoclipe (ou de um conjunto) do seu contexto influi uma leitura redutora não só da relação que estabelece com o próprio suporte, a indústria musical e, sobretudo, com a cultura popular vigente; como também da transmigração dos conteúdos que recebe, apropria, redefine e transmite.

3. *Transition. Transmission*: apontamentos para o estudo de uma iconografia

Dado o seu carácter intermedial, o videoclipe compreende a migração de conteúdos e referenciais da cultura vigente. Uma reflexão sobre esta questão, vista especialmente à luz da Cultura Visual, possibilita um melhor entendimento sobre as potencialidades da leitura que propicia enquanto um conjunto de

<http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/48650596182031961566843099816384469322.pdf>

²⁶ Cf. Rock, M. 1972. “The Jean Genie”. Vídeo Youtube, 04:04. Publicado por David Bowie, 27 de fevereiro de 2009. <https://youtu.be/CGQo6zpVzt8>.

²⁷ Cf. Hingston, T. 2017. “No Plan”. Vídeo Youtube, 04:02. Publicado por David Bowie, 7 de janeiro de 2017. <https://youtu.be/xIgdid8dsC8>.

códigos: mais do que um efeito de *pastiche*²⁸, uma leitura de contexto transversal a uma videografia específica ao um autor e/ou intérprete.

Assim, e assimilando a videografia de David Bowie como um conjunto, presta-se a compreensão das permanências, recorrências e variações (sonoras e visuais) ao longo da sua diacronia, assim como do seu impacto a jusante. Para o efeito, indica-se a narrativa consagrada a Major Tom, extraída das múltiplas leituras subjacentes: se por um lado, evidencia a migração de uma ideia/conceito dentro de um mesmo *corpus*; por outro, permite acompanhar a atualização e adaptação dos códigos veiculados. De facto, Major Tom pontua o percurso audiovisual de David Bowie, assumindo um duplo papel: ora de nostalgia, ora de cisão e/ou revelação. Partindo de uma breve leitura dos exemplos abaixo elencados, é possível reter alguns apontamentos:

Major Tom, é apresentado pela primeira vez no clipe promocional de *Space Oddity* em 1969²⁹ – enquanto um reflexo simbólico do «ritual de demonstração tecnocrática» sentido à época, no âmbito do progresso científico materializado pela missão espacial Apolo 11 (Broackes & Marshall 2013, 42)³⁰. Após o sucesso comercial de *Ziggy Stardust and the Spiders from Mars* (1972), Major Tom adquire uma nova «roupagem» sonora e visual, enquanto manobra de revitalização do repertório anterior de David Bowie. Ao comparar os dois registos, não só é óbvia a transformação da *mise-en-scène*, como da própria tonalidade e orquestração musical: o clipe original enfatiza a narratividade visual em torno da «experiência espacial»; ao passo que o segundo clipe reflete uma preocupação mais centrada na performance do intérprete principal (já sob o signo de Ziggy Stardust).

Em 1980, Major Tom reemerge com o *single Ashes to Ashes*³¹ que nos lembra «um tipo de uma anterior canção»³². Agora um «junkie», Major Tom

²⁸ O termo ‘pastiche’ deve ser aqui entendido à luz da «estética pós-moderna», atribuída ao videoclipe por alguns autores, enquanto uma fórmula de construção visual demarcada pelas referências diretas da cultura popular vigente.

²⁹ Cf. Rock, M. 1969. “Space Oddity”. Reprodução digital, 03:55. In *Best of Bowie*. 2002. EMI Records Ltd. UK4901039, 2007, DVD.

³⁰ Cf. Broackes, V. & Marsh, G. 2013. *David Bowie Is*. Londres: V&A Publishing.

³¹ Cf. Mallet, D. & Bowie, D. 1980. “Ashes to Ashes”. Vídeo YouTube, 03:49. Publicado por David Bowie. 6 de março de 2009. <https://youtu.be/CMThz7eQ6K0>.

³² Cf. Bowie, D. 1980. “Ashes to Ashes”. *Scary Monsters (and Super Creeps)*. RCA Victor, 1985, compact disc.

assume um corte com o passado que explora como um *conto cauteloso*: ora sentado numa «cadeira espacial» inserida numa cena doméstica, ora envelhecido e suspenso de uma estrutura amorfa (algures no espaço?), o ambiente onírico presente em ambos os cenários traduz a conceptualização de um «passado», recordado pelo próprio como uma memória pouco feliz. Em adição, o compasso «fúnebre» da narrativa – denunciado pela sequência da marcha lenta das personagens, seguidas por uma retroescavadora – é amplificado pela relação contrastante (e contraditória) estabelecida entre as ambiências sonoras e visuais. Por seu turno, o videoclipe *Slow Burn*³³ plasma o conceito explorado em *Space Oddity* (1972) – o performer circunscrito à *tin can* da sala de gravação –, evocando um ambiente de alienação análogo – transposto quer no «espaço estrelado» sugerido pelos pequenos focos de luz refletidos sobre um fundo negro; quer na concretização visual de um ‘Major Tom’, memorado nos quinze segundos finais do clipe [Ver Imagem 3].

Embora já preconizado em *Hallo Spaceboy* – cuja elegia sugere um *spaceboy* adormecido de «silhueta estacionária», prestes a ser coberto por «pó de lua»³⁴ –, é somente no videoclipe *Blackstar*³⁵ que se revela o estágio final de Major Tom: um astronauta jacente num outro planeta, cuja abertura da viseira denuncia um crânio coberto de joias que, à semelhança das relíquias de santos católicos mártires, concretiza um culto em torno de si – que, em última instância, prevê o próprio culto em torno da imagem de David Bowie após a sua morte.

³³ Cf. Koepke, G. 2002. “Slow Burn”. Vídeo em linha, 03:53. Publicado por David Bowie News, 4 de agosto de 2016. <https://davidbowienews.com/2016/08/slow-burn-previously-unreleased-full-video/>.

³⁴ Cf. Bowie, D. 1995. “Hallo Spaceboy”. *Outside: The Nathan Adler Diaries: A Hyper Cycle*. BMG Arista, 1995, compact disc.

³⁵ Cf. Renck, B. J. 2015. “Blackstar”. Vídeo YouTube, 10:00. Publicado por David Bowie, 19 de novembro de 2015. <https://youtu.be/kszLwBaC4Sw>.



Imagem 3 – Slow Burn © David Bowie, 2002.



Imagem 4 – Blackstar © David Bowie, 2015.

Considerações finais

O presente artigo substantifica um exercício exploratório que propugnou a reflexão sobre as contingências inerentes ao estudo do videoclipe, nomeadamente a sua definição por consequência de uma assimilação equiparada das suas valências sonoras e visuais. Nesse sentido, foi possível evidenciar uma diversidade de referências resistente às latas generalizações impostas sobre o extenso campo operativo que o videoclipe abarca, cujas apreciações permitiram delinear, por conseguinte, toda uma problematização a aprofundar no âmbito da dissertação de mestrado em curso.

BIBLIOGRAFIA

- Chion, M. 1994. *Audio-Vision: sound on screen*. Nova Iorque: Columbia University Press.
- Costa, J. P. 2016. *Da MTV para o Youtube: a convergência dos vídeos musicais*. Porto: Edições Afrontamento.
- Fiske, J. 1986. "MTV: Post-Structural Post-Modern". *Journal of Communication Inquiry* 10: 74-79.
- Goodwin, A. 1992. *Dancing in the Distraction Factory: Music Television and Popular Culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Korsgaard, M. B. 2013. "Music Video Transformed". In *The Oxford Handbook of New Audiovisual Aesthetics*, edited by John Richardson, Claudia Gorbman and Carol Vernallis, 501-516. Oxford: Oxford University Press.
- Rogers, H. 2014. "Twisted Synaesthesia: music video and the visual arts". *Art or Sound* 2: 383-388. Milão: Fondazione Prada.
- Selva Ruíz, D. 2012. "La visualización de la música en el videoclip". *Ámbitos* 21(A): 101-115. <https://bit.ly/2tDVJb1>.
- Vernallis, C. 2004. *Experiencing Music Video: Aesthetics and Cultural Context*. Nova Iorque: Columbia University Press.
- _____. 2013. "Accelerated Aesthetics: A New Lexicon of Time, Space and Rhythm". In *The Oxford Handbook of Sound and Image in Digital Media.*, edited by Carol Vernallis, Amy Herzog and John Richardson, 707-731. Oxford: Oxford University Press.
- Viñuela Suárez, E. 2015. "A Critical Overview of the Methodologies for the Study of Music Video". *Oceánide* 7: 1-10. <https://bit.ly/2lGTM9y>.

