

UNIVERSIDADE DO ALGARVE

UNIVERSIDADE ABERTA



**Palavra-Imagem-Movimento-Interação: a escrita e tipografia no
discurso artístico moderno e contemporâneo**

Alexandre Catarino Oliveira Martins

Doutoramento em Média-Arte Digital
(doutoramento em associação)



UNIVERSIDADE DO ALGARVE

UNIVERSIDADE ABERTA



**Palavra-Imagem-Movimento-Interação: a escrita e tipografia no
discurso artístico moderno e contemporâneo**

Alexandre Catarino Oliveira Martins

Doutoramento em Média-Arte Digital
(doutoramento em associação)



Tese orientada pelo Doutor Bruno Miguel dos Santos Mendes da Silva e Doutor António
Manuel Dias Costa Valente

Palavra-Imagem-Movimento-Interação: a escrita e tipografia no discurso artístico moderno e contemporâneo

Declaração de autoria do trabalho

Declaro ser a autor deste trabalho, que é original e inédito. Autores e trabalhos consultados estão devidamente citados no texto e constam da listagem de referências incluída.

© 2026 Alexandre Catarino Oliveira Martins

A Universidade do Algarve reserva para si o direito, em conformidade com o disposto no Código do Direito de Autor e dos Direitos Conexos, de arquivar, reproduzir e publicar a obra, independentemente do meio utilizado, bem como de a divulgar através de repositórios científicos e de admitir a sua cópia e distribuição para fins meramente educacionais ou de investigação e não comerciais, conquanto seja dado o devido crédito ao autor e editor respetivos.

Para o Joaquim. Para a Laura

Para a Joana

AGRADECIMENTOS

a Ana Gavina, Ana Perfeito, António Costa Valente, Bruna Marques, Bruno Mendes da Silva, Carla Ribeiro, Carlos Gavina, Clara Dias, Cristina Cavalcanti, Diana Ribeiro, Eric Many, Fernando Gonçalves Lavrador, Florbela Figueiredo, Hortense Tavares, José Gavina, José Marta, Marisa Guimarães, Marta Amorim, Paula Lavrador, R.J. Gomes e Rui d'Orey,

ao CIAC, Cine-Clube de Avanca e FCT,

e a todos os autores e artistas citados ao longo deste documento.

Esta tese foi apoiada por fundos nacionais através da FCT – Fundação para a Ciência e a Tecnologia, I.P., ao abrigo da bolsa com a referência 2024.03643.BD. This work was supported by the Portuguese Foundation for Science and Technology (FCT) through the individual research grant 2024.03643.BD.

RESUMO

O presente documento e projeto criativo partem de um estudo em torno da escrita e da tipografia, no contexto artístico moderno e contemporâneo, incidindo em grande medida na sua utilização em sistemas audiovisuais e digitais. Relacionando texto, imagem, movimento e interação foram desenvolvidos múltiplos artefactos audiovisuais e digitais que procuram explorar cruzamentos verbo-visuais, verbo-dinâmicos e verbo-interativos. Esta iniciativa foi provocada por uma primeira intenção de divulgar o espólio documental e textual do Eng.º Fernando Gonçalves Lavrador, ensaísta da imagem em movimento e um dos fundadores do Clube Português de Cinematografia –hoje Cineclube do Porto–, atualmente salvaguardado pelo Cine-Clube de Avanca. Com o intuito de disseminar este património, traçou-se um plano para desenvolver uma videoinstalação que seria apresentada durante a 29ª edição do Festival de Cinema de Avanca, servindo de montra para apresentar este legado cultural importante para a região, e de apelo a futuros investigadores para o seu estudo e preservação. Para chegar a esta instalação de videoarte desenvolveu-se antes um percurso de experimentação na prática artística audiovisual e digital, onde se construíram sete obras diferentes, desde animações em *stop-motion* a programas *online* interativos, que relacionam textos e imagens em movimento. O projeto artístico aqui traçado procurou desenvolver processos criativos em torno da escrita e estudar novas possibilidades de utilização da tipografia enquanto componente artística num sistema computacional e videográfico.

Palavras-chave: Palavra Escrita; Tipografia; Artes [Audio]Visuais; Artes Digitais; Arquivo; Fernando Gonçalves Lavrador

ABSTRACT

This document and creative project stem from a study on writing and typography within the context of modern and contemporary art, with a strong focus on their use in audiovisual and digital systems. By connecting text, image, movement, and interaction, multiple audiovisual and digital artifacts were developed to explore verbo-visual, verbo-dynamic, and verbo-interactive intersections. This initiative was sparked by an initial intention to disseminate the documental and textual archive of Eng. Fernando Gonçalves Lavrador, a moving image essayist and one of the founders of Clube Português de Cinematografia –now Cineclubes do Porto–, currently preserved by Cine-Clube de Avanca. With the goal to disseminate this heritage, a plan was created to develop a video installation to be presented during the 29th edition of the Avanca Film Festival, serving as a showcase to present this significant cultural legacy for the region and as a call to future researchers for its study and preservation. To reach this video art installation, a path of experimentation in audiovisual and digital artistic practice was developed, resulting in seven different works, ranging from stop-motion animations to interactive online programs, which relate texts and moving images. The artistic project outlined here aimed to develop creative processes around writing and explore new possibilities for using typography as an artistic component in a computational and videographic system.

Keywords: Written Word; Typography; [Audio]Visual Arts; Digital Arts; Archive; Fernando Gonçalves Lavrador

ÍNDICE

INTRODUÇÃO.....	1
Justificação	4
Plano de Trabalhos	6
Objetivos	8
Questões de Investigação.....	9
Metodologia	10
Estrutura da tese.....	14
PARTE I – REVISÃO DA LITERATURA E ESTADO DA ARTE	15
1.1 No princípio era a Palavra, e a Palavra devia ser lida.....	16
1.2 Marinetti , os futuristas e a <i>Nouvelle conception de la page typographiquement picturale</i>	18
1.3 Ler a imagem, ver o texto I: do cubismo aos caligramas	21
1.4 Ler a imagem, ver o texto II: ... de Mallarmé à poesia concreta.....	27
1.5 Ler a imagem, ver o texto III: as experiências da poesia experimental portuguesa	34
1.6 O texto e a imagem em movimento: uma performance visual e dinâmica	46
1.7 Videopoesia: “mistura calibrada” de texto, imagem e som	53
1.8 O paradigma digital: novos modos de interagir com a palavra	58
1.9 Os casos da <i>ASCII art</i>	62
1.10 ... da Poesia Digital	67
1.11 ... e da Poesia Experimental em Realidade Virtual	70
1.12 No lugar de uma conclusão: a escrita na arte moderna e contemporânea.....	72
PARTE II – EXPERIMENTAÇÃO E PRÁTICA ARTÍSTICA COM RECURSO À PALAVRA ESCRITA	74
Prólogo: <i>Se vi mais longe</i>	75
2.1 <i>Muted Words</i>	76
2.2 <i>como se constrói uma casa</i>	88
2.3 <i>[o][p][r][e][s][s][ã][o]</i>	100
2.4 <i>MetaAnémic Cinéma</i>	115
2.5 <i>right to copy</i>	133
2.6 <i>G.G.</i>	146
2.7 <i>memórias em movimento</i>	148
2.8 <i>memórias em movimento: A Mulher e o Cinema</i>	169
Versão I.....	169
Versão II.....	219
Epílogo: <i>IC672 [Santa Clara de Saboia-Funcheira]</i>	236

CONSIDERAÇÕES FINAIS	240
REFERÊNCIAS	248
ANEXOS.....	273
Manuscritos de Fernando Gonçalves Lavrador	273
APÊNDICES.....	299
Artigos	299

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 – Après la Marne, Joffre visita le front en aut, em Les Mots en liberté futuristes, Filippo Tommaso Marinetti, 1919 (Marinetti, 1919)	20
Figura 2 – Le Portugais, Georges Braque, 1911 [esq.] e Ma Jolie, Pablo Picasso, 1911/12 [dir.] (Artchive, n.d.a, n.d.b)	23
Figura 3 – Voyage, coleção Calligrammes: Poems of Peace and War 1913-1916, Guillaume Apollinaire, 1918 (Wikisource, 2024)	25
Figura 4 – Un coup de dés jamais n'abolira le hasard, Stéphane Mallarmé, 1897 (Bartram, 2005).....	29
Figura 5 – Notícia do Jornal do Fundão relativa à exposição Visopoemas, 1965 (PO.EX, 2024)	40
Figura 6 – Pêndulo, E. M. de Melo e Castro, 1962 (Melo e Castro, 1962)	41
Figura 7 – Tontura, E. M. de Melo e Castro, 1962 (Melo e Castro, 1962)	42
Figura 8 – A Reinvenção da Leitura, Ana Hatherly, 1975 (Hatherly, 1975b)	44
Figura 9 – Fotograma com o título de Anémic Cinéma, Marcel Duchamp, 1926 (MoMA, n.d.-a).....	46
Figura 10 – Colagem de diferentes Rotoreliefs de Anémic Cinéma, Marcel Duchamp, 1926 (The Museum of Modern Art, 2020)	48
Figura 11 – Títulos dinâmicos de Saul Bass, Psycho, Alfred Hitchcock, 1960 (California Film Institute, 2020)	49
Figura 12 – Títulos dinâmicos de Kyle Cooper, Se7en, David Fincher, 1995 (Radatz, 2012) ...	50
Figura 13 – Montagem de fotogramas de Zorn's Lemma, Hollis Frampton, 1970 (Enns, 2016)	50
Figura 14 – Quatro primeiras palavras de So is This, Michael Snow, 1982 (Clarke, 2009)	52
Figura 15 – Fotogramas de Roda Lume com transcrição, E. M. de Melo e Castro, 1986 (Melo e Castro, 1986).....	56
Figura 16 – Legible City, Jeffrey Shaw, 1989 (Shaw, n.d.)	59
Figura 17 – Interactive Poetic Garden, Tom White & David Small, 1997-98 (White & Small, 1998).....	60
Figura 18 – Studies in Perception #1, Ken Knowlton e Leon Harmon, 1967 (Harmon & Knowlton, 1997)	62
Figura 19 – Gante Ampli2*, Waldemar Cordeiro, 1972 (MoMA, n.d.-b)	63
Figura 20 – Deep ASCII, Vuk Ćosić, 1998 (Ćosić, 2025)	64
Figura 21 – ., Glitchr, 2013 (Glitchr, 2013).....	65
Figura 22 – Memória, Alckmar Luiz Dos Santos e Gilberto Prado, 2002 (Observatório da Literatura Digital Brasileira, n.d.-a).....	68
Figura 23 – Scalpoema, Joesér Alvarez, 2001 (Observatório da Literatura Digital Brasileira, n.d.-b)	69
Figura 24 – Sweet Old Etcetera, Alison Clifford, 2006 (Electronic Literature Collection, n.d.)	69
Figura 25 – Chalkroom, Laurie Anderson e Hsin-Chien Huang, 2017 (Anderson, 2018).....	71
Figura 26 – Muted Words, Alexandre Martins, 2022 (A. Martins, 2022b).....	76
Figura 27 – Personagens deslocam-se através do cenário virtual (A. Martins, 2022b)	79
Figura 28 – Primeira personagem acena (A. Martins, 2022b)	79
Figura 29 – Segunda personagem coloca as mãos na cara e começa a chorar (A. Martins, 2022b)	79
Figura 30 – Diálogo entre inquisitor e crying man (A. Martins, 2022b).....	83

Figura 31 – Último plano de Muted Words mostrando o programa Movie Storm (A. Martins, 2022b)	85
Figura 32 – Muted Words (A. Martins, 2022b)	87
Figura 33 – como se constrói uma casa, Alexandre Martins e Ana Gavina, 2022 (A. Martins & Gavina, 2022).....	88
Figura 34 – Ilustração de uma possível evolução da letra "A" (Pimentel & Branco, 2005)	90
Figura 35 – Quatro imagens selecionadas para integrar como se constrói uma casa (Freepick, n.d.; Gallery Yopriceville, n.d.; PNGWing, n.d.; SUIFENG, 2020)	91
Figura 36 – Resultado da conversão da imagem do touro em símbolos gráficos: imagem com fundo branco [esq.] e imagem com fundo cinzento [dir.] (Autor)	92
Figura 37 – Resultado da conversão das ilustrações em composições imagéticas de texto (Autor)	92
Figura 38 – Segunda iteração dos desenhos textuais do camelo, touro e dente (Autor)	93
Figura 39 – Fotogramas da primeira cena (A. Martins & Gavina, 2022)	94
Figura 40 – Touro começa a bufar antes do embate (A. Martins & Gavina, 2022)	96
Figura 41 – Dois touros colidem após uma confrontação (A. Martins & Gavina, 2022)	96
Figura 42 – Dente sobe em direção ao cimo da tela onde explode deixando traços de fogo (A. Martins & Gavina, 2022).....	97
Figura 43 – Cena final onde as linhas de caracteres vermelhos confluem e se aglutinam à figura da casa (A. Martins & Gavina, 2022)	98
Figura 44 – como se constrói uma casa (A. Martins & Gavina, 2022).....	99
Figura 45 – [o][p][r][e][s][s][ã][o], Alexandre Martins, 2022 (A. Martins, 2022c)	100
Figura 46 – Recriação posterior da conversão do projeto de Reas et al., 2024 (Autor).....	106
Figura 47 – Clipe stop-motion retratando os três macacos sábios (Autor).....	107
Figura 48 – Incorporação do vídeo no projeto P5.js (Autor).....	108
Figura 49 – Iteração com os caracteres 压迫 (Autor)	109
Figura 50 – Fotogramas de [o][p][r][e][s][s][ã][o] (A. Martins, 2022c).....	110
Figura 51 – Iteração com caracteres coreanos (Autor)	113
Figura 52 – [o][p][r][e][s][s][ã][o], vídeo (A. Martins, 2022c).....	114
Figura 53 – [o][p][r][e][s][s][ã][o], projeto interativo (A. Martins, 2022a)	114
Figura 54 – Projeto interativo [o][p][r][e][s][s][ã][o] exibido na exposição virtual da conferência ARTeFACTo2022, Macau, 2022 (Ng Ka Man & Martins, 2022)	114
Figura 55 – MetaAnémic Cinéma, Alexandre Martins, 2023 (A. Martins, 2023a)	115
Figura 56 – Primeiras experiências com temas genéricos utilizando os programas DALL.E 2, MidJourney e Stable Diffusion (Autor)	116
Figura 57 – Primeiras experiências com a tipografia utilizando os programas DALL.E 2, MidJourney e Stable Diffusion (Autor)	116
Figura 58 – Experimentação com imagens panorâmicas 360º utilizando o programa Skybox, tema genérico (Autor)	117
Figura 59 – Evolução imagética em Land of Illusion, Die Antwoord, 2022 (Die Antwoord, 2022).....	117
Figura 60 – Diferentes representações de "bola vermelha brilhante" utilizando os programas Stable Diffusion, DALL.E 2 e Midjourney (Autor)	119
Figura 61 – Expressões utilizadas durante as primeiras experiências com o programa Deforum Stable Diffusion (Autor)	120
Figura 62 – Metamorfose de um símbolo tipográfico durante a transição entre o primeiro ["alphabet"] e segundo ["kanji"] prompt, Animação-Experiência 5 (Autor)	121

Figura 63 – Evolução de boneco palito durante a execução do prompt " kanji , colors, typography, words, letters, stick figure , silhoutte, human", Animação- Experiência 11 (Autor)	122
Figura 64 – Evolução de carácter, durante a execução do prompt " arabic , black & white, typography, words, letters, stick figure, silhoutte, human ", Animação-Experiência 14 (Autor)	122
Figura 65 – Imagem gerada através do Deforum Stable Diffusion: formas humanas sentadas [primeiro plano]; e Rotorelief de Anémic Cinéma [segundo plano] (A. Martins, 2023a)	123
Figura 66 – 19 Composições circulares de Anémic Cinéma, Marcel Duchamp, 1926 (MoMA, n.d.-a)	124
Figura 67 – Exemplo das respetivas 19 composições transformadas através do Deforum Stable Diffusion (Martins, 2023a)	124
Figura 68 – Ilustrações geradas pelo Deforum Stable Diffusion com os termos “chinês”, “kryptoniano”, “python” e “emoticon” (Martins, 2023a)	126
Figura 69 – Ilustrações dos prompts com a expressão "Bains de gros thé pour grains de beauté sans trop de bengué" (Martins, 2023a)	128
Figura 70 – Evolução da sequência quatro, embasada em prompts com a expressão "L'enfant qui tête est un souffleur de chair chaude et n'aime pas le chou-fleur de serre-chaude" (Martins, 2023a)	130
Figura 71 – MetaAnémic Cinéma (Martins, 2023a)	132
Figura 72 – MetaAnémic Cinéma no programa A Lei do Cinema, Camões TV, 2023 (DaCosta, 2023)	132
Figura 73 – right to copy(.1), Alexandre Martins, 2023 (A. Martins, 2023b)	133
Figura 74 – Instalação Cinema ou a persistência da ilusão, Ana Gavina, 2023 (Autor)	134
Figura 75 – Homem serve bola de ténis, Animal Locomotion, Plate 294, Eadweard Muybridge, 1887 (Muybridge, 1887c)	136
Figura 76 – Conversão imagem-texto de Animal Locomotion, Plate 294 (Autor)	136
Figura 77 – Conversão de fotograma de Animal Locomotion, Plate 294, pormenor (Autor)	137
Figura 78 – Composição inicial com os vídeos de dois jogadores de ténis, right to copy(.1) (Autor)	138
Figura 79 – Tennis Clay Court. View from the bird's flight. Aerial photography, imagem licenciada de Adobe Stock (es0lex, n.d.)	138
Figura 80 – Composição imagética final de right to copy (.1) (Autor)	139
Figura 81 – Elementos imagéticos usados em right to copy(.2) (Brivio, 2019; A. Martins, 2023c; Muybridge, 1887b)	140
Figura 82 – Rapaz(es) salta(m), right to copy(.3) (A. Martins, 2023d)	141
Figura 83 – Bisonte em cena de caça, right to copy(.4) (A. Martins, 2023e)	142
Figura 84 – Desalinhamento de dois vídeos sobrepostos em right to copy(.5) (A. Martins, 2023f)	143
Figura 85 – Corrida de cavalos em right to copy(.6) (A. Martins, 2023g)	143
Figura 86 – Composição de right to copy(.3)/(.5), PowerPoint, modo editor (Autor)	144
Figura 87 – Coleção right to copy (A. Martins, 2023b, 2023c, 2023d, 2023e, 2023f, 2023g)	145
Figura 88 – Notificação sobre infração de direitos de autor (Autor)	145
Figura 89 – G.G., Alexandre Martins e Ana Gavina, 2024 (A. Martins & Gavina, 2024a)	146
Figura 90 – G.G. (A. Martins & Gavina, 2024a)	147
Figura 91 – memórias em movimento, Alexandre Martins e Ana Gavina, 2024 (A. Martins & Gavina, 2024b)	148

Figura 92 – Conjunto de documentos relativos ao espólio de Fernando Gonçalves Lavrador (Autor)	150
Figura 93 – Imagens de The Fae Richards Photo Archive, arquivo fictício criado para o filme <i>The Watermelon Woman</i> , Cheryl Dunye, 1996 (Leonard, 1996).....	154
Figura 94 – Vestido de noiva de Calle repousa no divã de Sigmund Freud, <i>Appointment With Sigmund Freud</i> , Sophie Calle, 1998 (Freud Museum London, 2018).....	155
Figura 95 – Participantes na instalação <i>50 Kilometres of Files</i> , Rimini Protokoll, 2011 (Hahn, 2014).....	156
Figura 96 – Fotogramas recolhidos dos estudos de movimento de Eadweard Muybridge (Muybridge, 1979)	160
Figura 97 – Seis composições de memórias em movimento (A. Martins & Gavina, 2024b)	163
Figura 98 – Comparação entre duas conversões texto-imagem (Autor)	165
Figura 99 – Conversão texto-imagem do manuscrito “A Mulher e o Cinema” (Autor).....	166
Figura 100 – Conversão texto-imagem do manuscrito “Cinema de Amadores, Cinema Independente e Cineclubismo” (Autor).....	166
Figura 101 – memórias em movimento (A. Martins & Gavina, 2024b)	168
Figura 102 – memórias em movimento: A Mulher e o Cinema, Alexandre Martins e Ana Gavina, 2024 (A. Martins & Gavina, 2024c).....	169
Figura 103 – Fernando Gonçalves Lavrador (Cine-Clube de Avanca, 2025).....	172
Figura 104 – <i>Eyes of Hitchcock</i> , :: kogonada, 2014 (:: kogonada, 2014)	180
Figura 105 – <i>estranhas ordens</i> , Ana Gavina, 2023 (Gavina, 2023d)	184
Figura 106 – <i>As viagens de Agnès</i> , Ana Gavina, 2023 (Gavina, 2023b).....	184
Figura 107 – <i>estas mulheres todas</i> , Ana Gavina, 2023 (Gavina, 2023c)	184
Figura 108 – <i>agitações</i> , Ana Gavina, 2023 (Gavina, 2023a)	184
Figura 109 – <i>Mise en Abyme</i> , Vicki Bennett [People Like Us], 2024 (Bennett, 2024)	186
Figura 110 – Instalação <i>Mise en Abyme</i> no Museu de Aveiro, Vicki Bennett [People Like Us], 2024 (Autor)	186
Figura 111 – Betty Grable, foto de Frank Powolny, 1943 (Powolny, 1943)	188
Figura 112 – Fotogramas de <i>Coney Island</i> e <i>Mother Wore Tights</i> , de Walter Lang, 1944 e 1949 (Lang, 1944, 1949)	190
Figura 113 – Fragmento do filme <i>Âmes de fous</i> , Germaine Dulac, 1918 (Lafite, 2020)	192
Figura 114 – Réal e Miguélan defrontam-se em combate, <i>La Fête Espagnole</i> , Germaine Dulac, 1920 (Dulac, 1920).....	195
Figura 115 – <i>Disque 957</i> , Germaine Dulac, 1928 (Dulac, 1928a).....	195
Figura 116 – <i>Étude cinégraphique sur une arabesque</i> , Germaine Dulac, 1928 (Dulac, 1929)	196
Figura 117 – Padre arranca roupa à mulher do General, <i>La Coquille et le Clergyman</i> , Germaine Dulac, 1928 (Dulac, 1928b).....	196
Figura 118 – Cabeça do General divide-se ao meio, <i>La Coquille et le Clergyman</i> , Germaine Dulac, 1928 (Dulac, 1928b).....	197
Figura 119 – Vassilisa confronta o seu pai Schironin, <i>A Aldeia do Pecado</i> , Olga Preobrazhenskaya, 1929 (Preobrazhenskaya & Pravov, 1929)	198
Figura 120 – Fraulein von Bernburg beija Manuela, <i>Mädchen in Uniform</i> , Leontine Sagan, 1931 (Sagan & Froelich, 1931).....	200
Figura 121 – Junta segura um cristal, <i>A Luz Azul</i> , Leni Riefenstahl, 1932 (Riefenstahl & Balázs, 1932).....	201

Figura 122 – Criança admira uma montra cheia de brinquedos, Os Sapatos Rotos, Margarita Barskaya, 1933 (Barskaya, 1933)	203
Figura 123 – Primeiras imagens de memórias em movimento: A Mulher e o Cinema (A. Martins & Gavina, 2024c)	207
Figura 124 - Mulher esfrega o chão, a partir de <i>Plate 182. Crawling on hands and knees</i> , de Eadweard Muybridge (A. Martins & Gavina, 2024c)	207
Figura 125 – Segmento com três mulheres. A vermelho destacam-se os nomes e filmes das realizadoras citadas por Fernando Gonçalves Lavrador (A. Martins & Gavina, 2024c)	208
Figura 126 – Mulher que varre. Transição entre o texto “A Mulher e o Cinema” e as letras “b”, “e”, “t”, “y” (A. Martins & Gavina, 2024c).....	209
Figura 127 – Fotografia-texto, com a palavra “grable” e respetivos anagramas, transita para imagem do filme Pin Up Girl (A. Martins & Gavina, 2024c).....	209
Figura 128 – Cenas retiradas dos diferentes filmes de Betty Grable (A. Martins & Gavina, 2024c)	210
Figura 129 – Diferentes efeitos visuais para obter uma imagem etérea e ao mesmo tempo voyeurística (A. Martins & Gavina, 2024c)	211
Figura 130 – Transição para o segmento de Dulac, Preobrazhenskaya e Sagan (A. Martins & Gavina, 2024c)	212
Figura 131 – Wilderness, Doug Aitken, 2022 (Aitken, 2022)	213
Figura 132 – Construção de sequência em grelha a partir de um excerto de Étude cinégraphique sur une arabesque: à esquerda a imagem original e à direita o resultado da montagem (Dulac, 1929; A. Martins & Gavina, 2024c)	214
Figura 133 – Diferentes colagens geométricas distribuídas em grelhas (A. Martins & Gavina, 2024c)	214
Figura 134 – Sequência de imagens onde uma mulher é perseguida por um homem (Martins & Gavina, 2024c)	216
Figura 135 – Diferentes planos onde várias mulheres sorriem, se acariciam e se beijam (Martins & Gavina, 2024c).....	216
Figura 136 – Composições onde texto, imagem, som e movimento convergem (Martins & Gavina, 2024c)	217
Figura 137 – memórias em movimento: A Mulher e o Cinema (A. Martins & Gavina, 2024c)	218
Figura 138 – mem_e_i: A Mulher e o Cinema [esq.] e mem_e_ii: A[s] Mulher[es] e o Cinema [dir.], Alexandre Martins e Ana Gavina, 2025 (A. Martins & Gavina, 2025a, 2025b).....	219
Figura 139 – Relação quase-direta entre imagem do ecrã esquerdo e áudio e legenda do ecrã direito (A. Martins & Gavina, 2025a, 2025b)	221
Figura 140 – Plano do tríptico: versão original [esq.] e versão nova [dir.] (A. Martins & Gavina, 2025b).....	222
Figura 141 – Plano do duelo de dançarinas: versão original [esq.] e versão nova [dir.] (A. Martins & Gavina, 2025b).....	222
Figura 142 – Comunicação “Intertextual Greens” de Vuk Ćosić, apresentada na conferência IAMCR, Lyon [online], 2023 (Autor).....	224
Figura 143 – Cena de dança. Tela dividida entre imagem figurativa e de caracteres ASCII (Autor)	225
Figura 144 – Coprotagonista masculino diz a “Betty” para sorrir [esq.] enquanto duas crianças dos filmes Os Sapatos Rotos e A Aldeia do Pecado sorriem [dir.] (Autor)	226

Figura 145 – Sala de aula da Escola EB 2,3 Prof. Dr. Egas Moniz, transformada posteriormente em espaço expositivo (Autor)	227
Figura 146 – memórias em movimento: “A Mulher e o Cinema”, segunda versão apresentada no Festival de Avanca, entre os dias 23 e 26 de julho de 2025 (Autor)	229
Figura 147 – Painel de abertura da conferência do Festival de Cinema de Avanca, 23 de julho de 2025 (AVANCA FILM FESTIVAL, 2025)	230
Figura 148 – Inauguração da exposição, 23 de julho de 2025 (AVANCA FILM FESTIVAL, 2025)	231
Figura 149 – Entrada para o espaço expositivo com cartazes respetivos aos dois vídeos da instalação [esq.], e folhas de sala –em preto e branco e em cor-de-rosa– misturadas entre os documentos do espólio [dir.] (Autor; R. J. Gomes)	232
Figura 150 – Parede exterior do Auditório Paroquial de Avanca (Autor).....	233
Figura 151 – memórias em movimento projetada na parede exterior do Auditório Paroquial de Avanca (R. J. Gomes).....	234
Figura 152 – mem_e_i: A Mulher e o Cinema (A. Martins & Gavina, 2025a)	235
Figura 153 – mem_e_ii: A[s] Mulher[es] e o Cinema (A. Martins & Gavina, 2025b)	235
Figura 154 – IC672 [Santa Clara-Saboia→Funcheira], Alexandre Martins, 2025 (A. Martins, 2025a).....	236
Figura 155 – IC672 [Santa Clara-Saboia→Funcheira (A. Martins, 2025a)	239

ÍNDICE DE TABELAS

Tabela 1 – Estágios de evolução das letras "A", "C" e "S", adaptado de (Pimentel & Branco, 2005).....	91
Tabela 2 – Projeto para integrar vídeo(s) utilizando o P5.js, Introduction to Programming for the Visual Arts with p5.js (Reas et al., 2024)	101
Tabela 3 – Projeto para integrar imagens da webcam (Reas et al., 2024)	102
Tabela 4 – Projeto para integrar e converter imagens da webcam em elipses pretas (Reas et al., 2024).....	102
Tabela 5 – Projeto para registrar input do microfone e traduzir na oscilação de uma elipse (Reas et al., 2024)	103
Tabela 6 – Projeto que une o input do microfone ao da webcam utilizando o P5.js (Reas et al., 2024).....	103
Tabela 7 – Projeto interativo [o][p][r][e][s][s][ã][o], desenvolvido em P5.js (Autor, adaptado de Reas et al., 2024)	105

INTRODUÇÃO

(...) ma révolution est dirigée en outre contre ce qu'on appelle harmonie typographique de la page (...). Nous emploierons aussi dans une même page 3 ou 4 encres de couleurs différentes et 20 caractères différents s'il le faut. Par exemple: *italiques* pour une série de sensations semblables et rapides, **gras** pour les onomatopées violentes, etc. Nouvelle conception de la page typographiquement picturale.

(Marinetti, 2009, p. 23)

Uma das características fundamentais da escrita encontra-se na sua capacidade de cristalizar e salvaguardar o discurso oral, além de transmitir memórias, informações e ideias através do tempo e do espaço (Bachfischer & Robertson, 2005; Uyan Dur, 2017). Na década de 1440 Johannes Gutenberg, recorrendo aos seus conhecimentos de metalurgia e a uma prensa de vinho, criou um método de composição e impressão modulares (McCarthy, 2021), contribuindo assim para a formação de uma tipografia moderna. A tipografia é um sistema de composição ou seleção de formas de letras dispostas numa página, impressa ou digital. É um sistema repetível que se pode combinar de infinitas maneiras e o meio através do qual é possível transformar uma ideia escrita numa forma visual, sendo um campo com ligações à estética, cultura, história, indústria, tecnologia e comunicação (McCarthy, 2021; Uyan Dur, 2017).

Apesar de podermos considerar a tipografia como um processo capaz de simbolizar movimentos artísticos, políticos e filosóficos ou expressar opiniões, sentimentos e traços de personalidade de indivíduos ou entidades corporativas (Ambrose & Harris, 2005), este processo de comunicação tem sido visto, em grande parte, como o “ofício invisível”, subserviente à componente semiótica da mensagem. No entanto, os protestos do futurista italiano Filippo Tommaso Marinetti, são cada vez mais uma realidade no contexto tecnológico contemporâneo. No presente panorama digital assiste-se a uma diluição gradual da

importância entre conteúdo e forma, o que incentiva múltiplos e distintos modos de comunicação, seja num cenário em que um indivíduo utiliza unicamente letras maiúsculas para manifestar a sua raiva ou desprezo, ou usa *emojicons* para expressar diferentes estados emocionais, ou mantém conversas escritas altamente crípticas, em plataformas de mensagens instantâneas, conservando, no entanto, a clareza entre remetente e destinatário da mensagem.

No paradigma artístico, as letras, palavras e textos têm ganho ao longo dos últimos séculos um carácter cada vez mais visual e dinâmico, onde a forma e determinadas qualidades tipográficas configuram, por vezes, o objeto e tema principal da experimentação criativa. Entre finais do século XIX e princípios do século XX assiste-se a um gradual cruzamento entre texto e imagem. Na literatura, poetas como Stéphane Mallarmé ou Guillaume Apollinaire começam a manipular diferentes elementos tipográficos e a usar a espacialidade da página para dotar os seus textos de novos significados e criar poemas com novas camadas de visualidade. Já nas artes plásticas, Georges Braque e Pablo Picasso incorporam caracteres e palavras nas suas pinturas, usando-os como elementos pictóricos e decorativos e tratando a escrita como se tratasse de um desenho.

Neste mesmo período, com a invenção da imagem em movimento, o texto, além de ser inicialmente um veículo para a transmissão de informações que a imagem muda não conseguia transmitir, seria igualmente utilizado pelas vanguardas artísticas que procuravam conceber novas formas de conectar palavra, imagem e movimento. Filmes como *Anémic Cinéma*, de Marcel Duchamp, tornaram o texto protagonista da narrativa e distanciaram-se das noções que consideravam o consumo do que é escrito apenas como uma experiência de leitura, materializando uma experiência em que as palavras podem ser tanto lidas como visualizadas. Décadas mais tarde, com o surgimento do computador pessoal e da produção digital artística, os espectadores tornaram-se agentes –mais– ativos e passaram a interagir com o texto. Exemplo disso são obras como *Legible City*, de Jeffrey Shaw, que dão ao utilizador ou interator, a possibilidade de gerar formas originais de sentido.

O presente estudo assenta, em parte, numa exploração sobre modos de percecionar a palavra escrita e a tipografia que, a pouco e pouco, foram surgindo entre finais do século XIX e a atualidade. Para isso foi necessário realizar um levantamento bibliográfico e desenvolver um

estado da arte em torno da conceção tipográfica moderna e contemporânea e das ligações verbo-visuais, verbo-dinâmicas e verbo-interativas em diferentes campos criativos. Analisando um conjunto lato de tendências, movimentos, teorias, artistas e obras, pretende-se perceber o papel e o potencial da tipografia no discurso artístico moderno e contemporâneo, explorando a visualidade, movimento e interatividade das palavras em espaços [audio]visuais e digitais.

Além de constituir um ensaio epistemológico sobre as relações aqui descritas, este mesmo estudo teórico serviu de fundamento para a produção de sete artefactos artísticos audiovisuais e digitais –desde animações *stop motion* a aplicações *web* interativas–, que se debruçaram nas palavras e textos, e para uma videoinstalação que apropriou documentos do espólio de Fernando Gonçalves Lavrador [Porto, 1928-2005], uma figura importante da cultura portuguesa. O projeto artístico desenvolvido, de carácter experimental, procurou explorar diferentes ferramentas de modo a confluir elementos textuais, imagéticos, dinâmicos e interativos, tentando alcançar novas possibilidades de utilizar a tipografia como componente artístico num sistema digital e audiovisual.

Justificação

De modo a perceber os fundamentos que justificam a escolha do tema em análise será pertinente esclarecer o percurso pessoal que antecede o doutoramento em Média-Arte Digital [DMAD]. Com um currículo académico e profissional maioritariamente na área das línguas, dos estudos literários e culturais, e do património, são os domínios das artes visuais, e particularmente da imagem em movimento, que guardam um significado pessoal, intelectual e afetivo de maior relevo. Tal importância, aliada ao facto de ser natural de um pequeno lugar chamado Avanca, levou-me a entrar em contacto, no verão de 2021, com as atividades do Cine-Clube de Avanca [CCA], instituição cultural de grande importância na região de Aveiro, com projeção nacional e internacional. Para lá da divulgação e produção cinematográfica, onde se destaca a organização anual do Festival de Cinema de Avanca, esta entidade tem vindo a salvaguardar o espólio documental de Fernando Gonçalves Lavrador, engenheiro de profissão que cultivou uma profunda afeição pelo cinema e ensaísta que se debruçou extensivamente sobre áreas como estudos cinematográficos, semiótica e estética.

No mesmo ano de 2021, o CCA firmava um protocolo com a família de Lavrador, ficando a instituição encarregue de preservar, organizar, estudar e divulgar todo o seu conjunto documental, composto por ensaios e livros de sua autoria, uma coleção pessoal de monografias de cinema, música, estética, semiótica, etc., revistas cinematográficas e de cultura, recortes de jornais, correspondências, rascunhos, programas, bilhetes e convites para festivais de cinema e outros eventos, folhetos, cassetes VHS, prémios, e diversos outros objetos.

Esta convergência temporal entre o primeiro contacto com o CCA e a formulação do protocolo resultou no início de uma colaboração com esta entidade, onde o propósito assentava em apoiar na disseminação deste valioso e singular espólio documental. Adicionalmente, este período coincidiu ainda com a entrada no DMAD¹, durante o último trimestre de 2021, levando a uma contaminação da parceria para o doutoramento. Os diferentes contextos e experiências aqui descritas influenciaram o projeto de tese que foi desenvolvido no período

¹ Entrada provocada, em parte, pelo diretor do CCA e orientador desta tese, o Prof. António Costa Valente.

2021-2025. Aliando a pretensão de divulgar um conjunto de documentos, maioritariamente composto por textos, aos preceitos e objetivos do curso, foi desenvolvido um plano de trabalhos que relacionou uma dimensão verbal a práticas artísticas da média-arte digital.

Durante o primeiro ano curricular do doutoramento, influenciado por alguns exercícios práticos desenvolvidos durante este estágio inicial, novas componentes se juntaram e cimentaram o projeto. A partir de diferentes propostas de âmbito académico para a realização de objetos videográficos com recurso a diferentes ferramentas computacionais, a imagem e o movimento constituíram novos paradigmas dentro deste plano de trabalhos. Estas duas realidades demonstraram ser bastante pertinentes, se tivermos em conta que Lavrador dedicou uma parte considerável do seu trabalho ao enriquecimento da crítica e da teoria do cinema e imagem em movimento num contexto literário.

Plano de Trabalhos

Com estes factos e conceitos consolidados, construiu-se, de forma gradual e sucessiva, um conjunto de obras que recorreram a recursos digitais distintos, interligando o texto, a imagem, o movimento e, em alguns casos, a interação. Inicialmente seis obras foram desenvolvidas, sem ligação direta ao espólio, num percurso que foi também ele de experimentação e aprendizagem em torno dos próprios programas que as originaram. As duas primeiras produções, duas curtas-metragens de animação, surgiram a partir de exercícios da unidade curricular “Média e Arte Digital”, onde se propunha realizar diferentes objetos audiovisuais. O primeiro, *Muted Words* (A. Martins, 2022b), criado usando uma ferramenta de produção de *machinimas*, debruçou-se no tema das legendas. A seguir, em *como se constrói uma casa* (A. Martins & Gavina, 2022), recorreu-se a um editor de texto para gerar uma animação em *stop motion* que retrata a evolução do alfabeto greco-romano. A terceira curta-metragem, *[o][p][r][e][s][s][ã][o]* (A. Martins, 2022c) partiu de aprendizagens paralelas ao doutoramento no domínio da programação. Elas resultaram não só num vídeo curto sobre a palavra “opressão”, mas igualmente num programa interativo onde o som tem controlo sobre uma imagem composta de caracteres chineses. Mais tarde, usando tecnologias que recorrem a Inteligência Artificial, nasce uma nova produção audiovisual intitulada *MetaAnémic Cinéma* (A. Martins, 2023a) que apropria, homenageia e se entrosa com as imagens do filme *Anémic Cinéma*, de 1926. Depois, seguiu-se *right to copy* (A. Martins, 2023b, 2023c, 2023d, 2023e, 2023f, 2023g), uma coleção de seis clipes de vídeo, produzidos usando outra ferramenta do cotidiano profissional e académico, o Microsoft PowerPoint, que colocaria em conflito as ideias do uso público e uso restrito de imagens. Por fim, *G.G.* (A. Martins & Gavina, 2024a), que surgiu de um projeto científico, na área da literacia mediática, coordenado pela Universidade do Algarve, é uma aplicação interativa na *web* e uma colagem multimediática que aborda o discurso de ódio *online* em videojogos.

Esta jornada criativa e de experimentação em torno destas seis obras, além de servir como um contributo relevante para a produção artística em torno das convergências texto-imagem-movimento-interação, preparam a nível teórico, prático e artístico, para a produção de uma nova animação textual e um ensaio audiovisual, que confluiu a matéria-prima, composta

pelos manuscritos de Lavrador, com ferramentas de produção audiovisual e digital, de modo a divulgar este espólio atualmente preservado pelo CCA.

Quanto à primeira obra, *memórias em movimento* (A. Martins & Gavina, 2024b), esta seguiu a mesma lógica aplicada em *right to copy*, ou seja, utilizou o programa PowerPoint para montar múltiplas animações de imagens textuais a partir de seis textos de Fernando Lavrador. Este vídeo serviu de ponte entre trabalhos anteriores e a futura videoinstalação que iria incidir no espólio desta figura. A partir desta obra foi já possível obter inspirações para a última etapa deste projeto, entre as quais a descoberta de um texto de Lavrador intitulado “A Mulher e o Cinema”, que seria um dos pilares da próxima produção.

Finalmente, falando sobre a videoinstalação, intitulada *memórias em movimento: A Mulher e o Cinema* (A. Martins & Gavina, 2024c), trata-se de um ensaio audiovisual que se baseou nas palavras do manuscrito “A Mulher e o Cinema”, um pequeno texto de Fernando Lavrador que homenageia algumas importantes figuras femininas na arte cinematográfica da primeira metade do século XX, entre elas as realizadoras Germaine Dulac, Olga Preobrazhenskaya e Léontine Sagan. Esta obra contada a partir de duas perspetivas, contou com duas versões: a primeira, exposta na exposição Em Meio#16, no Porto, retrata a história destas realizadoras e a história de Betty Grable, a ícone *pin-up* do cinema americano da década de 1940, numa única narrativa; enquanto a segunda versão separa estas duas histórias espacialmente, mostrando em um ecrã um olhar masculino sobre Betty, e noutro ecrã anexo, a visão autoral pluralista das várias realizadoras citadas no texto de Lavrador (A. Martins & Gavina, 2025a, 2025b). A segunda versão viria a ser exposta na 29ª edição do Festival de Cinema de Avanca, em julho de 2025, evento organizado pelo CCA que guarda uma importante ligação a Lavrador –personalidade que dá nome ao prémio para melhor artigo científico da conferência do festival–, e espaço que proporcionou novas oportunidade para desenvolver conversas em torno desta importante figura.

O projeto de tese que aqui se apresenta torna-se, portanto, um veículo de muitos encontros, ligando não só diferentes disciplinas e artes, e conceitos e contextos, mas também diferentes percursos, onde o passado académico e profissional volta a manifestar-se e se junta ao atual, ligando a dimensões hermenêutica e patrimonial à tecnológica e artística.

Objetivos

Tendo em conta os múltiplos contextos, afinidades, percursos e intenções aqui desenvolvidos, o presente projeto é norteado por um objetivo geral:

- Estudo e experimentação em torno da palavra escrita e tipografia, enquanto modos de expressão artística moderna e contemporânea, nos domínios da literatura, artes plásticas, artes audiovisuais e artes digitais, relacionando com as dimensões visuais, dinâmicas e interativas.

Este divide-se em dois objetivos específicos:

- Produção de múltiplos artefactos audiovisuais e digitais que exploram texto-imagem-movimento-interação;
- Apropriação de um conjunto de objetos textuais do espólio de Fernando Gonçalves Lavrador, usando-os como matéria-prima para a produção de uma instalação de videoarte.

Estes dois pontos permitem, por um lado, numa vertente mais direta e concreta a divulgação de um importante legado cultural e local que é o espólio de Fernando Lavrador. Por outro lado permitem uma aprendizagem através da experimentação artística das várias dimensões em análise, ampliando igualmente o saber e a produção subjacente às diferentes convergências texto-imagem-movimento-interação.

Questões de Investigação

Com base nos objetivos supracitados, bem como as disciplinas eleitas para a criação de artefactos artísticos, i.e., o texto, a imagem, o movimento e a interação enquanto modos de expressão artística, e as linguagens inerentes à comunicação audiovisual e digital enquanto agentes de divulgação, a investigação pretende responder às seguintes questões:

De que forma é que a convergência de elementos textuais, imagéticos, dinâmicos e interativos, em espaços audiovisuais e digitais cria camadas de significados e potencia a expressão artística?

Poderá uma experiência audiovisual e digital, recorrendo à tipografia e palavra escrita em movimento, potenciar a divulgação do espólio de Fernando Gonçalves Lavrador?

Metodologia

Considerando o levantamento bibliográfico e estado da arte como uma das etapas fundamentais na construção da tese, esta fase compreende alguns dos géneros, tendências, e teorias mais relevantes no eixo texto-imagem-movimento-interação, permitindo conhecer os principais artistas e obras que exploram estas diferentes realidades, e perceber de que forma o uso da palavra escrita e tipografia num contexto artístico, visual, dinâmico e interativo são capazes de retirar ou proporcionar novos significados a um texto. Paralelamente a esta aproximação teórica foram desenvolvidos múltiplos artefactos audiovisuais e digitais que exploram estas mesmas ligações, procurando contribuir para a expansão de conhecimento em torno da temática. Estes dois processos interligam-se em variados e distintos momentos, interagindo e contaminando-se de diferentes formas.

A produção artística deste projeto é marcada pela experimentação e constante adaptação, envolvendo abordagens que se fundamentam na Investigação Baseada na Prática, ou *Practice Based Research* [PBR] (Candy, 2006), um método de produção de conhecimento que combina a prática criativa com a reflexão crítica. A partir desta abordagem, o investigador-criador adquire novos conhecimentos não apenas através de um estudo teórico, mas também da experimentação e resultados práticos. No contexto académico, a originalidade e a contribuição para o conhecimento podem ser demonstradas por meio de criações e exposições artísticas, onde podemos incluir a videoinstalação ou produções de média-arte digital. Embora o contexto e enquadramento teórico sejam apresentados por via de textos, uma compreensão integral só pode ser alcançada com referência direta às obras produzidas.

No âmbito académico, mais especificamente no plano doutoral, cursos e planos de estudo que se baseiem na prática distinguem-se de outros do tipo tradicional, uma vez que incluem a produção criativa nos resultados que devem ser submetidos para avaliação final. Isto significa que, para além da importância do trabalho escrito, o trabalho criativo, ou artístico, ou experimental, é igualmente significativo para a contribuição de conhecimentos naquele campo. No entanto, é essencial que esta abordagem seja acompanhada de uma contextualização teórica e crítica rigorosa. Esta análise irá fundamentar quaisquer reivindicações de originalidade e permitir avaliar se o trabalho cumpriu os critérios académicos exigidos. Para ser reconhecido a nível doutoral, o estudo deve demonstrar um

contributo significativo para a área, evidenciando pensamento crítico, domínio do contexto teórico e metodológico e capacidade de diálogo com o conhecimento existente. Além disso, a investigação deve ser apresentada de forma clara, acessível e validável por especialistas, garantindo a sua validação académica (Candy, 2006).

Dentro do campo da investigação baseada na prática, encontramos modelos como a *a/r/tografia* (Irwin, 2013; Irwin et al., 2006). Enraizada na área da educação e das artes, a *a/r/tografia*, em conjunto com outras metodologias fundamentadas, informadas e esteticamente definidas pela arte, apresenta-se como um modelo emergente de investigação que procura na arte um novo método generativo de conhecimento. Este processo de investigação forma-se através de atos de pesquisa que se vão construindo com recurso à escrita e às artes, não se manifestando como um processo fundamentado em fórmulas, mas como um rumo fluído capaz de gerar o seu próprio rigor por intermédio de ações de reflexividade e de análise contínuas (Springgay et al., 2005). Neste contexto, as artes –e por extensão as artes digitais– e a educação, são capazes de se complementar e ecoar por meio de relações rizomáticas de pesquisa vivida, afetando o modo como entendemos a teoria e a prática, o objeto e o processo. A *a/r/tografia* interroga metodicamente a prática artística em curso, tornando-se possível gerar novos conhecimentos, ao contrário de descobrir e retratar realidades já exploradas e disseminadas (Veiga, 2020). Na senda das metodologias de investigação baseada na prática, a *a/r/tografia* propõe um sistema de pesquisas que consubstanciam a escrita e a produção artística, num fluxo contínuo de questionamento e de distanciamento de postulados tendo como intuito um processo generativo de novas e múltiplas compreensões sobre um objeto de estudo ou obra de arte, contribuindo, desta forma, para a produção e disseminação de novos conhecimentos. Modelos deste género manifestam-se, portanto, como componentes fundamentais na construção das diferentes obras digitais, orientando as estratégias de investigação e produção artística.

Num plano mais concreto e abordando a parte técnica, relativamente aos materiais utilizados, o processo criativo recorreu a diferentes ferramentas e linguagens de produção audiovisual e digital, especificamente *software* relacionado com a programação criativa e projetado para gerar visualizações interativas, como é o caso do Processing e do Cables.gl; programas de criação de animações 3D e *machinimas*, como o MovieStorm; sintetizadores de imagens com recurso a Inteligência Artificial, como o Deforum Stable Diffusion; editores

de vídeo como o DaVinci Resolve; ou, inclusive, ferramentas não associadas à produção artística audiovisual, como o Google Docs e Microsoft PowerPoint. Estes recursos permitiram explorar as dimensões em análise e desenhar novos caminhos pessoais de produção criativa, num percurso que foi marcado pela experimentação e por constantes testagens e iterações.

Sobre os dois últimos artefactos, que apropriaram e fundamentaram-se no espólio de Fernando Gonçalves Lavrador, é importante indicar que o estudo deste acervo se focou numa secção muito limitada de conteúdos que viriam a servir de matéria-prima para a produção artística. Tendo em conta que o espólio é composto por uma massa documental bastante extensa, composta por milhares de objetos, foi imperativo desenvolver uma delimitação das unidades a considerar para a posterior apropriação e divulgação: o foco incidiu apenas num conjunto restrito de manuscritos de Lavrador, formado, sobretudo, por esboços de poemas, pensamentos, reflexões e crónicas de cariz pessoal e social que são desconhecidos do público-geral. Esta decisão foi tomada por se considerar este conjunto de materiais mais adequado aos objetivos da tese, fornecendo uma base de trabalho com uma qualidade poética e reflexiva mais pertinente. Os restantes objetos do espólio, que correspondem maioritariamente a livros e revistas, apenas contêm alguns trechos de textos originais que, por sua vez, surgem esporadicamente num ou outro documento –anotações nas bermas das revistas, por exemplo–, razão pela qual foram excluídos da investigação.

No que respeita às questões éticas, deve-se referir aspetos relativos à proteção de dados, uma vez que o plano de trabalhos que aqui se propõe envolveu a análise e apropriação de uma porção de documentação relativa a um autor já falecido. O património documental em questão foi alvo de uma seleção prévia por parte dos seus antigos detentores. Ainda assim, parte desses documentos são de cariz pessoal, como por exemplo correspondências. Neste sentido, foi tido em conta não divulgar informações ou dados pessoais sensíveis –saúde, estilo de vida sexual, etnia, opinião política, convicção religiosa ou filosófica. No caso dos textos usados, disponibilizados na secção de Anexos “I – Manuscritos de Fernando Gonçalves Lavrador”, não demonstraram revelar quaisquer obstáculos, não sendo necessário um pedido de consentimento junto do CCA e das restantes partes interessadas. Acima de tudo objetivou-se fazer uma representação desta personalidade que revelasse respeito e honestidade.

Relativamente à videoinstalação final deste projeto de doutoramento, o objetivo foi a sua exibição na 29ª edição do Festival de Cinema de Avanca, em julho de 2025, com o intuito de disseminar este tesouro desconhecido. A proposta de uma exposição como ato de divulgação do espólio manifestou-se pertinente por vários aspectos, entre os quais, a capacidade que este tipo de iniciativas socioculturais tem para gerar discussão e alcançar diferentes camadas da população. Este último artefacto confluía a matéria-prima e alguns dos diferentes campos e práticas artísticas associados à média-arte digital, especificamente, mas não exclusivamente, a comunicação audiovisual e a escrita, mantendo, assim, relações próximas com os trabalhos e interesses de Fernando Lavrador. Com esta proposta procurou-se aproximar os diferentes objetos físicos e estáticos, compostos pelo papel e pelo texto, a uma imagem virtual e dinâmica, e debater temáticas alusivas à imagem em movimento e à palavra escrita, pondo a claro as diferentes facetas que compunham esta figura. Além disso, pelas abundantes possibilidades que o ecossistema digital propicia para a construção de novos paradigmas textuais, que podem resultar na extração de novos significados da palavra, a combinação de uma interface texto-vídeo-computador ofereceu um amplo e relevante sistema de produção artística de um artefacto que contribuirá na divulgação de documentos que atualmente não estão acessíveis ao grande público.

Estrutura da tese

Sobre a estrutura da tese, o presente documento encontra-se dividido em duas secções:

- 1) REVISÃO DA LITERATURA E ESTADO DA ARTE: secção que partiu de um estudo bibliográfico e das fontes mais relevantes em torno das ligações entre a palavra escrita e tipografia e diferentes correntes artísticas, como o futurismo, cubismo, dadaísmo, concretismo, etc.; com a imagem, o movimento e a interatividade; e com diferentes meios, desde o papel ao computador. Analisando diferentes artistas, obras e perspectivas, examinou-se o papel e interligação destas diferentes disciplinas e objetos, e como diferentes meios, artes, estilos e metodologias são capazes de revelar novas realidades de letras, palavras e textos.
- 2) EXPERIMENTAÇÃO E PRÁTICA ARTÍSTICA COM RECURSO À PALAVRA ESCRITA: memória descritiva relatada na primeira pessoa e análise de carácter introspetivo, reflexivo e crítico sobre o processo criativo e de desenvolvimento de um conjunto de vídeos de animação digital, de programas audiovisuais interativos e de ensaios audiovisuais realizados no decorrer deste doutoramento. Este capítulo parte de um processo de experimentação em torno da utilização de caracteres, recorrendo a diferentes ferramentas e métodos artísticos, da programação à animação em *stop motion*, onde se procurou explorar novas possibilidades de convergir palavras e imagens em movimento, contribuindo assim para uma expansão do conhecimento teórico-prático em torno dos temas em discussão.

PARTE I – REVISÃO DA LITERATURA E ESTADO DA ARTE

1.1 No princípio era a Palavra, e a Palavra devia ser lida

Como manifestação física de uma língua e meio crucial para reunir, armazenar, manipular, comunicar e disseminar informações, a escrita surgiu pela primeira vez na Antiga Suméria entre 3200 a.C. e 3000 a.C. (Gelb, 1963; Kramer, 1963; Mietkiewicz, 2017), com alguns dos registos mais antigos descobertos nas ruínas de Uruk –atual Iraque. A escrita cuneiforme mesopotâmica foi criada para fins de comunicação de longa distância realizada sob interesses comerciais. O primeiro sistema de escrita é, portanto, formado para servir ambições económicas. Esta forma de comunicação evoluiu a partir de um método baseado em fichas tridimensionais, que se traduziam em unidades de mercadorias, para símbolos pictográficos bidimensionais e, posteriormente, para signos fonéticos. Ainda que a invenção da escrita possa ser atribuída aos sumérios, a primeira variante do alfabeto surgiu no atual Líbano, correspondendo ao designado alfabeto proto-sinaítico ou proto-canaanita. Com a ajuda de comerciantes fenícios baseados ao longo da costa do que é hoje a Síria e o Líbano, esta forma de escrita chegaria aos gregos, que mais tarde a refinariam, adicionando vogais. Este novo sistema de escrita, agora composto por 27 letras, resultaria num aperfeiçoamento da transcrição da fala e serviria de base para os vários alfabetos ocidentais (Schmandt-Besserat, 2014).

Outra mudança importante na evolução da escrita ocorreria milénios mais tarde. No entanto, esta não se manifestou na sua *causa formalis*, mas nos métodos de produção. No século XV, Gutenberg apresentaria um sistema de caracteres móveis que levaria à impressão do primeiro livro. Sem o saber, ele desencadearia um dos mais significativos avanços tecnológicos e sociais da humanidade. O conhecimento disseminou-se a uma velocidade vertiginosa e a alfabetização aumentou exponencialmente, alterando, deste modo, a maneira como as pessoas dialogam (Rebelo et al., 2018). Em poucas décadas, as sociedades europeias passaram de um sistema baseado em escribas, onde alguns homens transcreviam manualmente cada letra de um texto para outro –um processo bastante moroso onde apenas se geravam algumas páginas por sessão–, para um sistema de produção massiva no qual um único instrumento poderia reproduzir mecanicamente milhares de páginas por dia.

Mas mesmo que essa transformação tecnológica tivesse alterado a velocidade e o alcance da comunicação, a principal função do texto escrito residia fundamentalmente no seu valor de

fixar e preservar a fala. Esta noção é enfatizada por Beatrice Warde, na sua coleção de ensaios intitulada *The Crystal Goblet, or Printing Should Be Invisible*, de 1955, afirmando que a tipografia é, acima de tudo, um “ofício invisível”. A tipografia é um sistema de composição de letras, palavras e linhas de texto que segue uma certa regra, ordem e harmonia. Ao contrário da caligrafia (Harris, 2003), uma forma de escrita que mantém relações estreitas com as artes visuais e onde a dimensão comunicativa e estética coexistem, sendo, inclusive, intitulada por alguns “*the art of beautiful writing*” (Uyan Dur, 2017, p. 224), o objetivo primordial da tipografia deve ser a legibilidade: as ideias do autor devem ser transmitidas com clareza ao leitor que, por sua vez, não deverá ter dificuldade em compreendê-las. Visto que o leitor –quando verdadeiramente imerso no conteúdo de uma obra literária– não se consegue concentrar simultaneamente na leitura e visualização do texto, i.e., “*the mental eye focuses through type and not upon it*” (Warde, 1956, p. 16), a tipografia não deve ser intrusiva e não deve atrapalhar a nossa voz interna que vai produzindo significado enquanto percorre as linhas da página: “*The type which, through any arbitrary warping of design or excess of “colour”, gets in the way of the mental picture to be conveyed, is a bad type*” (Warde, 1956, p. 16). A autora vai ainda mais longe ao excluir a hipótese de que a tipografia possa ter qualquer valor visual e artístico intrínseco:

(...) *it is mischievous to call any printed piece a work of art, especially fine art: because that would imply that its first purpose was to exist as an expression of beauty for its own sake and for the delectation of the senses.*

(Warde, 1956, p. 13)

O pretexto subjacente às noções retratadas por Beatrice Warde, segundo Bachfischer & Robertson (2005), pode ter surgido como resposta às diferentes correntes culturais e artísticas que despoletaram no início do século XX, especificamente nas décadas de 1920 e 1930 com os movimentos dadaísta e futurista, que foram alimentados, em parte, pela escola Bauhaus e a sua filosofia d’A Nova Tipografia (Tschichold, 1995). Os subsídios futuristas, e os de Marinetti em particular, contribuíram de forma substancial para reformar os estilos de impressão, desencadeando, deste modo, novos métodos de conceber o *design* tipográfico.

e a Nouvelle conception

e a Nouvelle conception

e a Nouvelle conception

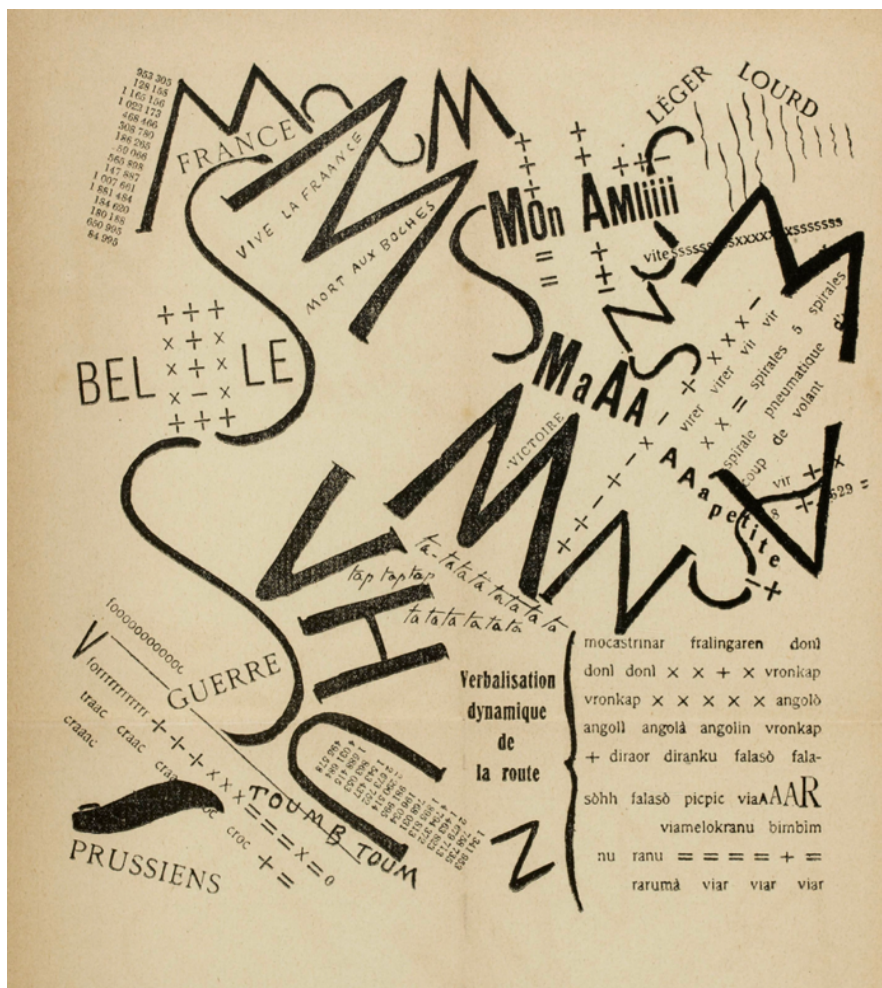
e a Nouvelle conception

e a Nouvelle conception

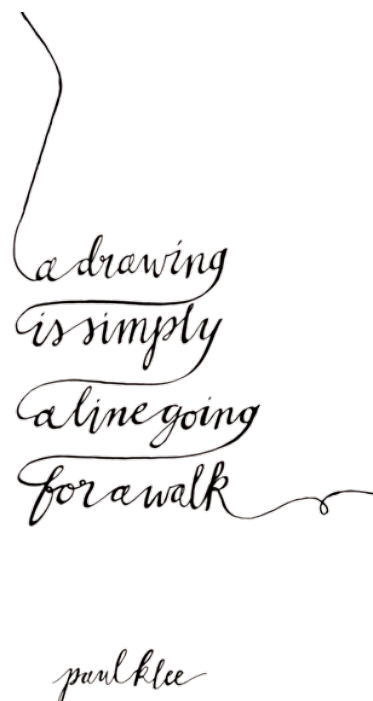
Recorrendo ao contraste entre a “materialidade” do tipo e à “imaterialidade” do espaço branco, Marinetti usa as suas experiências tipográficas para alcançar uma profundidade visual no texto que se revela inovadora, numa tentativa de explorar uma nova fisicalidade da escrita e de expressar a essência da matéria (Ivanova, 1998; Toschi, 2020).

Esta pretensão concordava com algumas noções apresentadas por Jan Tschichold sobre o que deveria constituir a tipografia moderna. Em *Elementare Typographie*, de 1925, Jan Tschichold declara que a página deve assumir uma linguagem visual mais eficaz onde valores negativos, o espaço não impresso, constroem um contraste com os valores positivos, o espaço impresso. Para atrair o olhar do leitor, os espaços brancos deveriam ser utilizados para destacar o conteúdo, balizar o texto e propiciar uma eficácia mais incisiva ao material como um todo. Além do mais, para captar a sua atenção recorrer-se-ia a diferentes tipos e tamanhos de letra ou a formas geométricas, como a linha preta que poderia ser usada para sublinhar ou enquadrar um determinado conteúdo, dando-lhe maior relevo.

Jan Tschichold vai traçando assim alguns dos elementos que viriam a constituir A Nova Tipografia, identificados na obra homónima *Die neue Typographie*, de 1928 (J. dos Reis, 2015). Num dos capítulos, Tschichold alude para o facto de que os primeiros passos na direção de uma tipografia inovadora aconteceram no campo literário quando alguns escritores, influenciados pelo senso de urgência trazido pelo cinema, começaram a perder interesse pela descrição. Desviando-se das qualidades sonoras das palavras, estes autores adotaram as ferramentas visuais da prosa moderna. Deste grupo fazia parte Tommaso Marinetti. Influenciado por Guillaume Apollinaire e a sua coleção de poesia visual e de verso livre *Calligrammes: Poems of Peace and War 1913-1916*, de 1918 –obra que utiliza tanto o tipo e composição espacial das palavras, como as próprias palavras na construção do significado de cada poema–, Marinetti escreve, em 1919, *Les Mots en liberté futuristes*, criando uma forma visual de poesia esculpida por métodos tipográficos (Figura 1). A poesia futurista fazia uso da página como um todo, estruturando sobre ela formas e símbolos que assumiam um certo significado consoante a sua posição nesse mesmo espaço. Marinetti procurou assim aumentar o impacto visual da palavra impressa, utilizando a tipografia, com o intuito de guiar a percepção do leitor sobre o texto (Toschi, 2020).



1.3 Ler a imagem, ver o texto I: do cubismo aos caligramas ...



Poetas e escritores há muito que têm vindo a explorar características tipográficas de modo a incorporar novas expressividades nos seus trabalhos. Nos séculos II e III a.C. poetas gregos como Símias de Rodes e Theocritus construíram textos que formavam padrões de ovos, machados ou asas. Milénios mais tarde surgem outros exemplos que pretendiam dotar os escritos de novos significados através da composição visual do texto. Podemos encontrar, ao longo do século XX, exemplos como a *typewriter art* ou *ASCII art*, correntes que atribuem à palavra elementos picturais.

A letra deixa de ser unidimensional, de poder expressar apenas um som, de estar submetida a um conjunto rígido de regras. Pode tornar-se veículo de significados múltiplos, universalmente reconhecidos, ou código secreto, cuja chave é exclusiva do seu autor. (Bacelar, 1998, p. 7)

Poucos anos antes de Filippo Marinetti publicar *Les Mots en liberté futuristes*, já se assistia a uma renovada aproximação entre a dimensão verbal e visual, quando a palavra começava a integrar o discurso plástico, manifestando-se dentro dos limites da pintura e atuando ela própria como imagem. A intercomunicação estabelecida na arte do início de 1900 alude a

relações preexistentes entre os dois campos: a escrita e o desenho revelam uma matriz comum através do traço. Esta realidade demonstra que a escrita transcende a sua função principal, a de ser um mecanismo para transcrever a fala, revelando-nos uma dupla finalidade que é composta por elementos óticos. De facto, no século XX são vários os cruzamentos entre elementos tipográficos e imagéticos, um diálogo que se dá em ambos os sentidos, seja pela apropriação de unidades textuais pelas artes plásticas ou do discurso plástico pela literatura (Veneroso, 2006).

O surgimento mais regular de letras e palavras no meio pictórico pode ser contemplado nas pinturas de artistas cubistas, nas primeiras décadas do século XX. À medida que a pintura se ia distanciando da representação realista ou naturalista, uma tendência originada, em parte, pelo advento da fotografia, ela passa a ganhar um novo desígnio. O interesse e veneração pela paisagem são substituídos por um novo fascínio, o do progresso. A natureza é trocada pela cidade. Os cubistas vão assim apropriar peças do quadro urbano, como recortes de jornais, embalagens e bilhetes de metro, inserindo componentes tipográficas nas suas colagens. Pintores como Pablo Picasso, Georges Braque e Fernand Léger, usavam, por vezes, letras e palavras como elementos pictóricos e decorativos nas suas obras, dando à escrita a qualidade de objeto desenhado. Ao inserir o texto nas suas composições e ao trabalhar a visualidade da letra, estes artistas segmentavam e desmontavam os seus diferentes significados verbais, um processo criativo que teria início no cubismo e se estenderia pelo resto do século XX.

Logo no começo da década de 1910, surgiam as primeiras letras desenhadas dentro do cânone cubista. Georges Braque seria o primeiro a colocar a tipografia na sua pintura. Em *Le Portugais*, de 1911, Braque grava as letras “**D BAL**” e mais abaixo os algarismos romanos “**IO,4O**” (Figura 2). Estas letras e números não apresentam um carácter representativo, mas, em vez disso, conferem textura à composição. De igual modo, Picasso produz múltiplas colagens, como é o caso de *Ma Jolie*, de 1911/12 (Figura 2), utilizando a tipografia como componente integrante da composição. As palavras não são emissoras de mensagens, mas uma realidade em si mesma: elas são dotadas de um “sentido de construção formal e valor plástico” (Veneroso, 2006, p. 151).

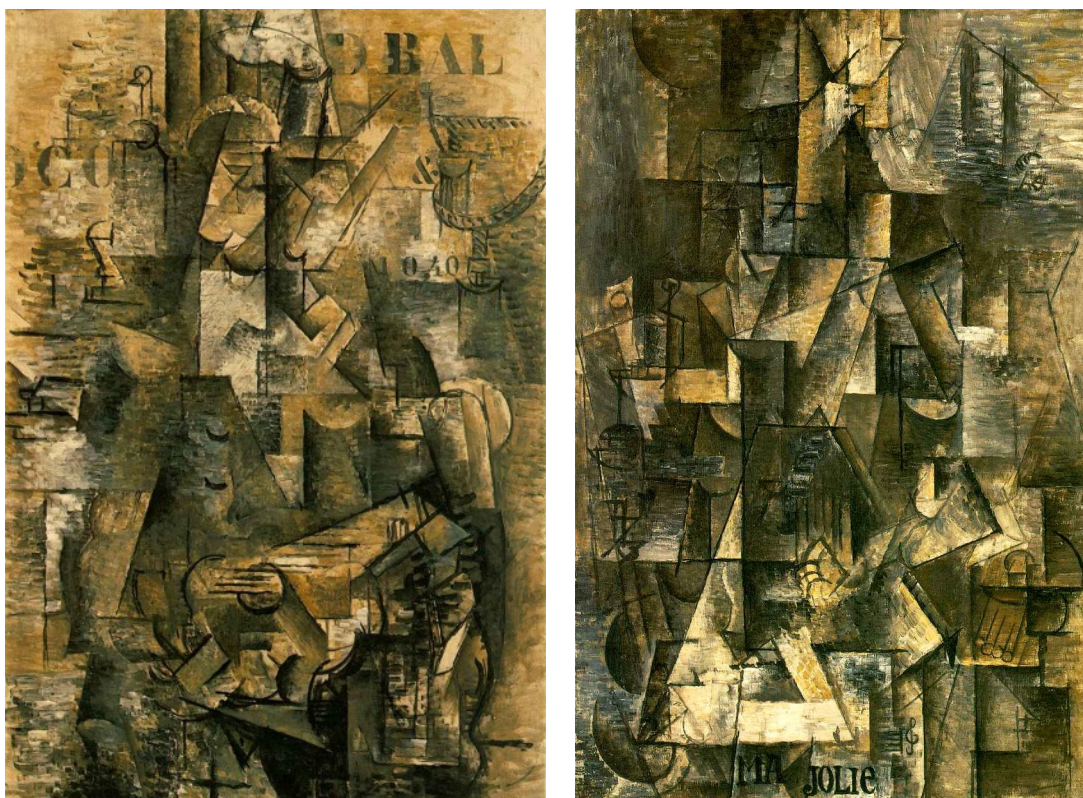


Figura 2 – *Le Portugais*, Georges Braque, 1911 [esq.] e *Ma Jolie*, Pablo Picasso, 1911/12 [dir.] (Artchive, n.d.a, n.d.b)

Veneroso (2006) afirma que estas composições partilham semelhanças com os caligramas de Apollinaire. Guillaume Apollinaire, um dos poetas mais relevantes da vanguarda francesa do princípio do século XX, procurou dispor os seus poemas na página segundo os artifícios formais do cubismo (Chipp, 1999), explorando na linguagem a fragmentação, simultaneidade, espontaneidade e múltiplas perspetivas. Ele foi autor de formas poéticas inovadoras e teve um papel importante na expressão da estética modernista.

Apollinaire, desde muito novo, cultivava um fascínio pelos caracteres cuneiformes e chineses e uma curiosidade pelas artes visuais, sendo ainda um declarado admirador da obra e preceitos cubistas. Ele representou uma ligação importante entre os poetas e pintores daquela época, entre o literário e a arte visual (Genova, 2003). O seu trabalho debruçou-se, em grande medida, num tipo de poesia de natureza cada vez mais moderna, desimpedida de pontuação e de verso inteiramente livre. Apesar de ter escrito para o teatro e ter publicado vários contos, romances e ensaios, Apollinaire é mais conhecido pelo estilo poético original que apresentou em coleções como *Alcools*, de 1913, e *Calligrammes*, de 1918.

Nestas obras, o poeta possibilitou vários percursos de leitura. O leitor poderia traçar os seus ou deixar-se seguir por outros sugeridos pelo poema. Estes caminhos manifestavam-se pela disposição das palavras no espaço, pelas separações entre o que é a mancha de cada carácter e o branco do espaço que o envolve. Em *Alcools* e *Calligrammes*, Apollinaire suprime os sinais de pontuação, transferindo os aspetos rítmicos e respiratórios da dimensão oral para o corte do verso e para elementos tipográficos (Velazquez, 1997). A tipografia ganha uma função central no seu discurso poético, em grande parte, pelos efeitos de sentido provocados pela disposição e características dos elementos tipográficos empregues na página.

Em obras como *Calligrammes*, a análise do poema deve focar-se tanto no que é lido, como no que é visualizado, uma vez que os dois paradigmas se relacionam: “as estruturas gráficas colaboram na mesma medida que a escritura poética na elaboração do sentido global” (Velazquez, 1997, in Faleiros, 2005, p. 40). Para se perceber melhor esta interação podemos olhar para um dos textos da coleção. Em *Voyage* (Figura 3), poema que ocupa duas páginas, observam-se vários grupos de letras e palavras dispostos separadamente e, à primeira vista, de uma maneira autónoma. No plano superior, no centro, encontramos o desenho de uma torre de transmissão, reforçando a iconicidade do texto e a interligação entre texto e imagens. Os vários grupos de palavras-imagem formam uma paisagem verbo-visual onde a topografia e tipografia compõem os diferentes significantes e significados.

Entre os diferentes textos-tema, ou textos-imagem, surge o que aparenta ser um comboio. Contudo, esta imagem só se torna explícita por via da leitura dos versos que constituem o grupo: “*Ou va donc ce train qui meurt au loin dans les vals et les beaux bois frais du tendre été si pale?*” [“Para onde vai então este comboio que morre ao longe nos vales e nos belos bosques frescos do terno verão tão pálido?”].

Por sua vez, o comboio é rodeado por outros caligramas: na zona superior vemos, à esquerda, uma nuvem, e à direita, um pássaro. A descodificação destas duas imagens é facilitada através da leitura das palavras “*nuage*” e “*oiseau*”. Estes dois conjuntos partilham uma ligação curiosa: na cabeça do pássaro e na ponta direita da nuvem, duas palavras destacam-se: “*Dante*” e “*tomber*”, uma conexão que, de acordo com Faleiros (2005), poderá remeter à descida pelos nove círculos do inferno que Alighieri atravessa na Divina Comédia.

Por fim, no plano inferior –o que aparentam ser várias constelações–, vemos: “*La douce nuit lunaire et pleine d’etoiles c’est ton visage que je ne vois plus*” [“A doce noite lunar e cheia de estrelas é o teu rosto que já não vejo mais”]. Os espaços entre as “palavras-constelações” (Faleiros, 2005) e a disposição dos grafemas dentro de cada grupo, apesar de dificultar temporariamente a legibilidade, cria um quadro convincente de um céu estrelado. A separar os –dois– versos, surge a letra “**C**” a negrito e com um tamanho maior do que as restantes. Esta escolha tipográfica não só sugere a divisão dos versos, mas também alude para a imagem de uma lua.

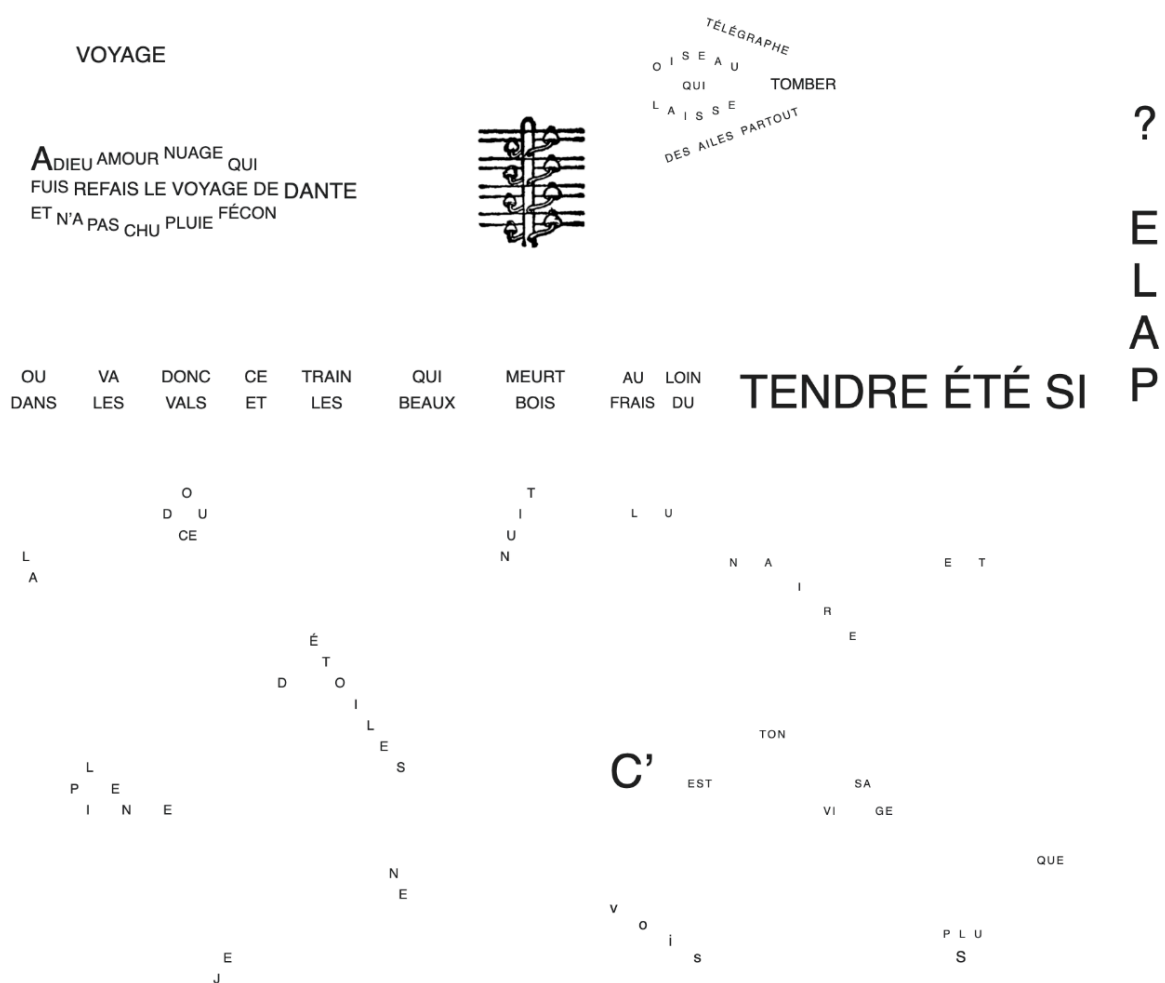


Figura 3 – *Voyage*, coleção *Calligrammes: Poems of Peace and War 1913-1916*, Guillaume Apollinaire, 1918 (Wikisource, 2024)

Nos textos de Apollinaire, a imagem revela-se através da leitura, dependendo das palavras que a compõe para ser verdadeiramente decifrada. O desenho forma-se através de um compromisso entre as dimensões visuais e discursivas, entre a “legibilidade lingüística e a iconicidade” (Anis, 1983, in Faleiros, 2005, p. 42). O trabalho de Guillaume Apollinaire, tal como os de Picasso e Braque, surgiu como uma contribuição importante para a formação de uma nova visualidade. Como Genova (2003) explica, esta nova linguagem originada por Apollinaire, uma “pintura poética” ou “lirismo plástico”, é interrompida e fragmentada através do espaço branco, onde o vazio amplia a sua influência através da insinuação. Por via das relações texto-imagem geradas por estes artistas, são criados espaços plásticos e literários, onde as qualidades visuais da letra ganham destaque. Através de jogos de formas e sons e a fusão entre objetos lingüísticos e pictóricos, os papéis da escrita e pintura vão-se tornar reciprocamente proporcionais.

1.4 Ler a imagem, ver o texto II: ... de Mallarmé à poesia concreta

A pintura é poesia muda.

a poesia imagem que fala.

Simónides de Keos, séc. VI a.C.

A escrita do texto poético é indissociável da sua textura gráfica: *Ut pictura poesis*, “como a pintura, é a poesia”. Desde a Antiguidade, pintura e poesia, ou artes plásticas e artes da linguagem, são vistas como artes irmãs, teoria que veio a prosperar até finais do século XVIII. Apesar de alguns historiadores atribuírem o surgimento dos poemas visuais aos futuristas e à sua pretensão de “libertar as palavras”, e, logo depois, às produções experimentais dos dadaístas, surrealistas e letristas (P. Reis, 1998), é possível ir bem mais longe e encontrar referências sobre a produção de textos-imagens. Não só vemos exemplos desta tendência na *technopaegnia* grega dos séculos III e II a.C. (Pappas, 2011), na tradição tardo-antiga dos *carmina figurata* (Coutinho, 2017), ou na microcaligrafia judaica do séc. IX (Avrin, 1984), mas, como Ana Hatherly enuncia, também em “hieróglifos, ideogramas, criptogramas, diagramas, rebus, mandalas, amuletos, jóias, brinquedos, lápides e até alguns monumentos, além de todos os outros textos e objectos poemáticos identificáveis como tal” (Hatherly, 1975a, pp. 6–7)

É preciso não esquecermos que a escrita alfabética é relativamente recente e que muito antes dela já se estabelecia a comunicação por imagens. Assim, se quisermos estudar a origem da poesia como escrita dum texto, nunca podemos dissociar do seu aspecto pictórico. Percorrendo a história mundial das imagens produzidas pelo homem, encontraremos quase sempre paralelamente escrita e imagem, sendo muitas vezes uma a outra. (Hatherly, 1975a, p. 5)

Podemos ver que alguns dos movimentos até aqui analisados estão enquadrados numa herança longínqua que aproxima os dois atos comunicativos. Dentro deste *continuum* verbo-visual, ou no caso de que falaremos agora, “verbivocovisual”, surge ainda no século XX uma nova forma de visualidade na poesia. Em meados da década de 1950, a poesia concreta surge como um fenómeno transnacional e como conceito que encapsula uma coleção heterogénea de obras poéticas. Levada a cabo por autores de diferentes países no período pós 2ª Guerra Mundial, onde se incluem o Brasil, Portugal, França, Suíça, Áustria, Alemanha ou Japão, a poesia concreta manifesta-se como uma reação às novas necessidades linguísticas do homem contemporâneo. Poesia concreta pode ser entendida como um termo genérico que inclui várias experiências poético-linguísticas onde a estrutura é o conteúdo. Neste guarda-chuva terminológico poderemos incluir conceitos como a *tipografia funcional* de Mallarmé, as *constelações* de Gomringer, os *ideogramas* de Pound, e vários outros textos de natureza visual, cinética e experimental.

A poesia concreta, com destaque para as produções brasileira e do grupo Noigandres, fundado por Augusto de Campos, Décio Pignatari e Haroldo de Campos, evocam uma tradição literária que origina em Stéphane Mallarmé e, especificamente, no seu poema *Un coup de dés jamais n'abolira le hasard*, de 1897 (Figura 4). Augusto de Campos, no seu ensaio “Pontos-Periferia-Poesia concreta” (de Campos et al., 1975), assinala que, em *Un coup de dés*, Mallarmé começa a cimentar o caminho para uma nova realidade poética, referindo-se a esta obra como um “grande poema tipográfico” (p.17). *Un coup de dés* faz uma utilização mutável de diferentes artifícios tipográficos e liberta-se de um conjunto de formalidades sintático-silogísticas. A pontuação, tal como foi abordado no capítulo anterior, deixa de ser necessária e é substituída pelo espaço branco, que passa a sugerir as pausas e intervalos da dicção. O espaço gráfico, a posição das linhas tipográficas, diferentes tipos, Letras Capitais, *itálicos* e **negritos**, aliados a uma utilização inovadora da folha, ganham nova preponderância e intervêm ativamente na leitura e visualização do poema, aquilo a que Augusto de Campos intitula *tipografia funcional*. Esta tipografia funcional vai contribuir na construção de sentido, onde múltiplos e variados conjuntos mantêm uma coerência própria: “A coerência desses níveis é de ordem formal. Ela não se confunde com uma delimitação linear, mas agrupa traços tanto contínuos como descontínuos em conjuntos destinados a uma apreensão visual específica, espacial e não discursiva.” (Cristin, 1979, in Faleiros, 2005, p. 38). Através do uso de uma tipografia

expressiva e da resignificação dos “brancos” que envolvem as unidades gráficas, Mallarmé vem instaurar um novo processo de composição poética: a *poesia de estrutura*, ou *poesia gestaltiana*, onde “o todo é mais do que a soma das partes ou algo qualitativamente diverso de cada componente” (de Campos et al., 1975, p. 17).

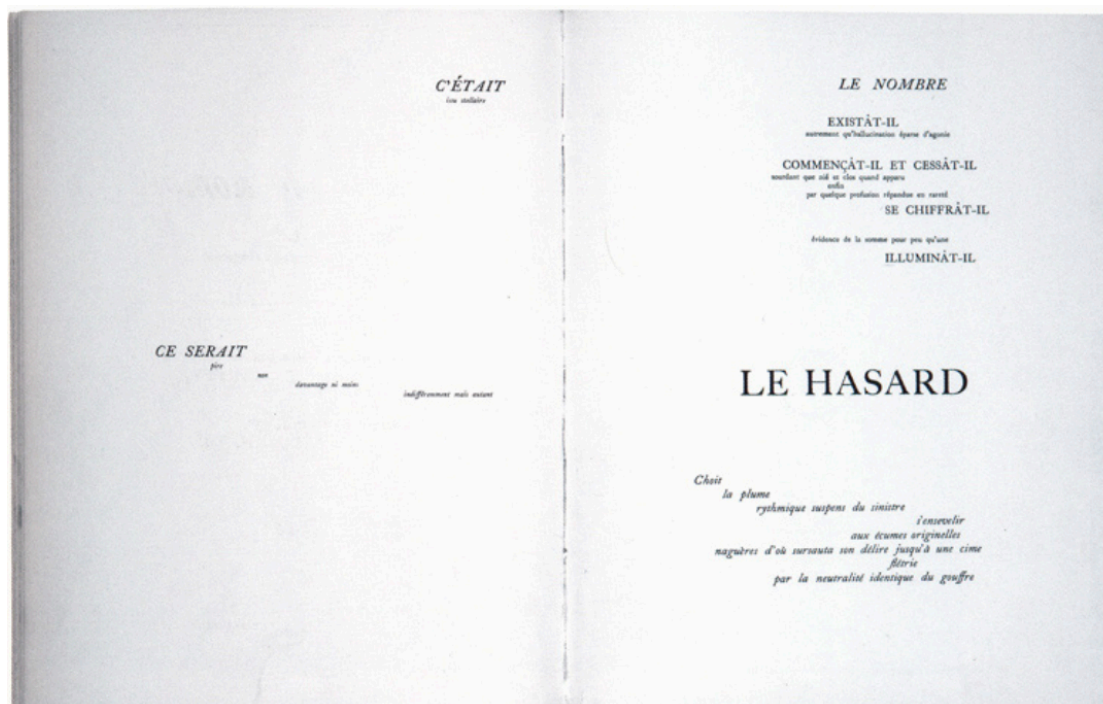


Figura 4 – *Un coup de dés jamais n'abolira le hasard*, Stéphane Mallarmé, 1897 (Bartram, 2005)

O poeta brasileiro continua o seu ensaio traçando a linha evolutiva que nos leva à poesia concreta. O trabalho começado por Mallarmé teve seguimento nos futuristas e dadaístas. No entanto, segundo ele, apesar das suas intenções para a edificação de uma revolução tipográfica, estes movimentos não chegaram a possuir o mesmo sentido de funcionalidade observado em *Un coup de dés*. Mesmo assim, Augusto de Campos atribui-lhes o mérito de reporem algumas das exigências levantadas pelo poema de Mallarmé e de contribuírem para um processo de renovação poética.

Apesar de remeter o conceito de ideograma unicamente para a representação figurativa do tema do texto –onde palavras sugerem o respetivo objeto–, num outro plano, Apollinaire traz contributos relevantes para uma nova organização espacial do poema, que se distancia de uma disposição linear, sequencial e discursiva, e onde as diferentes unidades poéticas se ligam através de um processo ideográfico, em vez do gramatical. Mais à frente, Ezra Pound que, através da música e do ideograma chinês –que descobriu por via do historiador e sinólogo

Ernest Fenollosa—, funda em definitivo a teoria do ideograma na poesia (de Campos et al., 1975). Depois de Pound, e.e. cummings e James Joyce: o primeiro liberta a palavra da sua grafia e “põe em evidência seus elementos formais, visuais e fonéticos para melhor acionar sua dinâmica” (pp.23-24); o segundo, em relação a *Finnegans Wake*, de 1939, usa o ideograma por via de uma superposição lexical e monta uma estrutura geral que funciona como um esquema circular. Através desta noção de circularidade e de esquema, Augusto de Campos vai retornar a Mallarmé: “O esquema de círculo vicioso é o elo entre Joyce e Mallarmé”, denotando um interesse particular em gerar uma lógica orientadora que vai unindo os diferentes poetas numa linha que tem um destino: a poesia concreta:

A verdade é que as "subdivisões prismáticas da idéia" de Mallarmé, o método ideogrâmico de Pound, a apresentação "verbivocovisual" joyciana e a mímica verbal de Cummings convergem para um novo conceito de composição, para uma nova teoria da forma — uma organoforma —, em que noções tradicionais como princípio-meio-fim, silogismo, verso tendem a desaparecer e ser superadas por uma organização poéticogestaltiana, poético-musical, poético-ideogrâmica da estrutura: POESIA CONCRETA. (de Campos et al., 1975, p. 25)

Além dos nomes e teorias aqui citados, outros textos teóricos do grupo Noigandres demonstraram um sentido e uma preocupação de continuidade histórica e artística, procurando antecedentes na literatura, artes plásticas, música e cinema. Como Clüver (1981) indica: “besides Mallarmé, Apollinaire, Pound, Cummings, and Joyce they constantly refer to Malevich and Mondrian, to Eisenstein, and to Schoenberg and Anton von Webern.” (p.386). A acrescentar a estes nomes, a influência da cultura asiática e as relações entre o icónico e linguístico que advêm do sistema de escrita japonês, o Kanji, foram igualmente importantes para fortalecer os conceitos de sintetização absoluta e apresentação direta de uma ideia.

Os poetas concretos, não imitando ou venerando o passado, constroem sobre ele. Existe uma relação antagónica de rutura e continuidade. Sobre a poesia experimental portuguesa, que

para alguns poetas deste grupo se encontrava em consonância com a poesia concreta², Ana Hatherly refere que “está em ruptura com os processos tradicionais mas aceita ainda alguns dos seus ditames.”. Eles tentam levar além alguns dos procedimentos estruturais dos vários movimentos que os antecedem –futurismo, dadaísmo, surrealismo–, reinventando o fazer poético.

A linguagem visual concreta recorre a métodos poéticos distintos como o uso de diferentes tamanhos e formas dos caracteres, de palavras homófonas, de uma distribuição espacial deliberada dos elementos tipográficos e de processos técnicos como a atomização verbal, justaposição, aglutinação, recorte, entre outros. No plano morfossintático, ao dissolver as organizações formais do verso e ao incorporar certas qualidades óticas, o poema passa a restringir-se a uma mancha, “acabando por pôr em destaque a mancha propriamente dita do texto, a mancha tipográfica, ou seja, o corpo visualmente formal do texto.” (Hatherly, 1977, in Casemiro & Rodrigues, 2021, p. 163). Apesar de não prescindir da sua função semântica, a poesia concreta faz principalmente uso da palavra como objeto, enquanto na dimensão sintática, as alusões geradas pelos processos ideogrâmicos vão substituir o método discursivo linear tradicional. Além disso, a poesia concreta remete para a ideia de “verbivocovisualidade”, demonstrando a preocupação dos concretos em usar a palavra na sua integridade, explorando os elementos verbais, fónicos e visuais de igual modo.

Igualmente inspirados pelos novos modelos de comunicação não-verbal, trazidos pelo *marketing* e pela publicidade –com os cartazes, os *outdoors* e os *slogans*–, pelas mensagens rápidas, pelos meios de comunicação contemporâneos –o telefone, rádio e TV–, ou pelos títulos dos jornais, os poetas concretos desenvolvem uma linguagem rápida, direta e eficaz. Como Haroldo de Campos refere: “O poema passa a ser objecto útil, consumível, como um objecto plástico” (de Campos, 1987, in Carvalho, 2002, p. 41). Esta pretensão de reificar a poesia e de se orientar por um sentido de velocidade e urgência, “à semelhança do ‘mundo das coisas,’ sem que o poema seja uma representação mimética desse ‘mundo das coisas.’”

² Autores portugueses como Ana Hatherly e E.M. de Melo e Castro, além de usarem a designação poesia experimental portuguesa, evocavam por vezes o termo poesia concreta quando falavam das suas produções: “Venho falar-vos da mais recente Poesia Portuguesa e, em particular, da Poesia Concreta – pois Guimarães Editores vai lançar, nesta mesma Feira do Livro, um volume de Poesia Concreta de que sou o Autor.” (Melo e Castro, 1962, in Ramalho, 2010, p. 14)

(de Campos, 1987, in P. Reis, 1998, p. 49), leva-os a otimizar a linguagem, através da condensação e do uso mínimo de materiais, extraindo daí o máximo de informação.

Aqueles tempos de metamorfose tecnológica, onde máquinas e comunicação publicitária eram cada vez mais preponderantes, informaram os poetas concretos nas suas criações, levando-os inclusive a produzirem poemas-cartazes e a usá-los como ferramenta política e de protesto contra uma sociedade industrial, maquinica e, no caso que veremos de seguida, das marcas. No poema “Beba Coca-Cola”, de 1957, Décio Pignatari cria uma obra claramente icónica que, por via da paronomásia, vai criar um jogo tanto visual, como auditório.

beba coca cola
babe cola
beba coca
babe cola caco
caco
cola
 c l o a c a

Pignatari escreve “Beba Coca-Cola” em meados dos anos 1950, durante uma época de crescente influência dos Estados Unidos na cultura brasileira que, de acordo com o poeta, praticava uma política imperialista-expansionista cada vez mais radical. Neste cenário, como um dos símbolos mais reconhecidos e marcantes da cultura norte-americana neste período, a bebida Coca-Cola serve de veículo para abordar questões da vida moderna e criticar a sociedade capitalista. Através de uma estrutura quase-geométrica e de um processo de permutação matemática, o autor vai manipular o *slogan*, [des]fragmentando-o e [re]compondo-o. As palavras “beba”, “coca” e “cola” são usadas repetidamente, mudando a sua posição na grelha, e remixando as próprias sílabas que as compõem. Estas repetições, tão características da linguagem publicitária, ajudam a desmontar e subverter o sentido comunicativo deste género mediático, enquanto algumas das palavras introduzidas por Pignatari denunciam o seu repúdio visceral por este ato de consumo —“cloaca”—, convertendo o poema num objeto de anti-propaganda. De igual modo, o espaçamento e posicionamento das palavras, destacando esta última que nos remete para esgoto e excrementos, vão construindo uma linha de pensamento crítica ao modelo mercantil americano e ao consumo

desmesurado: *“Pignatari imprints on the paper an overwhelming sense of ending, that something really arrives at its existential destination and that what is left are only remnants, trash, nothing helpful.”* (A. Martins, 2017, p. 116).

O poema de Pignatari vai usar o espaço em branco para gerar diferentes percursos de leitura, rompendo com a unidade rítmica do verso, num jogo que reduz “a própria estrutura do poema a um módulo essencial de objecto-plástico” (Aragão, 1981, p. 103). A poesia concreta procura assim o espaço gráfico como autor estrutural, onde a dimensão sintético-ideogramática vai substituir a lógico-discursiva. Para os seguidores deste movimento, o ideograma torna-se peça central para produzir uma sintaxe espacial e visual e estruturar toda uma nova forma de pensar e compreender a poesia.

1.5 Ler a imagem, ver o texto III: as experiências da poesia experimental portuguesa

Este rio de poesias visuais assume em si muitos afluentes, sendo que todos eles atuam num plano de ordem experimental –uns com mais caudal... outros com menos. Mantendo uma ligação próxima com a poesia concreta, a poesia experimental, outro desses afluentes, distinguiu-se da primeira ao colocar a tónica no “experimental”, demonstrando uma exploração viva da visualidade da escrita poética. Os seus métodos investigativos e criativos revelaram uma postura voltada para a descoberta de novas composições verbo-visuais, resultado de uma procura hibridizada de modos de escrita inovadores e de novas materialidades e tecnologias.

Na sua reflexão *Palavra Que Se Fez Coisa* (2006), António Preto estabelece o seu texto com as palavras dos dois nomes possivelmente mais conotados com esta corrente em Portugal. Faço dele, este prelúdio –com ligeiras liberdades tipográficas– que tão bem revela a condição de – não– movimento que foi o experimentalismo poético português da segunda metade do século XX:

Poesia Experimental — Poesia que se preocupa com as bases e a **evolução do acto poético** e do **poema como objecto**. O estudo do resultado das experiências realizadas é fundamental. Nesse estudo reside de facto o valor de projecção do acto criador experimental. *Por ele a poesia experimental é sinónimo de Arte de Vanguarda.* (Melo e Castro, 1965, in, Preto, 2006, p. 7)

[...] a **atitude experimental** — correspondendo a uma forma criativa de investigar as possibilidades da linguagem poética submetendo-a a uma experimentação sistemática — tem por objectivo tentar **produzir novas formas de praticar a poesia**. Nesse contexto, o **programa** ou o **processo**, e a **reflexão** sobre ele são fulcrais para a experiência em si, que é

simultaneamente exercício e meditação sobre a linguagem. (Hatherly, 2002, in, Preto, 2006, p. 7)

Esta procura intensa em “produzir novas formas de praticar a poesia” e por uma metamorfose deste campo literário, segundo António Aragão (1981), é um processo contínuo e cíclico: uma nova forma ou modo de criar uma obra surge num espaço e tempo específicos, “vive e respira” (p.103), tem um prazo e a sua capacidade de significar é finita, não podendo se exprimir, pelo menos com a mesma força eternamente. As obras envelhecem e esse seu “esgotamento semântico” (p.103) leva ao surgimento de novas formas que ainda não abandonaram o seu significado, sendo capazes de recomeçar ou construir novos diálogos com o leitor. Estas novas obras, a pouco e pouco, deixam elas também de o ser, consomem a sua carga emocional e são substituídas por outras: o ciclo repete-se, *ad aeternum*. A experimentação e procura do “novo” tornam-se, deste modo, essenciais: é um “campo de possibilidades” (Aragão, 1981, p. 103).

Inserindo-se no mesmo contexto artístico-literário vanguardista que tem vindo aqui a ser narrado, uma “manifestação comunicativa de descobertas comuns feitas a milhares de quilómetros de distância, e que traziam todas a marca da preocupação com a renovação da linguagem e com a liberdade de expressão e comunicação.” (Hatherly & Melo e Castro, 1981, p. 213), a poesia experimental, daqui adiante apelidada PO.EX –acrónimo cunhado por E. M. de Melo e Castro–, tem o seu início na década de 1960 em Portugal. Usando um pensamento e escrita ensaísticos, que leva os seus autores a reconhecer formas de leitura emergentes deste período, a PO.EX. fundou novos protocolos de leitura. Consequentemente, a partir dessa ação contemplativa, gerou um vínculo original com o ato poético-visual (Cirne, 2020). Como já foi referido, os experimentalismos que procuram e exploram uma visualidade poética, e que englobam diferentes países, línguas, indivíduos, materiais e técnicas, situam-se nas imediações da doutrina literária, questionando e cruzando com várias outras tendências de vanguarda contemporâneas que se baseiam num experimentalismo estético. Um desses cruzamentos, já aqui analisado, teve lugar nas artes plásticas, mas podemos ir mais longe e acrescentar aqui também a música e o cinema, exemplos igualmente aludidos em episódios anteriores: “... *Malevich and Mondrian, to Eisenstein, and to Schoenberg and Anton von Webern.*” (Clüver, 1981, p. 386). Além de uma quebra –ou aproximação– dos limites entre

texto e imagem, a interdisciplinaridade da PO.EX enquadra uma linha de pensamento que suprime as fronteiras entre os diferentes campos artísticos. Simultaneamente, os poetas vanguardistas vão formar uma metodologia de produção e investigação artística com perfil autorreflexivo e metapoético, fundamentando-se numa visão epistemológica que provem da linguística moderna, Estruturalismo, Construtivismo, Semiótica, *Gestalt*, Teoria da Informação, etc. (Preto, 2006). Enquadrando um movimento ao mesmo tempo nacional e transnacional, e assumindo uma “comunicação dialogante” e uma “troca de sinergias e experiências” (Ministro, 2019, p.7), a PO.EX abarca múltiplas e distintas formas de poesia, tanto de carácter concreto, como pós-concreto. Ela caracteriza-se na contínua experimentação das propriedades linguísticas, tanto no plano semântico quanto na qualidade estética; na combinação entre elementos verbais e outros sistemas de signos; num uso abundante de formas geométricas; na utilização de diferentes materiais, suportes e meios de produção; etc..

Assumindo influências do movimento concreto, vários autores portugueses da 2ª metade do séc. XX rompem com os cânones da poesia “convencional” (Melo e Castro, 1965, p. 61), optando por se dedicar a uma poesia que dá enfoque à materialização de palavras como se tratassem de objetos, na desintegração dos significados e na exploração de estruturas morfossintáticas não lineares, fundamentada num discurso combinatório e espacial. Apesar da aproximação aos princípios da poesia concreta, a adoção da designação “Poesia Experimental Portuguesa”, provém de uma alteração paradigmática entre o concretismo que foi desenvolvido em torno de modelos processuais acordados internacionalmente –e que levou às primeiras renovações poéticas– e uma individualização autoral dos procedimentos, durante meados da década de 1960. Tal alteração formal resulta de uma incorporação de novas dimensões linguísticas, tecnológicas e mediáticas que se manifestavam na contemporaneidade informativa e comunicacional, e, neste caso, na sua particularidade portuguesa, do qual resultaram aproximações a distintos géneros de poesia: linguística, visual, fonética, cinética, permutacional, combinatória, cinemática e videográfica (Preto, 2006). O ecletismo do experimentalismo português verifica-se na variedade de estilos e produções poéticas:

Melo e Castro desintegra as palavras e desconstrói estruturas poéticas aplicando-lhes processamentos estatísticos, permutacionais, combinatórios ou diagramáticos (*Poligonia do Soneto, Versus-in-Versus, Álea e Vazio, Resistência das Palavras*). Ana Hatherly pesquisa o carácter anagramático da escrita e da leitura explorando a legibilidade/ilegibilidade de “*desenhos-escritas*” (pictogramas), através da rasura e disfuncionalização da caligrafia, ou desenvolvendo sucessivas variações sobre um tema, tendo por base rigorosos princípios programáticos de análise e de síntese (*Mapas da Imaginação e da Memória, O Escritor, A Reinvenção da Leitura, Operação — 2: Estruturas Poéticas, Anagramático*). António Aragão explora diferentes processos de fragmentação e montagem de materiais diversos, criando palimpsestos paragramáticos e sobreposições de *slogans* jornalísticos e imagens, quase sempre com um subtexto social e politicamente crítico (*Folhema, Mais Exactlymente P(r)o(bl)emas, Os Bancos antes da Nacionalização*). Salette Tavares centra-se na materialidade fónica e gráfica das palavras, articulando-as segundo ritmos sonoros e espaciais, em que sobressai o sentido lúdico (*Espelho Cego, Quadrada, Lex Icon*). Abílio-José Santos abandona as experiências concretas voltando-se para a literalidade da propaganda, comprometendo a pesquisa estética pela veiculação de conteúdos ideológicos (*Lidança, Bigode no espelho, (Colage)manifesto, V(l)er*). Alberto Pimenta glosa modelos líricos trovadorescos e barrocos, praticando uma poesia conceptual de tom jocoso e satírico, onde predominam jogos de elisão e redundância (*O Labirintodonte, Os entes e os contraentes, Ascensão de dez gostos à boca*). (Preto, 2006, p. 10)

A coisificação dos materiais poéticos, aquilo a que Alberto Pimenta refere como a “despragmatização dos símbolos linguísticos”, o que implica “a perda do seu transcendentalismo semântico e da sua função referencial e, portanto, a sua transformação em meros objectos” (Pimenta, 2003, p. 123), é uma característica fundamental neste género literário, fenómeno das poesias modernas que não é estranho à PO.EX. O aspecto poético passa a radicar-se na exterioridade ou fisicalidade dos signos: vai além do seu conteúdo linguístico, sustentando-se de igual modo na sua materialidade e visualidade. Segundo Preto (2006), citando Pimenta, assiste-se a uma transição de uma dimensão assente no *logos*, de uma “arte literária de tipo poetológico” (Pimenta, 2003, p. 139) para uma fundamentada na apreensão visual do mundo: a “Poetografia”, designação de Alberto Pimenta. E, tal como as estéticas observadas anteriormente, estas obras poéticas heterogéneas e experimentalistas olham para a espacialidade do texto como característica essencial da sua prática. Tendência impulsionada pelos futuristas e surrealistas, através do experimentalismo acentua-se a rutura com os preceitos clássicos “do tempo no texto valorizando preferencialmente o espaço em que se move a palavra” (Hatherly, 1983, p. 77). Esta predominância estrutural do “espacialismo”, designação proposta por Pierre Garnier –corrente literária com ligações ao concretismo–, é recebida e integrada coletivamente pelos membros da PO.EX.

Citando Melo e Castro e o seu livro *Ideogramas*, de 1962, António Aragão diz que esta obra poética, i.e., os seus ideogramas, devem ser olhados: “poesia é para ler e ser vista” (Aragão, 1981, p. 104): leitura e conceção geral do ideograma são equitativamente importantes e o espaço deixa de ser um fundo, um elemento passivo que segura as palavras, tornando-se uma realidade objetiva e essencial do poema. Esta visualidade e objetificação poética, tão típica da poesia concreta e experimental, transforma a comunicação entre autor e leitor-observador mais rápida, direta e fácil –não implicando uma simplificação do conteúdo–, e os seus objetos-poéticos em elementos polissémicos: eles “vêm carregados dum determinado potencial de possibilidades que ultrapassa a comum mensagem unívoca. Isto é, não se resumem ou circunscrevem a um só significado mas surgem com uma totalidade de significados possíveis, donde resulta por conseguinte a possibilidade de várias sugestões” (Aragão, 1981, p. 104). Esta ideia vem reforçar a qualidade aberta deste tipo literário, facilitando, a possibilidade de múltiplas e distintas interpretações: poesia de grande riqueza semântica e múltiplas camadas interpretativas.

Por estas razões, Alberto Pimenta defende que o julgamento das unidades integrantes da poesia experimental deverá acontecer mais num plano estético e formal do que no objetivo e literal, acrescentando que neste paradigma, em vez de o autor determinar uma visão subjetiva do real, o leitor-observador ganha liberdade para conceder o significado ao objeto segundo a sua visualização e/ou leitura. Este segundo ator do ato comunicativo estabelecido, ganha um papel –mais– ativo, deslindando o poema e esmiuçando as suas características mais subtis, e todas as possibilidades visuais, incluindo aquelas que não chegaram a ser previstas pelo autor (Preto, 2006): o leitor-observador, ganha uma nova dimensão, passando a leitor-observador-**autor**, pois ele também ganha um papel crucial na construção de novos significados.

Nas várias correntes analisadas, incluindo a PO.EX, existe uma preocupação sucessiva e crescente na objetificação e espacialização da poesia, processo que decorre simultaneamente com a exploração de múltiplas dimensões expressivas, transformando-a numa forma de arte multissensorial. Mesmo que um grande número de obras apresentadas por este grupo, nas décadas 1960-80, atuou no plano bidimensional, os artistas da PO.EX procuraram incorporar igualmente materiais tridimensionais. Se olharmos, por exemplo, para a exposição *Visopoemas*, de 1965 (Figura 5), exposição coletiva de autores da poesia experimental portuguesa –E.M. de Melo e Castro, Salette Tavares, Herberto Helder, António Aragão e António Barahona de Fonseca–, apesar de mostrar uma predominância de obras observáveis em duas dimensões, houve também lugar para objetos escultóricos –estáticos e cinéticos. Pegando nesta exposição, observa-se ainda uma preocupação grande com a aproximação à pintura e artes plásticas, através do uso universal de cor e da colagem, quebrando as fronteiras entre disciplinas e propondo experiências poéticas originais.



Figura 5 – Notícia do Jornal do Fundão relativa à exposição *Visopoemas*, 1965 (PO.EX, 2024)

De facto, para alguns destes artistas a fronteira entre disciplinas dilui-se. Melo e Castro (1978), falando do seu próprio trabalho e refletindo sobre os limites da linguagem e da comunicação, questiona o que separa a escrita da “nãoescrita” (p.2) e se é possível definir concretamente essa distinção. O que está em causa aqui é um afastamento que separa um tipo de produção onde palavras são empregues na escrita de um texto, de outro de ordem gráfica e visual, como se de imagens se tratassem. No mesmo sentido, Ana Hatherly revela a dimensão interdisciplinar das suas práticas artísticas onde a escrita e a pintura se confundem:

O meu trabalho começa com a escrita — sou um escritor que deriva para as artes visuais através da experimentação com a palavra (...).

O meu trabalho também começa com a pintura — sou um pintor que deriva para a literatura através dum processo de consciencialização dos laços que unem todas as artes... (Preto, 2006, p. 18)

Hatherly continua acrescentando que o dualismo criativo e exploração de ligações entre múltiplas e distintas formas de arte tornou-se mais evidente à medida que foi integrando a fotografia e o cinema “como meio de investigar os processos de expressão e comunicação” (p.18). Autores como Ana Hatherly ou E. M. de Melo e Castro são capazes de formar conexões entre as coisas, mesmo as mais distantes ou aquelas que não sugerem conexões óbvias: “trata-se de uma tentativa de combinar imagens dessemelhantes ou de descobrir as analogias latentes nos objetos entre os quais, aparentemente, não há nenhuma relação mútua (Hocke, 2005, in, Teixeira, 2009, p. 80)

Falando brevemente sobre os dois últimos autores, Melo e Castro publica em 1962 o livro *Ideogramas* que reuniu 29 poemas concretos. Esta publicação marca a entrada da Poesia Concreta em Portugal e inicia um processo de novas experimentações poéticas e do Experimentalismo português. Nesta coleção, poemas como *Pêndulo* (Figura 6), onde o significante representa visualmente o seu significado, remetem-nos para os caligramas de Apollinaire: a organização das letras, sílabas e palavra no espaço branco da página sugerem visualmente o movimento de um pêndulo, ligando diretamente disposição gráfico-espacial e referente.

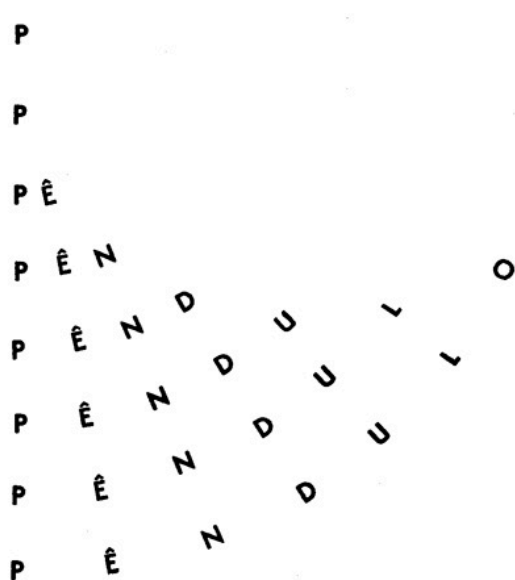


Figura 6 – *Pêndulo*, E. M. de Melo e Castro, 1962 (Melo e Castro, 1962)

Além do figurativismo icônico e diálogo com a obra do poeta francês, em *Ideogramas* Melo e Castro explora a ideia de poesia cinética: tal como *Pêndulo*, em *Tontura* (Figura 7) a disposição da mesma palavra, fragmentada, e a sua repetição circular e concêntrica, produzem, através de uma leitura não linear, do movimento e de uma experiência lúdica, o efeito sugerido pela própria obra. A organização desta composição procura no movimento ocular e mental do leitor, que segue padrões elípticos e fragmentados, demonstrar um tipo de poesia que transcende uma contemplação –mais– passiva. Este e outros poemas do livro fazem uso de técnicas como a combinação, permutação, anagrama e leitura labiríntica, multiplicando as possibilidades de interpretação, através dos vários caminhos de construção de sentido. Cada percurso de leitura oferece novas visões, incentivando o leitor-ator na participação ativa da construção do significado do poema (Teixeira, 2015).

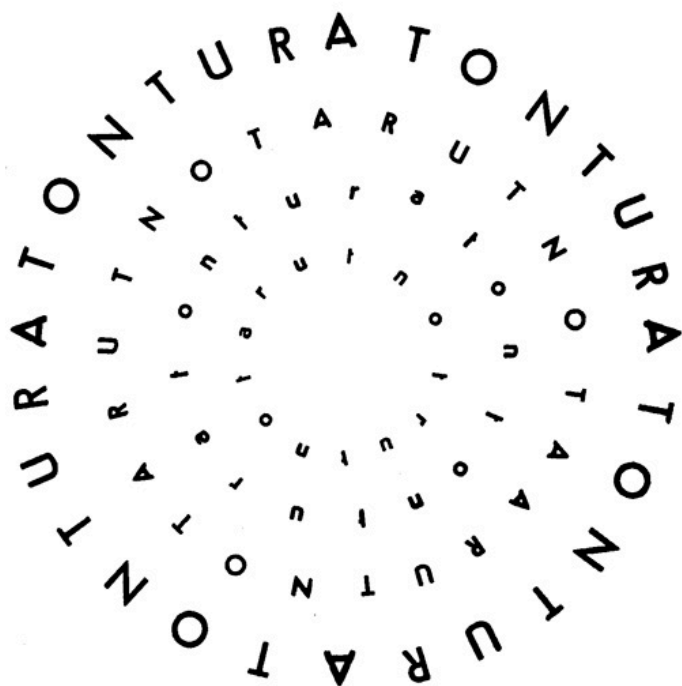


Figura 7 – *Tontura*, E. M. de Melo e Castro, 1962 (Melo e Castro, 1962)

No que respeita a Ana Hatherly, poetisa e criadora de imagens, além de privilegiar universos imaginários, oníricos, lúdicos, irónicos e plurívocos, encontra na dimensão pictórica um elemento fundamental, que vai atravessando a sua poética numa tentativa de devolver o valor icónico à palavra. Em *A Reinvenção da Leitura* (1975) Hatherly desenvolve um ensaio crítico que explora as interseções escrita-imagem, ideias já aqui aludidas –ver as suas palavras no início do subcapítulo anterior–, traçando, numa primeira parte, uma linha genealógica do

texto visual nas tradições culturais europeia e asiática. Na segunda secção do texto, a autora foca na questão da legibilidade do texto-imagem e na sua pluralidade de leituras, algo que exige um alargamento dos horizontes de interpretação que devem ir além dos limites tradicionais da literatura. Por fim, na terceira parte, tendo a poesia concreta em destaque, reforça a ideia do confronto entre o legível e o ilegível: a legibilidade ou interpretabilidade de um conjunto de signos pode ser efetivada através de uma aproximação entre *ikon* e *o logos* (Araujo, 2022; Hatherly, 1975a; Portela, 2016). Depois de uma reflexão e teorização em torno de diferentes aspectos relativos à poesia visual, concreta e experimental, este livro apresenta 19 poemas visuais (Figura 8) utilizando a escrita ocidental como matéria-prima para criar formas que transcendem o significado semântico das palavras, onde a ilegibilidade do conteúdo escrito é deliberadamente assumida para dar foco à expressão e ao movimento gestual da escrita: criam-se nestes textos-imagem espaços onde a função estética e comunicativa se aglutinam formando sinergias.

Esta escrita-desenho de Hatherly –desenhos rizomáticos feitos de palavras–, forma malhas de traços, em grande medida ilegíveis, num ato que aproxima diferentes disciplinas. A sua poesia é marcada pela experimentação livre e criativa sobre o ato de escrever, transcendendo o uso convencional para se tornar em materialidade icónica: a escrita não é só um veículo de significados, mas igualmente uma ação física e visual. A mão da autora e o próprio processo de escrever tornam-se numa performance. A mão, uma espécie de entidade autónoma, vai criando formas que se aproximam mais da imagem do que do texto. Nestas composições, o texto é apresentado de forma fragmentada, desenhada ou integrada em outras formas visuais, questionando como as palavras são lidas e percecionadas e refletindo a própria natureza da leitura e da escrita. Neste conjunto de desenhos textuais realizam-se novos modos de interação com o texto, onde o leitor ultrapassa a descodificação das palavras para desenvolver igualmente uma exploração visual e sensorial destas teias textuais. Nas 19 composições verbo-imagéticas, Hatherly usa linhas e traços delicados para formar diferentes figuras que nos remetem para elementos da natureza –uma árvore–, objetos –um cálice– ou corpos –humanos. As suas palavras perdem opacidade e diluem-se tornando-se em rastros de si para revelar a imagem. Elas dissolvem-se e fundem-se com a visualidade que, como temos vindo a observar até aqui, desafia a dicotomia entre texto e imagem e possibilita um tipo de leitura que suplanta o significado genuíno e incorpora a estética do traço e do espaço.

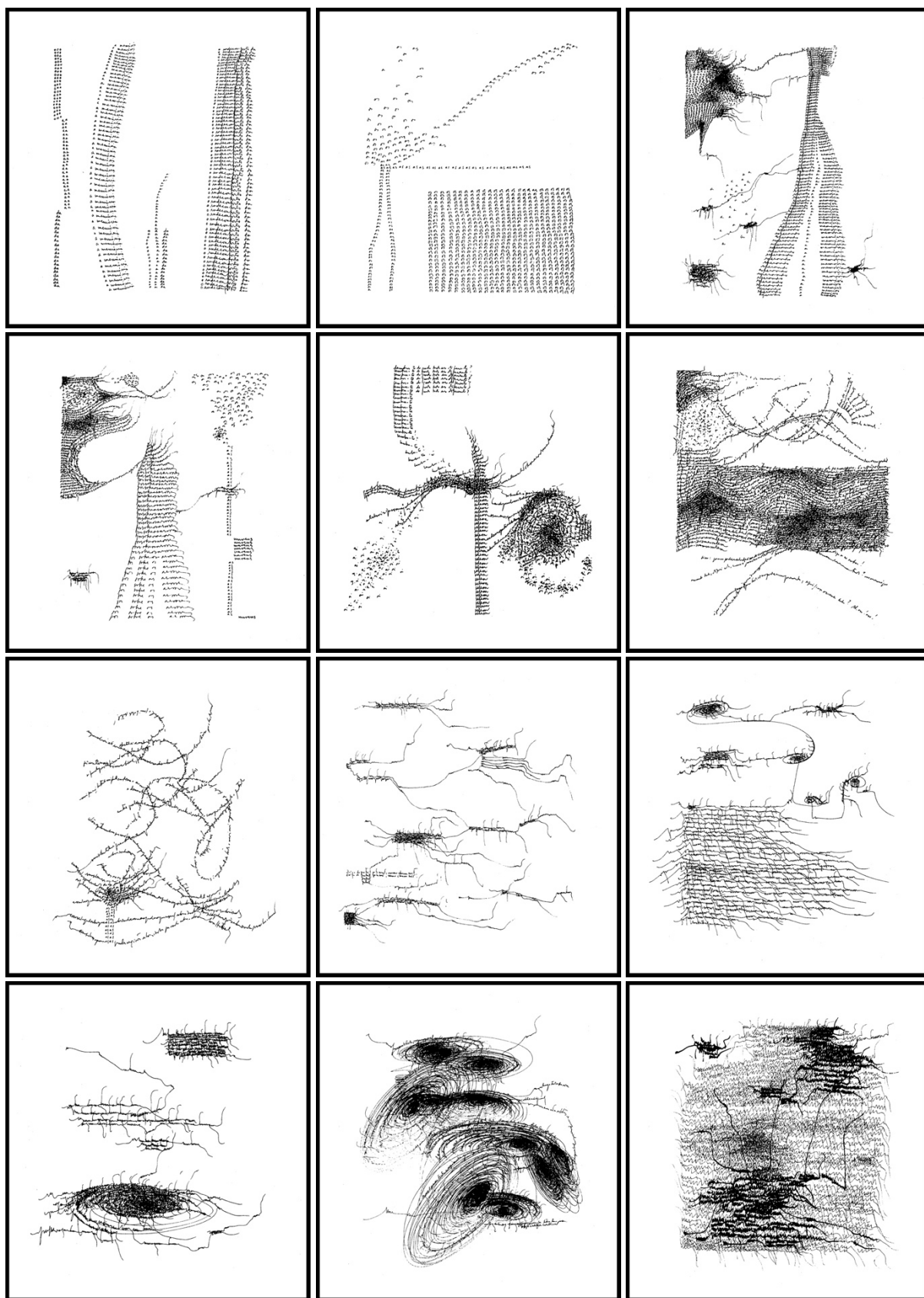


Figura 8 – *A Reinvenção da Leitura*, Ana Hatherly, 1975 (Hatherly, 1975b)

As obras aqui analisadas assim como o experimentalismo na poesia portuguesa das décadas de 1960/70, através de elementos verbais e icónicos e da aproximação entre as duas disciplinas, possuem a capacidade de gerar um pacto lúdico entre o autor e leitor. Este jogo cria uma relação dialógica recíproca, dando-se uma “interpenetrabilidade dos campos de criação e participação (arte colectiva), quer dizer, surge uma aproximação mais densa entre o fabricante ou criador e o necessário consumidor” (Aragão, 1965, p. 1). Os objetos poéticos gerados pelos autores que enquadram a filosofia da PO.EX, funcionam como catalisadores para um envolvimento mais profundo do leitor, que passa de um observador para um participante –mais– ativo. Essa reciprocidade lúdica transforma a obra num processo colaborativo, onde a interpretação não está apenas nas intenções do criador, mas também na receção e na interação do leitor com o texto.

1.6 O texto e a imagem em movimento: uma performance visual e dinâmica

Além dos encontros entre as diferentes formas literárias e visuais até aqui analisadas, o “resgate” do texto das normas rígidas oriundas da tipografia ocidental tradicional e a sua convergência com a imagem [e movimento] ganharam novos contornos em inícios do século XX com a chegada da sétima arte. Durante o cinema mudo, o texto ocuparia, literalmente, um lugar central na tela. Usado principalmente para apoiar as imagens na transmissão de informação, os intertítulos comunicavam conceitos como tempo e lugar ou diálogos entre personagens. Mas o texto não era unicamente acessório à imagem, sendo, ocasionalmente, o foco do trabalho criativo. É o caso da curta-metragem *Anémic Cinéma*, de 1926, realizada por Marcel Duchamp: “*The first film within the tradition of the avant-garde to claim equality of title and image*” (Sitney, 1979, p. 102). No início do filme, percebe-se imediatamente uma atitude subversiva em relação à práxis predominante, quando Duchamp desconstrói palavras para criar novas possibilidades estéticas e semânticas. Neste caso, o resultado dá-se pelo rearranjo dos dois termos que compõem o título do filme de modo a formar um anagrama (Figura 9). Isto só foi possível mudando a grafia de “*anémique*” –a forma correta de escrever “anêmico” em francês–, para “*anémic*”, criando assim uma espécie de “antigrama” para a palavra “*cinéma*”, i.e., um anagrama com o sentido oposto. Este erro ortográfico intencional permite-lhe brincar com a composição da sequência de abertura, dando a ilusão de uma simetria textual e visual.



Figura 9 – Fotograma com o título de *Anémic Cinéma*, Marcel Duchamp, 1926 (MoMA, n.d.-a)

Esta obra cinematográfica ia ao encontro de algumas das teorias –já aqui abordadas– que iam surgindo no início dos anos 1900, a saber, as noções trazidas pelas vanguardas artísticas, como os cubistas (S. Marcus, 1972), por exemplo, no que diz respeito ao tratamento de letras, palavras e textos, elementos que antes eram estranhos a grande parte do campo artístico, “*especially fine art*” (Warde, 1956, p. 13) e que agora ocupavam o centro das atenções, derrubando barreiras que dividiam as formas de expressão literária e visual.

Nesta curta-metragem a preto e branco de seis minutos, Duchamp revela-nos diferentes possibilidades de interpretar componentes da linguagem, transformando-os em protagonistas do filme. Como foi mencionado anteriormente, composições visuais e textuais quase-simétricas são peças-chave na formulação da tela inicial do filme. Uma das palavras começa, enquanto a outra termina, na extremidade inferior da imagem –eixo Y– e em cada canto –eixo X–, com a letra A, convergindo na parte superior –eixo Y– e no meio do quadro –eixo X– com a letra C, criando um vértice virtual e dando a ilusão geral de um triângulo. Duchamp, por meio da manipulação ortográfica das palavras e das suas posições na tela, consegue, deste modo, criar figuras geométricas no plano, resultando numa experiência onde os espectadores leem e veem a palavra. Este ato lúdico, visto no início do filme, prepara o espectador para as 19 composições que se seguem, que são reproduzidas de forma rítmica e hipnótica. Esses segmentos retratam uma série de Rotoreliefs, os discos criados por Duchamp que produzem ilusões de ótica por meio de movimentos centrípetos e centrífugos, sobre um fundo preto (Figura 10). Algumas dessas criações contêm padrões geométricos circulares e elípticos, enquanto outras mostram linhas de texto em espiral. Ambos criam uma experiência de imersão obtida pelos movimentos de redemoinho, uma espécie de performance de balé que se manifesta através das múltiplas piruetas que lentamente nos puxam nas suas órbitas hipnotizantes. Este ato gráfico e cinético é também acompanhado por linhas de texto que criam uma espécie de jogo de palavras. Nove discos são complementados por diferentes frases em francês, impossíveis de traduzir perfeitamente para outros idiomas devido à sua natureza absurda, que segundo Geiger (2021), funcionam como antístrofes, ou *contrepèteries*: “(...) *single interplays of homophone words making up nonsense sentences that convey alliterations and rhyme, within the dada and surrealist tradition poetry.*” (p.110). Aparatos estilísticos, como “*Esquivons les ecchymoses des Esquimaux aux mots exquis*”, provocam uma confusão semântica intermitente no espectador, quebrada apenas pela

introdução de discos inteiramente gráficos –as cenas que compõem o filme estão constantemente a saltar entre discos compostos de padrões elípticos e outros de texto. A alternância rítmica entre os painéis de texto e imagem vem homenagear a experiência cinematográfica dos filmes mudos. *Anémic Cinéma* reconhece que a experiência cinematográfica deste período advém de uma alternância entre leitura de textos e visualização de imagens, onde uma imagem é cortada por um trecho verbal e vice-versa (Geiger, 2021).

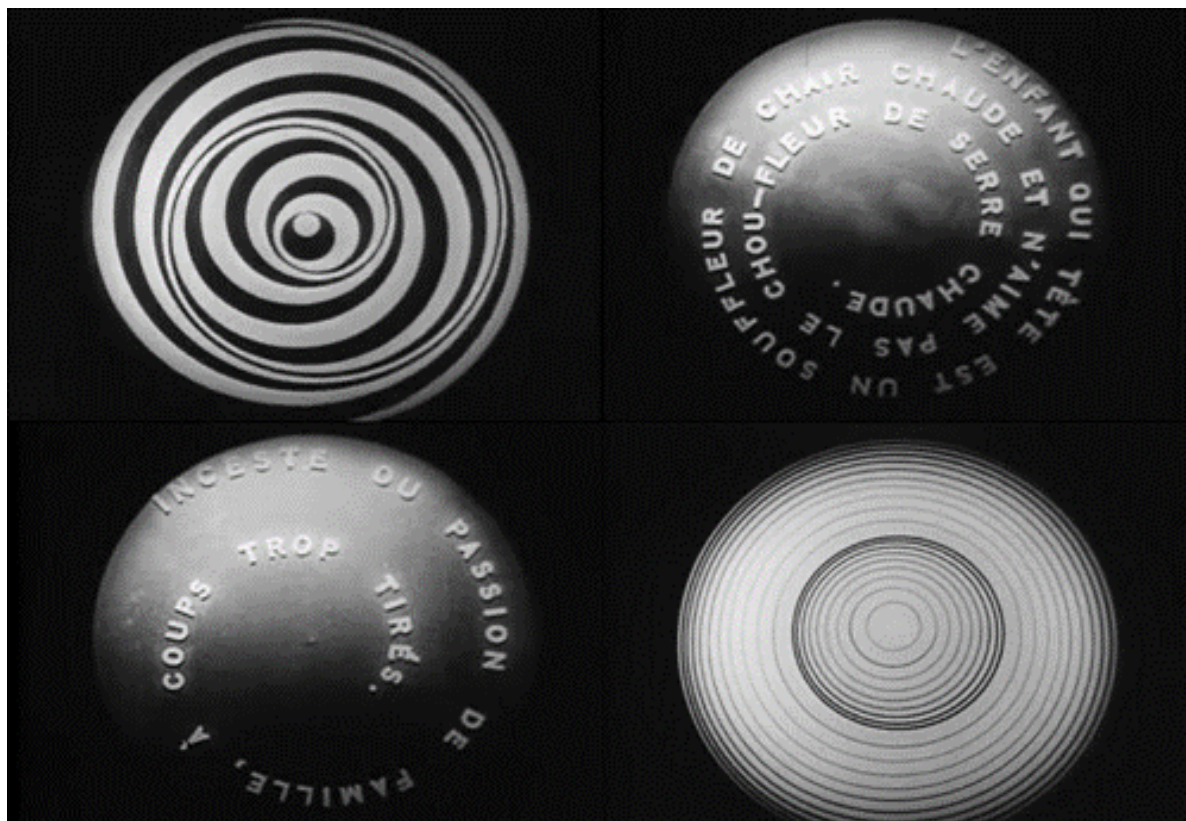


Figura 10 – Colagem de diferentes *Rotoreliefs* de *Anémic Cinéma*, Marcel Duchamp, 1926 (The Museum of Modern Art, 2020)

No entanto será importante referir que, apesar de *Anémic Cinéma* nos trazer novos modos de apresentar símbolos escritos no plano bidimensional, as palavras e frases em *Anémic Cinéma*, na realidade, não são a fonte de movimento ao longo da cena. A verdadeira origem são os discos que giram na tela com as letras sobrepostas. Os primeiros exemplos de tipografia dinâmica surgiram nas décadas de 1950 e 1960, período em que a Poesia Concreta (Marcus, 1974) surgia no panorama literário. Foi nas películas de Alfred Hitchcock que os caracteres ganharam um novo tipo de expressão (Bachfischer & Robertson, 2005; Loknar et al., 2020). As sequências de abertura de Saul Bass para os filmes *Vertigo*, de 1958, *North by Northwest*, de 1959, e *Psycho*, de 1961, trouxeram-nos títulos animados (Figura 11),

alcançados usando métodos de produção convencionais como a múltipla exposição ou a animação tradicional. O objetivo assentava em: *“set the stage for the film by establishing a mood, rather than simply conveying the information of the credits”*. (Lee, 2015, in Loknar et al., 2020, p. 719). Embora rudimentares quando comparadas aos padrões contemporâneos, estas técnicas fílmicas ajudariam a preparar o terreno para uma tipografia dinâmica com maior expressividade, alimentada, em parte, pelo surgimento de novas formas de comunicação, especialmente as da televisão, publicidade e videocliques. Ao utilizar estas novas formas tipográficas, imbuídas de mais expressividade e movimento, *“the story is read to us in a particular voice”*. (Worthington, 1999, in Bachfischer & Robertson, 2005, p. 3). Tal noção pode ser vista décadas mais tarde, em filmes como *Se7en*, de 1995, realizado por David Fincher, onde vemos igualmente esta ideia. Na sequência de abertura, realizada por Kyle Cooper, a tipografia dos créditos iniciais foi desenhada à mão em cima de um cartão preto como se tivesse sido escrita pelo próprio assassino da história do filme (Figura 12). Apesar do uso comum da edição e a composição digitais naquela altura, Cooper e a sua equipa montaram a sequência manualmente: primeiro gravando as letras à mão e posteriormente manipulando-as analogicamente acentuando os borrões, tremores e distorção temporal, alcançando assim um dinamismo e aleatoriedade maiores.



Figura 11 – Títulos dinâmicos de Saul Bass, *Psycho*, Alfred Hitchcock, 1960 (California Film Institute, 2020)

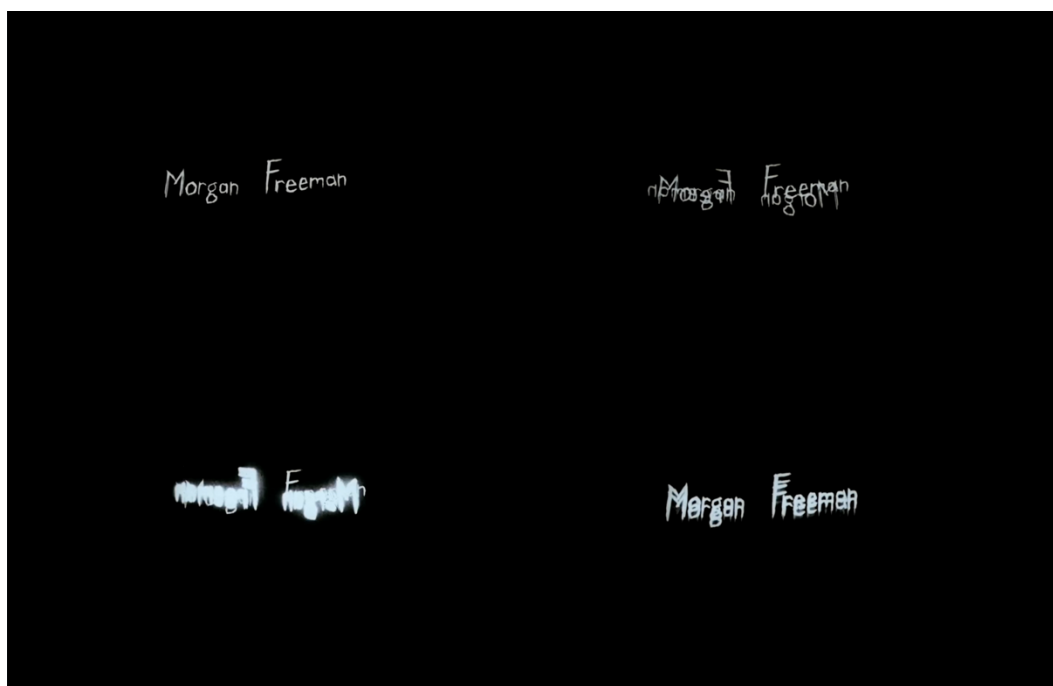


Figura 12 – Títulos dinâmicos de Kyle Cooper, *Se7en*, David Fincher, 1995 (Radatz, 2012)

É importante referir que, tal como *Anémic Cinéma*, outras obras cinematográficas tentaram confluir texto e movimento, nomeadamente os filmes estruturalistas das décadas de 1960, 1970 e 1980, incluindo *T,O,U,C,H,I,N,G*, de 1968, de Paul Sharits ou *Zorn's Lemma*, de 1970, de Hollis Frampton (Figura 13), obra onde texto e imagem em movimento materializa-se como um espelho duplo perfeito: “a perfect double mirror or reciprocal mise em abyme for the two media” (Pethö, 2011, in Geiger, 2021, p. 110).



Figura 13 – Montagem de fotogramas de *Zorn's Lemma*, Hollis Frampton, 1970 (Enns, 2016)

Além destes dois títulos, podemos ainda debruçar-nos brevemente no filme *So Is This*, de 1982, realizado por Michael Snow.

This

<i>is</i>	<i>The</i>				
<i>the</i>	<i>rest</i>	<i>The</i>			
<i>title</i>	<i>of</i>	<i>film</i>	<i>(this</i>		
<i>of</i>	<u><i>this</i></u>	<i>will</i>	<i>is</i>	<i>to</i>	
<i>this</i>	<i>film</i>	<i>consist</i>	<i>where</i>	<i>convey</i>	<u><i>This,</i></u>
<i>film.</i>	<i>will</i>	<i>of</i>	<i>you</i>	<i>meanings.</i>	<i>as</i>
	<i>look</i>	<i>single</i>	<i>come</i>		<i>they</i>
	<i>just</i>	<i>words</i>	<i>in)</i>		<i>say,</i>
	<i>like</i>	<i>presented</i>			<i>is</i>
	<u><i>this.</i></u>	<i>one</i>			<i>the</i>
		<i>after</i>			<i>signifier.</i>
		<i>another</i>			
		<i>to</i>			
		<i>construct</i>			
		<i>sentences</i>			
		<i>and</i>			
		<i>hopefully</i>			

Assim começa *So Is This*, um filme mudo de 43 minutos, de carácter autorreferencial, composto inteiramente por texto –palavras brancas isoladas num ecrã preto (Figura 14). Cada palavra surge sequencialmente no ecrã, obrigando o público a construir significado ao longo do tempo, num ritmo controlado pelo realizador, desafiando a narrativa cinematográfica tradicional e explorando a relação entre cinema e linguagem.

Ao apresentar e projetar linguagem como imagem em movimento na tela de cinema, *So Is This* realça o contraste entre a leitura privada e o ato coletivo de ver um texto desenrolar-se no ecrã. O ritmo alternado entre palavras e escuridão oscila entre humor e frustração, reforçando a ideia de que toda a informação é uma construção controlada. Snow revela uma atenção meticulosa ao padrão, ritmo e materialidade para acrescentar profundidade visual e

conceitual. *So Is This* impõe uma visualização estruturada das palavras com tempos de exibição definidos. O público está ativamente envolvido, lendo em uníssono e antecipando o progresso do filme.

O filme também joga com a tipografia –utilizando Helvetica– através de letras por vezes rachadas ou desgastadas, reforçando a presença humana por detrás do texto. Para além disso, o filme incorpora discussões sobre política e censura, e contem jogos de palavras. A inclusão de agradecimentos e referências externas por parte de Snow subverte a ideia de um filme como meio autocontido, fundindo a produção cinematográfica com a experiência quotidiana. Em última análise, *So Is This* resiste à documentação textual convencional, enfatizando a subjetividade na receção e a experiência comunitária da leitura silenciosa e desafiando as fronteiras entre filme e texto (Clarke, 2009; mother's tankstation, 2009).

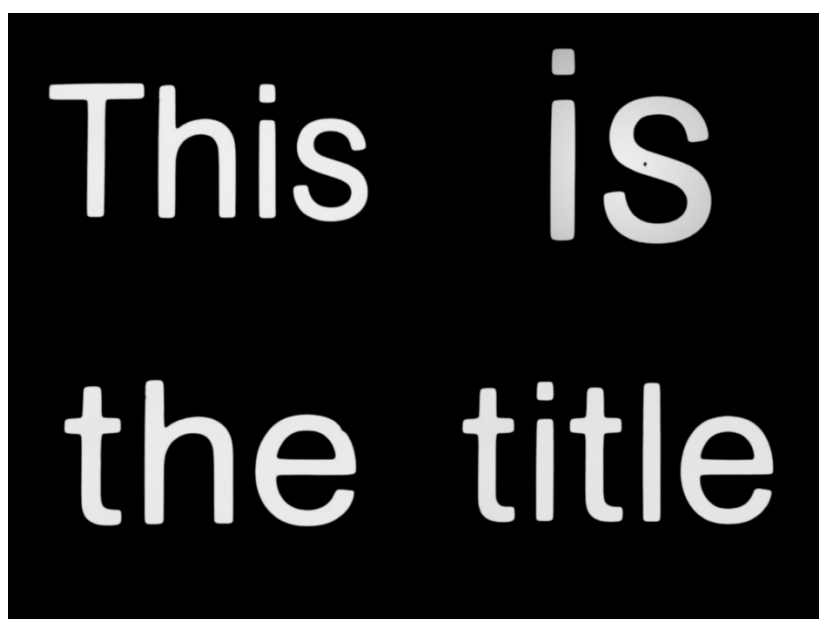


Figura 14 – Quatro primeiras palavras de *So is This*, Michael Snow, 1982 (Clarke, 2009)

Como temos visto até aqui, através da imagem em movimento, experiências como aquelas criadas por Duchamp em *Anémic Cinéma* assemelham-se a um procedimento onde o sistema semiótico de leitura de um texto e o sistema semiótico de visualização de imagens se fundem para criar experiências híbridas, uma realidade que continuará a ganhar novos contornos ao longo do século XX com a chegada da televisão e da tecnologia de vídeo.

1.7 Videopoesia: “mistura calibrada” de texto, imagem e som

When I began using video technology to produce my first videopoem, Roda Lume (Wheel of Fire), in 1968, I did not know where the limits were and where my experiments would take me. I was really experimenting on the most elementary meaning of the word experience. A sense of fascination and adventure told me that the letters and the signs standing still on the page could gain actual movement of their own. The words and the letters could at last be free, creating their own space. (Melo e Castro, 2007, p. 176)

O papel central da palavra nas sociedades, na sua maior parte logocêntricas, tem vindo progressivamente a dar lugar a formas discursivas mais heterogêneas, que combinam a palavra, a imagem e o som (P. Reis, 2014). O potencial da combinação da imagem [em movimento] e palavras, originou uma torrente de novos artistas e tendências multimidiáticas, levando a uma propagação de novas fusões entre texto [poético], imagem e som e à formação de várias novas disciplinas artísticas, entre elas, a videopoesia (Watkins, 2012). Através da forma de arte, que Mitchell Stephens (1998) intitula, “*new video*” (p.134), “*an art form that is currently in the process of being born, an art form capable of exploiting the full potential of moving images with sound*” (*idem*), as imagens e sons partilham os ecrãs com palavras, descobrindo novos modos de se relacionar com elementos verbais.

Numa tentativa de delinear as características da videopoesia e das fronteiras que distinguem esta forma poética cinética (Seiça, 2021) de tantas outras que foram surgindo ao longo do século XX, e.g., “*poetry films, poetry videos, film poetry, cyber-poetry, cine-poetry, kinetic poetry, digital poetry, poetronic, filming of poetry, etc.*” (Noronha, 2012, p. 110), Tom Konyves, poeta que cunhou o termo em 1978, define o conceito como um:

um género de poesia exibida num ecrã que se distingue pela justaposição poética, temporizada, de imagens com texto e som. A mistura calibrada destes três elementos produz no espectador a constatação de uma experiência poética. Apresentado como um objeto multimédia de duração

fixa, o principal objetivo de um videopoema é demonstrar o processo do pensamento e a simultaneidade da experiência, expressos em palavras – visíveis e/ou audíveis – cujo significado se combina com as imagens e a banda sonora, sem que estas sirvam apenas como ilustração. (Konyves, 2021, p. 7).

A videopoesia é uma forma poética que se relaciona profundamente com o cinema experimental pelo seu carácter temporal. No plano crítico, apesar da sua ligação ao cinema e televisão, no que respeita à utilização de texto, à representação do tempo e à memória, os seus processos de produção, i.e., de gravação, fundamentam-se, em grande medida, nas características provenientes do vídeo analógico. A película de celuloide foi trocada pela fita magnética de vídeo. Através da montagem e edição, vários poetas, como muitos artistas anteriores, atribuíram movimento a letras e palavras (Seiça, 2021). Além do mais, Melo e Castro refere que a videopoesia, tal como a poesia concreta e experimental portuguesa, segue um caminho pré-estabelecido –mas em constante construção– de práticas poéticas experimentais anteriores, referenciando, por um lado, a influência da poesia visual da década de 1960 e, por outro, o cinema de animação (Melo e Casto, 1988, in P. Reis, 2014).

Pela multitude de combinações possíveis entre imagem, som e texto, o que suscita uma ampla gama de possibilidades de composição de um videopoema, Konyves avança com cinco categorias em *Videopoetry: A Manifesto* (2011):

1. Texto Cinético – surge da animação de letras/palavras ou de um texto sobre um fundo neutro;
2. Texto Visual – exhibe o texto no ecrã, sobreposto a imagens;
3. Texto Sonoro – apresenta o texto na faixa sonora, expresso pela voz humana e justaposto a imagens de vídeo;
4. Performance – o poeta aparece no ecrã, falando diretamente ou indiretamente para a câmara;
5. Cin(E)Poesia – um videopoema onde o texto é animado e/ou sobreposto a gráficos, imagens fixas ou em movimento.

Além das contribuições teóricas e conceituais de Konyves, Eduardo Kac também apresenta algumas formulações para este género criativo, esclarecendo que no cerne da produção videopoética se encontra o tempo e os distintos modos de o controlar, seja através da permanência curta, do corte repentino, da compressão, da aceleração, da interrupção, da transposição lenta, etc (Seiça, 2021). O texto não se encontra estático como na página do livro: letras e palavras tem a capacidade de se moverem em múltiplas e distintas direções; os seus tamanhos podem ser modificados; e é possível alterar a sua cor. Por consequência, ler ou ver um videopoema torna-se uma experiência multiforme, uma vez que, como Pedro Reis (2014) explica:

diferentes momentos de percepção coincidem com imagens que se movem e se alteram, confrontando-nos com diferentes tempos e ritmos: o tempo intrínseco ao videopoema como uma das suas componentes estruturais; o movimento dos nossos olhos tentando encontrar uma direção para ler os signos; e o tempo da nossa decodificação e compreensão do que estamos a ver. (p.103)

Esta mutação temporal e verbal, conjugada a “cores sintáticas, ao som electrónico, aos osciladores e a outros equipamentos” (Kac, 2004, in Seiça, 2021, p. 187) –e onde podemos acrescentar voz[es] humana[s]– vão compor os padrões desta arte poética.

Nesta conceção criativa, e no panorama português, podemos debruçar, por exemplo, na obra *Roda Lume*, de 1969, realizado por E. M. de Melo e Castro. *Roda Lume* (Figura 15), foi um marco na videopoesia, antecipando géneros de poesia digital e hipermédia que só viriam a florescer com a era da Internet. Desenvolvido nos estúdios da RTP, este videopoema de 2 minutos e 43 segundos combinava texto, imagem, animação de letras e formas geométricas, bem como um poema sonoro improvisado pelo próprio autor. A obra explorava uma nova relação entre espaço e tempo, abrindo o que Melo e Castro (2007) chamou de “tempo visual” (p.178) onde palavras e imagens se desdobram em múltiplas dimensões semióticas, evocando a noção de *poesia total*.

Após a sua transmissão num programa literário, *Roda Lume* causou polémica entre os telespectadores e acabou por ser destruído pela RTP, na altura sob censura fascista, sob a

alegação de falta de interesse. Contudo, o poeta preservou o guião original e, em 1986, recriou a obra, agora com o nome *Roda Lume Fogo*. Nesta nova versão, com uma banda sonora reimaginada, Melo e Castro procurou, de memória, reconstruir a leitura improvisada da versão original. Este videopoema explora as potencialidades das imagens desmaterializadas e a articulação entre som, texto e movimento, abrindo caminho para novas formas de experimentação poética (P. Reis, 2014; Seica, 2021).

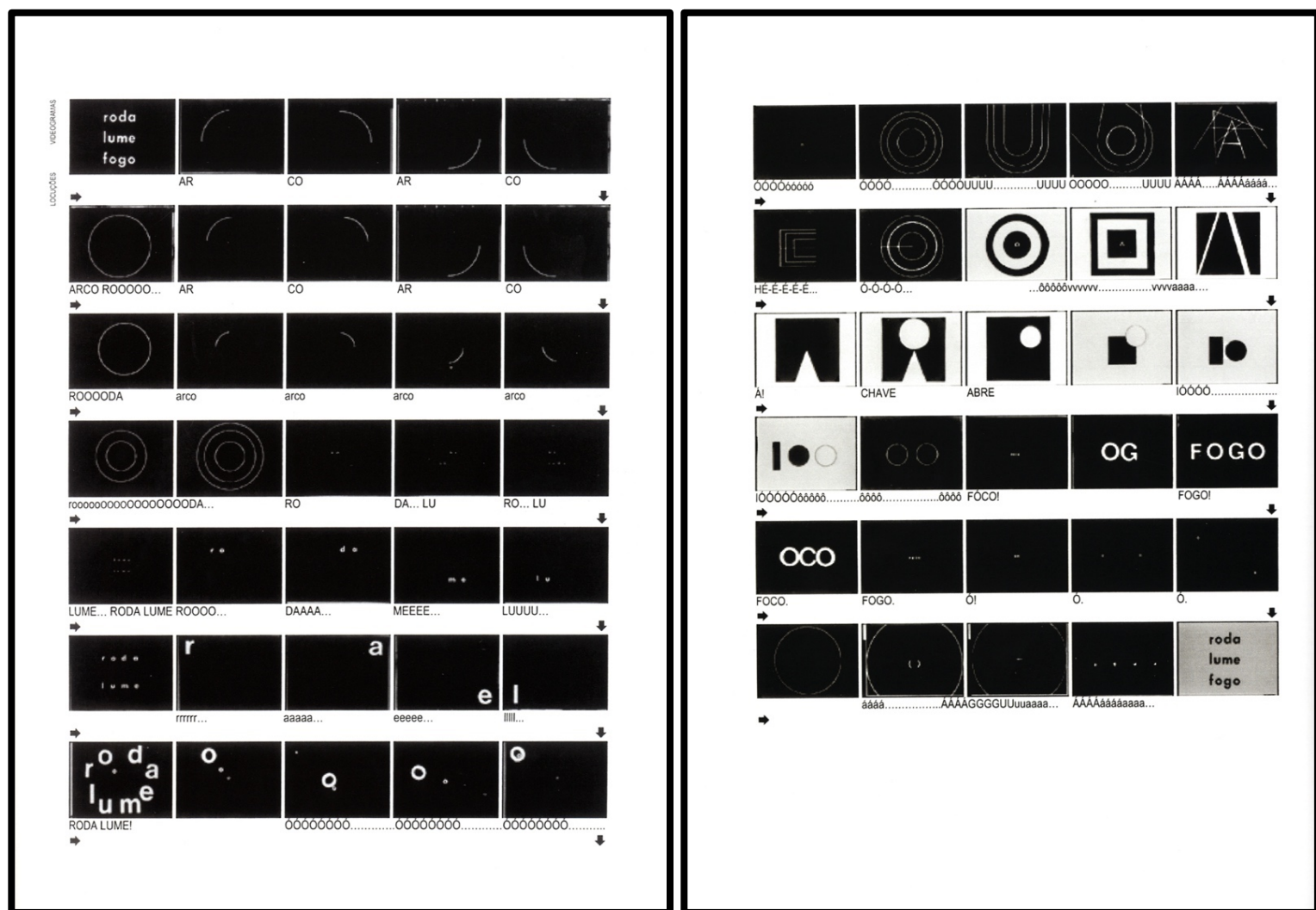


Figura 15 – Fotogramas de *Roda Lume* com transcrição, E. M. de Melo e Castro, 1986 (Melo e Castro, 1986)

Por via de novas tecnologias, a obra poética converge com o vídeo criando um espaço aberto, que envolve múltiplos pontos de vista, onde a percepção e a compreensão se entrelaçam numa montagem de significados. Estes trabalhos assentam na metáfora, no signo, na imagem – visual e verbal. A relação e os efeitos provocados pela sobreposição de palavras, sons e imagens na experiência poética, revelam a natureza aberta desta forma híbrida. O

videopoema abre conexões entre os nossos sentidos, entre o visual e o auditivo, conduzindo-nos a uma vastidão de possibilidades (Watkins, 2012).

Novos avanços tecnológicos, como o vídeo digital, têm levado à evolução da videopoesia e a outras ligações sinestéticas que continua a atrair artistas contemporâneos que não necessitam obrigatoriamente de grandes estúdios e instrumentos profissionais para a montagem “verbi-visual-dinâmica”. Com a emergência de novo *hardware* de edição e com a transição do vídeo para plataformas digitais, em finais do século XX, letras, palavras e textos encontrarão novamente, dimensões originais num paradigma digital e computacional, impulsionando mudanças estéticas e estilísticas e fundando novos processos criativos.

1.8 O paradigma digital: novos modos de interagir com a palavra

The use of motion on the computer screen changes how we design, how we read and how we interact with typography. (Small, 1999).

Em finais do século XX, com o lançamento e democratização do computador pessoal e com a consolidação e proliferação de plataformas digitais, surgiram novos suportes e o uso da tipografia como forma visual e dinâmica tornou-se ainda mais perceptível (Itao Palos et al., 2019; Rebelo et al., 2018). Segundo Betancourt (2019), o *software* de animação digital contemporâneo permite um espectro lato de animações com recurso à tipografia, como por exemplo a configuração de letras em *animorphs* –*portmanteau* das palavras *animation* e *morphemes*– ou a sobreposição de efeitos visuais tipográficos em imagens ao vivo. Mais acrescenta que, devido à redução progressiva de custos de produção, a tipografia dinâmica tem vindo a aumentar nas telas de computador, televisores, *outdoors* e *e-books*: “*As advances in technology introduce more complex creative challenges, screen-based typography must be reconsidered as [sic] new language with its own grammar, its own syntax, and its own rules.*” (Helfand, 2001, in Quelhas, 2012, p. 21). Os sistemas computacionais permitem representar a palavra de novas maneiras, num ecossistema que potencia a criação de obras artísticas que exploram o dinamismo e a interatividade da tipografia.

Em *Legible City*, 1989, de Jeffrey Shaw, o espectador recorre a uma bicicleta real para percorrer um espaço urbano virtual tridimensional que simula cidades famosas como Manhattan ou Amsterdão (Figura 16). Usando tecnologia de computação gráfica em tempo real, formam-se cidades cimentadas por letras tridimensionais, e edifícios construídos de palavras e frases ao longo das suas ruas. Os elementos textuais estão em conformidade com os planos e escalas reais das cidades, formando uma nova arquitetura de texto. Neste caso, a dimensão interativa da obra é uma jornada de leitura. Percorrendo as diferentes ruas cobertas de palavras, escolhendo para onde virar e para onde ir, o espectador escolhe e cria narrativas distintas. *Legible City* cria ligações entre três tipos de experiência: leitura, visualização e interação. Ao avançar no sentido tecnológico, aumentando ainda mais as possibilidades sobre o consumo do texto, não é obrigatório omitir experiências prévias em

torno da palavra escrita. *Legible City* mescla tecnologias antigas e novas criando um livro tridimensional onde o utilizador escolhe o seu próprio caminho e a sua história, produzindo sintaxes e significados pessoais ao longo do caminho.



Figura 16 – *Legible City*, Jeffrey Shaw, 1989 (Shaw, n.d.)

Outra iniciativa que converge artefacto digital e texto é *Interactive Poetic Garden*, 1997, de Tom White e David Small. Segundo os seus criadores, *Interactive Poetic Garden* “*is literally a fountain of words*” (White & Small, 1998, p. 335). A obra consiste numa instalação física e imersiva onde água desce de várias cascatas para um pequeno tanque (Figura 17). Palavras são projetadas na sua superfície dando a impressão de folhas flutuantes. Uma pessoa sentada na berma do tanque pode interagir com as palavras por meio de uma interface especialmente projetada que permite interromper o seu fluxo, empurrando, puxando e manipulando a sua ordem. Os participantes experienciavam o trabalho, principalmente, como um espaço de contemplação: alguns observavam passivamente o fluxo constante de palavras, enquanto outros as aprisionavam em pequenos grupos para depois as libertar. Falando sobre *Interactive Poetic Garden*, Bachfischer & Robertson (2005) explicam que:

Beacon, 1990, de Gary Hill; *Accident*, 1994, de Eduardo Kac; *Tap Type Write*, 1998, de John Maeda; e *TIPO*, 2005, de Teresa Pimentel, entre outros.

O princípio interativo da tipografia num ambiente digital e artístico não é obtido apenas pela intercomunicação entre utilizador e interface, podendo acontecer por vezes entre os elementos textuais que formam o objeto virtual. No campo da arte generativa, ao apresentar um conjunto específico de condicionais, as palavras ganham a habilidade de comunicar entre si. Isto possibilita a criação de diferentes eventos dinâmicos, desde danças elegantemente coreografadas até ações geradas de forma aleatória, onde a posição das palavras na tela ou o tamanho e cor se vão alterando sem necessitar de *inputs* do criador do programa; um ato que enriquece a função comunicativa do texto. Obras como *Legible City* ou *Interactive Poetic Garden* e novos campos artísticos digitais dão foco à experimentação com a palavra escrita através da interatividade, levando a sua experiência um passo adiante: de uma experiência de leitura e de visualização, alcançamos agora novos modos de interação com a palavra.

1.9 Os casos da *ASCII art* ...

Explorar e investigar a estrutura dos meios digitais significa, por vezes, estudar elementos textuais, uma vez que estes estão intimamente ligados a linguagens de programação que, por sua vez, estão associadas a caracteres, e.g., ASCII e Unicode (Carlsson & Miller, 2012). Em 1963, o Código Padrão Americano para Intercâmbio de Informação conhecido também pelo seu acrónimo ASCII –*American Standard Code for Information Interchange*– torna-se o padrão oficial nos Estados Unidos da América. ASCII é um sistema de codificação para representar o alfabeto e outros símbolos tipográficos em computadores, onde é atribuído um número único a cada carácter. Na década de 1970, à medida que os monitores se tornaram mais comuns, os programadores da época, seguindo os passos dos operadores de teleimpressoras e artistas que usavam datilógrafos –*typewriter art*– começaram a criar imagens baseadas em texto, antes mesmo do surgimento de gráficos de computador. O propósito original das letras seria assim subvertido: a disposição semiótica original dos significantes era substituída por uma função pictórica, onde os pequenos caracteres eram usados, combinados e interligados para constituir uma imagem maior (Wagner, 2023). O surgimento do ASCII na década de 1960 vai coincidir com as primeiras exposições de arte computacional. Em 1968, os engenheiros-artistas Ken Knowlton e Leon Harmon exibem *Studies in Perception #1* (Figura 18), no MoMA de Nova Iorque, uma imagem de texto da coreógrafa de dança Deborah Hay deitada com o corpo nu. Knowlton e Harmon digitalizaram uma fotografia de Hay e converteram os valores de tons de cinzento em símbolos tipográficos. A arte ASCII nasce e com ela desenvolvem-se novas expressões artísticas e novos modos de usar texto, assumindo-se como um movimento que, em certa medida, opõem-se ao determinismo tecnológico (O’Riordan, 2003).

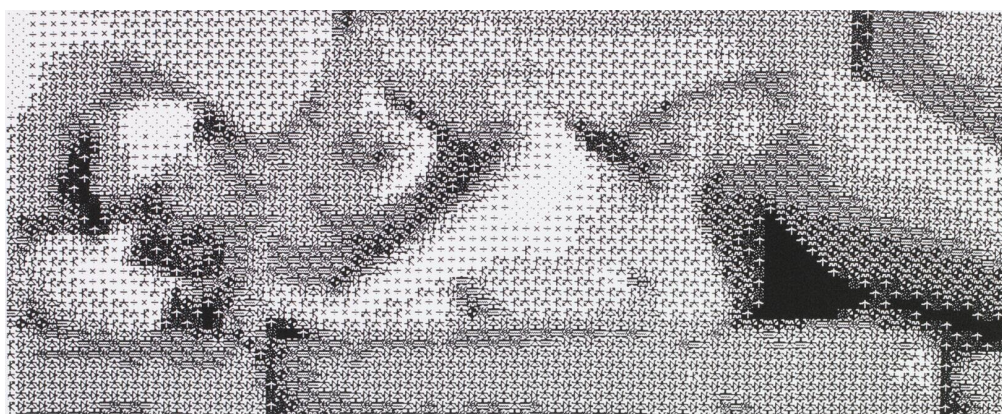


Figura 18 – *Studies in Perception #1*, Ken Knowlton e Leon Harmon, 1967 (Harmon & Knowlton, 1997)

Poucos anos depois, Waldemar Cordeiro, um dos pioneiros da arte computacional no Brasil, utilizou os princípios da arte ASCII, para desenvolver uma série de impressões baseadas em imagens de jornais e revistas, explorando as possibilidades estéticas e conceituais da computação. Uma das suas obras mais emblemáticas, *Gente Ampli2**, de 1972, representa uma multidão de manifestantes reunidos em frente à Universidade de São Paulo (Figura 19). Cada ponto que compõe a imagem foi inserido manualmente pelo artista. Esta técnica, usada para definir camadas e contrastes, reforça o anonimato das figuras retratadas e intensifica a carga política da cena, demonstrando que para lá da experimentação técnica, a arte computacional pode ser usada também como meio expressivo para questões sociais e políticas (Wagner, 2023).



Figura 19 – *Gente Ampli2**, Waldemar Cordeiro, 1972 (MoMA, n.d.-b)

Com a chegada da Internet, a acessibilidade de produção e consumo de arte ASCII aumenta, surgindo galerias *online* onde as imagens podiam ser vistas, copiadas e descarregadas diretamente dos *websites*. Além disso, tornou-se mais fácil compartilhar informações técnicas sobre o processo de criação. Uma das artistas de ASCII mais conhecidas deste período é Joan Stark (Stark, 2009) que criava as suas imagens manualmente em editores de texto, preservando a tradição da arte feita à máquina de escrever dentro de uma grelha de texto. Por outro lado, artistas como Vuk Ćosić exploraram a relação entre texto como código e texto como imagem de forma mais conceitual. Em *Deep ASCII*, de 1998, Ćosić utilizou caracteres ASCII para exibir vídeos pornográficos numa consola de jogos Pong, destacando a estética do código de programação como forma visual. Enquanto Joan Stark representa a abordagem manual e artesanal da arte ASCII, os trabalhos de Ćosić enfatizam a automatização da tradução de imagens para texto. O foco desta abordagem não está na estética do ASCII em si, mas sim na reflexão sobre como o processamento computacional se relaciona com a linguagem humana e a percepção visual (Carlsson & Miller, 2012).

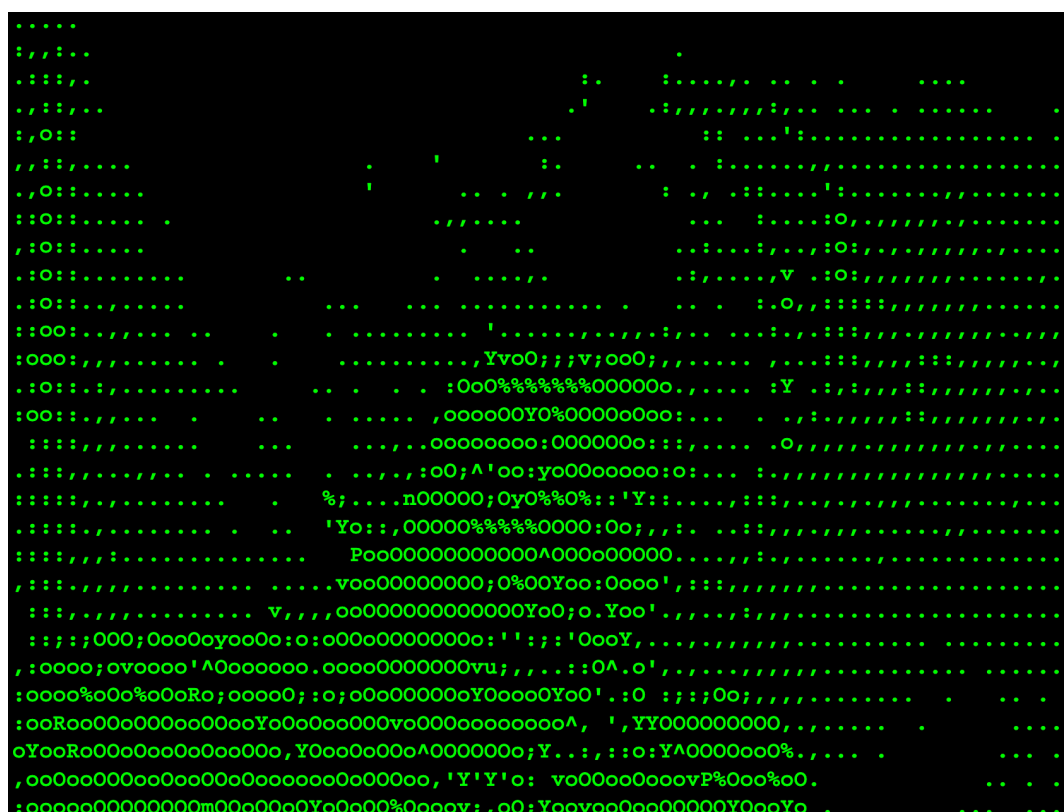


Figura 20 – *Deep ASCII*, Vuk Ćosić, 1998 (Ćosić, 2025)

Mais recentemente, com o advento das redes sociais, outros artistas emergiram com a intenção de explorar as falhas destas plataformas, com uma finalidade estética. Exemplo disso, é a conta de Facebook de Glitchr que se tornou popular por ultrapassar os limites da formatação e do *layout* do *site*. As suas publicações consistem inteiramente em caracteres Unicode e marcas diacríticas, transformando o seu *feed* em símbolos que flutuam em todos os eixos, sobrepondo-se, inclusive, aos conteúdos comuns da página (Figura 21). Ao quebrar o *layout* do Facebook, Glitchr liberta os caracteres da sua grelha habitual, esvaziando-os das suas funções comunicativas originais para os transformar em objetos estetizados (Carlsson & Miller, 2012).

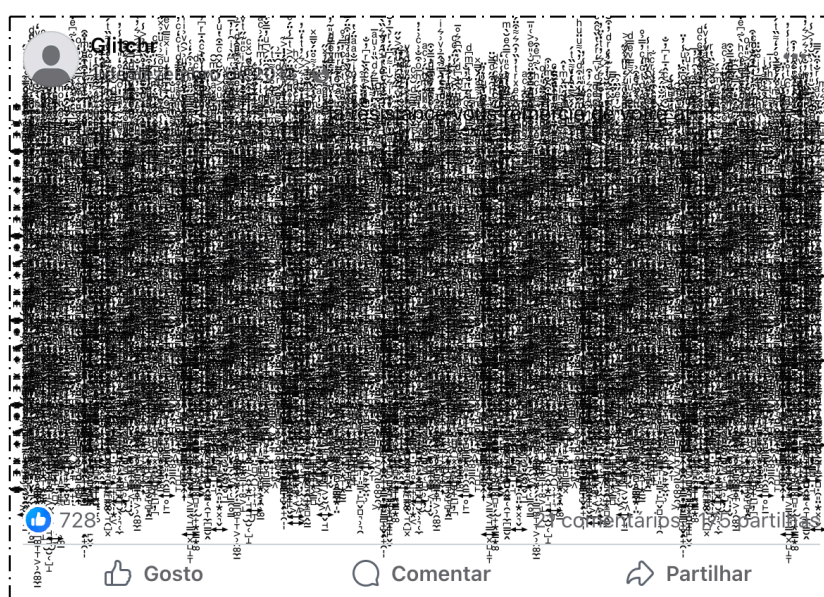


Figura 21 – , Glitchr, 2013 (Glitchr, 2013)

A arte ASCII privilegia o reconhecimento visual em detrimento do significado textual, situando-se entre a escrita e o desenho. A sua interpretação baseia-se na imaginação e na percepção, exigindo um jogo de distâncias: de longe, a imagem surge como um todo, mas, ao aproximar-se, o observador depara-se com os elementos individuais, dificultando a percepção global da composição (Wagner, 2023). Originalmente uma limitação técnica dos ambientes digitais, o conjunto de caracteres ASCII evoluiu para uma ferramenta artística que estabelece ligações entre a literatura experimental, como o movimento Oulipo (Pereira, 2012), e a estética da internet primitiva. Embora geralmente operem de forma invisível nos bastidores da computação, as restrições do ASCII inspiraram artistas a explorar novas linguagens visuais, posicionadas entre a expressão humana e o processamento maquínico. Ao tratar os caracteres ASCII como marcas digitais e não apenas como texto, os artistas criam

composições que se assemelham mais a desenhos ou pinturas do que a tipografia tradicional. Tal como a máquina de escrever e a prensa tipográfica expandiram as possibilidades da arte baseada em texto, o teclado tornou-se uma ferramenta contemporânea de experimentação criativa. A relevância da arte ASCII reside na sua posição singular entre a linguagem humana, a programação e a expressão visual. O seu verdadeiro potencial, contudo, manifesta-se na capacidade de desfocar essas fronteiras. De simples meio de transmissão, o ASCII transformou-se num elemento ativo da comunicação humana, passando de objeto a sujeito (Carlsson & Miller, 2012).

1.10 ... da Poesia Digital ...

O texto poético encontra na poesia visual novos caminhos, que unem a palavra à exploração do espaço, à não linearidade e à inversão e desordenação sintáticas, dando origem a uma nova estética que culmina na criação da poesia digital (Itao Palos et al., 2019; Neitzel & Bridon, 2013). Por sua vez, a poesia digital fomentou a discussão em torno de conceitos relacionados com a interação entre leitor e poema. Como sublinham Palos et al. (2019):

The typographic form influences its visuality and the way we interpret poems, and that is also acts [sic] as a graphic element that allows the reader to establish different poem interpretations by inserting his/her own gestural subjectivities as he/she interacts with the poem. (p. 213)

Salienta-se que não seria apropriado encarar estas obras como uma mera transposição do meio impresso para o meio digital, mas sim enquanto criações artísticas específicas que nascem no digital. A sua produção é, assim, “entranhada no digital, nas técnicas digitais, e não podem ser entendidas como uma versão digital de uma arte anterior” (Tavares, 2010, p. 17). As obras de poesia digital têm na tipografia um elemento categórico, uma vez que, como foi referido anteriormente, esta incorpora no texto componentes gráficos e visuais e permite a materialização do poema, de uma forma que favorece a interação entre palavras. Relativamente à interatividade propiciada por este género artístico, a interação leitor-poema pode materializar-se, por exemplo, através de gestos protagonizados pelo primeiro, que estabelece uma espécie de diálogo em que os seus movimentos podem originar diferentes interpretações. Esta ação direta que o leitor pode ter na obra, com a manipulação dos seus elementos tipográficos, constitui uma nova forma de interpretar poemas e torna estas criações “um convite a leituras diversas, a significações variadas, cabendo ao leitor construir significados” (Neitzel & Bridon, 2013, p. 131). Nesta dinâmica, o leitor assume o papel de um leitor-ator que mantém uma relação gestual com a tipografia e que imprime o seu olhar na obra: (...) *this interaction is a differentiated form of language that allows us to add movement and include the reader’s participation in the work, enabling new meanings for the millennial art of poetry* (Itao Palos et al., 2019, p. 226).

É possível encontrar este alcance de interatividade no poema digital intitulado *Memória*, 2002, de Alckmar Luiz Dos Santos e Gilbertto Prado (Figura 22). Nesta obra, nove imagens à partida impercetíveis tornam-se palavras legíveis quando o leitor-ator as percorre com o cursor. Ao fazê-lo ouvimos também a narração da palavra que corresponde a cada imagem. Existe, assim, a possibilidade de navegar o poema de diferentes formas e os movimentos do utilizador têm o poder de ativar e desativar os seus elementos.

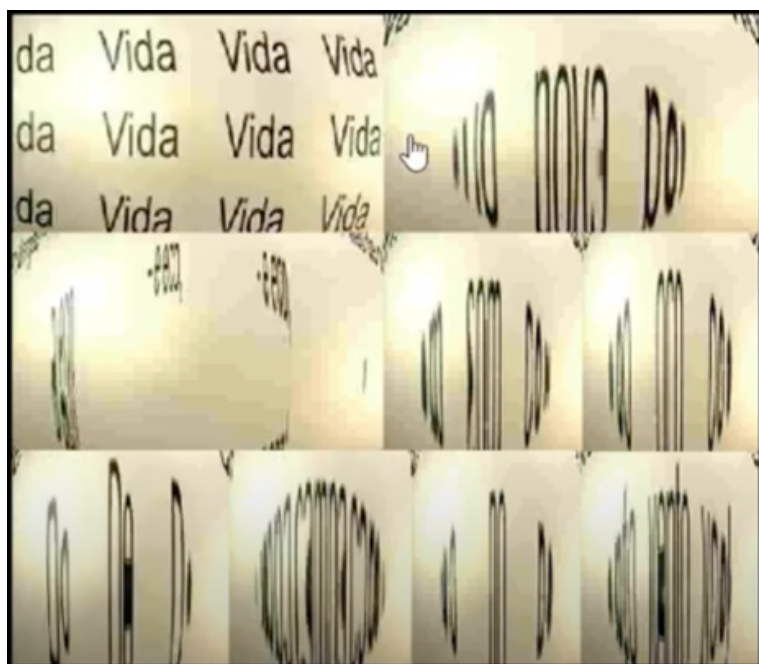


Figura 22 – *Memória*, Alckmar Luiz Dos Santos e Gilbertto Prado, 2002 (Observatório da Literatura Digital Brasileira, n.d.-a)

A interatividade não é, contudo, uma condição necessária no âmbito da poesia digital, existindo obras que não contemplam esta dimensão. Algumas criações exploram a pluralidade de leituras e abordagens que o meio digital possibilita, que através do som e do movimento permite uma maior liberdade para estabelecer relações intertextuais (Neitzel & Bridon, 2013). Em *Scalpoema* (2001), de Joesér Alvarez, o autor constrói o seu poema a partir de uma passagem do romance *Memórias Póstumas de Brás Cubas*, 1881, de Machado de Assis. Partindo desse verso, as palavras misturam-se e dessa amálgama surge este poema, uma criação intertextual que nasce a partir de um outro texto (Figura 23).

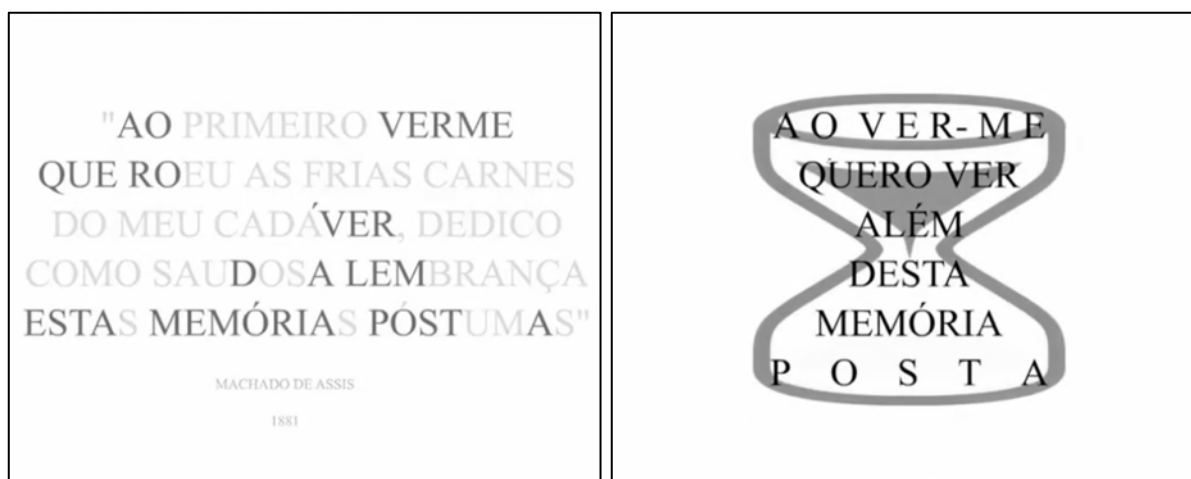


Figura 23 – *Scalpoema*, Joesér Alvarez, 2001 (Observatório da Literatura Digital Brasileira, n.d.-b)

Sweet Old Etcetera, 2006, de Alison Clifford (Figura 24), é um exemplo de uma obra que opera nesta vertente intertextual, mas aliada à interatividade, sendo o leitor-ator que a percorre e a vai descortinando. Trata-se de um projeto digital que atribui movimento, formas e sons à poesia de e.e. cummings e dessa forma origina novas leituras e relações entre os diferentes elementos que compõem os poemas aqui representados.

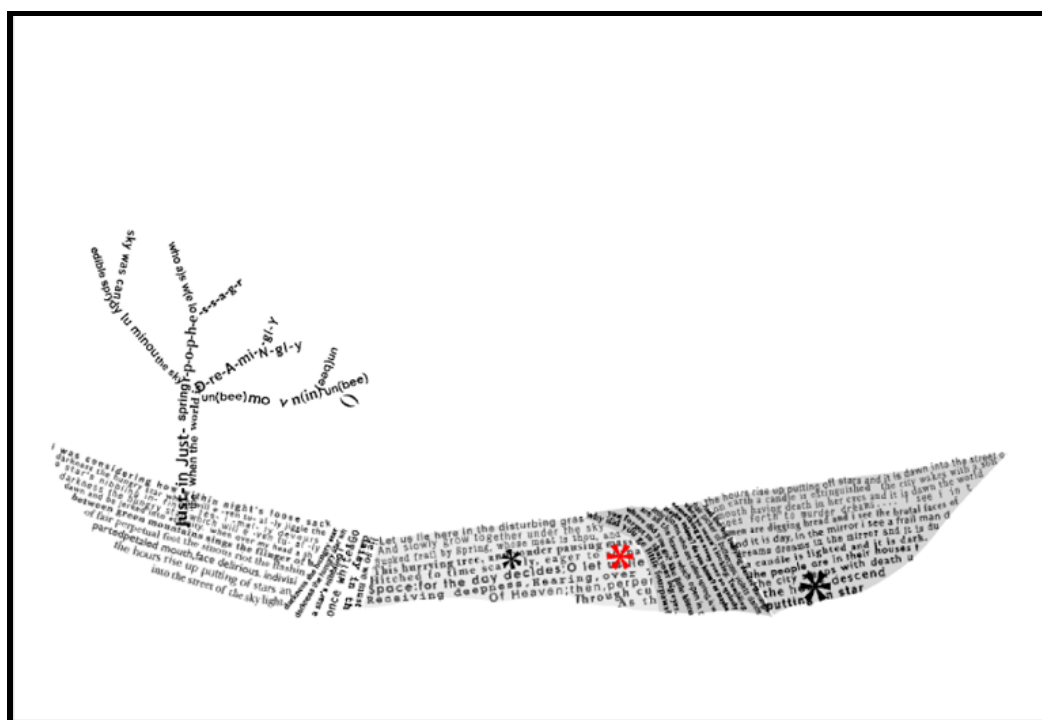


Figura 24 – *Sweet Old Etcetera*, Alison Clifford, 2006 (Electronic Literature Collection, n.d.)

1.11 ... e da Poesia Experimental em Realidade Virtual

Outro campo que procura alcançar novas interpretações sobre o texto é o da poesia experimental em ambientes imersivos como a realidade virtual [*Virtual Reality* – VR]. De acordo com Uyan Dur (2017), as obras que se ocupam de elementos textuais em VR não têm a possibilidade de construir um cenário ideal para a leitura. Esta circunstância é particularmente verdadeira quando as experiências nestas interfaces são animadas e interativas. Por conseguinte, a leitura de textos perde alguma relevância neste panorama tecnológico. O sistema de comunicação em VR acontece através de um processo de interação, visualização e de outros estímulos sensoriais, sendo que o efeito mais importante destes mecanismos provém de um tipo de experiência imersiva e multissensorial. Deste modo, artefactos artísticos em VR que façam recurso de textos, ao invés de darem enfoque à legibilidade da tipografia em ambientes virtuais tridimensionais, devem antes apontar para a exploração das qualidades e novas possibilidades que resultam do uso destes sistemas. Neste panorama, a tipografia experimental, uma abordagem prática baseada na exploração e interpretação que se diferencia dos padrões tradicionais, propicia, utilizando vários tipos de técnicas e materiais, a distorção ou até a abstração de letras, por exemplo. O objetivo neste ecossistema fundamenta-se em soluções que operam na criatividade e não na funcionalidade. Tendo em conta que, neste contexto, a legibilidade não se manifesta como uma das prioridades, os trabalhos de tipografia experimental buscam novas formas de expressão visual e encontram uma linguagem de expressão original.

Por meio da exposição virtual intitulada *Chalkroom*, 2017, de Laurie Anderson e Hsin-Chien Huang (Figura 25), onde o som ambiente e a narração contribuem para a construção da imersividade, o leitor pode movimentar-se ao longo de uma estrutura coberta por palavras, desenhos e ilustrações. Ao entrar neste universo tipográfico imersivo existe liberdade para o leitor-ator o percorrer, enquanto palavras se formam, modificam, caem e pairam em seu redor. Esta obra demonstra como o recurso à realidade virtual proporciona resultados conceituais e intelectuais diferenciados. Ao confluir a escrita, a arte e a realidade virtual, abre-se caminho para novas perspetivas e padrões de criação (Uyan Dur, 2017). VR oferece uma área ampla de exploração em torno da tipografia experimental, um potencial que não se limita unicamente às oportunidades inerentes ao domínio tecnológico, alcançando

igualmente uma abordagem intuitiva e conceitual desta disciplina sustentada na interação, imersão e presença.

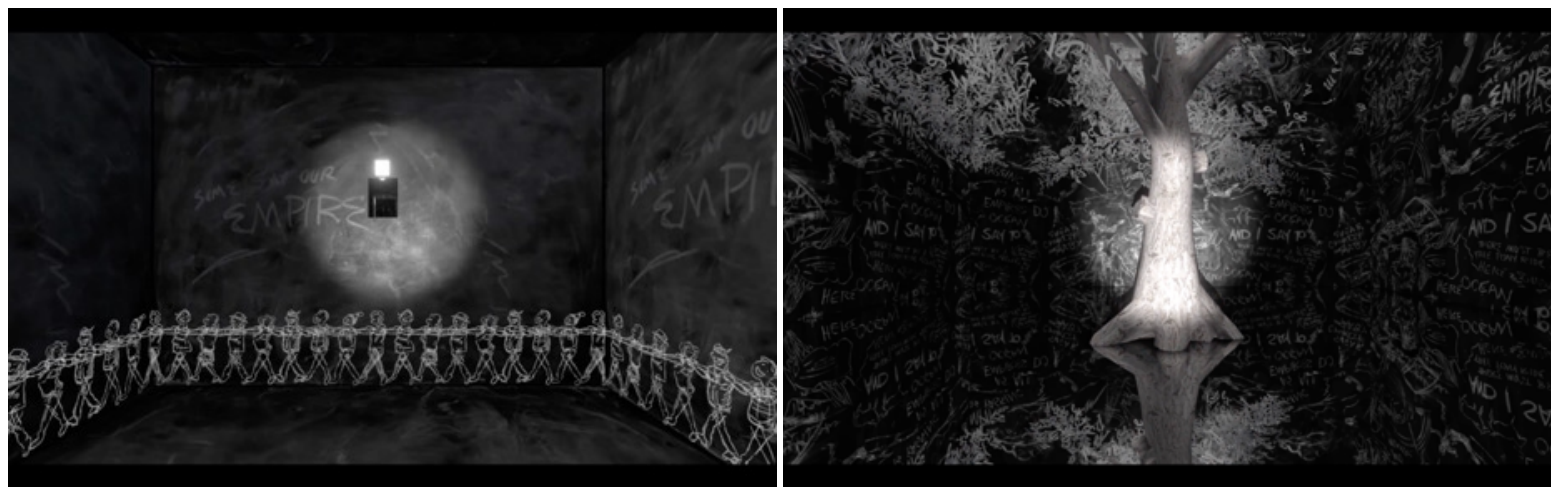


Figura 25 – *Chalkroom*, Laurie Anderson e Hsin-Chien Huang, 2017 (Anderson, 2018)

1.12 No lugar de uma conclusão: a escrita na arte moderna e contemporânea

As inovações tecnológicas e transformações na expressão e modos de comunicação não operam apenas evoluções funcionais nas sociedades, sendo que a arte é sempre profundamente afetada por estas alterações nos meios de comunicar e nos dispositivos disponíveis. Desde a sua origem que o uso da palavra escrita vem sofrendo mudanças e as diferentes técnicas que temos ao dispor para a produzir detêm um impacto considerável na sua apropriação para fins artísticos.

A invenção da imprensa e o advento da tipografia significaram uma expansão do alcance da palavra escrita, apesar das suas funções primordiais consistirem em fixar e preservar a fala. Foi através de um uso artístico e subversivo dos dispositivos existentes que foi possível fazer uso desta nova disciplina, de forma a criar linguagens originais e ampliar os significantes e significados da palavra. Os movimentos futurista e da poesia concreta, surgidos no século XX, foram algumas das correntes culturais e artísticas que encetaram essa subversão, ao perceber o potencial de encarar a tipografia como se de uma ilustração se tratasse. Recorrendo, por exemplo, a diferentes cores, tamanhos e tipos de letra, a números e símbolos e fazendo um uso intencional do espaço em branco, podiam exponenciar a força expressiva das palavras na página impressa.

Com o surgimento do cinema, a tipografia pôde aliar-se ao movimento, dando origem a novos paradigmas que seriam ainda intensificados com a emergência de novos meios como a televisão, a publicidade e os videoclipes. A seguir, o ambiente digital vem expandir consideravelmente as possibilidades de agir sobre a tipografia. Os sistemas computacionais permitem manipular a palavra de novas maneiras, impulsionando a criação de obras artísticas que exploram o dinamismo e a interatividade da tipografia. Esta interatividade pode ser concretizada através de uma interação entre utilizador e interface, onde este interage com os elementos tipográficos da obra.

Temos no caso da poesia digital um exemplo paradigmático que contempla a dimensão de interação entre leitor e poema. A poesia neste tipo de ambientes subjaz a uma filosofia rizomática, na medida em que produz experiências interativas em que o ator-leitor explora diferentes dimensões de palavras e imagens, onde cada escolha modifica o percurso e

significado da obra, sem que haja explicitamente uma hierarquia e uma linha clara –princípio-meio-fim– de ações e acontecimentos. Em muitas destas obras o leitor tem a capacidade de manipular os seus elementos tipográficos, detendo nelas uma ação direta. A poesia digital é, sobretudo, o explorar das amplas possibilidades do digital, incorporando elementos como o som e o movimento e muitas vezes resultando na criação de relações intertextuais: partindo de versos de outros autores é possível conceder-lhes movimento, forma e sonoridade, originando novas leituras. A realidade virtual é outro dos recursos para escritores/artistas alcançarem novas interpretações sobre os seus textos, através da interatividade e, sobretudo, da imersão que estes sistemas possibilitam. Novas possibilidades e novos padrões de criação emergem do recurso a estes sistemas tecnológicos, que proporcionam um ambiente favorável à experimentação e à expansão da criatividade.

“The most effective use of writing in both a linguistic context and as a visual expression has been within the scope of conceptual art and this has brought new discourses and perspectives to the art.” (Uyan Dur, 2017, p. 219). A essência da tipografia poderá não se encontrar nos caracteres ou no uso convencional do alfabeto, mas sim na materialização da escrita em configurações gráficas. Desta forma, a tipografia opera às “margens” da escrita e determina, antes, aspetos como a forma, o tamanho e o tipo de letra, os espaços entre as letras e palavras e o seu posicionamento na página. As temáticas abordadas, bem como os referidos campos de criação, permitem entender o potencial desta disciplina no discurso artístico contemporâneo, explorando a visualidade, o dinamismo e as múltiplas interatividades que a tipografia comporta e que suscitam inovadoras formas de expressão. A preocupação da tipografia contemporânea é uma preocupação com as “margens” do texto e da linguagem, onde o aspecto visual do texto se torna, ele próprio, gerador de sentido.

PARTE II – EXPERIMENTAÇÃO E PRÁTICA ARTÍSTICA COM RECURSO À PALAVRA ESCRITA

Prólogo: *Se vi mais longe...*

... foi por estar sobre os ombros de gigantes

Bernard of Chartres, séc. XII

Apoiando-me nas visões teóricas abordadas na primeira parte deste texto e nos exemplos práticos dos “gigantes” que me antecederam e tendo em conta os objetivos deste percurso doutoral, entre 2022 e 2025 percorri um caminho artístico que me levou à produção de oito obras distintas, várias delas com múltiplas versões, que aliaram algumas das dimensões até aqui discutidas. Nesta jornada, tentou-se explorar como é que palavra escrita e tipografia se interconectam com a imagem em movimento no meio audiovisual e digital, além de procurar novos modos de misturar letras e imagens. O que se segue é uma narração do processo de criação destes artefactos, todos eles com uma componente forte de experimentação conceitual e em torno dos instrumentos que as originaram. Em primeiro lugar surge *Muted Words ...*

2.1 Muted Words



Figura 26 – *Muted Words*, Alexandre Martins, 2022 (A. Martins, 2022b)

Muted Words (A. Martins, 2022b) é uma curta-metragem a preto e branco e sem som, onde o texto e palavra escrita são o meio principal de comunicação entre as personagens. Mesmo sem falar, os dois protagonistas da história mantêm um diálogo através das legendas. Esta premissa faz alusão ao papel que o texto tem desempenhado em vários meios audiovisuais, seja por via do intertítulo, outrora uma componente fundamental na transmissão de sentido quando o cinema era mudo, ou por via da legendagem, dispositivo essencial para quebrar barreiras linguísticas e idiomáticas que decorrem da comunicação num filme de língua estrangeira ou para proporcionar acesso ao enredo e comunicação oral a pessoas com deficiência auditiva.

Esta primeira curta-metragem (Figura 26), produzida no início de 2022, originou de uma atividade formativa integrada no doutoramento. O exercício assentava na produção de uma *machinima*, género de produção videográfica que se executa através de mecanismos 3D virtuais e interativos em tempo real (Champion, 2011). O exercício tinha como objetivo levar os discentes a se ambientarem à linguagem audiovisual e à produção cinematográfica no panorama dos média contemporâneos. O resultado desta produção deveria ter uma duração variável entre 20 segundos e dois minutos e os conteúdos poderiam refletir já a temática do projeto de tese.

Esta atividade formativa, que integrava a unidade curricular “Média e Arte Digital”, coincidia com uma etapa do meu percurso de doutoramento onde já começavam a surgir noções um pouco mais claras do que pretendia desenvolver no âmbito do projeto de tese. Apesar de existir uma intenção prévia à entrada no DMAD em desenvolver um trabalho de apropriação e divulgação de alguns objetos do espólio de Lavrador, até meados do primeiro ano letivo do curso ainda não tinha noção concreta de como esse percurso se iria realizar. Seria por altura do início do segundo semestre do DMAD que começavam a despontar as primeiras ideias sobre o desenvolvimento de um projeto que tivesse como enfoque a intersecção entre o texto –que seria a matéria-prima recolhida do espólio– e sistemas audiovisuais e digitais. Começavam agora a manifestar-se as primeiras pretensões de conjugar as palavras estáticas do conjunto documental que compõe o acervo de Lavrador, com movimento e a interação, duas dimensões próximas das áreas que desejava trabalhar e que, até certo ponto, são nucleares às próprias noções que edificam o doutoramento.

Este primeiro exercício de ambientação à linguagem audiovisual poderia ser alcançado através de três formas: as duas primeiras fundamentavam-se na captação –e posterior edição– de imagens de videojogos ou de metaversos, um método intrínseco ao próprio subgénero artístico, ou com recurso a *software* específico, como é o caso do programa Movie Storm, ferramenta que permite a fácil criação e manipulação de personagens em cenários virtuais. A escolha final recairia na última opção.

É oportuno referir que esta escolha ocorreu de modo algo espontâneo. Durante o processo de seleção da metodologia mais apropriada, não chegou a surgir a oportunidade para testar e comparar as diferentes opções, i.e., videojogos, metaversos ou *software* específico. Isto acontece pelo facto de ter inicialmente optado por testar o programa Movie Storm, e durante essa experimentação a curta-metragem *Muted Words* ter-se formado paralelamente.

A intenção inicial passava por perceber as capacidades deste programa e testar as suas funcionalidades. Depois de ganhar uma noção basilar sobre as possibilidades deste *software*, o objetivo seria então estudar as restantes alternativas e no fim escolher a linguagem –ou média ou ferramenta– mais adequada à temática que pretendia desenvolver. No entanto, durante o percurso de testagem do Movie Storm, a obra foi-se revelando gradualmente enquanto atravessava as diferentes etapas de produção e que incluíam: 1) escolher o cenário

da narrativa; 2) criar as personagens 3) posicionar as personagens no espaço tridimensional da ação; 4) ditar os movimentos e ações das personagens através do tempo; 5) posicionar a câmara no cenário virtual e escolher os diferentes ângulos através do tempo; 6) editar as filmagens; e 7) renderizar.

Refletindo agora sobre o resultado de *Muted Words* e recordando o processo de realização desta curta, devo concluir que a ordem específica das ações mencionadas –cenário → personagens → direção → filmagem → edição → renderização– influenciou significativamente a forma que a narrativa acabou por assumir. De facto, num momento inicial, o percurso de experimentação em torno deste programa não acarretava grandes aspirações. Pode-se até argumentar que os primeiros momentos de testagem, onde se gerou o cenário –uma *skybox* dicromática de traços simples– e se customizou as duas personagens, eram uma exploração lúdica em torno das funcionalidades do programa. No entanto, seria este mesmo processo de descoberta, inicialmente despretensioso, que me revelaria as oportunidades de gerar narrativas através de uma metodologia de carácter experimental.

Seria na fase de manipulação das personagens, etapa em que comecei a perceber as formas de controlar a deslocação dos dois bonecos virtuais e de animar os seus gestos e ações, e.g., colocar as mãos na cara e começar a chorar (Figura 27, 28 e 29), que percebi que uma história se estava a formar em torno destas personagens. As primeiras três sequências deste pequeno vídeo ditaram, até certo grau, o que iria decorrer no resto da curta-metragem. Estes três momentos consistem em: 1) plano geral, onde duas personagens caminham a partir de lados opostos em direção ao centro da tela, encontrando-se no meio; 2) plano médio, onde a primeira personagem acena à segunda; e 3) plano médio, onde a segunda personagem coloca lentamente as mãos na cara e começa a chorar.

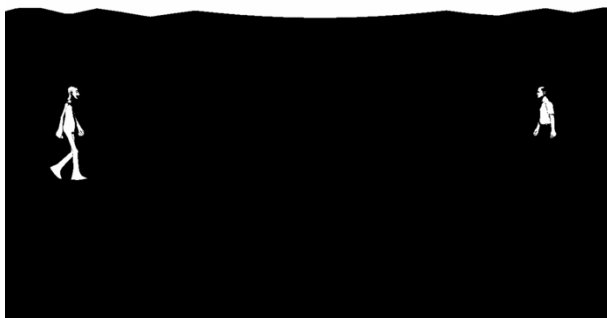


Figura 27 – Personagens deslocam-se através do cenário virtual (A. Martins, 2022b)

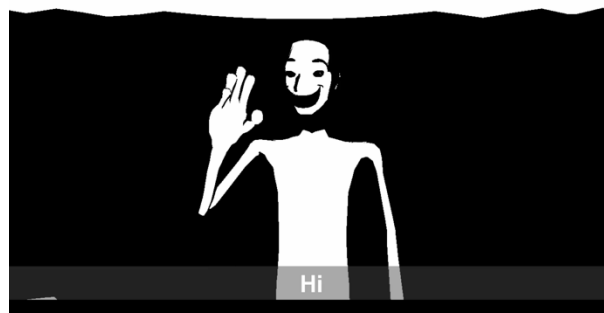


Figura 28 – Primeira personagem acena (A. Martins, 2022b)

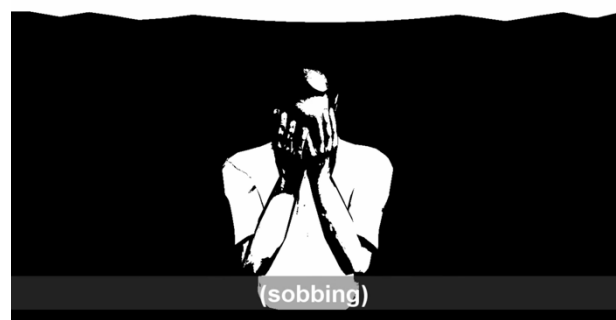


Figura 29 – Segunda personagem coloca as mãos na cara e começa a chorar (A. Martins, 2022b)

Estas três sequências viriam a dar o mote para o resto do enredo. Faltava agora atribuir palavras/expressões a estas primeiras interações. Considerando que durante a utilização do programa Movie Storm não encontrei forma de obrigar as duas personagens a proferirem oralmente as suas falas, a alternativa mais adequada seria mesmo recorrer ao texto. Esta necessidade revelar-se-ia feliz pois obrigava-me a focar unicamente na dimensão textual para transmitir informações decorrentes das interações entre os dois protagonistas da narrativa. Uma das opções que se revelava adequada para este contexto assentava em utilizar balões

de diálogo ou de pensamento, usando um estilo visual semelhante à banda desenhada. Por outro lado, a ideia de recorrer ao dispositivo das legendas era igualmente apelativa, acabando por ser a metodologia escolhida para *Muted Words*. Esta opção deveu-se, em parte, à simplicidade de execução, um fator que foi importante nesta fase ainda precoce de aprendizagem sobre as ferramentas e linguagem que regem a animação digital.

Aproveitando este momento para abordar brevemente o conceito de legendas e a sua inter-relação com cinema, por exemplo, e olhando particularmente para o panorama nacional, este género de texto tem uma presença forte na nossa experiência cinematográfica. Ao contrário de países como Espanha, França, Alemanha ou Itália que fazem, em grande parte, dobragem do material original (Commit Global, 2021), em Portugal ver um filme ou uma série de televisão em língua estrangeira é um trabalho de leitura de texto e de imagens de forma simultânea (Borell, 2000).

Já numa perspetiva pessoal e recordando o meu percurso nos últimos anos, especificamente o retorno aos estudos académicos após um interregno de cinco anos, a escolha de ingressar no ensino superior e a de optar pela licenciatura de Línguas e Culturas Estrangeiras –Escola Superior de Educação do Porto– foi significativamente influenciada pelo facto de entender que tinha competências significativas no uso da língua inglesa, sendo a componente de compreensão a que mais dominava. Uma das razões para ter uma proficiência considerável nesta língua, além da aprendizagem obrigatória no ensino básico e secundário, deve-se a uma exposição contínua à língua inglesa, consequência de um consumo sistemático de filmes e séries anglófonas. Não só a componente auditiva foi determinante para me familiarizar com esta língua, mas também a constante associação entre o ouvir uma língua estrangeira e a leitura simultânea da sua tradução (Borell, 2000). Este método inconsciente e gradual de aprendizagem não formal terá igualmente contribuído para o desenvolvimento de capacidades em torno da língua inglesa.

É claro que o nosso percurso é ditado por inúmeras decisões, circunstâncias e interferências. Apesar disso, em retrospectiva, é demonstrativo que a constante visualização de filmes anglófonos com tradução e legendagem simultânea em português tiveram consequências importantes no aprimoramento desta língua e, por consequência, tiveram um impacto considerável na jornada que viria a percorrer mais tarde. Terá sido importante, não só porque

influenciou na escolha da graduação em línguas, mas porque essa mesma escolha me induziu num caminho acadêmico que continua até este dia.

Saindo desta reflexão divergente e voltando ao processo de criação de *Muted Word*, após a escolha do dispositivo para dar “voz” às duas personagens, chegava o momento de ponderar o que elas iriam dizer. Numa primeira instância, as duas interações iniciais –as duas primeiras legendas– já se tinham escrito automaticamente. Se na primeira sequência as personagens partem de lados opostos e movem-se até se encontrarem num ponto central, e logo de seguida uma acena à outra, o impulso será escrever “Olá” ou, neste caso, a tradução inglesa “Hi”. E se no plano seguinte a outra personagem começa a chorar o impulso será descrever, por via textual, o som produzido, tal como observamos em legendagem para pessoas surdas ou com dificuldades de audição. Deste modo, o resultado mais plausível seria escrever “(crying)” –em português “chorar”– ou um pouco mais intenso “(sobbing)” –em português “chorar [aos soluços]”. Formuladas estas três sequências, faltava agora criar as restantes peças e perceber que tipo de *puzzle* se estava a constituir.

E seria nesta fase de integração e sobreposição do texto nas imagens que surgiria a intenção de utilizar as legendas como ferramenta de autoanálise e comentário sobre o tema da história, dotando a obra de elementos auto e meta-referenciais (Wolf et al., 2009), i.e., a escrita a falar dela própria: “*Our dialogue is text* [O nosso diálogo é texto]” (A. Martins, 2022b, p. 0:00:43). *Muted Words* tornava-se, deste modo, um objeto audiovisual que não só ia fazer uso da escrita, um dos objetivos maiores delineados para o projeto de tese, mas era igualmente um primeiro exercício de exploração e estudo sobre a interseção destes meios.

O que se seguiu foi um processo paralelo e sucessivo de idealização e produção da interlocução –não audível– das duas personagens e de animação dos gestos que resultavam das suas interações (Figura 30). Segue-se o diálogo que sucede a saudação da primeira personagem, a quem chamaremos *inquisitor*, e o choro da segunda personagem, daqui em diante *crying man*:

Inquisitor: *What's the matter?* [Qual é o problema?]

Crying man: *It seems I have a mouth, but I cannot speak.* [Parece que tenho uma boca, mas não consigo falar.]

Inquisitor: *Huh? I think you are right.* [Hã? Acho que tens razão.]
It appears we are communicating, but not through our voices. [Parece que estamos a comunicar, mas não através das nossas vozes.]
How is this possible? [Como é que isto é possível?]

Crying man: *Our mouths make no moves.* [As nossas bocas não fazem movimentos.]
Our voices make no sounds. [As nossas vozes não fazem sons.]
Our dialogue is text. [O nosso diálogo é texto.]

Inquisitor: *Can there be someone hearing us?* [Pode haver alguém a ouvir-nos?]

Crying man: *Maybe. But I don't think it's here.* [Talvez. Mas penso que não seja aqui.]

Inquisitor: *If not here, then where?* [Se não aqui, então onde?]

Crying man: *Behind the glass?* [Atrás do vidro?]

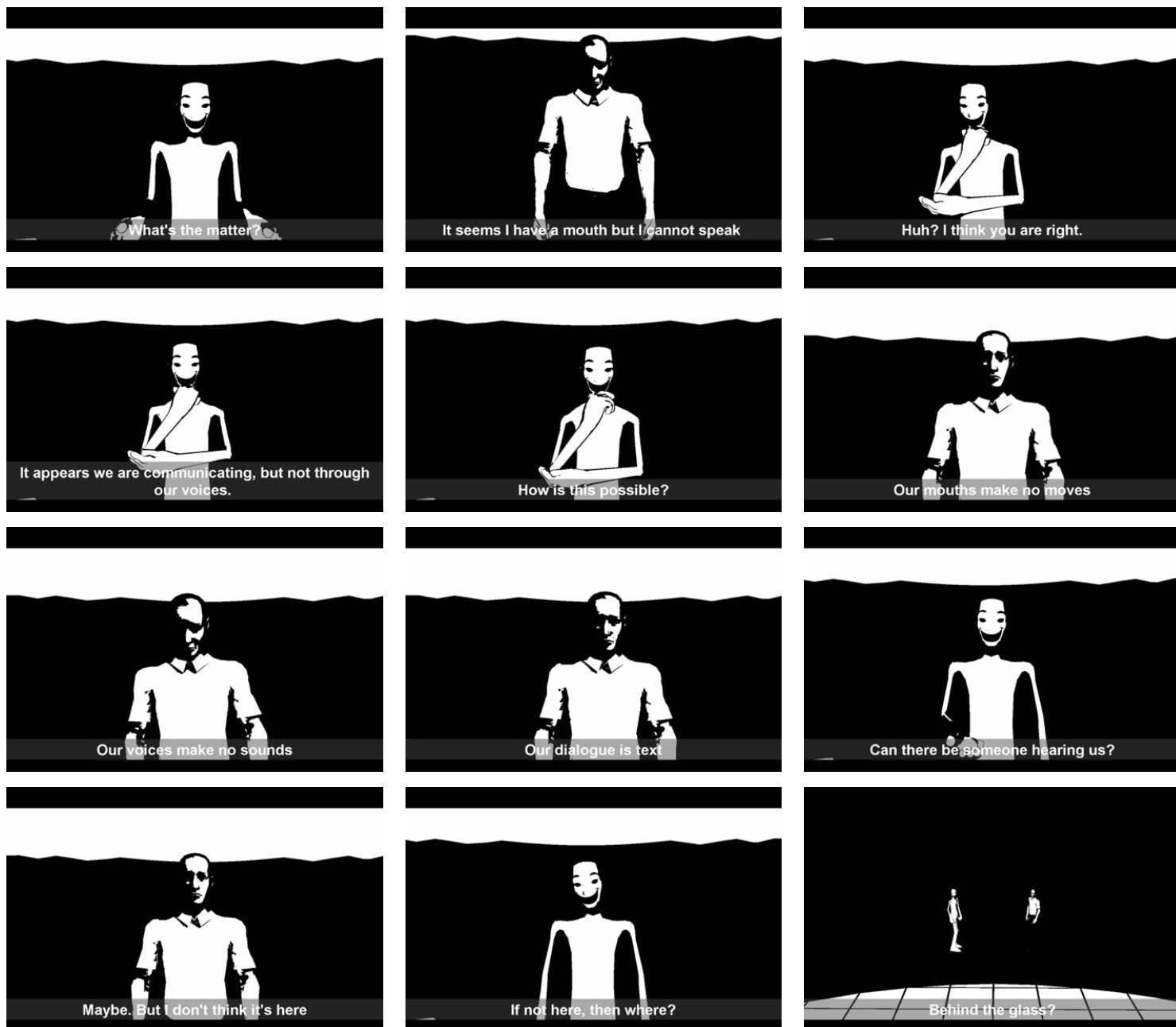


Figura 30 – Diálogo entre *inquisitor* e *crying man* (A. Martins, 2022b)

A última fala –“*Behind the glass?*” [Atrás do vidro?]- remete-nos para um plano final (Figura 31) onde é revelada a ferramenta utilizada no desenvolvimento da obra. Como veremos adiante, o dispositivo/material/*software* utilizado, que é distinto em cada curta-metragem, influenciaram de modo significativo o resultado da obra. Uma ferramenta irá ter, até certo grau, relevância preponderante no produto final. Como Whitelaw (2009) explica:

Like other art forms, digital art can be defined by the employed materials: computers, networks, monitors, and software. If you call these parts materials you assume they are similar to traditional materials like pigment, clay, or canvas. The digital world doesn't work this way, though: It is a whole environment, a studio, a milieu for the artist and his work, roled into one. It doesn't only consist of a computer but of a whole complex of hardware, software, languages, protocols, connections, companies, and cultures. All of this makes the many opportunities for digital art possible, but it also creates the limitations. (p.176)

A ferramenta tanto nos apresenta um leque de oportunidades, como de limitações: um autor não irá conseguir concretizar um conceito ou uma pretensão se o sistema utilizado não o permitir. No entanto, o que se verifica aqui, i.e., no processo criativo das diferentes curtas-metragens realizadas no contexto do DMAD, é que a fase de experimentação e [re]aprendizagem das possibilidades e funcionalidades intrínsecas a cada programa dita o resultado de cada obra. Uma vez que as obras produzidas neste contexto foram desenvolvidas em *software* distinto, a premissa, ao princípio inconsciente e mais tarde propositada, assentava em perceber o que era possível alcançar criativa e artisticamente com aquela ferramenta específica, mesmo quando ela não possuía um propósito artístico na sua génese, como iremos ver nos próximos subcapítulos.

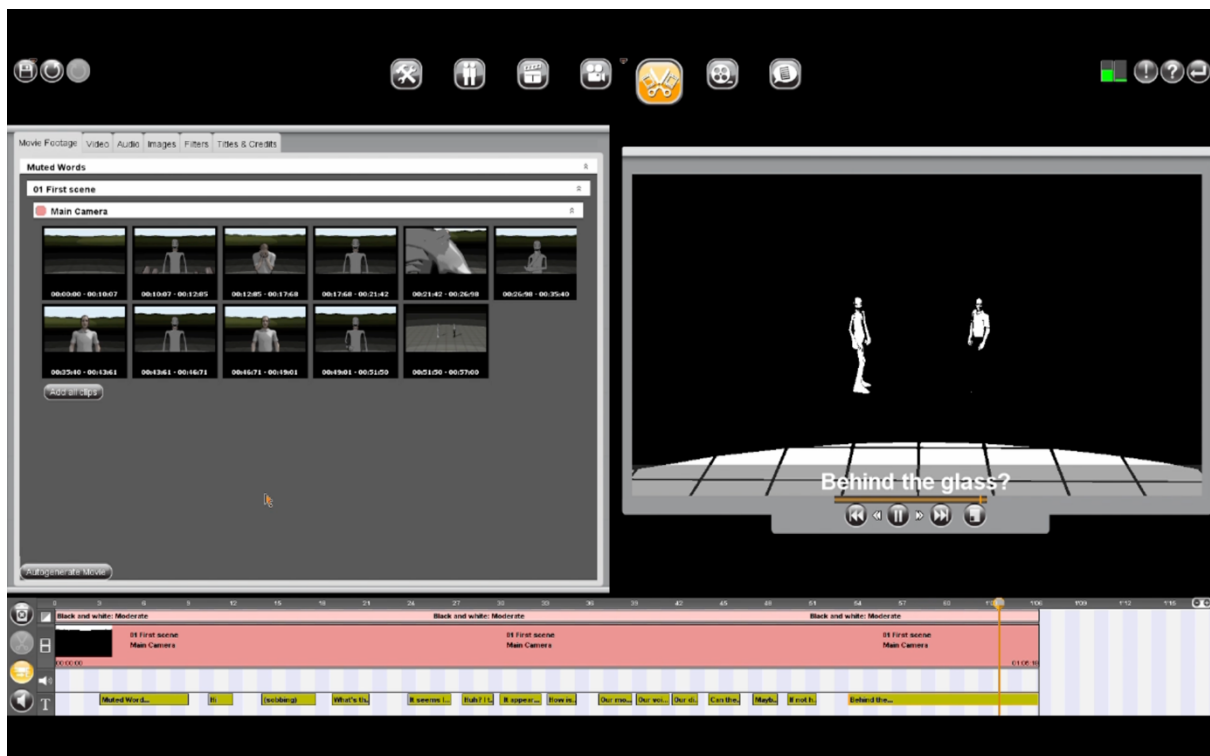


Figura 31 – Último plano de *Muted Words* mostrando o programa *Movie Storm* (A. Martins, 2022b)

Após o diálogo entre o *inquisitor* e o *crying man*, onde o texto é o principal transmissor de informação e também tema da história, nesta última revelação em que as personagens olham em direção ao espectador, é-nos revelado a interface do *Movie Storm*, especificamente o modo edição deste programa. Analisando esta curta-metragem, talvez a forma mais pertinente ou interessante de concluir a história seria permanecer no penúltimo plano, onde o *crying man* questiona “*Behind the glass?*” [“Atrás do vidro?”], porque, possivelmente, teria um impacto narrativo maior e certamente não quebrava a paleta dicromática que atravessa todos os planos e sequências do vídeo. É possível que estes dois planos até demonstrem uma qualidade tautológica uma vez que ambos representam e repetem uma quebra da quarta parede (Brown, 2012), sendo o primeiro apresentado de modo mais subtil e com maior espaço para interpretação. Por outro lado, o plano onde são reveladas as imagens do editor do programa, remete para a ideia de que as personagens estão a interpelar o seu onipotente criador e controlador: a pessoa por trás da máquina. Não sendo este um exercício exegético e de descobrir se esta escolha foi certa ou errada, e não tendo bem a convicção total sobre o porquê de escolher esta imagem para concluir a obra, o que retiro deste momento final é que houve uma preocupação, ou pelo menos uma tomada de decisão, mesmo que inconsciente, de homenagear ou citar a ferramenta onde a obra foi concebida.

Esta escolha acaba por ser feliz pois dá um mote para o que falarei em alguns dos próximos tópicos, onde ficará ainda mais claro a importância da fase de experimentação de cada programa e de como cada um deles revela paulatinamente o seu potencial de gerar conteúdo criativo e artístico. Além do mais, a cada produção ou experiência nova é reforçada a convicção sobre as habilidades intrapessoais de desenvolver objetos audiovisuais com sentido poético, apropriando ferramentas digitais para esse fim.

Para terminar, mesmo que *Muted Words* possa não revelar uma qualidade técnica ou criativa ou poética equiparada a criações posteriores, esta primeira entrada foi de extrema importância, uma vez que obrigou –no melhor dos sentidos– a iniciar um caminho de produção audiovisual e de animações por computador, algo que até então me era desconhecido. *Muted Words* e o programa Movie Storm revelaram-me a possibilidade de usar ferramentas digitais –especificamente *software* amplamente disponível e, muitas vezes, de fácil aprendizagem–, para a produção de objetos artísticos. Esta obra deu o pontapé de saída ao meu percurso artístico em torno da escrita, sempre em conjugação com a imagem, animação ou interatividade.

Numa última nota, sobre a divulgação desta obra, após a sua publicação em plataformas de vídeo como o Vimeo (Figura 32) e Youtube em maio de 2022, *Muted Words* foi ainda divulgado a 18 de novembro de 2022 no 1º Simpósio de Média-Arte Digital, evento organizado pela Universidade Aberta, em Lisboa. Esta curta-metragem seria apresentada em conjunto com “*Muted words e como se constrói uma casa: os aportes da tipografia e da palavra escrita para o discurso artístico moderno e contemporâneo numa conceção audiovisual e digital*”, comunicação que se fundamentou precisamente na descrição desta obra e nas aprendizagens adquiridas até então em torno da utilização da escrita numa dimensão artística e em ambientes audiovisuais e digitais.

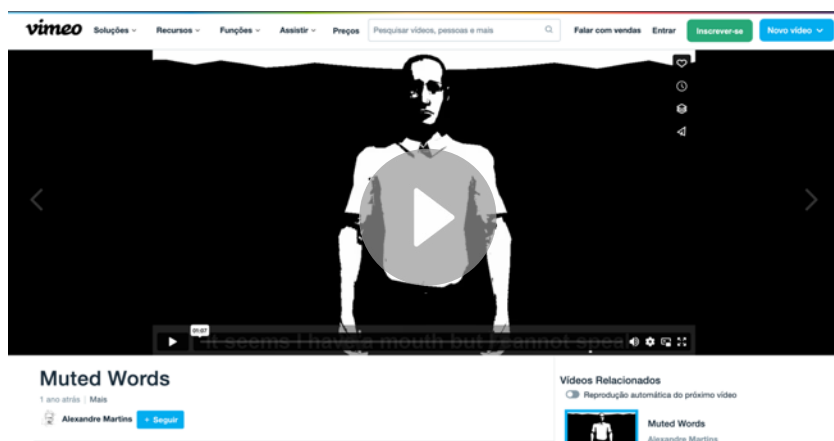


Figura 32 – *Muted Words* (A. Martins, 2022b)

2.2 como se constrói uma casa

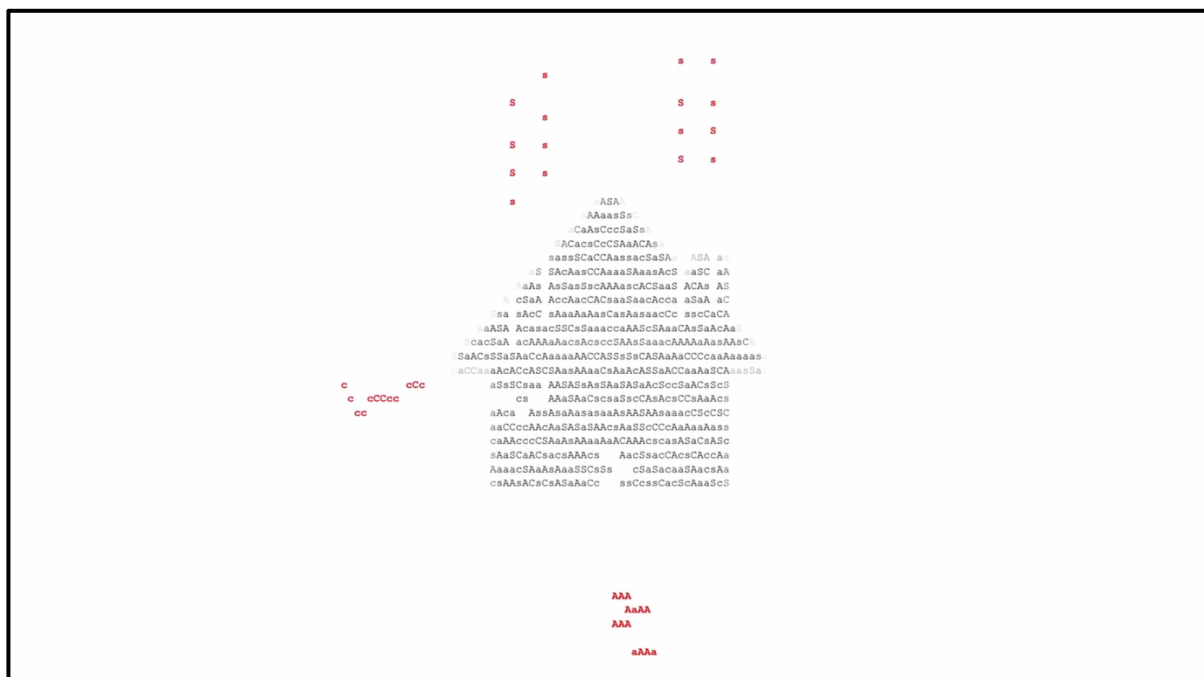


Figura 33 – *como se constrói uma casa*, Alexandre Martins e Ana Gavina, 2022 (A. Martins & Gavina, 2022)

Tal como *Muted Words*, a segunda curta-metragem intitulada *como se constrói uma casa* (A. Martins & Gavina, 2022) (Figura 33), surgiu de um exercício integrado na unidade curricular “Média e Arte Digital”. Ao contrário da tarefa anterior, onde era obrigatório realizar uma *machinima*, esta segunda atividade formativa não dependia de um género específico, podendo agora inserir-se em diferentes categorias como a videoarte, o documentário ou o filme interativo.

Depois do processo de criação de *Muted Words*, onde observei em primeira mão o potencial de utilizar ferramentas digitais de fácil acesso e aprendizagem para produzir animações, optei novamente por realizar uma curta apropriando um novo *software*, preferencialmente um que demonstrasse estas duas qualidades. Desta feita, partiu-se do desejo de recorrer a um programa com um propósito bem definido e não comumente associado às artes visuais, para depois subvertê-lo. A aplicação escolhida seria o Google Docs, um editor de documentos *online* que tem propriedades comuns a um processador de texto. Os processadores de texto têm funções claras e específicas, dedicadas sobretudo à edição e formatação de texto ou dos espaços que separam os caracteres (Roy et al., 2023), sendo um dos exemplos maiores desta categoria o programa Microsoft Word.

A intenção de utilizar uma ferramenta deste género fundamentou-se em duas noções. A primeira relacionava-se com o facto de, até à entrada no DMAD, não ter experiência significativa na realização de animações. Deste modo, tentei encontrar um programa que já dominava, utilizava regularmente e que podia apropriar para construir uma narrativa que conjugasse a palavra, a imagem e o movimento. Uma vez que o Google Docs é dedicado a processar sobretudo o primeiro destes três elementos –sendo igualmente um programa do qual estava bem familiarizado–, este *software* apresentou-se como uma hipótese interessante. A segunda, deriva de um princípio descrito no parágrafo anterior: desconstruir e subverter a finalidade de um programa computacional para criar arte. Esta motivação inspirou-se em artistas como Tatsuo Horiuchi que utiliza a aplicação Microsoft Excel, popular editor de folhas de cálculo, para criar arte digital, neste caso pinturas (Great Big Story, 2017).

Além de perceber qual era a viabilidade de usar o Google Docs para produzir obras visuais e animadas, existia um outro desejo para este novo trabalho: recorrer a símbolos tipográficos para formar uma imagem figurativa. Esta inclinação foi influenciada, em parte, por alguns estudos teóricos que se debruçavam na intersecção entre escrita e tipografia e as artes visuais, cinemáticas e digitais, sendo que a investigação de obras pictóricas geradas através de caracteres ASCII (Carlsson & Miller, 2012) ou de máquinas datilográficas (Tullet, 2014) foram o rastilho que despoletou esta vontade.

A terceira orientação que fundamentou a curta-metragem surgiu do estudo da obra *TIPO* de Teresa Pimental, especificamente a primeira secção de um artigo onde a própria artista descreve o processo de desenhar um artefacto digital que faz uso da tipografia (Pimentel & Branco, 2005). A parte que suscitou interesse neste texto dizia respeito a formas de escrita embrionárias que se manifestaram muito antes da existência dos alfabetos, nomeadamente modos de escrita que faziam uso de padrões geométricos ou de esquemas de animais, partes do corpo ou objetos. Pimentel e Branco (2005) mencionam neste mesmo artigo diferentes teorias que procuram estabelecer ligações, através de aproximações visuais, entre formas primárias de escrita e o surgimento dos alfabetos. Acompanhando este raciocínio surgia um exemplo que ilustrava essa possível ligação entre pictogramas pertencentes a sistemas de escrita rudimentares e a letra “A” do alfabeto greco-romano (Figura 34).

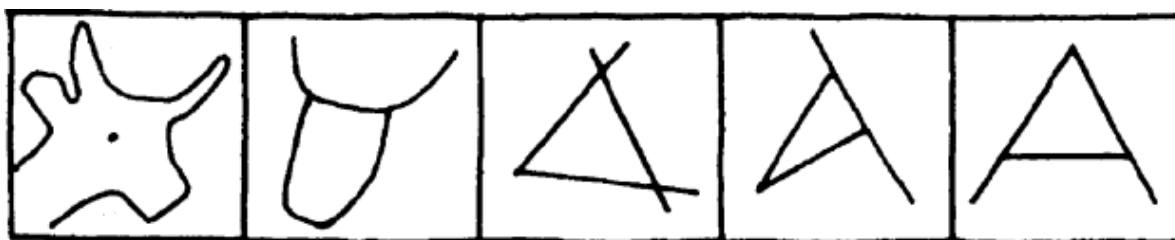


Figura 34 – Ilustração de uma possível evolução da letra "A" (Pimentel & Branco, 2005)

Por fim, existe uma última particularidade que foi relevante na formulação da obra aqui analisada: o livro de poesia de Manuel António Pina *Como se desenha uma casa*, de 2011, título que não só iria “pedir emprestado”, mas que serviria de ponto de partida para a história desta obra.

Estes quatro elementos –intenção de usar um processador de texto para gerar sequências animadas; uso de caracteres para formar imagens; conhecimento adquirido no texto de Pimentel e Branco (2005); e o título *como se desenha uma casa*– foram cruciais para a estruturação desta obra.

Analisando cada uma destas quatro componentes e como elas se interligam, numa primeira camada conceptual temos o título do livro de Manuel António Pina que sustentaria a premissa da história. Interpretado de forma literal *como se desenha uma casa*, e apenas alterando “*desenha*” para “*constrói*”, a trama tinha ganho um objeto, i.e., uma casa, e um possível encadeamento de eventos, i.e., algo acontecerá no decorrer da narrativa que levará à construção de uma casa.

Em segundo lugar, as correlações retiradas de Pimentel e Branco (2005), entre sistemas de escrita antigos e modernos, ajudaram a desenhar as personagens e a alinhar qual seria o papel de cada uma delas na história. As letras que compõem a palavra “casa” e as conexões encontradas no artigo supracitado sobre cada um destes símbolos gráficos (Tabela 1), formavam, deste modo, os protagonistas do conto: um camelo –letra “C”–, dois touros –duas letras “A”–, um dente –letra “S”– e, claro, uma casa –resultado desta junção.

Letra	Nome Grego	Nome Antigo	Possível significado	Evolução ente pictogramas cretenses e o alfabeto moderno
C	Gama	Gimel	Camelo	𐀀 1 1 Γ C c
A	Alfa	Ãleph	Touro	𐀁 𐀂 A A A A
S	Sigma	Shin	Dente	𐀃 W 𐀄 Σ S s
A	Alfa	Ãleph	Touro	𐀁 𐀂 A A A A

Tabela 1 – Estágios de evolução das letras "A", "C" e "S", adaptado de (Pimentel & Branco, 2005)

Com algumas destas ideias basilares em jogo, a questão que ficava por resolver seria como manifestar as personagens no “papel”. Mantinha-se o desejo de usar imagens compostas de caracteres e para isso procuraram-se métodos de gerar as figuras do camelo, do touro, do dente e da casa através de letras e palavras. A solução foi encontrada numa aplicação *web* que efetuava conversões imagem-texto (Roos, 2022). Mas antes de realizar a conversão era necessário recolher ilustrações dos figurantes da história (Figura 35).

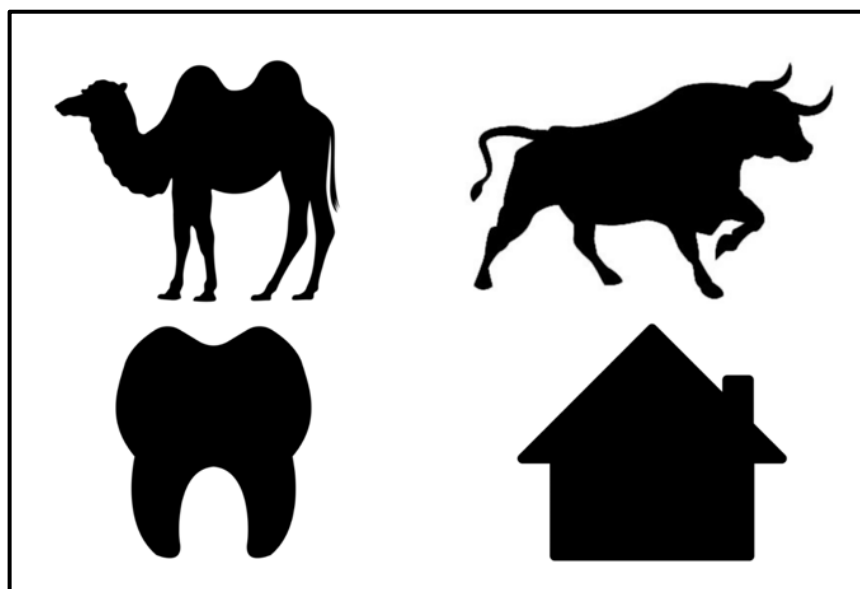


Figura 35 – Quatro imagens selecionadas para integrar *como se constrói uma casa* (Freepick, n.d.; Gallery Yopriceville, n.d.; PNGWing, n.d.; SUIFENG, 2020)

Para dar ênfase à forma de cada figura foram utilizadas silhuetas das quatro personagens. Se olharmos para o touro, por exemplo, os caracteres visíveis seriam gerados no espaço gráfico, enquanto a parte negativa seria preenchida por caracteres brancos. Sendo o cenário da história uma página branca do Google Docs, a conversão tornava o segundo conjunto de letras transparentes (Figura 36). Mas apesar de não serem visíveis era possível manipular cada uma destas letras que, como iremos perceber de seguida, foi a forma encontrada para animar cada uma das quatro sequências que configuram a segunda curta-metragem.



Figura 36 – Resultado da conversão da imagem do touro em símbolos gráficos: imagem com fundo branco [esq.] e imagem com fundo cinzento [dir.] (Autor)

Sobre os símbolos que preenchem os quatro desenhos, no menu de parametrização do conversor texto-imagem, a primeira secção correspondia precisamente à escolha dos caracteres/palavras que iriam configurar a ilustração original. No caso do camelo, e seguindo a Tabela 1, optou-se por renderizar a imagem textual com letras “C”. E para atribuir já algum elemento diferenciador à imagem foram incluídas letras capitais e minúsculas: para isso colocou-se nesta primeira categoria “Cc”. De modo a não gerar uma imagem que se materializasse sempre em pares, i.e, “CcCcCcCc...”, este conversor *online* permitia a randomização dos caracteres indicados, podendo a imagem ser constituída, por exemplo, da seguinte forma “cCCcCcCcccC...”. O resultado de cada mutação imagem-texto pode ser verificado na Figura 37.

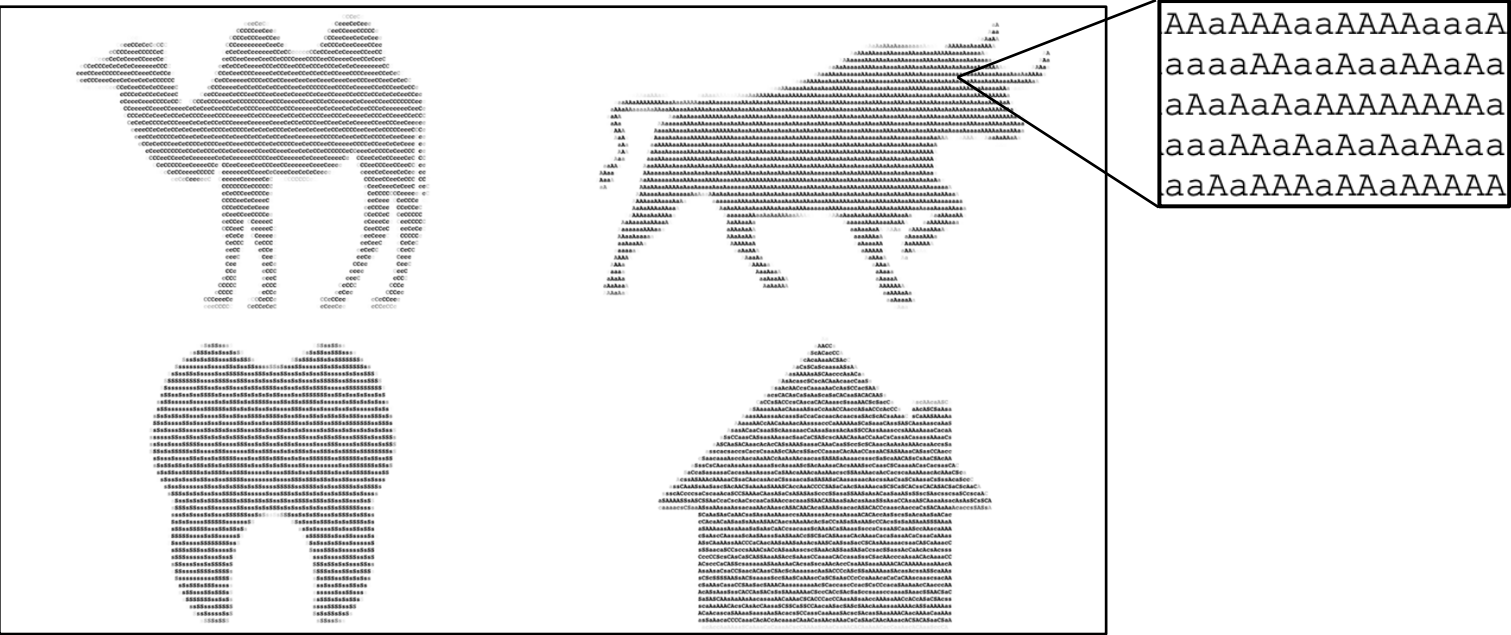


Figura 37 – Resultado da conversão das ilustrações em composições imagéticas de texto (Autor)

[illegible]

Realizada a conversão de cada uma das figuras tornava-se agora possível transferir os diferentes desenhos textuais para o Google Docs, programa que se transformaria no cenário da história e local onde se desenrolaria a ação. Neste ambiente, cada símbolo era alvo de uma

manipulação, fosse através da sua **cor**, **fORm**A, Tamanho ou po^{siç} ão no ecrã³. Analisando a primeira cena, onde uma pequena brisa atravessa a tela da esquerda para a direita (Figura 39), a animação elaborada em torno deste momento aconteceu através da alteração das cores dos caracteres, procurando sempre um contraste forte entre a tonalidade dos símbolos e a sua envolvente. Cada instância era então capturada através de um triplo clique, um “*Command-Shift-5*” que cristalizava o momento. Os vários registos estáticos eram depois colocados um a um no editor de vídeo que lhes atribuía movimento e coerência.

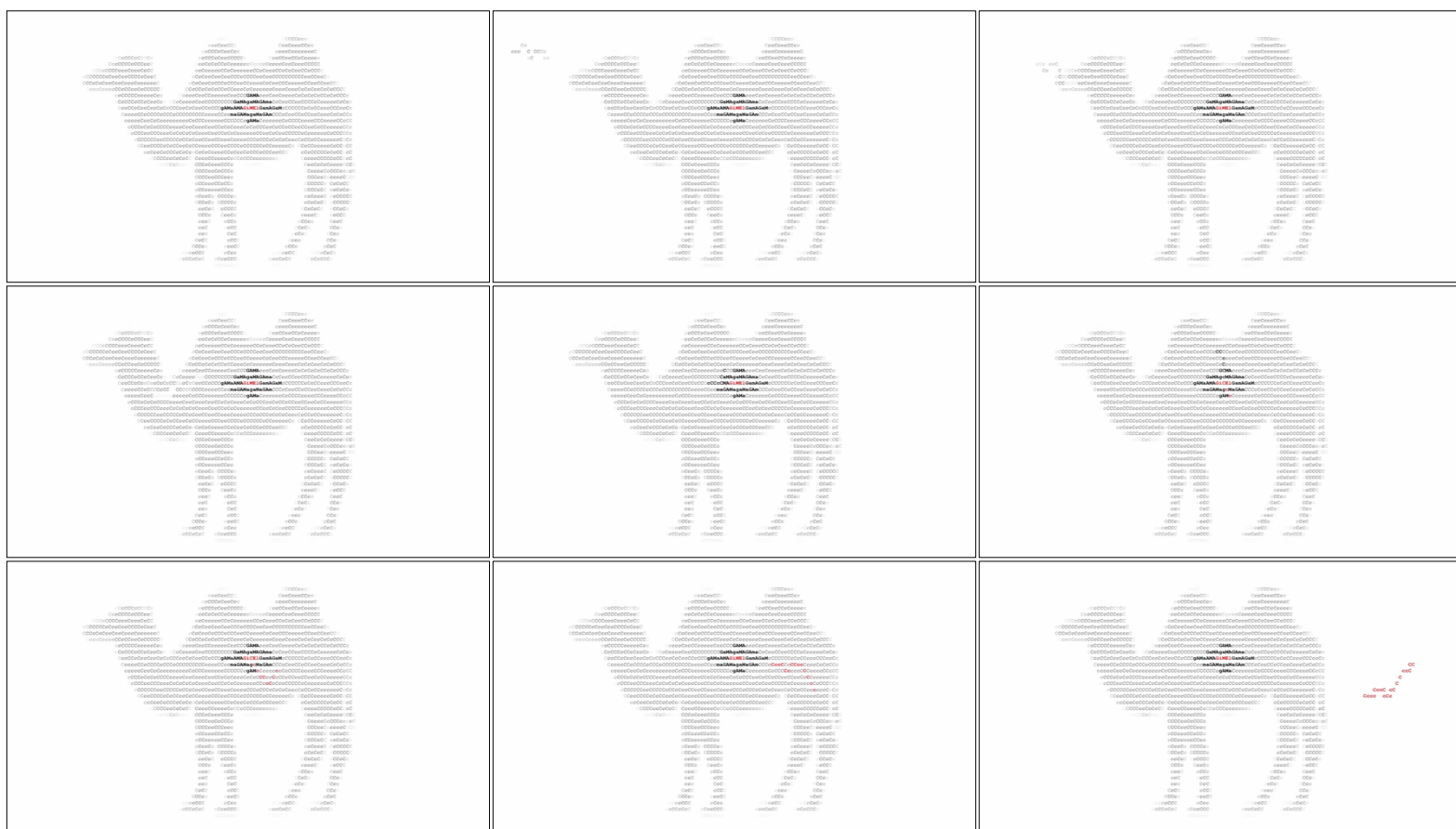


Figura 39 – Fotogramas da primeira cena (A. Martins & Gavina, 2022)

Sobre os acontecimentos que se desenrolam em cada sequência –quatro no total– o objetivo era animar um curto episódio onde as letras funcionavam como pequenas partículas que se moviam pelo ecrã. Como já foi referido, no primeiro caso, o do camelo, um vento formado de várias letras “C” atravessa o ecrã, originando no lado esquerdo da tela. Num primeiro momento, começou-se por formar, na zona coberta de caracteres brancos –até então

³ Todo o processo de animação contou com o apoio essencial da artista-investigadora Ana Gavina.

invisíveis– uma linha ziguezagueada de letras pretas a deslocar-se em direção à figura do camelo. À medida que se ia acrescentando dois/três caracteres na dianteira da linha, retiravam-se outros dois/três da traseira. Cada uma destas alterações era prontamente registada com uma captura de ecrã e guardada para mais tarde reunir no editor de vídeo. Assim que a linha se aproximava do camelo e começava a atravessá-lo, o tom das letras era substituído: as letras que se faziam pintar de preto eram trocadas por brancos ou cinzas-claros. Logo depois a animação chegava ao “coração” do animal composto pelas palavras “gama”, a negrito, e “gimel”, a vermelho. Ao entrar em contacto com estas palavras a brisa adotava a respetiva cor, direcionando-se, por fim, até ao lado direito da tela com um matiz de vermelho-vivo.

Na segunda cena, dois touros enfrentam-se e a primeira besta começa a bufar (Figura 40). O resultado desta ação resulta na materialização e multiplicação de diversos “A’s” imediatamente abaixo do seu focinho. Numa primeira instância esses caracteres surgem a preto e cinza, mais tarde essas cores ganham um destaque a negrito, e por fim tornam-se vermelhas. Esta progressão cromática revela também uma evolução da tensão entre os dois animais. O último instante antes do combate é marcado pelo preenchimento a vermelho do fundo da figura, realçando ainda mais este sentimento e pondo em evidência todos os caracteres, até então transparentes, que faziam parte desta equação e que estavam à disposição para serem manipulados, revelados ou ocultados.

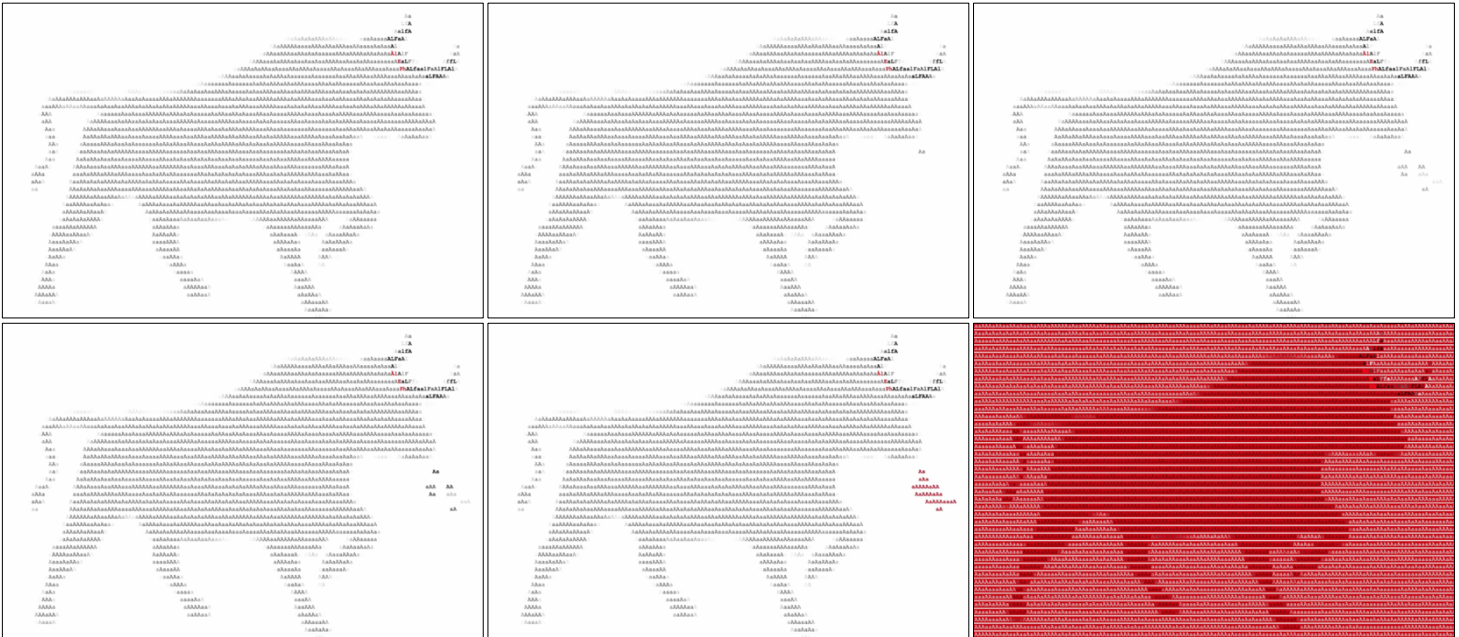


Figura 40 – Touro começa a bufar antes do embate (A. Martins & Gavina, 2022)

Depois desta sequência, o segundo touro repete a mesma sucessão de imagens, mas agora visto de uma posição inversa. E finalmente vemos as duas personagens na mesma tela a moverem-se em direção ao centro até colidirem. O choque entre os dois animais forma uma fumaça que se eleva até desaparecer no cimo do quadro (Figura 41).

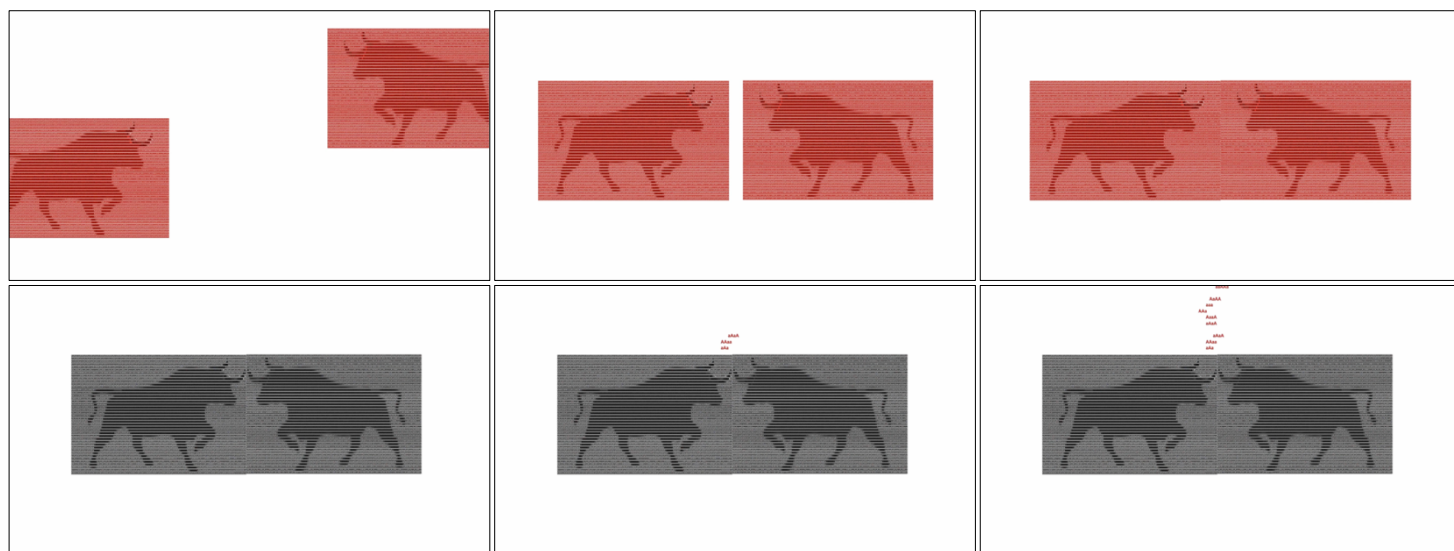


Figura 41 – Dois touros colidem após uma confrontação (A. Martins & Gavina, 2022)

A terceira passagem mostra o dente. Não sabendo que tipo de imagens ou ideias se adequavam a este terceiro elemento da história, o método para encontrar uma solução passou por idealizar uma forma de chegar à sequência onde surgem partículas/caracteres que depois se deslocam para alguma extremidade do ecrã, conceito que repete o que foi visto nos dois episódios anteriores. O objetivo passaria por juntar as letras em movimento no último quadro onde estas preencheriam os espaços em branco da figura da casa, completando-a. Num primeiro momento o que se pensou foi mostrar a imagem do dente lentamente a cair em direção ao solo e quando esta fizesse contacto com o chão estilhaçava-se. No entanto, como não foi possível, em tempo razoável, encontrar uma resposta para este cenário, a opção recaiu em fazer o movimento oposto, ou seja, o dente iria dirigir-se de baixo para cima, como se tratasse de um objeto pirotécnico que no fim explodiria e se dividiria em múltiplos rastos de fogo vermelho (Figura 42).

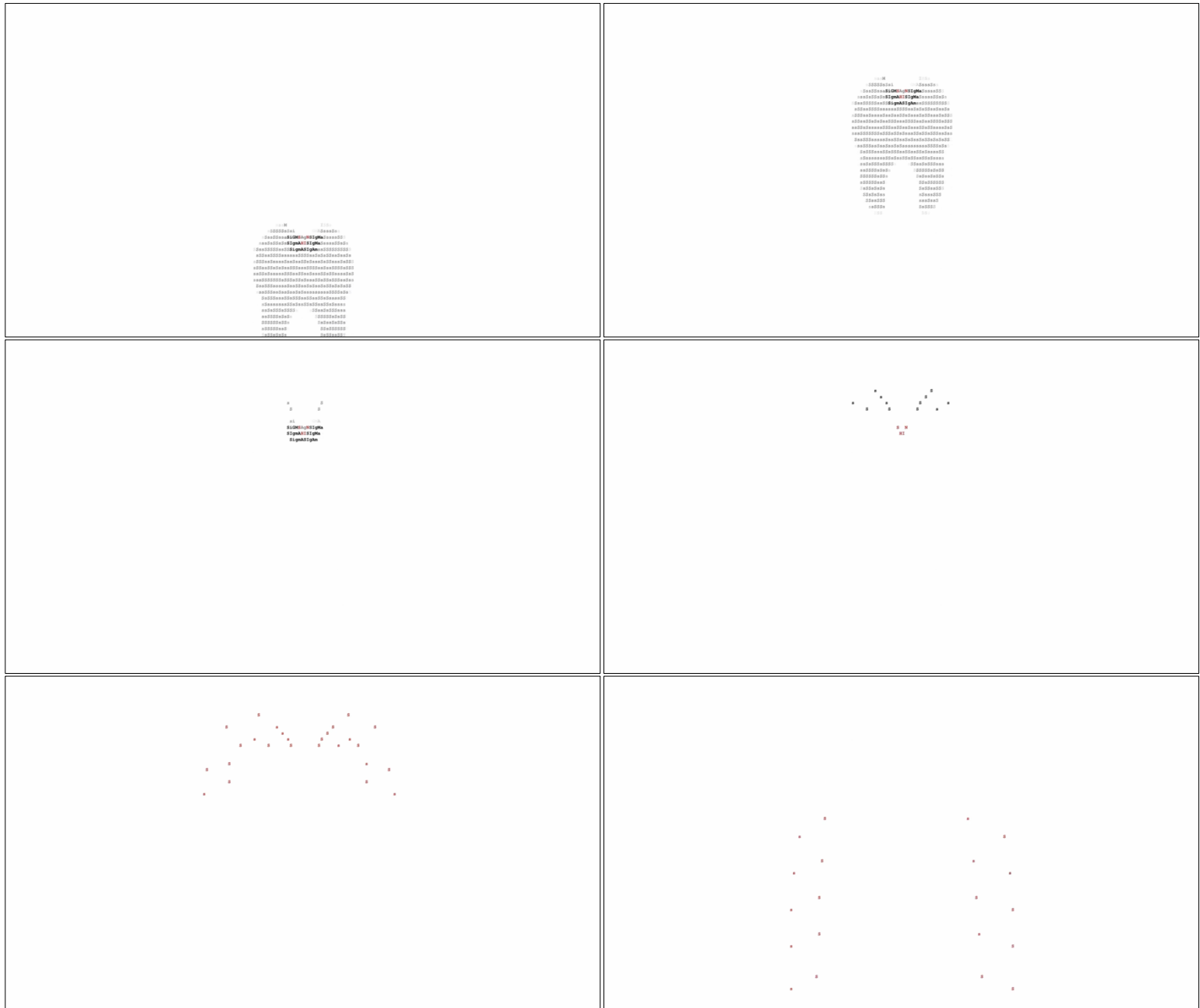


Figura 42 – Dente sobe em direção ao cima da tela onde explode deixando traços de fogo (A. Martins & Gavina, 2022)

Cada conjunto de letras vermelhas surge no quarto e último plano. Neste segmento final vemos uma casa, inicialmente incompleta, e dos lados inferior, superior e lateral esquerdo aparecem linhas vermelhas de cês, ás e ésses que se dirigem no sentido das falhas da casa. Assim que elas preenchem as zonas omitidas, começam a espalhar a sua cor encarnada pelo resto do espaço (Figura 43). E é assim que se *constrói uma casa*.

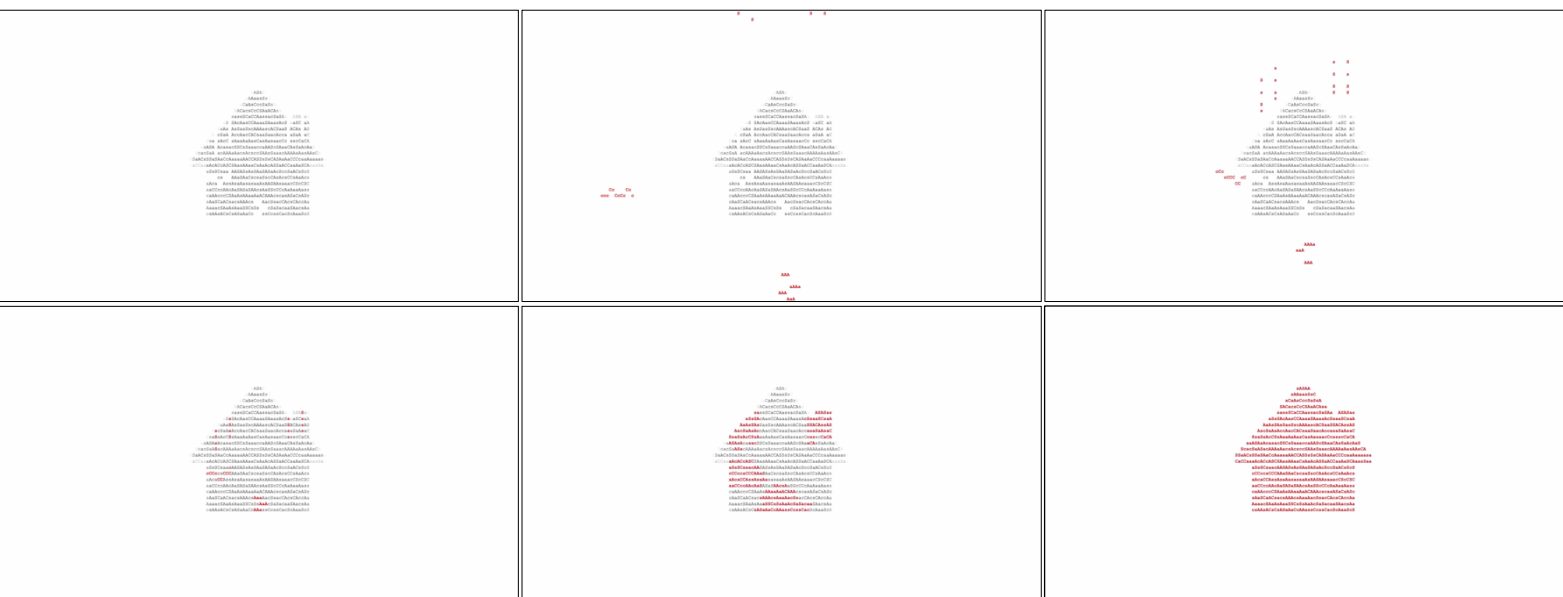


Figura 43 – Cena final onde as linhas de caracteres vermelhos confluem e se aglutinam à figura da casa (A. Martins & Gavina, 2022)

Sem que fosse a intenção inicial, esta segunda experiência tornar-se-ia uma obra de poesia visual animada em estilo *stop-motion*. Apesar de ser um consumidor regular deste género cinematográfico, onde destaco as produções clássicas americanas como *King Kong*⁴ e *Jason and the Argonauts*⁵; filmes de animação contemporâneos, como as produções de Tim Burton⁶ e Nick Park⁷; os títulos *Fantastic Mr. Fox*⁸, *Anomalisa*⁹ e *The House*¹⁰; ou produções nacionais como a primeira longa-metragem portuguesa deste estilo, *Os Demónios do meu Avô*¹¹, não tinha quaisquer conhecimentos técnicos sobre este campo artístico, além de noções básicas como as que haveria de implementar em *como se constrói uma casa*, i.e., registar pequenas

⁴Merian C. Cooper e Ernest B. Schoedsack, 1933.

⁵Don Chaffey, 1963.

⁶ *The Nightmare Before Christmas*, 1993; *James and the Giant Peach*, 1996; *Corpse Bride*, 2005; e *Frankenweenie*, 2012.

⁷ *Chicken Run*, 2000; *Wallace & Gromit*, 1989-presente; e *Shaun the Sheep*, 2007-presente.

⁸ Wes Anderson, 2009.

⁹ Charlie Kaufman, 2015.

¹⁰ Emma de Swaef, Marc James Roels, Niki Lindroth von Bahr e Paloma Baeza, 2022.

¹¹ Nuno Beato, 2022.

alterações espaço-temporais para compor *a posteriori* uma sequência de imagens dotadas de movimento.

O que se verifica é que o desafio, o contexto e a ferramenta utilizada iriam determinar uma vez mais o resultado desta obra. Esta nova lição iria reforçar a convicção de envergar por este caminho até então não explorado por mim –por esta altura já poderia afirmar “ainda pouco explorado”– e continuar a optar por uma estratégia que se alicerçava sobretudo num processo de exploração de pequenos conceitos relativos à tipografia e às letras, palavras e textos, e de experimentação de programas computacionais.

Sobre a divulgação de *como se constrói uma casa*, ela seria primeiramente publicada nas plataformas Youtube e Vimeo (Figura 44), em julho de 2022, e nesse mesmo mês seria apresentada num seminário da unidade “Média e Arte Digital” integrado na programação do 9º retiro do DMAD, que teve lugar no Convento de Espírito Santo, Loulé. E juntamente com *Muted Words*, esta curta-metragem seria também exibida no 1º Simpósio de Média-Arte Digital, em novembro de 2022, na Universidade Aberta, Lisboa. Pela mesma altura seria ainda apresentada no XXV Encontro SOCINE, evento promovido pela Sociedade Brasileira de Estudos de Cinema e Audiovisual, São Paulo. Este evento deu destaque à produção artística no campo do cinema –experimental, expandido, de bolso, etc.– e médias digitais.



Figura 44 – *como se constrói uma casa* (A. Martins & Gavina, 2022)

2.3 [o][p][r][e][s][s][ã][o]



Figura 45 – [o][p][r][e][s][s][ã][o], Alexandre Martins, 2022 (A. Martins, 2022c)

Em linha com o que tem vindo a ser defendido nos tópicos anteriores, vamos verificar novamente como a aprendizagem, ou em alguns casos a reaprendizagem, de ferramentas pode levar-nos à produção de artefactos que, neste contexto, unem texto, imagem e movimento por via de animações audiovisuais e digitais. Ao contrário das duas iniciativas anteriores, que originaram a partir de dois desafios propostos numa unidade curricular do DMAD, [o][p][r][e][s][s][ã][o] (A. Martins, 2022a, 2022c) ganhou forma num período pós primeiro ano curricular do doutoramento –2021/2022–, em que procurei reforçar determinados princípios relativos à prática na média-arte digital, especificamente na programação criativa. A expectativa assentava em utilizar esses fundamentos e a experiência prática recém-adquirida na produção de uma nova curta-metragem (Figura 45), adequando-os à temática do projeto de tese.

O que começaria, uma vez mais, sem pretensões maiores, tornar-se-ia, novamente, num novo artefacto digital. Contudo, desta feita, o objeto criado iria-se dividir em duas versões: 1) programa interativo produzido no P5.js; e 2) uma animação audiovisual resultante desse programa.

Recuando um pouco, como acabou de ser assinalado, esta nova produção começou num processo de aquisição de competências em programação criativa. Pouco depois do término do primeiro ano do DMAD, ingressei em formações de curta duração *online* na plataforma Kadenze, espaço que disponibiliza múltiplos cursos dedicados às artes e tecnologia criativa. Integrado no catálogo desta plataforma surgiam algumas formações em Processing, linguagem de programação vocacionada para as artes electrónicas e projetos gráficos e interativos, e P5.js, a sua versão *online*.

Ao fim de alguns meses de aprendizagem e de exercícios usando o Processing e P5.js, que se baseiam, respetivamente, na linguagem Java e JavaScript, algo começaria a formar-se. Seria a partir da testagem de algumas possibilidades destas linguagens e *software*, e em particular dos tópicos finais da última lição de *Introduction to Programming for the Visual Arts with p5.js* (Reas et al., 2024), que se estruturaria *[o][p][r][e][s][s][ã][o]*. As videoaulas em questão debruçavam-se no potencial de integrar vídeo no nosso desenho ou de utilizar a *webcam* e o microfone usando o P5.js.

O primeiro destes três tópicos destacava o modo de incluir um ou mais vídeos em janelas no nosso projeto e de adicionar filtros. Na Tabela 2 vemos o código usado para alcançar esse efeito.

SINTAXE

```
var fingers;

function setup() {
  createCanvas(640, 480);
  fingers = createVideo("fingers.webm");
  capture.hide();
  capture.loop();
}

function draw() {
  background(255);
  image(capture, 30, 30);
  filter(INVERT);
  image(capture, 120, 120);
}
```

RESULTADO

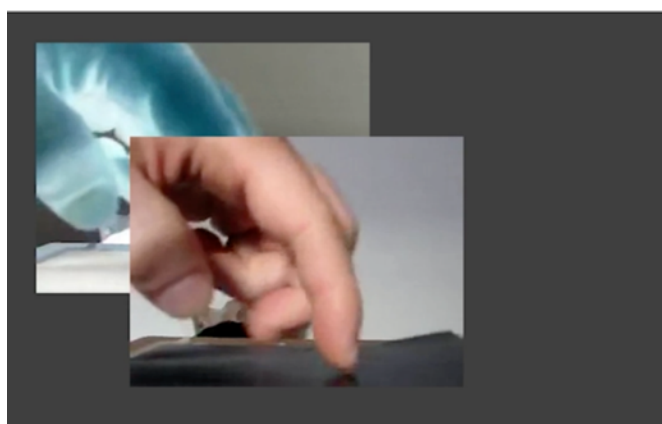


Tabela 2 – Projeto para integrar vídeo(s) utilizando o P5.js, *Introduction to Programming for the Visual Arts with p5.js* (Reas et al., 2024)

Logo depois, este mesmo bloco de código era adaptado e alterado para receber imagens da *webcam*, substituindo as imagens do primeiro vídeo (Tabela 3).

SINTAXE

```
var capture;

function setup() {
  createCanvas(710, 400);
  capture = createCapture();
  capture.hide();
}

function draw() {
  background(200);
  image(capture, 30, 30);
  filter(INVERT);
  image(capture, 120, 120);
}
```

RESULTADO

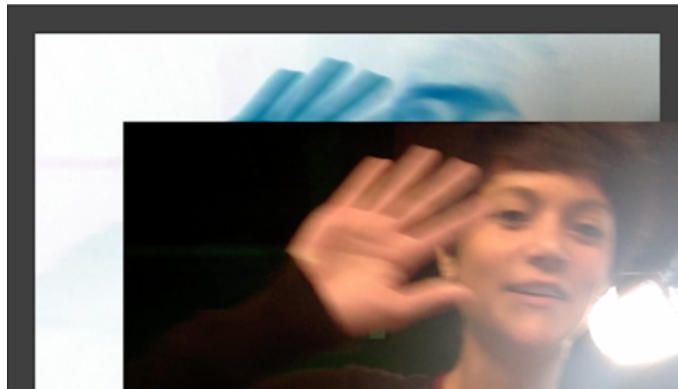


Tabela 3 – Projeto para integrar imagens da *webcam* (Reas et al., 2024)

Sem sair deste programa seria desenhada uma segunda versão. Esta evolução receberia as mesmas imagens da *webcam*, no entanto, os pixels recolhidos eram convertidos em elipses pretas com diferentes dimensões, consoante o respetivo valor RGBA (Tabela 4).

SINTAXE

```
var capture;

function setup() {
  createCanvas(710, 400);
  capture = createCapture();
  capture.hide();
  noStroke();
  fill(0);
}

function draw() {
  background(255);
  capture.loadPixels();

  for (var y = 0; y < capture.height; y += stepSize) {
    for (var x = 0; x < capture.width; x += stepSize) {
      var i = y * capture.width + x;
      var darkness = (255 - capture.pixels[i * 4]) / 255;
      var radius = stepSize * dark;
      ellipse(radius);
    }
  }
}
```

RESULTADO

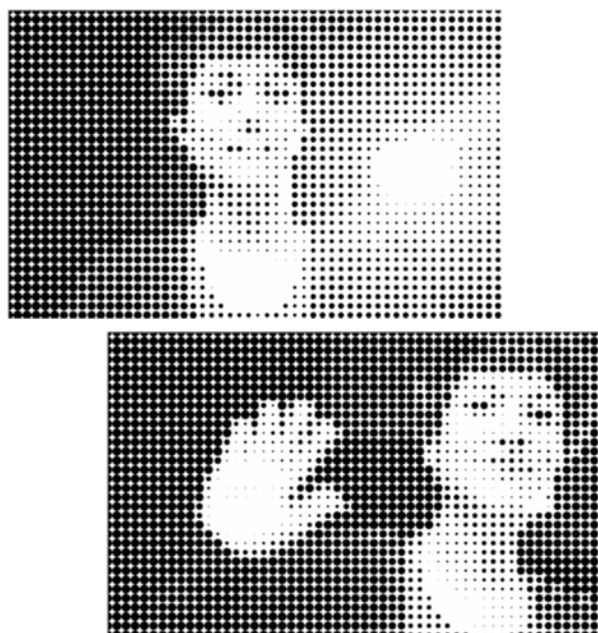


Tabela 4 – Projeto para integrar e converter imagens da *webcam* em elipses pretas (Reas et al., 2024)

Na última lição o objetivo passou por utilizar o microfone do computador convertendo-o em sensor de amplitude sonora. De forma a ilustrar esse registo, o programa foi concebido para traduzir os decibéis captados, na oscilação de uma elipse: quanto maior a intensidade da onda sonora mais alto seria a posição da elipse (Tabela 5).

SINTAXE

```
var mic;

function setup() {
  createCanvas(640, 480);

  mic = new p5.AudioIn();
  mic.start();
}

function draw() {
  background(200);

  var vol = mic.getLevel();

  var h = map(vol, 0, 0.5, height, 0);
  ellipse(width/2, h - 25, 50, 50);
}
}
```

RESULTADO

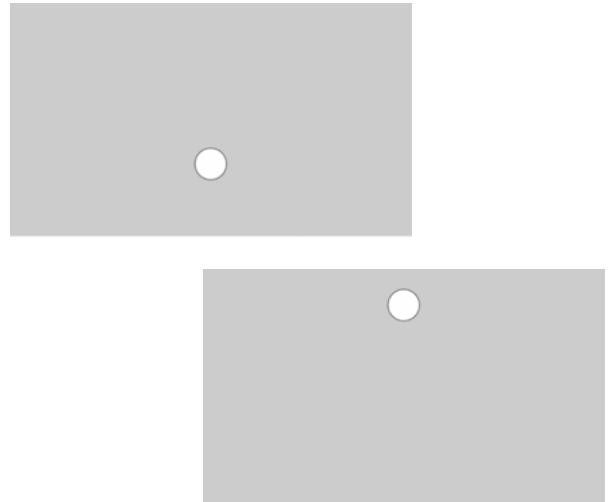


Tabela 5 – Projeto para registrar *input* do microfone e traduzir na oscilação de uma elipse (Reas et al., 2024)

Por fim, os dois últimos conceitos aglutinaram-se juntando as imagens captadas pela *webcam* e os registos captados pelo microfone. As imagens eram convertidas em elipses pretas, como vimos anteriormente, que aumentavam e diminuía de tamanho conforme a intensidade do som registado (Tabela 6).

SINTAXE

```
var capture;
var mic;

function setup() {
  createCanvas(710, 400);
  capture = createCapture();
  capture.hide();

  mic = new p5.AudioIn();
  mic.start();

  noStroke();
  fill(0);
}

function draw() {
  background(255);
  capture.loadPixels();

  var sSize = round(map(mic.getLevel(), 0, 1, 5, 500));

  for (var y = 0; y < capture.height; y += stepSize) {
    for (var x = 0; x < capture.width; x += stepSize) {
      var i = y * capture.width + x;
      var darkness = (255 - capture.pixels[i * 4]) / 255;
      var radius = stepSize * darkness;
      ellipse(x, y, radius, radius);
    }
  }
}
```

RESULTADO

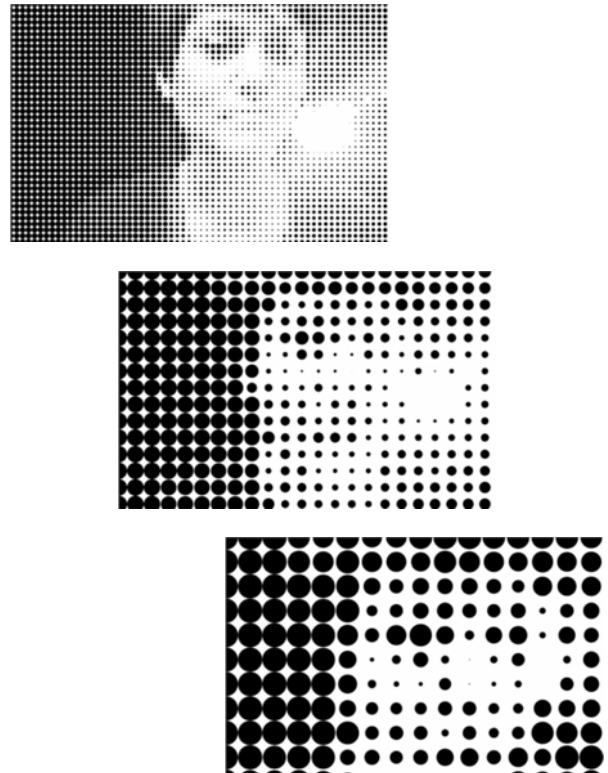


Tabela 6 – Projeto que une o *input* do microfone ao da *webcam* utilizando o P5.js (Reas et al., 2024)

No final de cada sessão surgia um exercício que consistia em criar um pequeno programa da nossa autoria usando os tópicos e funções em análise. Sendo esta última sessão um momento pós avaliação do curso, não chegou a suceder uma ocasião para aplicar as aprendizagens. No entanto, estes simples desenhos sobre as três funções –recorde-se, integrar um vídeo e utilizar uma *webcam* e um microfone– suscitaram grande interesse. Avaliação ou não, havia uma aspiração forte de usar as funcionalidades desenvolvidas para compor algo novo.

Apropriando partes substanciais dos diferentes blocos de código criados pela instrutora, o que sucedeu foi um processo de desconstrução gradual dos projetos originais, adaptando-os aos desejos e necessidades que se iam somando progressivamente. Seguem-se as linhas de código do programa que adaptei de Reas et al. (2024) e que acabariam por resultar na obra *[o][p][r][e][s][s][ã][o]* (Tabela 7).

SINTAXE

```
//Use microphone to interact with the sketch

//Press "1" for Chinese (Traditional)
//Press "2" for Cyrillic
//Press "3" for Arabic
```

```
var capture;
var sound;
var mic;
var state = 0;
```

```
function preload() {
  sound = loadSound("sound.mp3");
}
```

```
function setup() {
  createCanvas(1048, 576);

  capture = createVideo("video.mp4");
  capture.hide();
  capture.loop();
}
```

```
/* capture = createCapture(); */
```

```
sound.play();
sound.loop();
sound.setVolume(0.5);
```

```
mic = new p5.AudioIn();
mic.start();
```

```
textFont("Times New Roman");
```

```
noStroke();
fill(0);
}
```

```
function draw() {
  background(255);
  capture.loadPixels();
}
```

DESCRIÇÃO TÉCNICA

- Secção de comentários [não influenciam o processamento do programa], que instrui o utilizador a recorrer ao microfone e teclado para interagir com o projeto;
- Secção onde se definiram as variáveis do programa, nomeadamente as de captura de cada um dos pixéis do vídeo; de faixa de som; de captura de som do microfone; e de três diferentes estados/idiomas;
- Função de carregamento do áudio/composição sonora externa;
- Secção de configuração inicial do programa;
- Criação e configuração de tela;
- Secção de carregamento e configuração do vídeo externo com indicação para repetir o vídeo assim que acabar de o executar;
- Opção para o utilizador usar a câmara em lugar do vídeo [função inicialmente inoperacional];
- Secção de configuração do áudio externo: 1) reproduzir; 2) repetir; 3) volume;
- Indicação para recolher *input* do microfone;
- Configuração dos caracteres: tipo de letra; borda [sem]; cor [preto]
- Secção de execução do programa;
- Definição da cor do fundo da tela [branco]
- Indicação para desenhar os pixéis do vídeo;

<pre> var sSize = round(map(mic.getLevel(), 0, 1, 5, 500)); for (var y = 0; y < capture.height; y += sSize) { for (var x = 0; x < capture.width; x += sSize) { var i = y * capture.width + x; var dark = (255 - capture.pixels[i * 4]) / 255; var radius = sSize * dark; textSize(radius); if (state == 0) { text("压迫", x, y); } else if (state == 1) { text("Иро", x, y); } else if (state == 2) { text("ظلم", x, y); } } } function keyPressed() { if (key == 1) { state = 0; } else if (key == 2) { state = 1; } else if (key == 3) { state = 2; } } </pre>	- Configuração da posição e tamanho dos caracteres: responde aos valores RGBA e à amplitude sonora captada pelo microfone; - Criação de estados para cada idioma: a mesma palavra em 1) Chinês; 2) Russo; e 3) Árabe; - Função de utilização do teclado [teclas “1”, “2” e “3”] e conexão com os três diferentes estados/idiomas.
---	--

Tabela 7 – Projeto interativo [o][p][r][e][s][s][ã][o], desenvolvido em P5.js (Autor, adaptado de Reas et al., 2024)

[o][p][r][e][s][s][ã][o] começou por ser um exercício de “E se...?”: “E se eu trocar esta linha de código por aquela?”, “E se eu acrescentar esta linha para acomodar este elemento?” ou mais concreta e tematicamente “E se eu trocar elipses por letras, ou formas geométricas por símbolos tipográficos?”. Este exercício era também o culminar de várias semanas de aprendizagem contínua em torno destes programas e linguagens de produção criativa. Ao fim deste tempo, seria capaz de pôr em prática determinados conhecimentos para criar algo pessoal sem me restringir ao que era requerido pelos tutores?

Apropriando o projeto apresentado na Tabela 6 –relativo à captação de dados do microfone e *webcam*– o primeiro passo seria então tornar aqueles círculos pretos em tipos¹². Levando em conta noções prévias sobre funções que fazem uso de caracteres e de texto no P5.js, o primeiro passo teria obrigatoriamente de incluir a função “**text()**”. Esta função define que devem ser desenhados símbolos tipográficos na tela. Entre os parêntesis são colocados, no

¹² Não estando plenamente certo sobre a ordem dos acontecimentos ou de certos pormenores em torno da adaptação e alteração dos projetos apresentados entre as Tabelas 2 e 6, o trâmite aqui descrito poderá não ter-se desenrolado deste modo. Poderão surgir algumas afirmações que se fundamentam não só no que me recordo sobre este processo, mas também em algumas suposições.

primeiro parâmetro, uma *string*, i.e., a sequência de caracteres que queremos incluir no desenho, e.g. “aa” ou “texto”, e no segundo e terceiro, as coordenadas [x, y], que neste caso já teriam sido definidas no projeto original e que são influenciadas pelos valores RGBA dos pixéis registados pela *webcam* ou pelo vídeo. Outro elemento importante que faltava substituir era a linha “`ellipse(x, y, radius, radius)`” por “`textSize(radius)`”. Com estas duas componentes¹³ era possível conseguir o efeito pretendido: transformar elipses em caracteres (Figura 46).



Figura 46 – Recriação posterior da conversão do projeto de Reas et al., 2024 (Autor)

Apesar da sua simplicidade —a adição de uma linha e a substituição de outra—, esta pequena modificação foi uma grande conquista. Não só pelo facto de ter conseguido aplicar conhecimentos passados e deslindar uma forma de manter o código funcional adequando-o às ambições indicadas, mas também pelo facto de que tal alteração me permitia agora pensar em novas possibilidades criativas.

Em primeiro lugar, optei por voltar às imagens de vídeo, em substituição dos registos da *webcam*. Uma vez que o P5.js é muito limitado relativamente à dimensão de ficheiros média (máx. 5Mb)¹⁴, o objetivo inicial era incluir um vídeo curto para testar ideias. Para isso procurei em arquivos pessoais, materiais videográficos que pudessem servir este propósito. Neste catálogo encontrei um clipe em *stop-motion* de apenas seis segundos gravado com recurso ao Stop Motion Studio, uma aplicação móvel que utiliza a câmara do telemóvel para produzir

¹³ Foi colocada ainda uma terceira função, `textFont("Times New Roman")`, para definir o tipo de letra.

¹⁴ Apesar de existirem métodos para contornar estas limitações, não estava habilitado de competências técnicas para ultrapassar esta dificuldade.

pequenas cenas recorrendo a esta técnica de animação. O vídeo em questão havia sido produzido no contexto de uma unidade curricular do DMAD –“Videoarte”– onde foi pedido que elaborássemos um autorretrato, no entanto, esta sequência não tinha chegado a ser incluída na obra final. O clipe retratava de modo acelerado e caótico uma representação da figura dos três macacos sábios (Figura 47), o provérbio pictórico que, entre outras interpretações, simboliza a fuga a responsabilidades morais, ao desviar o olhar ou fingir ignorância (Smith, 1993).

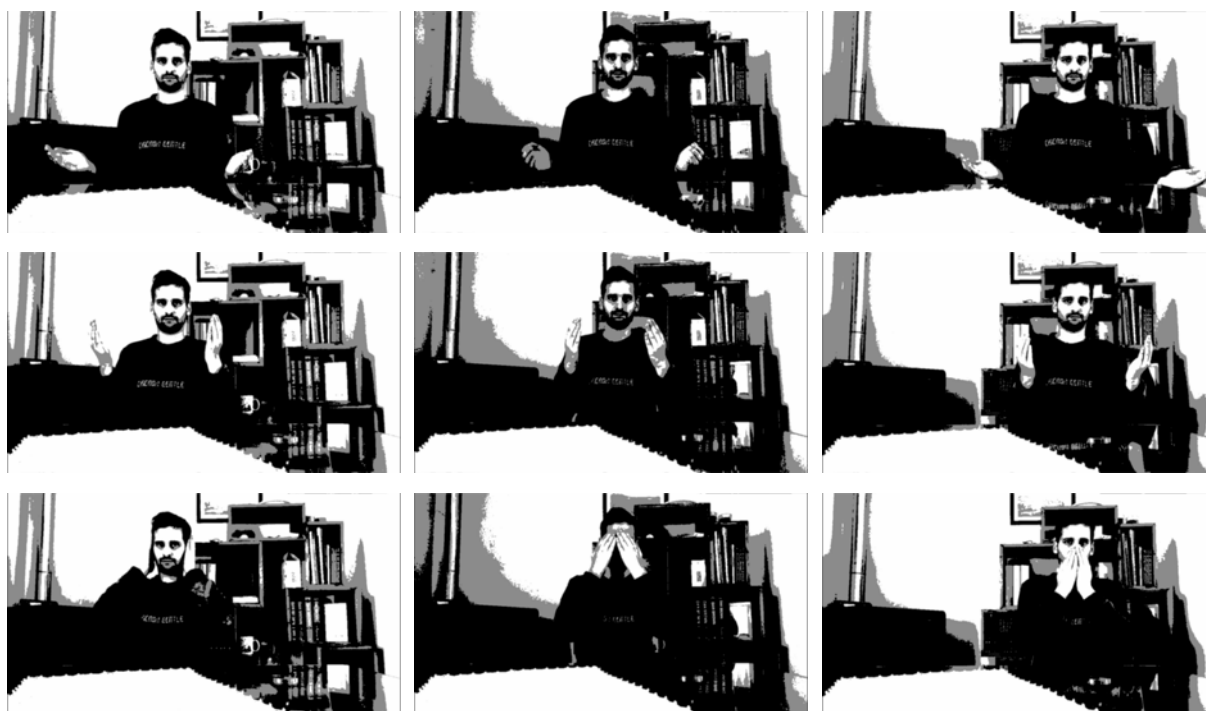


Figura 47 – Clipe *stop-motion* retratando os três macacos sábios (Autor)

Para incluir esta montagem audiovisual no projeto (Figura 48) foi necessário substituir a função que ativava a *webcam* “`createCapture()`”, dentro da variável `capture`, por `createVideo("video.mp4")` –entre os parêntesis vê-se o nome do ficheiro carregado no programa. Além disso foi necessário repetir o vídeo com a função `capture loop()` de modo a transformar os seis segundos de vídeo numa experiência interativa sem fim –esta opção facilitava ainda a visualização de modificações no programa durante o processo de testagem.

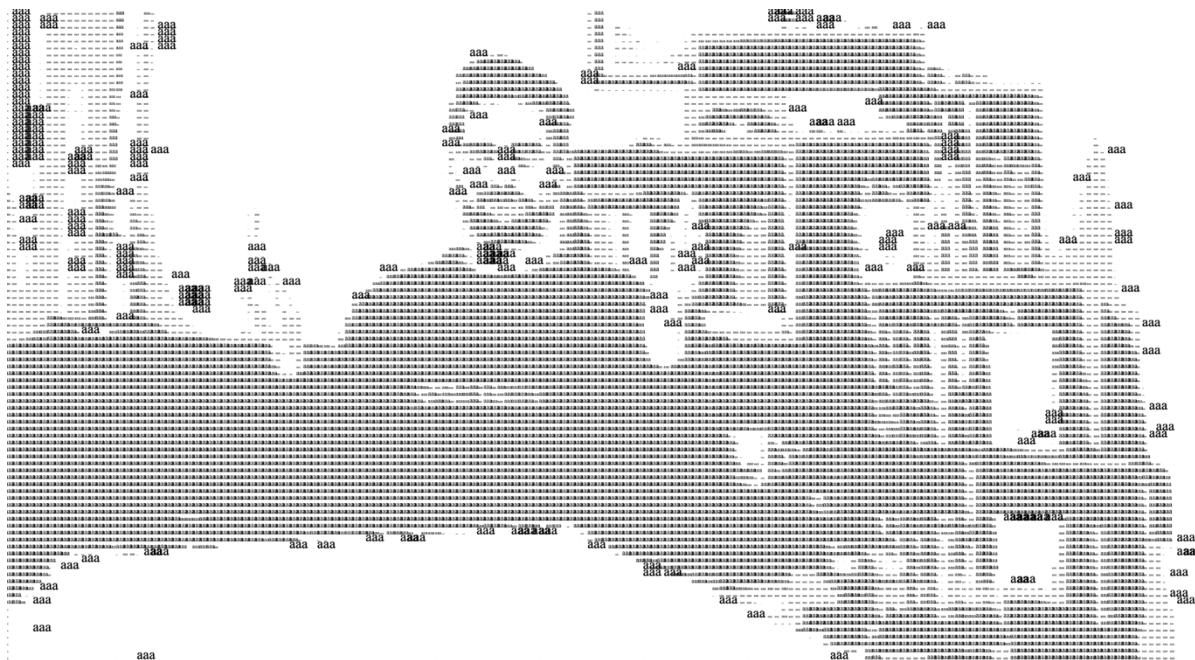


Figura 48 – Incorporação do vídeo no projeto P5.js (Autor)

Com o pressuposto dominante, “é possível alterar/acrescentar esta componente?”, ultrapassado, era agora importante considerar, em termos criativos e artísticos, o que fazer com os materiais obtidos até então. Inicialmente, ainda numa fase experimental, comecei por testar diferentes letras ou termos para perceber quais as consequências visuais de cada opção. Na Figura 48 vemos a configuração do vídeo com a sequência “aaa”. Outras experiências incluíram o termo “palavra” em diferentes idiomas e sistemas de escrita: 单词 (chinês simplificado); слово (cirílico); מילה (alfabeto hebraico); e คำ (alfabeto tailandês), foram alguns dos exemplos testados. Destas experiências percebi que o sistema de escrita chinês dotava a imagem de maior contraste, volumetria e nitidez em comparação com outras línguas. Devido a essa resolução superior o enfoque incidiu nesta forma de escrita e, por conseguinte, o que eram até então experiências visuais, ganharia uma nova dimensão.

Para se perceber esta ideia devemos recuar alguns meses até ao primeiro ano curricular do DMAD. Nesta etapa inicial do curso foi pedido aos doutorandos que produzissem um artefacto de média-arte digital para ser apresentado nas provas de final de ano durante o retiro doutoral, realizado em Loulé no verão de 2022. Para este efeito desenvolvi uma obra interativa intitulada *How I Learned to Stop Worrying and Love the Big Brother* que se debruçava sobre tópicos como o controlo e o voyeurismo. Durante a fase de estudo sobre os temas que este artefacto pretendia ilustrar encetei um percurso de leitura que incidiu num

conjunto de artigos e documentos sobre o regime chinês e algumas das suas políticas autoritárias que pretendem suprimir os direitos de determinados grupos minoritários da população. Um dos casos em destaque dizia respeito às detenções e ao aprisionamento massivo de cidadãos de etnia Uighur e de outras minorias muçulmanas na província de Xinjiang (ICIJ, 2019).

Esta coincidência de experiências e conjunção de ideias, i.e, o facto de ter preferido desenvolver algo que incluísse ideogramas chineses devido ao impacto visual da sua tipografia e as noções ainda bem presentes deste estudo, viriam a ser cruciais para a delineação de *[o][p][r][e][s][s][ã][o]*.

A palavra “opressão”, termo que intitula a obra, seria um elemento-chave para atribuir um tema à obra. Ao inserir a sua tradução em chinês 压迫 na função `text()` estava determinado o último elemento estético do projeto (Figura 49).



Figura 49 – Iteração com os caracteres 压迫 (Autor)

A escolha deste termo enquadrava bem o resto do projeto interativo. Ele tornava-se, deste modo, na ilustração de um confronto entre som e imagem. Uma vez que, a nível técnico, assistimos à reação das imagens ao som captado pelo microfone, quanto mais alto falamos durante a reprodução do vídeo, maior o tamanho dos caracteres 压迫. A nossa voz apresentava-se como uma força que confronta uma oposta, a opressão. Quanto mais alto a levantamos,

maior é a reação oposta. Este desenho interativo, que era *a priori* um tubo de ensaios, transforma-se assim numa metáfora para a liberdade de expressão e para as suas fragilidades.

O vídeo escolhido, inicialmente também ele um recetáculo para a visualização de diferentes conceitos, aparentava ter sido uma escolha fortuita e igualmente acertada. As imagens dos três macacos sábios eram uma peça coerente neste *puzzle* que se foi construindo. Um *puzzle* que no princípio não possuía um desígnio bem concreto, mas que mais tarde manifestou ser uma feliz sucessão de escolhas e acontecimentos.

A partir deste projeto de P5.js surgiria mais tarde a curta-metragem que partilha o mesmo nome. Utilizando as funções interativas criei um breve vídeo de narrativa simples (Figura 50).



Figura 50 – Fotogramas de [o][p][r][e][s][s][ã][o] (A. Martins, 2022c)

Com o desenho no P5.js em reprodução no formato *loop*, gravei o ecrã durante cerca de um minuto. Nos primeiros 30 segundos não houve interação com o programa, deixando o vídeo dos três macacos sábios com o filtro tipográfico 压迫 a reproduzir sem qualquer interferência externa. Passado esse tempo, gritei para o microfone incrementando exponencialmente os dois tipos. Durante breves momentos, a imagem deixa de ser perceptível e em substituição a “opressão” toma conta do ecrã com “压迫” a surgir em letras garrafais (Figura 50, quadro 7, 8 e 9). Após esse curto ápice imagético, o desenho volta ao seu estado normal até ao final da gravação. Depois de feito o registo visual procedeu-se à pós-produção utilizando um editor de vídeo. Esta etapa serviu para realizar alguns acertos e para acrescentar uma faixa de som.

A matéria sónica é um aspeto que não foi discutido até aqui. Penso que deveria aproveitar este momento para referir brevemente que em *Muted Words* esta componente não chegou a ser trabalhada. Esta realidade deveu-se em parte ao facto de ter sido a primeira experiência no âmbito da animação. A pouca experiência neste género de produções fez com que a atenção tivesse recaído integralmente na dimensão visual, aquela que realmente queria acertar naquele primeiro momento. De certo modo, essa inexperiência não prejudicou o resultado, uma vez que a ausência de som não destoava do resto da obra. Já em *como se constrói uma casa* houve uma preocupação em desenvolver esta vertente. Foi necessário acrescentar uma camada de som, mesmo que apenas na perspetiva do efeito sonoro. No primeiro quadro, o do camelo, surgem dois sons: o do grunhir de um camelo e o de uma brisa que persiste pelo resto do vídeo até à sequência da casa. No segundo surgem três novos sons, todos eles carregados: de um animal a bufar –iterado para cada touro–, de um animal de grande porte a correr –também repetido e ligeiramente dessincronizado para dar a ilusão de dois bovinos em movimento– e finalmente de um baque no instante do choque. O terceiro quadro, onde o dente sobe na tela, é acompanhado primeiramente por um assobio, depois por um estouro e por fim pelo crepitar do fogo. No último quadro apenas se houve o som do vento que acompanhou toda a obra.

Voltando a *[o][p][r][e][s][s][ã][o]*, procurou-se desenvolver uma composição de sons com uma carga representativa menor: havia uma intenção em manter um traço próximo do tema retratado na curta. Para tal, foi incluído um elemento que aludisse a uma ou mais vozes. Em primeiro lugar, procurei numa biblioteca de sons algo que correspondesse a pessoas a falar.

Encontrado o clipe, procedi à multiplicação desse mesmo som e subsequente dessincronização. Este simples método, aliado a um ajuste de características tímbricas através de equalizadores e filtros de som, garantiu que os conteúdos originais adotassem um nível de abstração maior. Mesmo não mantendo semelhança com uma língua específica, era ainda possível identificar como um som humano¹⁵. Depois de conseguida esta primeira etapa e obtida uma faixa sonora que se encaixava na temática, faltava sintonizá-la com a imagem, algo que constituiu, essencialmente, em aumentar gradativamente a amplitude do clipe de som e depois de alguns momentos diminuí-la subitamente: durante os primeiros segundos do vídeo, o que aparentam ser vozes sussurram, aumentando gradualmente. A certo momento o burburinho torna-se tão volumoso que os caracteres respondem. Esta expansão opressiva e abrupta faz com que o som volte a um ruído leve. Com a vertente sonora tratada, a curta-metragem *[o][p][r][e][s][s][ã][o]* ficava concluída.

Apesar disso, o trabalho não estava terminado. De volta ao P5.js, a mesma faixa de som seria reaproveitada no projeto interativo, desta feita, sem o aumento cumulativo do volume. O propósito era acrescentar uma camada de som que não interferisse com a interação entre o utilizador e o microfone –o clipe de som deveria ser reproduzido com um volume que não oscilasse consideravelmente o tamanho dos caracteres.

Além desta adição foram ainda acrescentadas novas linhas de código que faziam com que o filtro gráfico que se sobrepõem ao vídeo alternasse entre diferentes estados, cada um dos quais representando a palavra “opressão” em diferentes idiomas.

Inicialmente o projeto P5.js variava entre três línguas: a original, o chinês [压迫]; russo [Иро]; e árabe [ظلم], línguas que simbolizam alguns dos casos mais flagrantes de autoritarismo ou totalitarismo, e.g., China, Arábia Saudita, Rússia. Para trocar de idioma foi incluída no projeto uma função de interação através do teclado, usando as teclas “1”, “2” e “3”.

¹⁵ A opção de evitar uma conexão entre o que se ouve nesta faixa de som e um idioma específico foi tomada tendo em consideração o seu posterior uso no desenho P5.js que, como veremos adiante, iria ganhar novos contornos.

Mas uma vez que a versão digital e interativa de *[o][p][r][e][s][s][ã][o]* se enquadra numa metodologia generativa, onde existe a possibilidade circunstancial de iterar uma peça, meses mais tarde, olhando novamente para este artefacto, seriam incorporadas as línguas persa [ستم]; hebraica [לניו]; e coreana [억압] (Figura 51).

Esta possibilidade de evoluir ou modificar *ad aeternum* a mesma obra e o facto de o código estar disponível *online* e em acesso aberto, permite a outros autores apropriar e reutilizá-lo, e a outros utilizadores menos experientes acrescentar facilmente outras línguas, uma vez que a lógica da alternância de línguas é de fácil percepção e desconstrução.



Figura 51 – Iteração com caracteres coreanos (Autor)

Como é habitual, para terminar, é importante referir que a curta-metragem está disponível nas plataformas Vimeo (Figura 52) e Youtube e foi apresentada a 18 de novembro de 2022 no 1º Simpósio de Média-Arte Digital, evento organizado pela Universidade Aberta, em Lisboa. No que respeita ao projeto P5.js (Figura 53), este fez parte da conferência ARTeFACTO2022, realizada pela Universidade de São José, Macau, China, estando em exibição na respetiva exposição virtual (Figura 54).

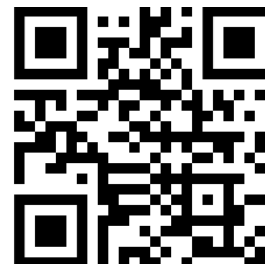


Figura 52 – *[o][p][r][e][s][s][ã][o]*, vídeo (A. Martins, 2022c)

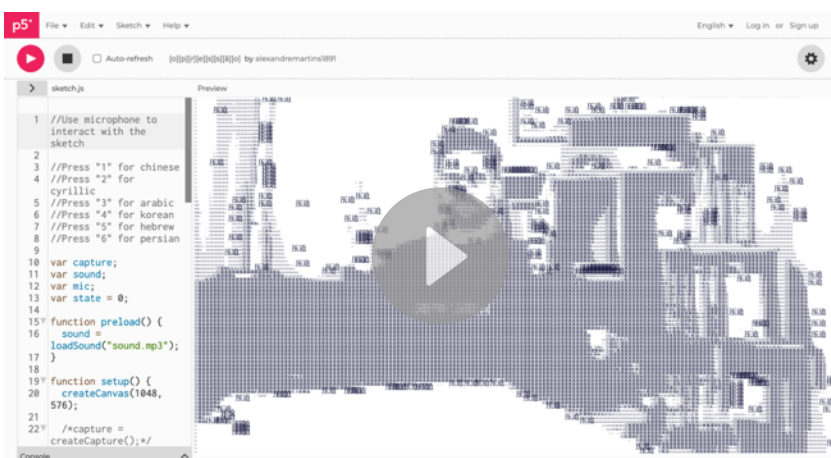


Figura 53 – *[o][p][r][e][s][s][ã][o]*, projeto interativo (A. Martins, 2022a)



Figura 54 – Projeto interativo *[o][p][r][e][s][s][ã][o]* exibido na exposição virtual da conferência ARTeFACTo2022, Macau, 2022 (Ng Ka Man & Martins, 2022)

2.4 MetaAnémic Cinèma



Figura 55 – *MetaAnémic Cinéma*, Alexandre Martins, 2023 (A. Martins, 2023a)

Durante a produção de *[o][p][r][e][s][s][ã][o]*, no segundo semestre de 2022, começava a surgir um burburinho mediático protagonizado por diferentes atores, i.e., artistas digitais, artistas visuais, tecnólogos, académicos, jornalistas, etc., em torno do surgimento e rápida popularização de sintetizadores de imagem com recurso a Inteligência Artificial [I.A.], como o DALL.E 2, MidJourney ou Stable Diffusion, que foram sendo disponibilizados ao público geral durante os meses de julho e setembro desse ano.

Não ficando indiferente ao manifesto mediatismo, assim que tomei conhecimento destes programas decidi experimentá-los. Inicialmente o que me movia era um sentimento de curiosidade para perceber como funcionavam estas ferramentas (Figura 56). Não só para entender como funcionavam, mas também para determinar se haveria oportunidade para aproveitar o conteúdo gerado ou as ideias suscitadas desses materiais no presente projeto. Numa primeira fase, essa curiosidade e admiração foi sucinta. Pouco tempo depois de testar diferentes ideias e gerar imagens relativas à temática do projeto de tese (Figura 57), optei por parar, mesmo que temporariamente, uma vez que os resultados não revelaram caminhos ou procedimentos novos ou apelativos. Em certa medida, o conhecimento coletivo e

possibilidades em torno desta revolução criativa e artística era ainda limitado. Nos primeiros meses, as notícias, artigos e comentários que chegavam diziam respeito, em grande parte, à capacidade destes sintetizadores gerarem, a uma velocidade fulminante, conjuntos de imagens com alta resolução e com graus de realismo impressionantes, ao impacto na profissão e sustento de artistas visuais e digitais, a questões relativas a direitos de autores, ou ao aumento da disseminação de informações falsas (Metz, 2022; Q.ai, 2022).



Figura 56 – Primeiras experiências com temas genéricos utilizando os programas DALL.E 2, MidJourney e Stable Diffusion (Autor)



Figura 57 – Primeiras experiências com a tipografia utilizando os programas DALL.E 2, MidJourney e Stable Diffusion (Autor)

Mas apesar desta impressão e rejeição iniciais, um elemento que é intrínseco ao processo de produção com recurso a I.A. manteve o meu interesse nestes programas: o uso de linguagem natural para gerar imagens e a preponderância das palavras no processo criativo. Outro fator animador, foi a sucessiva e progressiva aplicação destes programas e modelos de I.A. na criação de outros tipos de conteúdo, e.g., imagens panorâmicas 360º graus (Figura 58).



Figura 58 – Experimentação com imagens panorâmicas 360º utilizando o programa Skybox, tema genérico (Autor)

Mesmo que o primeiro fascínio pelos sistemas supracitados tenha gradualmente desvanecido, um outro choque iria substituí-lo. Um novo objeto captaria a atenção quando, em finais de 2022, encontrei um videoclipe da banda sul-africana Die Antwoord intitulado *Land of Illusion* (Die Antwoord, 2022). Apesar da natureza cativante do próprio tema musical, seriam as imagens a me seduzirem. O vídeo tinha sido produzido com a utilização de técnicas de I.A. e o efeito visual alcançado era algo que não tinha experienciado até então (Figura 59). Mesmo que não conseguisse assimilar e compreender totalmente o que estava a contemplar, a velocidade vertiginosa e frágil interpolação entre quadros adjacentes gerava uma constante metamorfose de planos e uma interligação de imagens alucinatória, características que enquadravam perfeitamente o tom e tema da canção.



Figura 59 – Evolução imagética em *Land of Illusion*, Die Antwoord, 2022 (Die Antwoord, 2022)

Além da sua qualidade hipnotizante, este videoclipe deu-me a conhecer toda uma nova categoria de objetos gerados através de tecnologia I.A.. Objetos esses que se aproximavam mais do trabalho que vinha desenvolvendo. O intervalo entre a descoberta desta nova possibilidade e a primeira fase de experimentação foi curto. A vontade de replicar algo semelhante ao observado no videoclipe era muito grande e fez-me saltar de referência em referência na procura das ferramentas e métodos usados pelo seu criador. Partindo da descrição de *Land of Illusion* no Youtube, imediatamente descobri o autor do vídeo, Sagans, artista de I.A. que já desenvolveu animações para Thom Yorke ou Linkin Park, e o trabalho que tinha desenvolvido até então neste campo (sagansagansagans, 2024). E a partir deste artista digital encontraria outros, e desses outros finalmente alcançaria uma referência a um software de geração de imagens I.A. dedicado à criação de vídeos e animações. O programa em questão era o Deforum Stable Diffusion que, como o nome indica, se baseia no modelo Stable Diffusion, um dos principais de aprendizagem profunda atuais. Do mesmo modo que o modelo original, os resultados gerados pelo Deforum são conseguidos através de palavras e textos.

Como referido anteriormente, a natureza textual inerente ao processo criativo de imagens com recurso a I.A., desde o início, suscitou-me interesse, uma vez que poderia revelar novos métodos de experimentação e alcançar novas camadas simbólicas. Comparando com as três curtas-metragens anteriores, que possibilidades [meta]criativas poderiam surgir desta componente, onde o texto além de ser conteúdo e forma retratados na tela, é também peça oculta, mas fundamental no processo de construção da obra¹⁶. Não há imagem que se forme pelos programas aqui mencionados sem que algo seja escrito primeiro, uma vez que estes modelos são processados através de linguagem natural inseridos em *prompts* (Jurafsky & Martin, 2024; Reviriego & Merino-Gómez, 2022). Se pegarmos, por exemplo, num autor de poesia visual, as suas preocupações habituais no que respeita ao resultado e aspeto finais da obra, onde é demonstrado um cuidado e consciência rigorosos na escolha da palavra ou palavras adequadas, seja no sentido fonético, morfológico, sintático, semântico, pragmático, etc., manifestam-se igualmente cruciais durante a utilização destes programas, mesmo que

¹⁶ Esta realidade é muito semelhante aquela que já tinha experienciado durante a programação de [o][p][r][e][s][s][ã][o].

tais escolhas não se verifiquem concretamente pelo público no retrato final do vídeo. Frequentemente, as frases que servem de *input* para sistemas I.A. traduzem-se em imagens figurativas, abstratas, geométricas, etc.. Se escrevo “bola vermelha brilhante” na secção que admite o texto, o resultado muito provavelmente será a materialização figurativa dessa ideia (Figura 60). O significado desta expressão dá origem à sua manifestação visual, a palavra desaparece para dar espaço à figura geométrica. Esta realidade alia-se ainda ao facto de que, ironicamente, representar com precisão formas de letras, palavras, textos e símbolos tipográficos, ou incluí-las numa imagem, era neste período inicial uma das maiores limitações destes programas. Esta incapacidade normalmente traduzia-se em resultados sem sentido, distorcidos, ilegíveis e impercetíveis (Valerie, 2023)



Figura 60 – Diferentes representações de "bola vermelha brilhante" utilizando os programas Stable Diffusion, DALL.E 2 e Midjourney (Autor)

Voltando atrás, e verificando esta vontade de ir alternando estratégias para conectar palavras e imagens, qual poderia ser a solução ou procedimento para concretizar uma animação com os novos elementos em jogo? Uma vez mais, diante de uma ferramenta em grande parte alheia, a metodologia experimental iria ser necessária e decisiva.

Num primeiro estágio era necessário perceber como funcionava a própria ferramenta. O programa escolhido para desenvolver as animações, o Deforum Stable Diffusion, exigia um maior grau de aprendizagem quando comparado com os mais conhecidos geradores de imagens. Além de um momento de instalação e configuração, o Deforum assume vários parâmetros para construir as sequências animadas. Tendo em conta que deixamos de falar de construir uma figura isolada, mas, em vez disso, de criar imagens interligadas numa

dimensão espacial e temporal, o controlo de planos ou a definição da sucessão de ideias e a sua mutualidade, tornam-se igualmente fundamentais.

Isto ficou claro durante os primeiros testes. Para gerar uma pequena e simples animação era importante indicar o movimento da câmara virtual no decorrer da ação. Uma resposta fácil seria alterar um dos parâmetros de movimento “X, Y” [eixo horizontal, eixo vertical], ou o “angle” [movimento radial], ou o “zoom” [profundidade], para eliminar o plano estático e obter uma única deslocação contínua e fluída do princípio ao fim da animação. Tendo este ponto acertado era possível focar em outro elemento basilar: a sucessão de acontecimentos. Para isso era necessário, indicar e separar ideias diferentes. Veja-se o exemplo da Figura 61.

```
prompts = {  
  0: "alphabet, colors, typography, words, letters, stick figure, human",  
  50: "kanji, colors, typography, words, letters, stick figure, human",  
  100: "arabic, colors, typography, words, letters, stick figure, human",  
  150: "cyrillic, colors, typography, words, letters, stick figure, human",  
}
```

Figura 61 – Expressões utilizadas durante as primeiras experiências com o programa Deforum Stable Diffusion (Autor)

O que difere em grande parte um programa como o DALL.E 2, do Deforum, é que no primeiro caso, escrevemos uma frase, que pode incluir múltiplas e distintas ideias separadas por vírgulas, para obter uma imagem, e no segundo temos a opção de registar várias frases para obter transições entre conceitos. Elas são compartimentadas com recurso às aspas “” e são acionadas a partir da definição de um número que representa o fotograma atual [1 = primeiro fotograma; 27 = vigésimo sétimo fotograma]. Usando o exemplo acima, que reflete os primeiros momentos de experiências com o programa, o que se verifica é que os primeiros 49 fotogramas serão povoados pela proposição “alphabet, colors, typography, words, letters, stick figure, human”¹⁷, modificando ligeiramente de 50 em 50 imagens.

Quanto ao intuito por trás destas primeiras experiências –no total 14 clipes com duração entre os 10 e 20 segundos–, a preocupação inicial assentou em conseguir retratar no ecrã

¹⁷ Note-se que, tal como a escolha dos termos corretos, a posição das palavras é também influente no resultado. As palavras que surgem primeiro têm uma preponderância maior na geração das imagens. Neste caso é dada uma relevância maior a ideias como “alphabet” e “words”, do que “stick figure” e “human”.

algo que se assemelhasse a símbolos tipográficos. Para esse fim, recorri a palavras como “alfabeto”, “tipografia”, “palavras”, “letras”. Como referido anteriormente, tentar desenhar uma palavra específica não seria tarefa fácil. Deste modo, a estratégia passaria por usar conceitos diretamente relativos à escrita e termos ou expressões que se converteriam em imagens como aquelas apresentadas na Figura 57. E uma vez que falamos de um conjunto de ideias seguidas, testei também diferentes sistemas de escrita e línguas, e.g. “kanji”, “árabe” e “cirílico”, para perceber como as imagens iam transmutando ao longo do vídeo (Figura 62). Para complementar o conceito principal da ação, testei ainda modos de combinar representações figurativas de formas humanas, animais, etc., ao incluir noções básicas como “humano”, “animal” ou “boneco palito”¹⁸ (Figura 63 e Figura 64).



Figura 62 – Metamorfose de um símbolo tipográfico durante a transição entre o primeiro [“alphabet”] e segundo [“kanji”] *prompt*, Animação-Experiência 5 (Autor)

¹⁸ Este último conceito, tal como como uma letra, faz-se representar através de várias linhas, curvas ou pontos rudimentares, o que possibilitaria transformações interessantes entre tipos e desenhos de humanos, por exemplo.



Figura 63 – Evolução de boneco palito durante a execução do *prompt* "**kanji**, colors, typography, words, letters, **stick figure**, silhoutte, human", Animação- Experiência 11 (Autor)



Figura 64 – Evolução de carácter, durante a execução do *prompt* "**arabic**, black & white, typography, words, letters, stick figure, silhoutte, **human**", Animação-Experiência 14 (Autor)

Além de se revelar um importante canal para animar excertos que reuniam texto e imagem, estes cliques foram igualmente relevantes para me familiarizar com as funções e parâmetros deste programa. Após uma temporada de testagem, começavam a formar-se ideias e intenções para uma possível curta.

Desta feita, voltei à revisão bibliográfica e estudo teórico, que vinham cimentando o Estado da Arte desta tese, e olhei uma vez mais para uma obra que me acompanhava neste período e que servia de referência-mor para o trabalho que estava a desenvolver. Refiro-me a *Anémic Cinéma*. Tendo sido uma das primeiras referências que encontrei dentro da temática do projeto de tese, *Anémic Cinéma* tinha causado um impacto grande num primeiro estágio deste percurso. Havia já uma ambição precedente de apropriar de alguma forma esta obra e utilizá-la na construção de um vídeo.

A partir da obra de Duchamp e usando as funções introduzidas pelo Deform, desenvolvi um conjunto de novas camadas imagéticas que se sobrepunham às originais (Figura 65). *MetaAnémic Cinéma* (A. Martins, 2023a) não seria unicamente uma recriação da curta de 1926, numa perspetiva contemporânea e no contexto do projeto de tese, mas igualmente um diálogo direto entre as sequências originais e as novas.



Figura 65 – Imagem gerada através do Deform Stable Diffusion: formas humanas sentadas [primeiro plano]; e Rotorelief de *Anémic Cinéma* [segundo plano] (A. Martins, 2023a)

Para alcançar os objetivos traçados, em primeiro lugar foi necessário descarregar o vídeo original e dividi-lo em 19 partes, o número de composições elípticas que integram a curta-metragem de 1926. Cada composição teria uma imagem-referência (Figura 66). Usando uma

sentido contrário aos ponteiros do relógio. Após alguns testes, entendi que a ordem mais indicada seria a inversa à rotação observada na curta-metragem original. Esta circularidade seria aplicada em cerca de metade dos cliques gerados, aqueles que iriam combinar com as composições de texto, enquanto as restantes iriam permanecer estáticas. Uma vez mais, esta segunda escolha alicerçou-se na experimentação, sendo que a opção de manter estas imagens num plano imóvel revelou ser visualmente mais interessante, remetendo o movimento circular às figuras geométricas originais de Duchamp.

Depois de designados estes três elementos, i.e., a utilização e reprodução das imagens de *Anémic Cinéma* num plano posterior durante a totalidade da obra; carregar os planos originais no programa e utilizá-los como referência para a geração de figuras novas; e a escolha de um movimento rotativo nos planos que se sobrepõem aos *Rotoreliefs* textuais e outro estático nos círculos com espirais; um último passo de extrema importância foi definir o que colocar nos *prompts* que serviriam de base para a produção de novas imagens.

Neste campo, podemos dividir o processo criativo em duas partes:

- na primeira, relativa às sequências que iriam juntar-se aos círculos com espirais – sequências ímpares—, os critérios usados seguiam um pensamento em muito semelhante ao já descrito anteriormente quando foram realizadas as primeiras experimentações com o Deforum. O objetivo maior em *MetaAnémic Cinéma* passava por construir diferentes ideias subjacentes à escrita e perceber como o programa as interpretava, fosse por via de termos genéricos, e.g., “letra” “palavra”, “texto”, ou específicos, como um determinado sistema de escrita ou língua. Adicionalmente, mantinha-se o objetivo de inserir formas humanas nas imagens. Veja-se o seguinte exemplo relativo aos *prompts* usados na primeira das 19 sequências ilustradas na Figura 66.

```
0: "latin, people, silhouettes, text, word, letter",  
10: "arabic, people, silhouettes, text, word, letter",  
20: "kanji, people, silhouettes, text, word, letter",  
30: "greek, people, silhouettes, text, word, letter",  
40: "hangul, people, silhouettes, text, word, letter",  
50: "cyrillic, people, silhouettes, text, word, letter",  
60: "chinese, people, silhouettes, text, word, letter",  
70: "hebrew, people, silhouettes, text, word, letter",  
80: "hindi, people, silhouettes, text, word, letter"
```


Em cada uma destas sequências ímpares foram testados conceitos distintos, como por exemplo, formas de escrita de línguas reais –“chinês” e “hindi”– e ficcionais –“klingon” e “kryptoniano”–, linguagem de programação –“java” e “python”–, pictogramas – “emojicons” e “petróglifos”–, etc. (Figura 68).

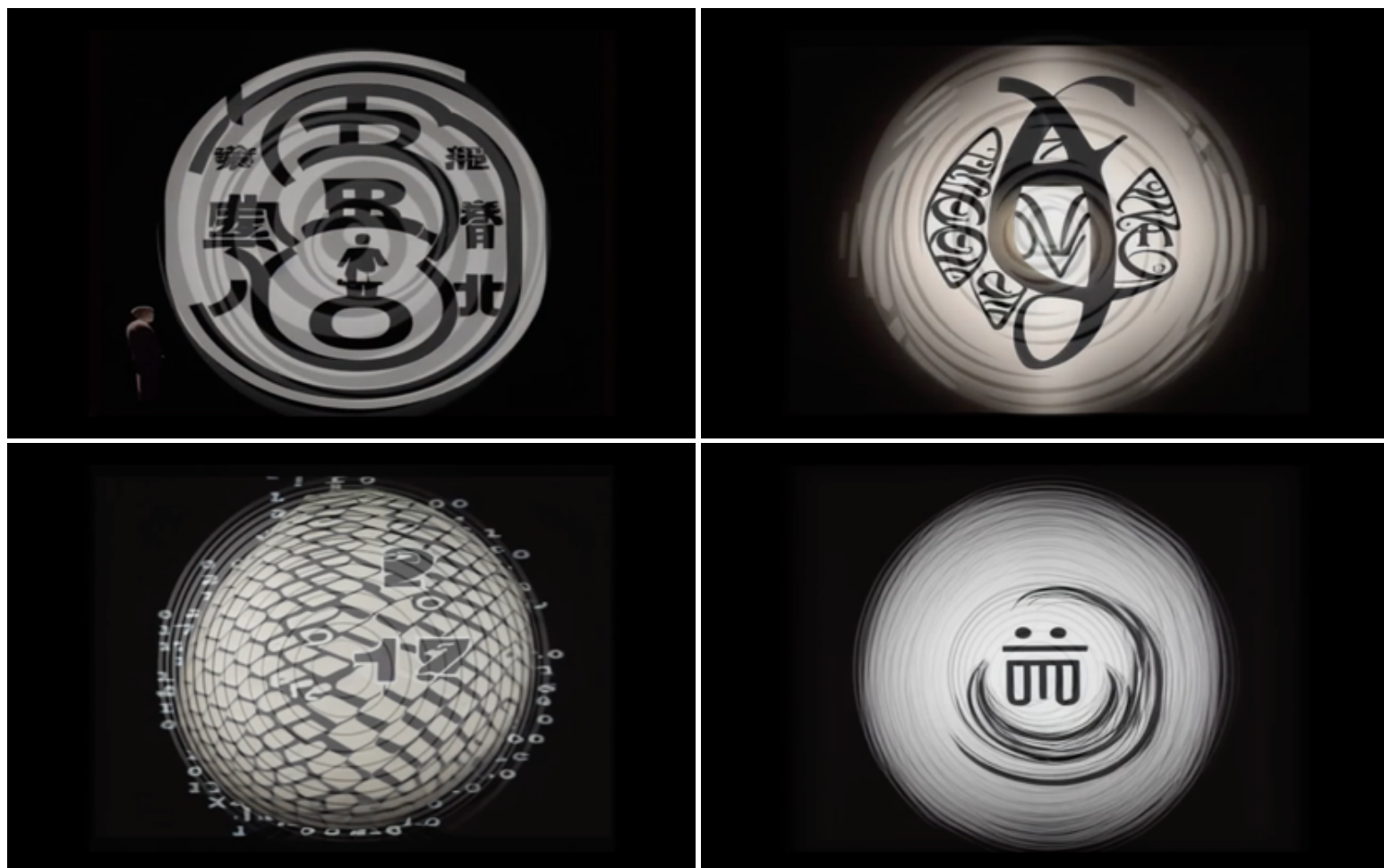


Figura 68 – Ilustrações geradas pelo Deform Stable Diffusion com os termos “chinês”, “kryptoniano”, “python” e “emojicon” (Martins, 2023a)

- na segunda, relativa às composições de texto –sequências pares–, manteve-se a primeira ideia, i.e., usar termos semelhantes às sequências ímpares, e.g. **"arabic script, arab language, arab people"**, acrescentando-lhes as nove aliterações absurdas de *Anémic Cinéma*. Elas são:

"Bains de gros thé pour grains de beauté sans trop de bengué."

"L'enfant qui tête est un souffleur de chair chaude et n'aime pas le chou-fleur de serre-chaude."

"Si je te donne un sou, me donneras-tu une paire de ciseaux?"

"On demande des moustiques domestiques pour la cure d'azote sur la Côte d'Azur."

"Inceste ou passion de famille, à coups trop tirés."

"Esquivons les ecchymoses des Esquimaux aux mots exquis."

"Avez-vous déjà mis la moëlle de l'épée dans le poêle de l'aimée?"

"Parmi nos articles de quincaillerie paresseuse, nous recommandons le robinet qui s'arrête de couler quand on ne l'écoute pas."

"L'aspirant habite Javel et moi j'avais l'habite en spirale."

Na prática, e olhando para a evolução entre a primeira e segunda sequência, esta adição traduziu-se da seguinte forma

```
0: "Bains de gros thé pour grains de beauté sans trop de bengué,  
latin script, latin language, latin people",  
  
15: "Bains de gros thé pour grains de beauté sans trop de bengué,  
arabic script, arab language, arab people",  
  
30: "Bains de gros thé pour grains de beauté sans trop de bengué,  
kanji, japanese language, japanese people",
```

As sequências pares, além de manterem interpretações visuais sobre diferentes dimensões da escrita, acrescentavam uma nova componente: um jogo entre o que é dito por Duchamp na sua obra surrealista, num plano afastado, e a sua materialização figurativa, num plano mais próximo. Observando os *prompts* supracitados, relativo à segunda sequência da curta-metragem, imediatamente surgem alguns pontos interessantes a destacar. Primeiro seria importante debruçar na frase original: *"Bains de gros thé pour grains de beauté sans trop de bengué."* Como foi mencionado na primeira parte da tese, as expressões inventadas por Marcel Duchamp recorrem a um artifício estilístico que faz uso de palavras homófonas para formar frases sem sentido. Uma possível tradução para português desta frase poderia ser: "Banhos de chás grandes para sinais sem muita pomada". Como é que o Deforum, que usa um modelo de texto para imagem, faria sentido destas expressões absurdas? Que imagens poderiam ser imaginadas a partir do que é surreal e ilógico? Detenhamo-nos em algumas figuras criadas usando esta frase.



Figura 69 – Ilustrações dos *prompts* com a expressão "Bains de gros thé pour grains de beauté sans trop de bengué" (Martins, 2023a)

Ao longo deste plano, que se vai sucessivamente metamorfoseando, sempre em rotação, percebe-se que, além da inclusão de interpretações visuais de caracteres de diferentes línguas –naquilo que aparente ser um vaso de cerâmica com uma tampa– esta composição detém-se sobretudo em três elementos: 1) mãos que vão segurando um objeto; 2) diferentes tipos de recipientes; 3) diferentes tipos de grãos.

Durante alguns fotogramas, são ainda reveladas imagens do que poderá ser chá, num primeiro momento, na forma de ervas dentro de um frasco (primeiro quadro da Figura 69) e mais tarde no que poderá ser uma representação da bebida –com flores de camomila incluídas– (segundo quadro da Figura 69). Mas apesar destas breves alusões à palavra “chá”, o que predomina são as três figuras mencionadas. Os vários recipientes, rodeados por uma mão, guardam sobretudo vários grãos, talvez de cereais, talvez de areia. A certa altura surge inclusive a palavra “*beans*”, uma das traduções para “*grains*” –inglês-francês. Observa-se aqui uma atenção especial à palavra “*grains*”, em detrimento das restantes. Mas não só o programa dá um enfoque desproporcional a uma ideia, ela nem se manifesta de forma correta, i.e., de acordo com o significado real da palavra nesta frase, uma vez que aqui “*grains*” surge atrelada ao substantivo “*beauté*”, o que altera o seu significado para “sinal”.

Debruçando sobre outro plano, na sequência quatro (Figura 70), que se baseia na expressão “*L'enfant qui tète est un souffleur de chair chaude et n'aime pas le chou-fleur de serre-chaude*”; em português “O bebé que mama é um soprador de carne quente e não gosta de couve-flor de estufa quente”, surgem alguns aspetos interessantes a destacar.



Figura 70 – Evolução da sequência quatro, embasada em *prompts* com a expressão “*L'enfant qui tête est un souffleur de chair chaude et n'aime pas le chou-fleur de serre-chaude*” (Martins, 2023a)

15: "L'enfant qui tête est un souffleur de chair chaude et n'aime pas le chou-fleur de serre-chaude, hindu script, indian language, indian people",

30: "L'enfant qui tête est un souffleur de chair chaude et n'aime pas le chou-fleur de serre-chaude, chinese script, chinese language, chinese people",

40: "L'enfant qui tête est un souffleur de chair chaude et n'aime pas le chou-fleur de serre-chaude, egyptian script, egyptian language, egyptian people",

Como podemos observar pelos textos usados para gerar esta composição, o modelo, uma vez mais, focou-se em poucas ideias-chave, omitindo a grande maioria. Neste caso, a atenção vai claramente para a palavra “*enfant*” –“criança”–, visto que nesta animação vemos um menino muito novo em contínua transformação, influenciada pelo tipo de nacionalidade ou etnia descrita nos diferentes *prompts*: primeiro, possivelmente a interpretação de uma criança indiana, depois chinesa, depois egípcia, até, eventualmente, ficar com a cara irreconhecível. Outra palavra, nitidamente importante, foi “*chair*”, no entanto, seria a palavra inglesa para “cadeira”, e não a francesa para “carne”, a escolhida neste exemplo. A presença de diferentes tipos de cadeiras ou bancos é também constante nesta cena. Por fim, outra particularidade que me chamou à atenção deve-se a outro parâmetro que controla a cena. A definição de

manter o plano em continuada rotação teve um impacto curioso neste plano. Inicialmente vemos um rapaz sentado, o que reflete bem os dois termos já apontados. Porém, à medida que o plano vai girando, também a criança roda, ou seja, ela vai a pouco e pouco mudando de uma posição mais vertical, para uma mais horizontal: primeiro sentada, depois reclinada, e por fim deitada –evolução que se pode verificar no último quadro da Figura 70. No fim, em vez de uma, vemos várias cadeiras servindo de cama improvisada.

A partir destes dois exemplos é já possível perceber que o processo criativo de *MetaAnémic Cinéma*, assim como a ferramenta aqui utilizada, proporcionam metodologias e instrumentos originais para harmonizar tipografias e figuras dinâmicas. Ademais, relevam ainda a sua pertinência para a experimentação em torno das intertextualidades que resultam da produção de um objeto audiovisual e mediático desta natureza o que, neste caso, é-nos revelado de vários modos, seja por via da citação, epígrafe, colagem, paráfrase ou mesmo do pastiche. *MetaAnémic Cinéma* permitiu explorar como programas desta tipologia interpretam o texto na sua forma e conteúdo, sendo uma obra que se enquadra numa estética de *remix* e numa tendência de meta-criatividade (Navas, 2023), relacionada à Inteligência Artificial e aprendizagem de máquina.

Por fim, relativamente à divulgação desta obra, inicialmente *MetaAnémic Cinéma* foi apresentada nas plataformas Vimeo (Figura 71) e Youtube. Mais tarde, viria a ser admitida na 27ª edição do Festival de Cinema de Avanca, sendo exibida nos dias 27 e 29 de julho de 2023. A sua estreia serviria de mote para um debate em torno destas tecnologias, ainda recém-chegadas, de produção de imagens através de I.A, proporcionando um espaço para alguns profissionais do cinema expressarem as suas preocupações e questionarem qual o seu impacto na indústria audiovisual, e outros demonstrarem a sua curiosidade e interesse pelas novas possibilidades resultantes destas ferramentas. *MetaAnémic Cinéma* foi ainda exibida no programa “A Lei do Cinema”, do canal luso-canadiano Camões TV, no dia 14 de agosto do mesmo ano (Figura 72). Por fim, em setembro, participaria na 14ª edição do Festival Internacional de Curtas Metragens dos Açores, onde arrecadaria o prémio de “Melhor Curta Experimental”

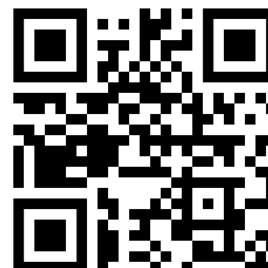
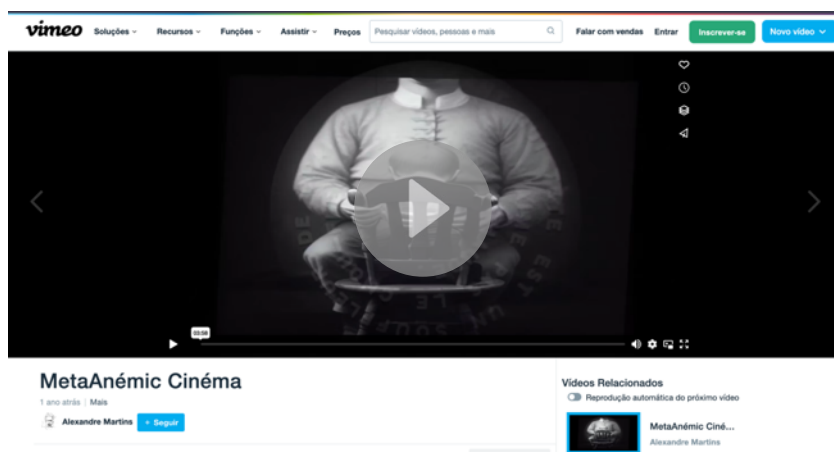


Figura 71 – *MetaAnémic Cinéma* (Martins, 2023a)



Figura 72 – *MetaAnémic Cinéma* no programa *A Lei do Cinema*, Camões TV, 2023 (DaCosta, 2023)

2.5 *right to copy*

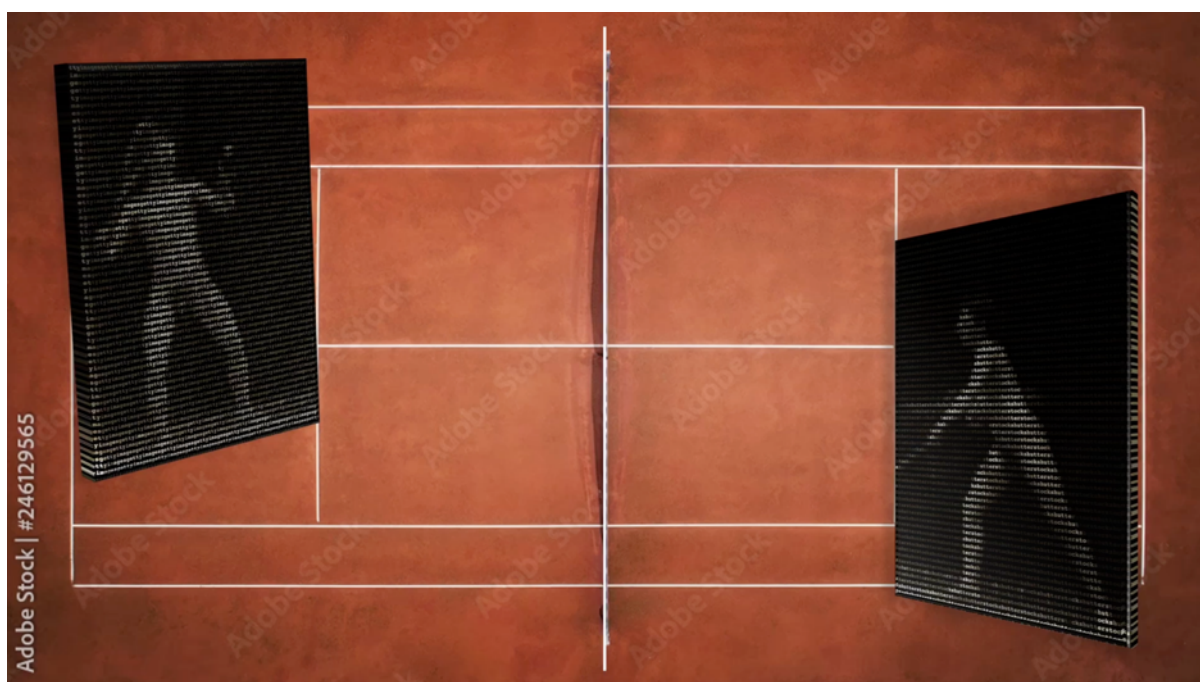


Figura 73 – *right to copy(.1)*, Alexandre Martins, 2023 (A. Martins, 2023b)

Após a conclusão de *MetaAnémic Cinéma*, um novo conceito saltou para primeiro plano. Depois da experiência em torno de *como se constrói uma casa*, que se apoiou em parte na utilização e recontextualização das funções principais de um determinado *software* para gerar vídeos, emergia novamente a intenção de recorrer a um programa de uso pessoal comum para a produção artística e audiovisual. Refiro-me aqui ao Microsoft PowerPoint, ferramenta conhecida para a criação e apresentação de gráficos.

Neste novo processo criativo, a primeira aspiração dizia respeito à criação de diferentes diapositivos com elementos alusivos aos temas de investigação, com o objetivo de produzir um clipe de vídeo a partir de cada página. Esta vontade obrigaria a um novo período de reflexão sobre os melhores métodos a usar para gerar animações. A mais óbvia seria, precisamente, recorrer às funções deste programa que controlam as animações dos objetos e as transições entre *slides*. Deste modo, poderiam ser usadas diferentes palavras, ilustrações ou vídeos, por exemplo, e movê-las através de um diapositivo, enquanto o ecrã era gravado. Esta era uma opção nítida e acessível de onde se poderiam facilmente recolher resultados pertinentes dentro do âmbito deste projeto.

E tal como outros processos descritos anteriormente, de onde destaco novamente a curta *como se constrói uma casa*, vários acontecimentos e inspirações se foram conjugando

lentamente, influenciando assim o que viria a ser a coleção de animações *right to copy* (A. Martins, 2023b, 2023c, 2023d, 2023e, 2023f, 2023g). Destes episódios gostaria de salientar dois momentos.

O primeiro diz respeito a uma colaboração num projeto artístico desenvolvido durante o primeiro semestre de 2023. Esta colaboração efetuou-se através de um apoio técnico na construção e montagem de uma instalação de videoarte intitulada *Cinema ou a persistência da ilusão* (Figura 74), da autoria da investigadora-artista Ana Gavina, exposta nos espaços da Universidade da Beira Interior. Esta obra, além de outras componentes, apropriou imagens pré-cinemáticas para refletir os diferentes estádios da imagem em movimento. As imagens em causa seriam recolhidas das experiências de movimento realizadas pelo fotógrafo Eadweard Muybridge na segunda metade do século XIX.



Figura 74 – Instalação *Cinema ou a persistência da ilusão*, Ana Gavina, 2023 (Autor)

O segundo deriva de uma exploração em torno de novas associações texto-imagem, especificamente relações que podem denotar conotações negativas. O novo intuito passava por examinar a intrusão e sobreposição de palavras em imagens, nomeadamente marcas d'água digitais, e.g., denominações de entidades corporativas que adquirem e acumulam imagens de *stock* como a “Getty Images” ou “Shutterstock”.

Parte da exploração deste projeto de tese advém de uma busca de relações quase-simbióticas entre diferentes dimensões verbo-visuais, procurando desenvolver vídeos ou artefactos digitais interativos onde os vários objetos formam vínculos mútuos, e onde, por exemplo, propriedades como as do movimento são capazes de elevar o significado de corpos textuais.

Contudo, para este novo trabalho, a ideia que me intrigou foi, em certo sentido, a oposta. Quando, tematicamente, a imagem e palavra não combinam idilicamente. Quando uma atrapalha ou está no caminho da outra.

Esta disposição levaria à elaboração de um trabalho original que iria apropriar fotografias ou ilustrações de *stock*, na sua versão “primária”, i.e., cravadas de marcas d’água, não omitindo esta famigerada dinâmica entre palavra e imagem. Seria possível compor um objeto poético desta dissonância?

Para responder a esta questão, seria relevante voltar às imagens de Muybridge. O desenho de *right to copy* coexistiu com a produção da instalação *Cinema ou a persistência da ilusão*. A colaboração neste projeto originou algumas contaminações conceituais. Deste modo, tal como a obra de Ana Gavina, esta produção iria ter como matriz visual algumas das imagens que resultaram dos estudos de locomoção de Eadweard Muybridge. Esta opção originava algumas noções relevantes e, de certo modo, antagónicas às primeiras. Pela sua antiguidade, e de acordo com as leis dos Estados Unidos da América (VLAA, 2015) –país de origem das imagens– e de Portugal (Universidade de Lisboa, n.d.), as fotos de Muybridge encontram-se sob o domínio público. Logo, criava-se um confronto ideológico interessante, onde princípios como direitos autorais restritos e domínio público poderiam debater-se. Mas como interligar as duas noções?

Para isso, voltei uma vez mais a *como se constrói uma casa*, em particular à etapa de conversão imagem-texto. O procedimento foi em muito semelhante ao vídeo de *stop motion*, no entanto, em vez de executar uma conversão por cada figura/animal, foi necessário modificar uma sequência contínua de imagens, i.e., cada um dos fotogramas utilizados num determinado estudo/sessão. A primeira a ser trabalhada representava um homem a servir uma bola de ténis, estudo intitulado *Animal Locomotion, Plate 294* (Muybridge, 1887c) (Figura 75).

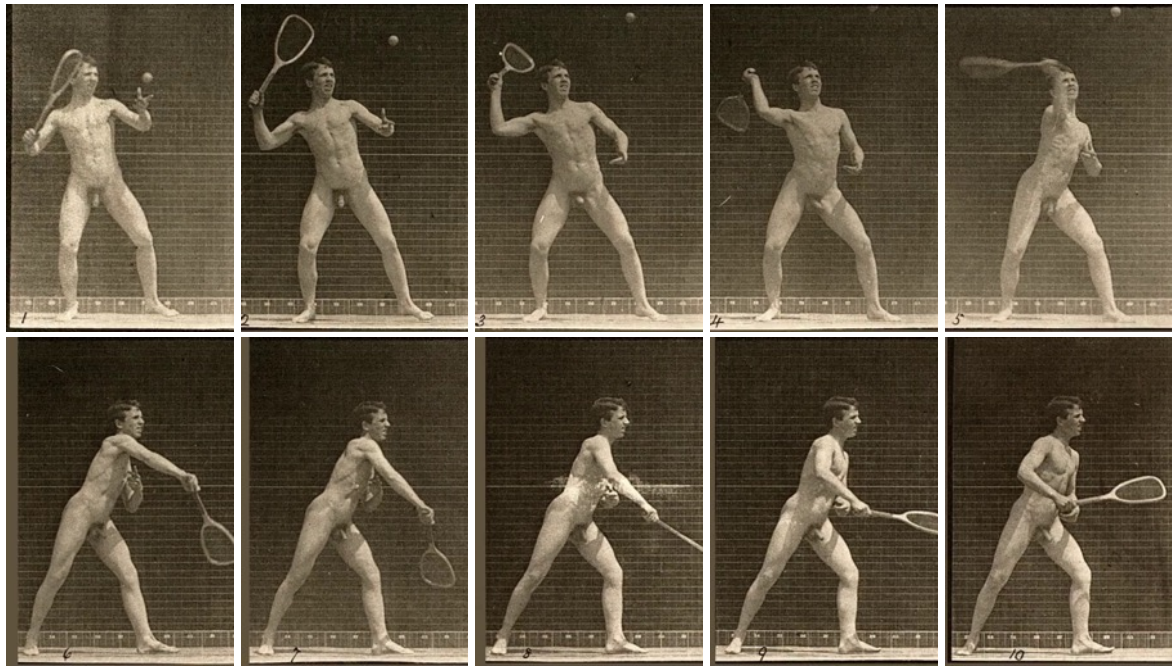


Figura 75 – Homem serve bola de ténis, *Animal Locomotion, Plate 294*, Eadweard Muybridge, 1887 (Muybridge, 1887c)

Para realizar a nova conversão imagem-texto, a ordem de trabalhos foi a seguinte: a) carregar um ficheiro de vídeo da cena original; b) isolar as 10 imagens que compõem o vídeo; c) transferir e converter cada uma das figuras em imagens HTML na aplicação *online* (Roos, 2022); e d) descarregar e colar todas as imagens para obter um novo vídeo (Figura 76).



Figura 76 – Conversão imagem-texto de *Animal Locomotion, Plate 294* (Autor)

Relativamente aos caracteres ou palavras que compõem a imagem, a escolha recaiu precisamente em um dos nomes que comumente vemos associado a marcas d'água digitais. No primeiro exemplo a entidade escolhida seria uma das mais conhecidas, a Getty Images (Figura 77). Esta escolha permitia já estabelecer um primeiro confronto direto entre os temas em análise: as dimensões público e privado. As imagens que outrora pertenceram a Muybridge e que eventualmente transferiram-se para a esfera pública, livre para todos usarem, com esta intromissão, voltavam a ser propriedade restrita.



Figura 77 – Conversão de fotograma de *Animal Locomotion, Plate 294*, pormenor (Autor)

Com a conversão concluída, obtínhamos assim a nossa primeira personagem. Tendo em conta que o espaço onde decorreria a ação havia já sido escolhido, um diapositivo de Powerpoint, era agora o momento de preencher esta página em branco. A narrativa era simples: dois tenistas iriam defrontar-se numa partida. Para obter este cenário, foi primeiro obrigatório gerar um segundo jogador. O processo passou por espelhar as 10 imagens originais de Muybridge, proceder a uma segunda sessão de conversão e finalmente colar tudo para formar um novo vídeo. Deste modo os jogadores poderiam posicionar-se face-a-face em extremos opostos da página sem retratar as letras de modo invertido. Com os vídeos inseridos no diapositivo, procedeu-se a uma edição usando unicamente as funcionalidades do PowerPoint: foram alteradas algumas características de apresentação dos dois vídeos –as imagens reproduzidas e a própria caixa que encerra o vídeo– dotando os objetos com elementos tridimensionais (Figura 78).

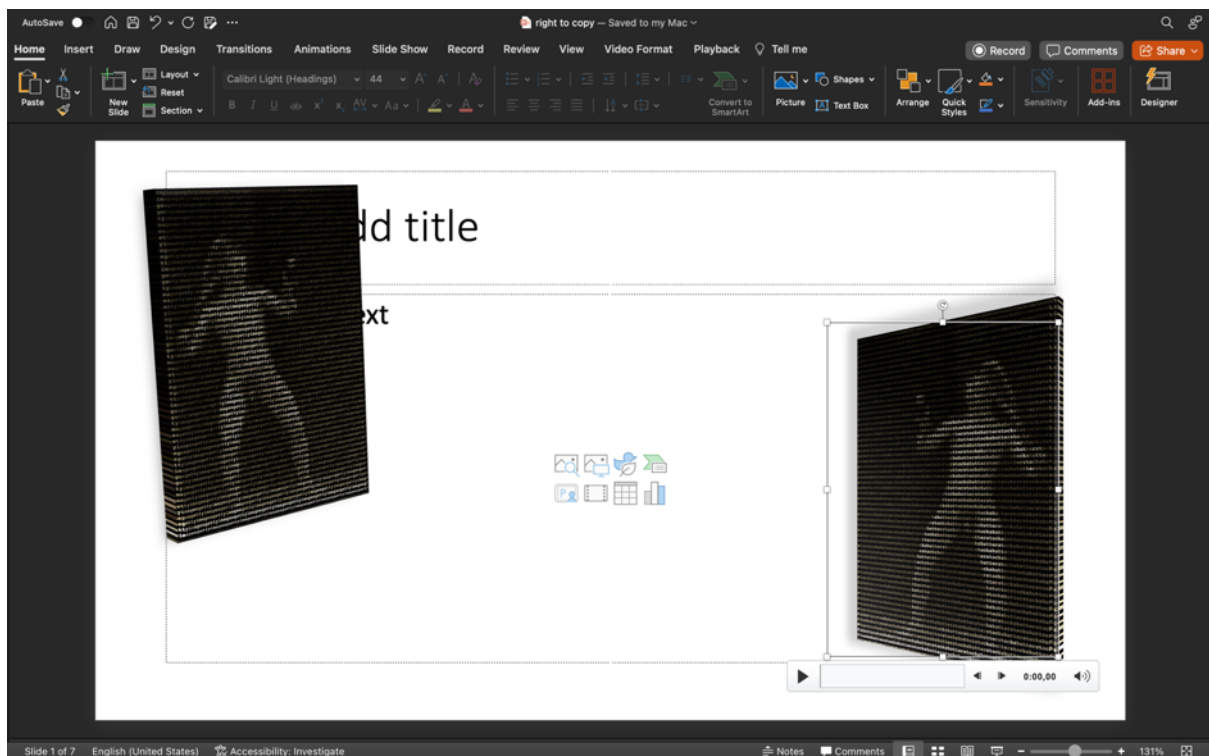


Figura 78 – Composição inicial com os vídeos de dois jogadores de tênis, *right to copy(.1)* (Autor)

Com os tenistas em “campo”, faltava precisamente materializar o espaço onde eles se iam desafiar. Aqui a solução passou por pesquisar diferentes páginas com imagens de *stock*. Após alguma procura, a opção seria, claro, uma ilustração de um campo de tênis (Figura 79).

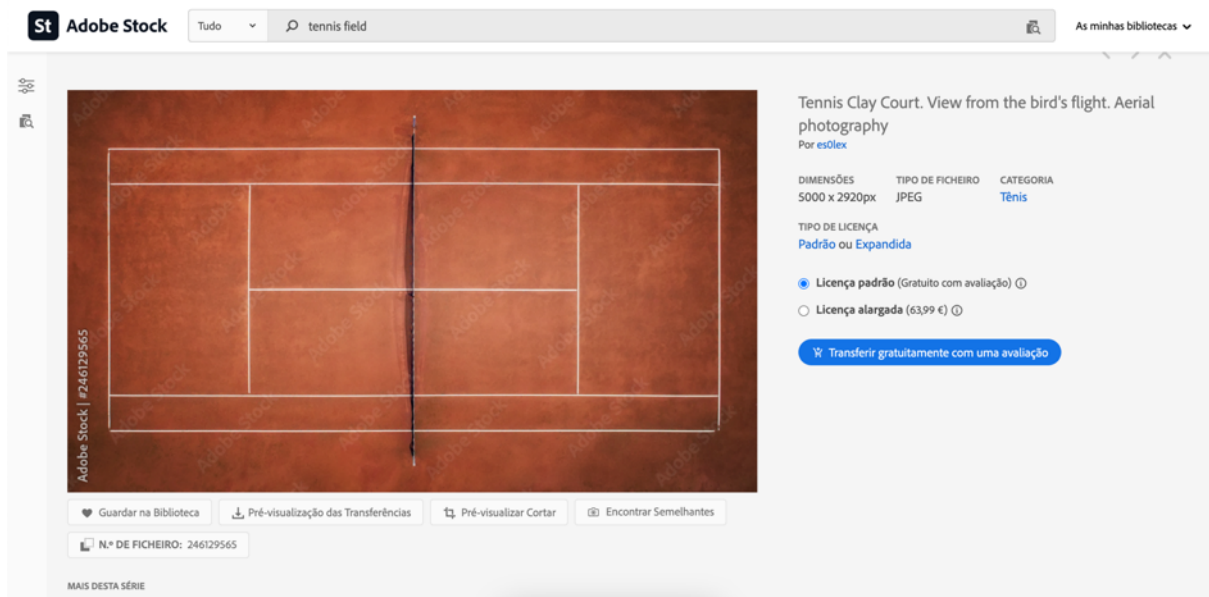


Figura 79 – *Tennis Clay Court. View from the bird's flight. Aerial photography*, imagem licenciada de Adobe Stock (es0lex, n.d.)

Esta imagem seria descarregada, sem obter qualquer tipo de licença e permissão para o seu uso. Ela seria apropriada no estado que habitualmente é menos apetecível, repleto de marcas. A utilização desta imagem e a não omissão dos símbolos tipográficos manifestavam um duplo propósito: o mais imediato de decorar e completar o cenário da narrativa, e outro, numa vertente metafórica, reforçar a mensagem e temática da obra. O resultado imagético –estático– pode ser verificado na Figura 80.

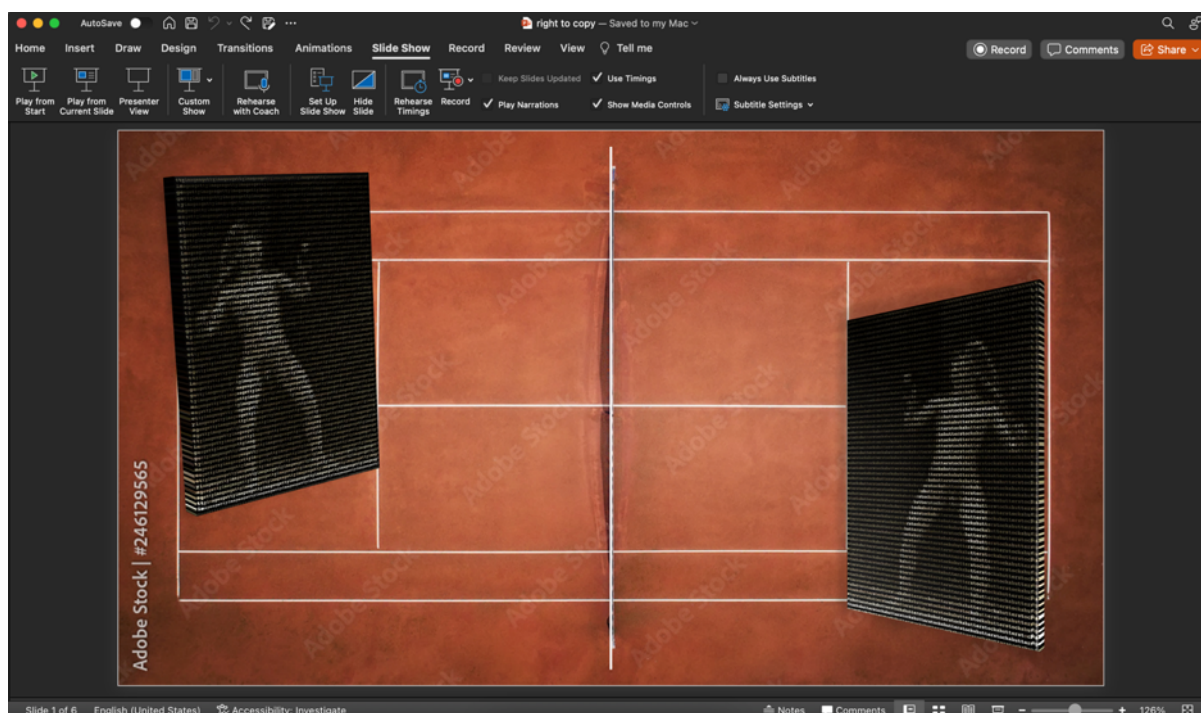


Figura 80 – Composição imagética final de *right to copy (.1)* (Autor)

Por fim, acertei/dessincronizei o momento de reprodução de cada vídeo, de modo a estabelecer uma interação mais verossímil entre os dois jogadores, e, relativamente à dimensão sonora, apropriei e isolei um conjunto de sons recolhidos de jogadores profissionais de ténis durante uma partida. Esta junção de ideias, materiais e funcionalidades resultaria num breve trecho animado integrado num *slide* de PowerPoint, onde o tenista duplicado de Muybride se confronta numa partida de ténis, obtendo-se assim uma colagem com múltiplas camadas verbais, visuais, sonoras e dinâmicas. O último passo incidu na gravação do ecrã enquanto o PowerPoint reproduzia as animações do diapositivo, e de onde se obteve *right to copy(.1)* (A. Martins, 2023b), o primeiro vídeo de uma coleção que pretendia continuar a expandir.

Depois de utilizar o tenista de Muybridge, uma semana depois, em *right to copy(.2)* (A. Martins, 2023c), olhei para o famoso casal que dança (Figura 81), sequência intitulada *Animal Locomotion, Plate 197* (Muybridge, 1887b). Em grande parte, o processo repete-se:

- a) selecionar, tratar e converter as imagens originais;
- b) montar as imagens e produzir o novo vídeo;
- c) incluir o vídeo no segundo diapositivo do ficheiro de PowerPoint;
- d) procurar e selecionar a imagem de fundo da página;
- e) editar o vídeo dentro do programa;
- f) selecionar e incluir o áudio;
- g) gravar o ecrã enquanto o *slide* é reproduzido.



Figura 81 – Elementos imagéticos usados em *right to copy(.2)* (Brivio, 2019; A. Martins, 2023c; Muybridge, 1887b)

Sobre as maiores alterações entre a primeira e segunda sequências, estas dão-se sobretudo na animação da caixa que compreende o vídeo –usando as funcionalidades do PowerPoint– para criar um circuito dinâmico para este objeto. Além do próprio vídeo mostrar duas pessoas a dançar, também o retângulo que as continha, fazia a sua “dança” através do ecrã. Outras mudanças deram-se, claro, na escolha do cenário, um *hall* de danças palaciano; na seleção dos nomes/entidades a usar, “Dreamstime” e “Alamy”; e no som, a Valsa n.º 2 de Dmitri Shostakovich.

Quase um mês depois voltaria a este projeto. Em *right to copy(.3)* (A. Martins, 2023d) foi a vez do rapaz que salta ao eixo, fotografia com o título *Animal Locomotion, Plate 168* (Muybridge, 1887a). Uma vez mais, repete-se a ordem de trabalhos já referida, no entanto, este novo quadro iria além do que foi visto anteriormente. Em vez de uma duplicação do vídeo original, foram criadas seis cópias, dispostas em posições adjacentes e de modo transversal (Figura 82). Com estas seis iterações foi necessário editar e temporizar o momento de entrada de cada uma, de modo a criar um movimento contínuo e fluído entre elas. Esta temporização, que transporta o rapaz agachado de vídeo em vídeo, da direita para a esquerda, cria um efeito cómico e lúdico, refletindo o tom das imagens originais. Para reforçar essa ideia foi incluída uma imagem de fundo com um recreio, e sons dessincronizados de crianças a brincar.



Figura 82 – Rapaz(es) salta(m), *right to copy(.3)* (A. Martins, 2023d)

Em *right to copy(.4)* (A. Martins, 2023e) foram usadas imagens do bisonte que corre, *Animal Locomotion, Plate 700* (Muybridge, 1887f), e criada uma cena de caça nas planícies americanas (Figura 83). Neste novo quadro jogou-se com um outro elemento: a transparência, utilizada para juntar e jogar com diferentes camadas de imagens, nomeadamente os fundos/imagens retiradas dos bancos de ilustrações de *stock*.



Figura 83 – Bisonte em cena de caça, *right to copy(.4)* (A. Martins, 2023e)

Em *right to copy(.5)* (A. Martins, 2023f), esta sobreposição de imagens seria estendida aos próprios vídeos. Aqui seriam usadas duas versões da sequência *Animal Locomotion, Plate 451* (Muybridge, 1887d), onde uma mulher entrega uma chávena a outra, sendo que uma das cópias foi mostrada no estado original, num plano posterior, e outra convertida em texto com bastante transparência nos cantos da imagem, criando assim uma vinheta, num plano anterior. Ambos os vídeos são reproduzidos, num primeiro momento, em sincronia, começando gradualmente a quebrar-se, provocando desalinhamento de imagens (Figura 84), um efeito que alude ao *glitch* e à *glitch art* (Donaldson, n.d.). Por fim, em *right to copy(.6)* (A. Martins, 2023g) foram aplicadas várias das técnicas aqui abordadas, como o uso de réplicas ou a animação de objetos. O objetivo aqui, foi criar uma corrida fictícia entre quatro cópias do famoso cavalo que galopa, *Animal Locomotion, Plate 626* (Muybridge, 1887e) (Figura 85).



Figura 84 – Desalinhamento de dois vídeos sobrepostos em *right to copy(.5)* (A. Martins, 2023f)



Figura 85 – Corrida de cavalos em *right to copy(.6)* (A. Martins, 2023g)

Com a conclusão da sexta entrada, a coleção *right to copy* terminava, no entanto, este conjunto propiciava oportunidades para regressar e ampliar, uma vez que o catálogo de Muybridge é extenso. Todos os seis diapositivos foram gravados em períodos diferentes, em modo de apresentação, para divulgação em plataformas de vídeo. Não obstante, este objeto foi produzido, desde o início, com o intuito de ser reproduzido no programa de origem. *Right to copy* pode funcionar como uma série de cliques separados em formato de vídeo, contudo

foram criadas condições para que as diferentes páginas sejam exibidas em formato de apresentação de PowerPoint, mostrado em *loop*. Ainda sobre a versão no programa de origem, seria importante realçar aqui alguns elementos que apontam para o processo criativo e que não chegaram a manifestar-se no produto final, como por exemplo, as imagens reprovadas durante a escolha de um fundo para *right to copy(.5)* ou o modo como foram trabalhadas as sobreposições em *right to copy(.4)*, assim como algumas experiências omitidas relativas à edição do vídeo (Figura 86).

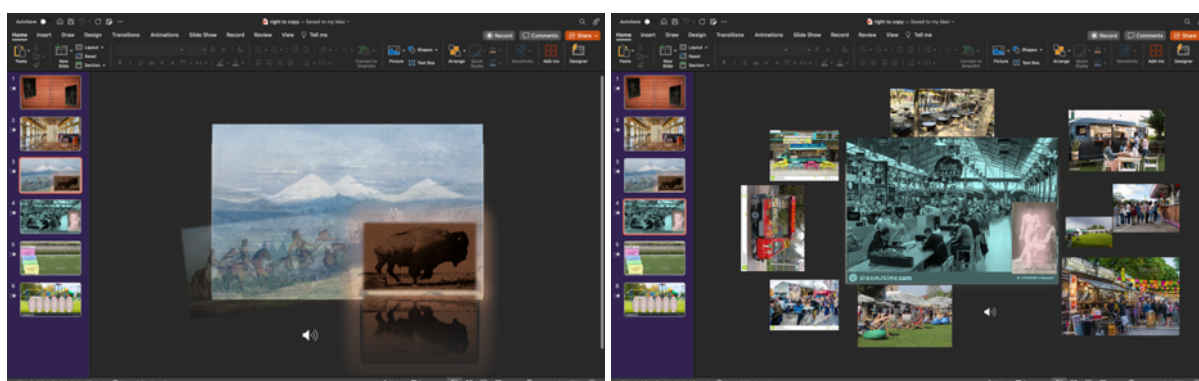


Figura 86 – Composição de *right to copy(.3)/(.5)*, PowerPoint, modo editor (Autor)

No que concerne à divulgação, como foi mencionado, os seis diapositivos resultaram em seis vídeos que seriam sucessivamente apresentados no Vimeo (Figura 87) e Youtube, entre os meses de março e maio de 2023. Relativamente à primeira plataforma, existe um dado curioso que não pode ser descurado, tendo em conta a temática da obra. Quatro meses depois da publicação de *right to copy(.2)*, em julho de 2023, fui notificado que este vídeo infringia direitos autorais, especificamente sobre a utilização de um trecho de 20 segundos da Valsa n.º 2 de Shostakovich. Erroneamente, embrenhado nos meandros das leis de direitos de autor de diferentes países, considerei que obras produzidas durante o regime soviético pertenciam atualmente ao domínio público, todavia, tinha usado um tema musical que na verdade pertence atualmente ao violinista André Rieu. A perplexidade foi ainda maior quando em janeiro de 2024 fui novamente avisado que tinha violado uma vez mais certos direitos de autor ao usar um conjunto de gemidos, retirados de uma compilação de vídeos de partidas de ténis, pois estes pertenciam à Associação Profissional de Ténis! (Figura 88)

Além das plataformas de vídeo, esta coleção foi ainda apresentada na conferência IAMCR – International Association for Media and Communication Research, a 12 de julho de 2023 na cidade de Lyon. Por fim, seria pertinente agora dizer que as cinco obras audiovisuais descritas

até aqui foram todas exibidas conjuntamente no Art Alive Festival 2024, entre os dias 10 e 14 de abril, na Estação Viva, em Canelas, concelho de Estarreja.

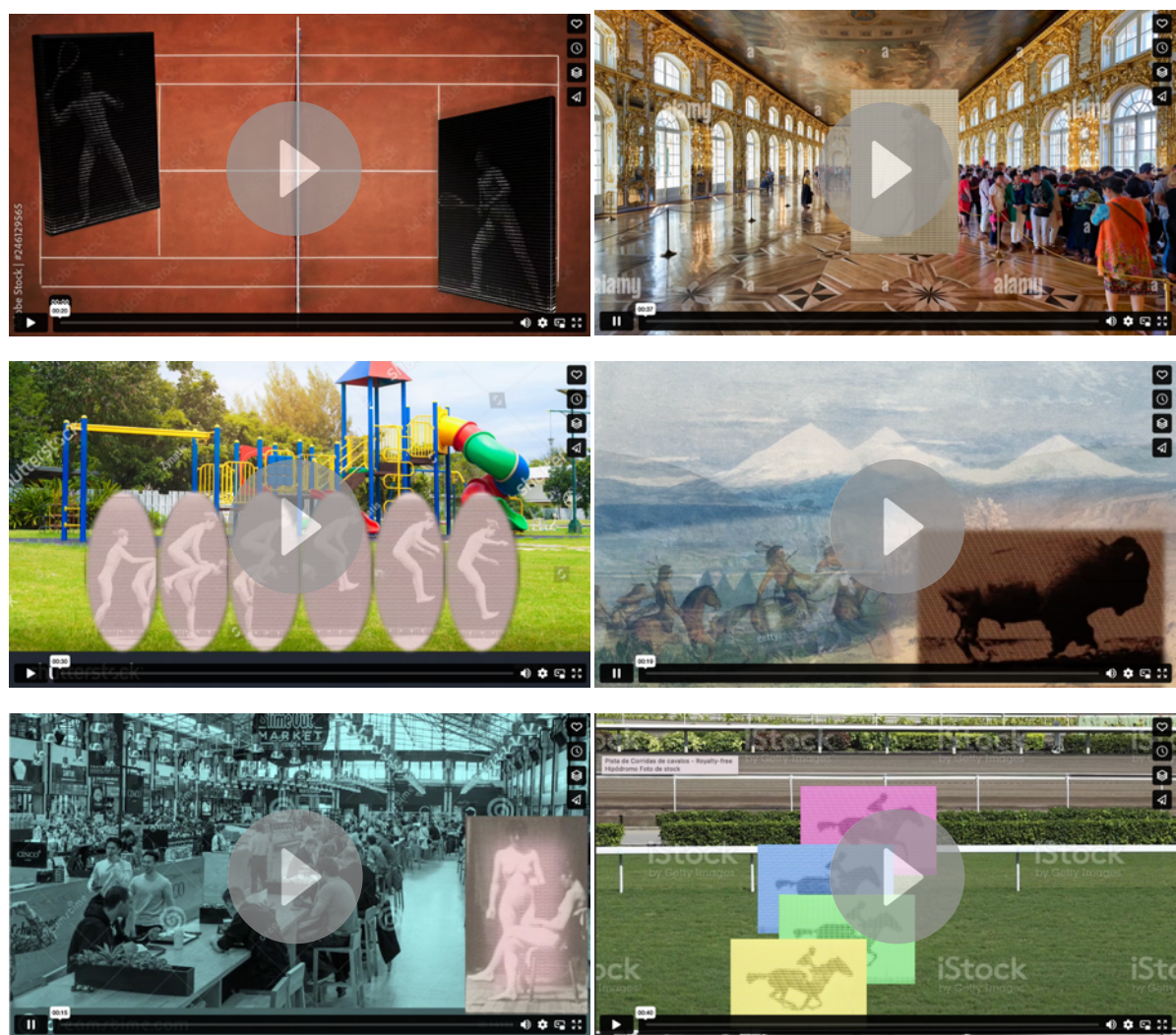


Figura 87 – Coleção *right to copy* (A. Martins, 2023b, 2023c, 2023d, 2023e, 2023f, 2023g)

Gestão de Direitos

As músicas nestes vídeos podem estar protegidas por direitos autorais. Vídeos que contêm músicas protegidas são restritos ao modo Privado se o problema não for resolvido em 48 horas. Por que meu conteúdo foi definido como privado? Para resolver esse problema, substitua os vídeos por versões que contenham somente músicas que você tem autorização para a usar. Se você tiver autorização para usar a música nesses vídeos, pode enviar um recurso.

Título do vídeo	Música detectada	Status do recurso	Data detectada
 right to copy(.1)	 10 minutes of Extended Grunt ATP Tennis Winners Sports Chants Drip Drop Tops	Sem recurso	11/01/2024
 right to copy(.2)	 Waltz No.2 André Rieu Universal Music	Sem recurso	24/07/2023

Figura 88 – Notificação sobre infração de direitos de autor (Autor)

2.6 G.G.

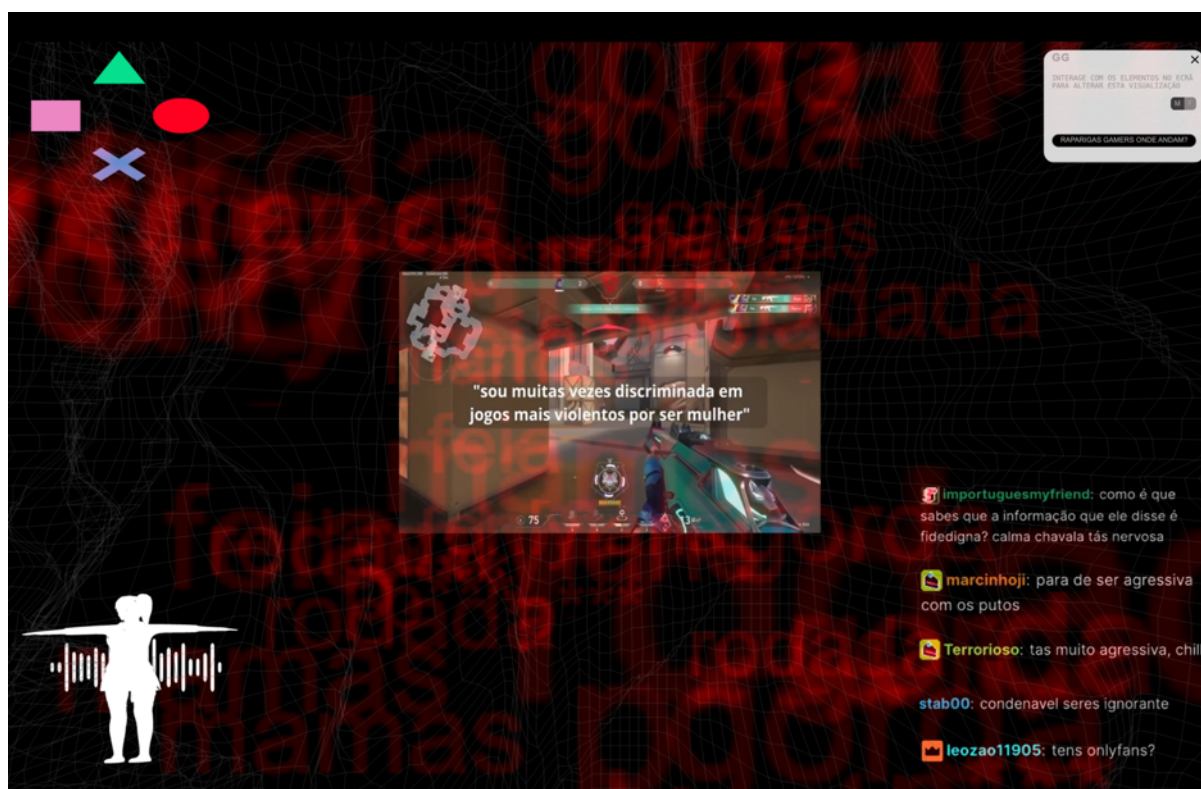


Figura 89 – G.G., Alexandre Martins e Ana Gavina, 2024 (A. Martins & Gavina, 2024a)

Antes de proceder para as duas últimas obras deste percurso doutoral, que fecham todo um ciclo de pesquisas e práticas artísticas em torno da escrita no paradigma audiovisual e digital, seria pertinente abordar muito brevemente um outro trabalho desenvolvido neste mesmo período. Além do trabalho que tenho vindo aqui a relatar, entre 2023 e 2024, integrei, como investigador-bolsheiro, um projeto científico financiado pela Fundação para a Ciência e Tecnologia, coordenado pelo CIAC – Centro de Investigação em Artes e Comunicação, da Universidade do Algarve. O PROPS – Narrativas Interativas Propõem Discurso Pluralista, foi um projeto na área da Comunicação, Literacia para os Média, e Média-Arte Digital. Esta iniciativa teve como propósito desenvolver um conjunto de seis narrativas interativas no âmbito da educação para os media, especificamente com o objetivo de consciencializar e refletir sobre o discurso de ódio *online* em videojogos. Após a conclusão destas contranarrativas –dois videojogos, uma banda desenhada e um ensaio audiovisual interativos, e dois itinerários pedagógicos– elas foram disponibilizadas em acesso aberto na página oficial do projeto. Um dos objetivos incidiu na transformação das narrativas em ferramentas didáticas que podem ser usadas por professores do ensino básico e secundário português nas discussões com os alunos em torno deste fenómeno social e mediático.

Neste contexto, entre o último trimestre de 2023 e o primeiro de 2024, desenvolvi, em conjunto com a investigadora Ana Gavina, que colaborou igualmente no projeto PROPS, um ensaio audiovisual com elementos interativos intitulado *G.G.* (A. Martins & Gavina, 2024a) (Figura 89). Desenvolvido no programa cables.gl, *G.G.* permite aos utilizadores interagir com diferentes elementos textuais, sonoros e visuais. Apesar de ter sido produzido num âmbito distinto do doutoramento –mais pedagógico, do que artístico–, durante a estruturação deste artefacto digital houve igualmente uma preocupação em desenvolver novas relações palavra-imagem-movimento-interação. Para esta obra procurou-se, sobretudo, criar uma colagem multimediática, onde texto é peça-chave e meio fundamental para partilhar diferentes tipos de informação que abordam o panorama dos videojogos e, em específico, a questão da toxicidade *online*, focando tópicos como a importância e as consequências do bom e do mau desempenho em videojogos ou determinados aspectos relativos à experiência feminina nestes contextos. Diferentes frases e palavras retiradas de casos reais, e.g., mensagens de chat, memes, ou comentários encontrados em fóruns de comunidades de videojogos, criam múltiplas camadas de significado, alternando entre um tom mais humorístico e outro mais severo. *G.G.* surge como um novo campo de experimentação, ajudando a cimentar um percurso pessoal, artístico, poético, visual, dinâmico, interativo, em contínuo desenvolvimento. *G.G.* pode ser acedido na página oficial do projeto PROPS (Figura 90), constituindo um dos seis artefactos lúdicos e pedagógicos produzidos para serem utilizados no contexto de sala de aula.

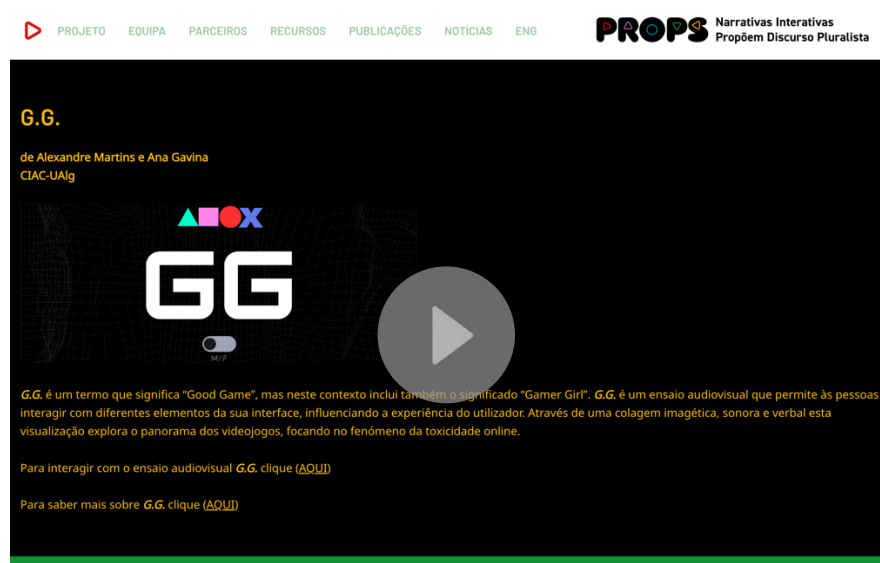


Figura 90 – *G.G.* (A. Martins & Gavina, 2024a)

2.7 memórias em movimento

Do Fenómeno Fílmico à Emoção Cinematográfica Por F. Gonçalves Lavrador. O cinema consegue dominar as multidões qual novo Deus invisível que nas trevas exerce a sua acção e se revela na coluna luminosa e inquieta que atravessa uma sala escura. Tudo é atraído mágicamente por este novo magnetismo. O espírito deixa de ser livre para passar a uma espécie de subjugação emocional. O espectador indiferente, o crítico frio, o observador impassível, não podem existir numa dessas salas diabólicas onde as sombras se projectam. Facto duma importância capital. O espectador intervém sempre na acção, é sempre arrastado pelo dinamismo e pela força emocional das imagens, até quando levanta a voz para ridicularizar o que se passa no écran, num gesto que constitui mais uma prova do que afirmamos. É uma forma de defesa inconsciente, involuntária, desesperada mesmo, determinada por um medo à subjugação do espírito e com o intuito de impedir que os outros espectadores sejam arrastados pelo efeito mágico das imagens e dos ritmos. Não se trata só duma acção sobre uma audiência quantitativamente anormal, mas duma revolução na própria mentalidade do espectador, consequência lógica da criação duma nova língua com cujas características específicas já temos apontado por várias vezes. Por outro lado, não é só a sua acessibilidade (aliás, bastante discutível e não tão clara como certas pessoas julgam) ou a sua universalidade que constituem algo de revolucionário no nosso mundo; as suas propriedades intrínsecas, a sua essência, a sua linguagem específica, são ainda mais revolucionárias e exercem uma enorme influência no ensino e na formação cultural, estética e psicológica do espectador. A emoção cinematográfica realizando-se coletivamente e até universalmente, tem suas bases no mecanismo deste jogo mágico das imagens e mesmo nas próprias condições das salas de projecção no seu ambiente escuro e fechado tão favorável a esta espécie de hipnose, no público reunido numa comunhão que está longe da tradicional contemplação artística dum observador, na magia das sombras projectadas que constituem como que uma sur-realidade, uma atmosfera de sonho, de mundo para além do "real". Eis um problema que, já hoje, começa a interessar a moderna psicologia através duma psicologia filmológica. Os estudos filmológicos, cujo impulsor foi Cohen-Séat, partem da definição de dois fenómenos fundamentais: o fenómeno fílmico e o fenómeno cinematográfico. "O fenómeno fílmico", segundo a definição do Prof. Enrico Fulchignoni⁽¹⁾ da Universidade de Roma, "consiste em exprimir a vida, vida do mundo, ou do espírito, dos seres e das coisas, através dum sistema determinado de combinações de imagens naturais ou convencionais". Segundo o mesmo autor, "o fenómeno fílmico é definível como uma realidade de todo objectiva, como uma linguagem". Deste fenómeno passa-se para um outro que Cohen-Séat designou por fenómeno cinematográfico e que "consiste em pôr em circulação, nos grupos humanos, um conjunto de sentimentos suscitados pelo filme segundo leis que lhe são próprias" (Fulchignoni). Quando falamos em linguagem, ao referirmo-nos do cinema como técnica de expressão, precisamos de ter sempre em vista que se trata duma linguagem específica, que diz, de linguagem na forma mais pura, pois no sistema fílmico a significação (o símbolo significativo do pensamento) não é distinta da coisa significada. Como diz ainda o Prof. Fulchignoni, "o filme é significativo em si mesmo, isto é, imediatamente". E salienta os problemas de grande importância que daqui resultam no campo da psicologia. Em cinema não há símbolos convencionais para transmitir o pensamento, pois este representa-se já na sua própria linguagem. Se a linguagem verbal é simbólica e resultante dum certo número de convenções, a linguagem fílmica é directa e natural – a própria linguagem do pensamento, como o notara Bergson. Quanto à emoção cinematográfica, devemos dizer que ela é distinta da emoção de qualquer outra arte, dadas as propriedades específicas que possui e de que já falámos no início deste trabalho. Devemos notar, porém, que estas propriedades não surgiram "a priori", não são frutos duma imaginação exaltada ou duma visão restrita e desligada da realidade. O contacto constante com os factos estará sempre na base dos nossos raciocínios e as experiências psicológicas deverão ser o nosso melhor método para indagar a natureza e características da emoção causada pelos fenómenos fílmicos e pela obra cinematográfica. Referimo-nos, portanto, a factos positivos e comprovados cientificamente, tais como as experiências efetuadas no Instituto de Psicologia de Roma sobre a reacção emotiva perante o fenómeno fílmico e a diagnose da personalidade. Nos laboratórios ingleses de Psicologia registam-se com aparelhos camuflados verdadeiras descargas emocionais entre os espectadores. E, no Instituto de Psicologia da Universidade de Roma, o Prof. Fulchignoni levou a efeito o estudo da variação da curva respiratória em função do ritmo das imagens e demonstrou a estreita dependência entre este ritmo e a qualidade e quantidade dos actos respiratórios, o que é uma confirmação definitiva de que "o espectador – até numa breve situação fílmica – se encontra imediatamente comprometido no plano afectivo, muito mais do que em qualquer outra situação realista e espectacular". E o autor destas notáveis experiências tira ainda as seguintes conclusões: "Enquanto, de facto, o espectador da rua procura regular e controlar a própria emoção, de forma tal que não seja subjugado, com vista exactamente à sua adaptação a uma realidade com a qual pode interferir a todo o momento; enquanto no teatro a consciência espectacular é sensível aos sentimentos dos seres que nos circundam e modifica as próprias reacções sobretudo num plano social, impondo à emoção um controle inerente a este estado particular, pelo contrário, a situação de consciência fílmica apresenta muitos caracteres de afinidade com a condição hipnóide. A obscuridade da sala, o movimento rítmico das sequências, a acentuada luminosidade do estímulo visual, são três elementos que conferem a esta nova realidade caracteres tipicamente hipnógenicos. E nesta última condição, as reacções emotivas, libertadas por assim dizer de qualquer controle e favorecidas pelo estado crepuscular dos poderes críticos da consciência, tendem a assumir uma força e um nível expressivo que serão de precioso interesse para o estudo analítico da emotividade". Assim, a intensidade do poder crítico da consciência vai decrescendo na seguinte escala: Realidade ——— Poder crítico máximo. Espetáculo | teatral ——— Poder crítico médio | fílmico ——— Poder crítico mínimo, tendendo a anular-se. Como participação do espectador na acção, como comunhão e emoção colectiva, apenas se encontrará algo de semelhante ao fenómeno fílmico mas num âmbito muito mais reduzido e com diferenças que não devemos esquecer, na chamada "improvisação" colectiva, do jazz, tal como os negros a praticavam no jazz puro. Aliás, trata-se dum dos fenómenos mais surpreendentes da história da música. Não há dúvida, portanto, que um novo e poderoso instrumento foi, dum momento para o outro, colocado ao alcance do Artista. Será o Homem vencido pela sua descoberta? Virar-se-á o feitico contra o feiticeiro, mais uma vez? Apesar de todas as baixezas, apesar de todas as transigências e concessões ao mecanismo industrial no qual o Cinema se integrou, a História da nova arte já hoje nos dá o direito de afirmar bem alto que este instrumento se não perdeu para a Arte e para a Cultura. (1) – "Filmologia e Psicologia Infantil" – "Bianco e Nero", Ano X, N.º 12, Dezembro 1949 (O presente artigo é o início dum ensaio mais geral subordinado ao título "Intervenção e Colaboração do Espectador"). F. Gonçalves Lavrador

Figura 91 – *memórias em movimento*, Alexandre Martins e Ana Gavina, 2024 (A. Martins & Gavina, 2024b)

NÃO IR BUSCAR AO PASSADO ELEMENTOS
PARA SE JUSTIFICAREM NO PRESENTE ...

...

... MAS PARA PROSSEGUIREM NO PRESENTE UM
TRABALHO QUE FORA INICIADO NO PASSADO E
QUE DEVERÁ SER CONTINUADO NO FUTURO.

(Hatherly, 1979, p. 129)

Após as experimentações bem-sucedidas em torno de *right to copy*, havia um incentivo para testar ideias similares de modo a aperfeiçoar os seus processos criativos, tanto conceituais como práticos, i.e.: a) o uso de diapositivos e funcionalidades do PowerPoint para criar animações; b) a utilização do vasto e impressionante arquivo de Muybridge, já que grande parte ainda se encontrava por explorar; e c) a contínua procura de convergências entre imagens figurativas e materiais tipográficos. Com estes interesses em mente, a próxima obra seria igualmente desenvolvida, em grande parte, através das funcionalidades do PowerPoint.

Somando a estes elementos, seria importante agora recuperar algumas ideias e pretensões abordadas na introdução deste documento. Paralelamente ao estudo teórico e à prática artística sobre os temas aqui desenvolvidos, uma segunda dimensão omnipresente pairou o processo narrado até aqui. Um dos objetivos deste projeto de doutoramento, e principal razão que despoletou todo o trabalho em torno da palavra escrita no contexto videográfico e digital, fundamentava-se na apropriação de alguns documentos textuais do espólio do engenheiro Fernando Gonçalves Lavrador [Porto, 1928-2005], um dos fundadores do Clube Português de Cinematografia, atual Cineclube do Porto, e autor literário com uma extensa obra dedicada à arte cinematográfica.

Em 2021, a família de Lavrador cedeu o seu espólio ao Cine-Clube de Avanca [CCA], ficando esta instituição encarregue de estudar, organizar, divulgar e, futuramente, criar um arquivo que apresente ao grande público as memórias e obras desta figura de relevo na cultura portuguesa. O seu espólio é vasto, composto por ensaios e livros de sua autoria, uma coleção pessoal de monografias, revistas cinematográficas, recortes de jornais, correspondências, rascunhos, folhetos, prémios, entre outros objetos (Figura 92).

Com o único propósito de divulgar este valioso acervo –atualmente indisponível ao público-geral–, foi proposto um projeto artístico, logo no início deste doutoramento, que reuniria elementos textuais retirados do espólio com materiais e técnicas relativas à videoarte, proporcionando uma experiência envolvente sobre uma personalidade com um significado relevante para a comunidade e cultura locais.

Relativamente à matéria-prima utilizada nesta produção audiovisual e digital, ela seria composta, maioritariamente, por um conjunto de manuscritos de Lavrador, formado, sobretudo, por ensaios, pensamentos e reflexões relativos à imagem em movimento e toda

a cultura que a rodeia. Estes textos seriam então trabalhados usando algumas das ferramentas e práticas artísticas ensaiadas durante o doutoramento, numa procura de realçar e proporcionar novos significados a partir dos seus textos.

Apesar do seu vasto contributo para a cultura literária e cinematográfica em Portugal, Lavrador e a sua obra são ainda, em grande parte, desconhecidos do público-geral, e o seu enorme espólio carece de um estudo aprofundado. Através de uma produção artística e audiovisual e revelando textos menos conhecidos desta personalidade, pretendia-se divulgar a existência deste acervo, com o intuito de gerar interesse entre a população local. Este trabalho procurava ainda disseminar este legado a outros investigadores, apelando ao seu estudo e preservação, com o propósito de apoiar o CCA na procura de pessoal qualificado que pudesse posteriormente ajudar na construção de um arquivo relativo a esta figura. Para tal, foi proposto ao CCA a produção de uma videoinstalação que seria apresentada durante uma das edições do Festival de Cinema de Avanca, aproveitando esta iniciativa para desenvolver reflexões e discussões em torno de uma pessoa que mantém uma forte ligação a este evento.



Figura 92 – Conjunto de documentos relativos ao espólio de Fernando Gonçalves Lavrador (Autor)

Relativamente à noção de arquivo, podemos considerar esta ideia indissociável do conceito de morte, uma vez que, agindo como um veículo materializador da memória, este assume uma posição de *memento mori*, convertendo-se, tanto numa fonte de conhecimento, como de nostalgia e prazer (Rosengarten, 2012). Muitos artistas têm explorado temas intrínsecos à noção de arquivo, questões tais como o registo e o desaparecimento da memória, com o intuito de explicar, em parte, certos anseios sobre a consciência de arquivo no contexto da arte contemporânea (Afonso & Bastos, 2020; Rosengarten, 2012).

No seu ensaio de 2004, Hal Foster, historiador e crítico de arte, revela-nos um “impulso arquivístico”, que se foi desenvolvendo durante a década de 1990, no seio da arte visual contemporânea (H. Foster, 2004). Esta “febre arquivística” também seria identificada por Heike Roms nas artes performativas alguns anos mais tarde (Roms, 2013). Nas últimas décadas tanto artistas, como curadores, teóricos e críticos de arte têm vindo a debruçar-se em materiais arquivísticos, refletindo criticamente sobre as funções e formas de espólios, acervos e arquivos –pessoais e públicos– explorando ainda as narrativas, subjetividades, identidades, conhecimentos e ficções por eles evocadas e construídas (Carbone, 2020).

Esta tendência relaciona-se com uma preocupação difundida em torno da memória e da sua preservação, algo que tem vindo a manifestar-se não só na arte contemporânea, mas também no discurso académico, político e social, práticas que podem ser observadas nas sucessivas comemorações, homenagens e memoriais. Os arquivos, atuando como lugares de memória, ocupam um espaço central na sociedade e nos seus atos de recordar e de olhar para o passado. A utilização de arquivos como uma ferramenta na produção artística tem se destacado na arte contemporânea pela sua possibilidade de gerar novas narrativas, sendo que o envolvimento de artistas neste domínio –usando o arquivo como matéria-prima ou sujeito ou conceito– têm posto em evidência a descoberta e transferência de memórias arquivísticas (Carbone, 2020).

Embora historicamente enraizado, o arquivo não se reduz unicamente ao passado, sendo igualmente um objeto essencial de investigação capaz de iluminar novos modos de imaginar e viver o presente e o futuro (Carbone, 2020). Os arquivos não devem ser vistos como repositórios de objetos ultrapassados, mas lugares vivos onde forças sociais são negociadas, comprovadas ou contrariadas. Por consequência, a memória não é um subproduto extraído

dos arquivos, mas um processo que é continuamente criado e recriado (Cook & Schwartz, 2002). Agindo como agentes importantes na memória social, os arquivos desempenham um papel que não se relaciona tanto com a edificação de barreiras entre presente e passado e de preservação das desigualdades entre estes dois pontos, mas com a articulação de sequências de continuidade, recorrência e repetição: “*continuity, recurrence, and repetition*” (Brothman, 2001, p. 65).

A preocupação em articular estes ciclos leva artistas a utilizar diferentes métodos que adotam conteúdos, conceitos e linguagens arquivísticas nos seus processos criativos. As propostas, que podem tanto aplicar-se à utilização de arquivos públicos como pessoais, vão do trabalho em torno dos materiais que formam o próprio arquivo, à criação de arquivos imaginários, ao questionamento e problematização das próprias noções e procedimentos relativos ao arquivamento e à criação de iniciativas em torno de uma categoria específica de arquivar (Arantes, 2015). A criação artística contemporânea, de acordo com Arantes (2015), revela-se através de cinco dimensões ou métodos de trabalhar o arquivo: “reencenação; apropriação; espacialização; in/corporação e metarquivo” (p.37).

No arquivo como forma de “reencenação”, artistas olham para uma coisa que já sucedeu, seja para os factos históricos ou peças artísticas famosas, como um documento que se encontra aberto a diversas interpretações e significados. Esta abertura proporciona espaço para “reencenações”, dando possibilidade para voltar a criar aquela realidade de modo diferente. Na “apropriação” são construídas obras ou projetos artísticos que vão recolher documentos de arquivos diversos o que leva, por vezes, a uma desconstrução do(s) significado(s) anterior(es) para descobrir outros que não haviam sido iluminados até então. Na “espacialização” assistimos a uma aproximação entre o que é privado e o que é público. Neste domínio, artistas recolhem e levam até ao espaço público testemunhos e experiências pessoais que nos ajudam a conhecer pontos de vista não hegemónicos que, por vezes, contrapõem narrativas “oficiais”, ajudando, deste modo, a cimentar e a conhecer melhor a nossa história coletiva. Em “In/corporação”, o corpo atua ele próprio como um arquivo que alberga diversas marcas e vestígios cheios de significado, tornando-se num veículo produtor de mensagens que constrói novos sentidos de forma continuada. Por fim, quando falamos de “metarquivo”, estamos a identificar trabalhos que colocam em foco os próprios procedimentos e estratégias de arquivamento, e.g., identificação, registo, documentação,

catalogação, classificação, etc., criando uma metalinguagem que incide na natureza do arquivo e colecionismo. Artistas procuram assim questionar os preceitos do arquivo, que se fundamentam numa lógica imutável, e olhar para novos modos de explorar e organizar pensamentos e narrativas (Arantes, 2015).

Artistas de diferentes áreas que desenvolvem os seus trabalhos em torno de arquivos aplicam um conjunto de abordagens críticas e estéticas que se preocupam com a maneira de construir significados, procurando gerar mudanças numa determinada situação ou condição através da criação de narrativas alternativas e socialmente mais bem situadas que desafiam interpretações pré-estabelecidas. As suas obras de arte podem focar no modo como os arquivos estão continuamente abertos a negociações e interpretações; na natureza material, relacional, afetiva e performativa do arquivo; ou nos procedimentos que fundamentam o arquivo como o reconhecimento, a associação ou a repetição (Carbone, 2020).

Entre as várias estratégias subjacentes à utilização de arquivos, uma opção frequentemente usada por artistas assenta na produção de materiais fictícios –por vezes essa escolha estende-se ao arquivo inteiro– com o intuito de problematizar determinadas omissões institucionais e dar voz a histórias e indivíduos ausentes ou silenciados, dando assim atenção para o carácter fragmentário ou inacabado do arquivo (Carbone, 2020). Neste âmbito podemos olhar para a colaboração entre a realizadora Cheryl Dunye e a fotógrafa Zoe Leonard. Incapazes de reunir informações sobre lésbicas afro-americanas em Hollywood, Dunye e Leonard vão criar um arquivo fotográfico dedicado a Fae Richards, uma personagem fictícia que integra o filme *The Watermelon Woman*, de 1996, realizado por Dunye. Este arquivo imaginário, intitulado *The Fae Richards Photo Archive* (Figura 93), criado de propósito para o filme, retrata a vida de Fae Richards, uma atriz e cantora de *blues* afro-americana e lésbica e é composto por 78 impressões de gelatina de prata, quatro impressões cromogénicas e um caderno com textos datilografados. Todas as fotos foram encenadas mostrando momentos espontâneos e familiares, mas também de carácter promocional (Bryan-Wilson & Dunye, 2013). Apesar da natureza ficcional deste arquivo, existe um sentimento de verdade, visto que estas histórias existiram, mas não foram documentadas.

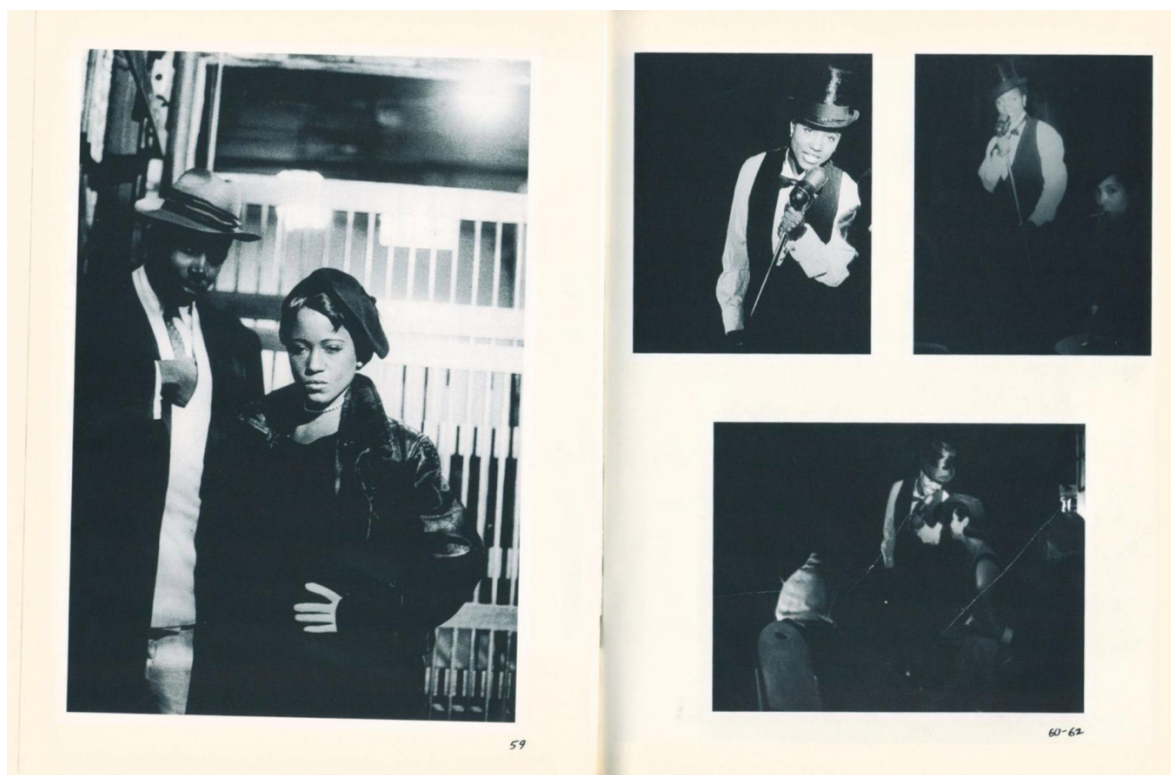


Figura 93 – Imagens de *The Fae Richards Photo Archive*, arquivo fictício criado para o filme *The Watermelon Woman*, Cheryl Dunye, 1996 (Leonard, 1996)

Outro modo de diluir as fronteiras entre realidade e ficção, são obras e projetos artísticos que tentam criar uma justaposição entre o “oficial” e “não oficial” através da incorporação de objetos pessoais ou recolhidos pelos artistas em arquivos institucionais. Exemplo desta prática encontra-se em *Appointment With Sigmund Freud*, uma instalação de Sophie Calle que teve lugar no Museu Freud em 1998. Calle vai tomar conta dos últimos aposentos de Sigmund Freud e injetar um toque feminino frontal colocando entre os artefactos do psicanalista, uma peruca, cartas e fotografias da artista e até o seu vestido de casamento (Figura 94). Com esta imiscuição, Calle coloca a sua história em diálogo com o arquivo, provocando uma perturbação na sua autenticidade e criando uma ligação entre memórias oficiais e pessoais (Carbone, 2020).



Figura 94 – Vestido de noiva de Calle repousa no divã de Sigmund Freud, *Appointment With Sigmund Freud*, Sophie Calle, 1998 (Freud Museum London, 2018)

Noutro campo, vemos igualmente artistas a transformarem a documentação de um arquivo em ações performáticas que interpelam estruturas de poder ou dão voz aos oprimidos ou marginalizados. Caso disso, é a obra *50 Kilometres of Files*, uma instalação ambulante de áudio produzida pelo grupo de teatro Rimini Protokoll, em 2011. Equipados com auscultadores, mapas e telemóveis, em *50 Kilometres of Files*, os participantes são convidados a percorrer as ruas de Berlim (Figura 95) enquanto ouvem narrações dos ficheiros do Ministério de Segurança do Estado, a Stasi, transportando-os para um outro período durante a Guerra Fria e para uma realidade onde prosperavam tensões militares e políticas entre os blocos Ocidental e de Leste. A ativação de gravações de conversas telefónicas e entrevistas de vítimas da polícia secreta da RDA em lugares específicos de Berlim contemporânea gera uma conversa entre o passado e presente através de experiências humanas anteriores (Carbone, 2020; Hahn, 2014).



Figura 95 – Participantes na instalação *50 Kilometres of Files*, Rimini Protokoll, 2011 (Hahn, 2014)

A prática artística que incide no campo arquivístico intervém e possibilita a ampliação do modo como criamos ou vivenciamos memórias e, por extensão, contra-memórias, evidenciando as distintas formas sobre como a memória é concebida e mediada e como ela afeta o passado, o presente e o futuro. Através de arquivos, artistas são capazes de encontrar e desvelar significados e essências latentes que não haviam sido concretizadas até então. Tais procedimentos vão materializar novos modos de expressão e revelar o potencial estético, relacional e sociopolítico do conteúdo arquivístico. A arte que se fundamenta em arquivos, além de nos mostrar a sua natureza social e cultural e de como as memórias moldam a identidade das sociedades e a forma como observamos e compreendemos o passado e presente, é também um comentário em perpétua evolução conectando o antes, o agora e o depois (Carbone, 2020).

Tendo em consideração os conceitos aqui descritos e as pretensões acima listadas e chegando o momento de debruçar no espólio de Fernando Gonçalves Lavrador, ao fim de mais de dois

anos de experimentação artística, o intuito não seria já encontrar as estratégias e ferramentas exatas para uma obra definitiva que fosse apresentada ao grande público sobre esta personalidade e o seu legado, mas explorar ideias que revelassem o caminho para lá chegar...

...Mas como iniciar tal proposta?

Em vez de começar este novo ciclo criativo usando uma página em branco, onde diversas ideias e táticas seriam reunidas com base em experiências anteriores, o que veremos é que o artefacto final, que será analisado ao longo do próximo subcapítulo, surge de uma evolução natural, quase-espontânea, entre múltiplas obras, onde uma peça anterior vai sucessivamente encaixando numa próxima, ou uma dando lugar a outra. Este percurso deixou um rasto e criou uma ligação direta entre *right to copy* e a videoinstalação que seria apresentada no 29º Festival de Cinema de Avanca, em julho de 2025, obra que terminaria este ciclo de propostas texto-imagéticas contruídas ao longo de quatro anos.

Memórias em movimento (A. Martins & Gavina, 2024b) é uma produção que começou precisamente com a utilização de alguns dos mesmos métodos e programas usados em *right to copy*.

Por um lado, como foi referido no início deste segmento, a experiência em torno desta coleção de cliques e a utilização das ferramentas e estratégias associadas foram “bem-sucedidas”. Esta expressão vai além duma noção mercantilista e de uma questão de eficácia, aquisição de competências e sucesso profissional e artístico. O termo relaciona-se, de igual modo, com o facto do processo criativo de *right to copy* ter sido verdadeiramente prazeroso. A produção de cada clipe, em vários momentos, tornou-se um jogo de possibilidades e combinações e um percurso de descoberta, onde o interesse incidia na exploração dos

diferentes botões da barra de ferramentas do PowerPoint. Ver os resultados e como cada decisão ou alteração afetava e transformava a obra foi um processo divertido.

Por outro lado, esta escolha ocorreu igualmente devido às sinergias que poderiam emergir da convergência entre os dois arquivos em discussão: um de imagens, outro de textos. Da mesma forma, como poderiam interligar-se as experiências pré-cinemáticas de Muybridge e os manuscritos de Fernando Lavrador, um autor que se dedicou igualmente à imagem em movimento? Tais encontros levaram à criação desta nova produção, uma evolução legítima que poderia revelar um percurso para a futura videoinstalação.

Uma vez mais, foram produzidas seis sequências animadas. No entanto, desta feita, em vez de produzir isoladamente e em períodos diferentes cada sequência animada, em *memórias em movimento* foi desenvolvida uma obra audiovisual singular num processo criativo ininterrupto. Numa vertente técnica, esta produção utilizou, em grande parte, os mesmos métodos da coleção *right to copy*, i.e.:

- a) Seleção e recolha de sequências de imagens interessantes ou adequadas do arquivo de Muybridge;
- b) Aplicação das funcionalidades do conversor de texto sobre cada fotografia dessas sequências, tornando as figuras em imagens-HTML;
- c) Montagem e junção das imagens convertidas e criação de um vídeo para cada sequência;
- d) Carregamento dos múltiplos vídeos para diapositivos do PowerPoint;
- e) Testagem de diferentes ferramentas do PowerPoint nos diferentes diapositivos e vídeos para construir as composições videográficas finais.

Para esta nova produção, uma diferença importante surgiu na escolha das palavras ou textos que preencheriam as imagens de Muybridge, tornando-as em figuras compostas de texto.

E foi neste momento que se tornou necessário olhar para o espólio guardado pelo CCA. O conjunto documental de Fernando Gonçalves Lavrador é vasto, em certa medida, por ser composto por várias coleções do falecido escritor, muitas delas de revistas cinematográficas e de cultura de vários países: *Art Review Magazine* [Reino Unido]; *Cahiers du Cinéma* [França]; *Capricórnio* [Moçambique]; *Cineforum* [Itália]; *Filmcritica* [Itália]; *La Revue du Cinéma – Image*

et Son [França]; *Portucale* [Portugal]; *Revista de Cultura Vozes* [Brasil]; *Visor* [Portugal]; etc.. Além disso também proliferam neste espólio inúmeros recortes de jornal ou folhetos e convites para eventos. No entanto, o que me interessava mais, eram as coleções onde estavam depositados os seus manuscritos e rascunhos, fossem eles ensaios e reflexões pessoais sobre um filme ou sobre a indústria e arte cinematográfica, uma das suas palestras dadas nos primeiros anos do Clube Português de Cinematografia ou, se fosse pertinente, até mesmo um dos seus poemas.

Nesta pesquisa importante, que era não só um levantamento de textos que pudessem fundir-se com as imagens da presente obra, mas igualmente uma fonte de inspiração para a videoinstalação, seis textos foram recolhidos, transcritos¹⁹ e usados em *memórias em movimento*: dois pequenos ensaios intitulados “Do Fenómeno Fílmico à Emoção Cinematográfica” e “A Mulher e o Cinema”; outro ensaio –possivelmente sem título ou intitulado “Cohen-Séat”– sobre o confronto entre o cinema como arte e como indústria; uma introdução ao filme *Repulsa*, do realizador Roman Polanski; um rascunho –sem título, apenas com o *incipit* “Minhas Senhoras e meus Senhores”– de uma palestra sobre as características dos cinemas nacionais; e, por fim, um texto datilografado, na altura encontrado incompleto, intitulado “Cinema de Amadores, Cinema Independente e Cineclubismo”. O registo fotográfico dos manuscritos utilizados e as suas transcrições podem ser consultados nos Anexos deste documento em “**Manuscritos de Fernando Gonçalves Lavrador**”.

Relativamente às imagens de Muybridge, desta vez, foram seleccionadas e trabalhadas as sequências: 7, *Walking*; 33, *Walking and carrying a 14.lb basket in hand, hands raised*; 91, *Ascending stairs*; 164, *Jumping and pole-vaulting*; 219, *Stooping, lifting a broom and sweeping*; 344, *Striking a blow with right hand*; 386, *Miner Using a Pick*; 416, *Toilet, putting on dress* (Muybridge, 1979) (Figura 96).

¹⁹ Relativamente ao processo de transcrição foram feitas múltiplas leituras, de modo a descodificar a totalidade dos textos. Exceto o texto final datilografado, os restantes foram escritos à mão. No geral, os textos de Lavrador demonstram um traço fácil de decifrar. No entanto, em casos pontuais não foi possível identificar uma palavra ou conjunto de palavras. Esses momentos são pontuados pelo símbolo (?). Tirando o texto “A Mulher e o Cinema”, que foi extensivamente analisado e usado na obra final, em *memórias em movimento* a forma dava lugar ao conteúdo: as palavras serviram sobretudo para dar corpo às imagens. A partir destas primeiras experiências e transcrições pretendia-se extrair possíveis caminhos para o próximo artefacto.

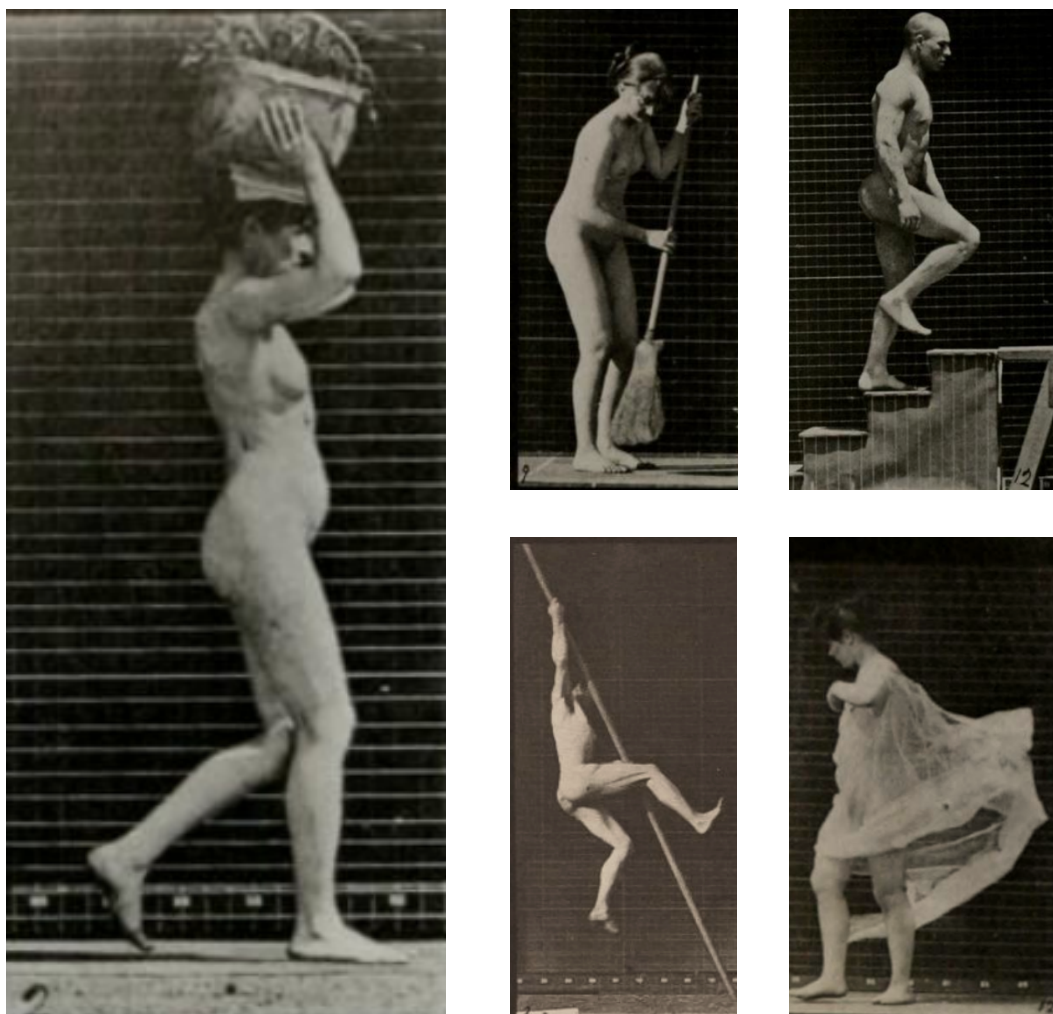


Figura 96 – Fotogramas recolhidos dos estudos de movimento de Eadweard Muybridge (Muybridge, 1979)

A junção das transcrições dos textos de Lavrador com as sequências de Muybridge, usando as funcionalidades do PowerPoint, resultaram em seis composições animadas (Figura 97).

Um aspecto estético a realçar diz respeito à escolha das cores de cada composição: essencialmente representadas por uma paleta tricromática –ao contrário de *right to copy*, mas à semelhança do que se viu em *como se constrói uma casa*. O preto e o branco –por vezes alguns tons de cinzento e castanhos– dominam grande parte das composições desta obra, escolha que afetou tanto os fundos das imagens como as letras que compõem cada personagem em movimento. Esta opção não só aconteceu de modo a criar algum distanciamento entre *memórias em movimento* e *right to copy*, mas também porque esta escolha criava contrastes policromáticos apelativos.

REPULSA, o primeiro filme da nova fase, foi realizado em Inglaterra. A crítica deste país nem sempre o acolheu com entusiasmo; notou-lhe um certo número de defeitos, entre eles dois (não assimilação por parte do **Polanski** das subtilidades da língua inglesa e do significado geográfico dos lugares de Londres que utilizou) sobre os quais não nos podemos pronunciar. Indisposto talvez com estas pequenas deficiências (a segunda até muito discutível, pois nada obriga à submissão a um espaço "real" quando o realizador constrói o espaço físico da diáspora), Roy Armes, por exemplo, formula outras críticas que nos não parecem justas, acabando por concluir que "em muitos pontos, o estilo parece gratuito". Ora, o estilo de **REPULSA** é dos mais funcionais que conhecemos, com uma constante valorização de objectos e ambientes e sua transfiguração da realidade. Por isso, ainda há bem pouco tempo uma revista italiana a classificava como "uma das obras-primas da descrição psicanalítica de um caso de alienação sexual". Com um trabalho excepcional de Catherine Deneuve e uma aplicação expressivamente judiciosa das "grandes angulares", **REPULSA** revela um estilo poderoso e uma personalidade bem marcada. Este filme, cujo mundo complexo de loucura e alucinações não exclui uma certa simplicidade estilística e humana no argumento e na descrição dos personagens, apresenta-nos um universo que, dado, pelo menos de início em termos realistas, desde o início também nos vai surgindo como um universo de loucura, subjectivo, de alucinação latente. Tal aspecto vai-se acentuando através de todo o filme até atingir um máximo de intensidade, uma espécie de climax emocional, e desenvolver mesmo em plena alucinação. Aliás, inscreve-se, com pequenos de savires, dentro do esquema clássico de "introdução-desenvolvimento-climax-epílogo" (ao contrário de *Cul-de-sac*, como já tivemos ocasião de dizer). Este ambiente irreal dentro da realidade surge-nos com nitidez particular nas seqüências passadas no Instituto de Belezas, nos trabalhadores das ruas de Londres (verdadeiras figuras alucinantes do mundo de Carol) e no pequeno grupo de tocadores que, por vezes, nos surge pela cidade. As cenas entre os homossexuais na cervejaria parecem-nos das mãos felizes, mesmo sem considerar os problemas da língua inglesa durante a conversação, que, segundo Roy Armes, "através o ouvido estranheira de **Polanski**". **REPULSA**, o primeiro filme da nova fase, foi realizado em Inglaterra. A crítica deste país nem sempre o acolheu com entusiasmo; notou-lhe um certo número de defeitos, entre eles dois (não assimilação por parte do **Polanski** das subtilidades da língua inglesa e do significado geográfico dos lugares de Londres que utilizou) sobre os quais não nos podemos pronunciar. Indisposto talvez com estas pequenas deficiências (a segunda até muito discutível, pois nada obriga à submissão a

REPULSA, o primeiro filme da nova fase, foi realizado em Inglaterra. A crítica deste país nem sempre o acolheu com entusiasmo; notou-lhe um certo número de defeitos, entre eles dois (não assimilação por parte do **Polanski** das subtilidades da língua inglesa e do significado geográfico dos lugares de Londres que utilizou) sobre os quais não nos podemos pronunciar. Indisposto talvez com estas pequenas deficiências (a segunda até muito discutível, pois nada obriga à submissão a um espaço "real" quando o realizador constrói o espaço físico da diáspora), Roy Armes, por exemplo, formula outras críticas que nos não parecem justas, acabando por concluir que "em muitos pontos, o estilo parece gratuito". Ora, o estilo de **REPULSA** é dos mais funcionais que conhecemos, com uma constante valorização de objectos e ambientes e sua transfiguração da realidade. Por isso, ainda há bem pouco tempo uma revista italiana a classificava como "uma das obras-primas da descrição psicanalítica de um caso de alienação sexual". Com um trabalho excepcional de Catherine Deneuve e uma aplicação expressivamente judiciosa das "grandes angulares", **REPULSA** revela um estilo poderoso e uma personalidade bem marcada. Este filme, cujo mundo complexo de loucura e alucinações não exclui uma certa simplicidade estilística e humana no argumento e na descrição dos personagens, apresenta-nos um universo que, dado, pelo menos de início em termos realistas, desde o início também nos vai surgindo como um universo de loucura, subjectivo, de alucinação latente. Tal aspecto vai-se acentuando através de todo o filme até atingir um máximo de intensidade, uma espécie de climax emocional, e desenvolver mesmo em plena alucinação. Aliás, inscreve-se, com pequenos de savires, dentro do esquema clássico de "introdução-desenvolvimento-climax-epílogo" (ao contrário de *Cul-de-sac*, como já tivemos ocasião de dizer). Este ambiente irreal dentro da realidade surge-nos com nitidez particular nas seqüências passadas no Instituto de Belezas, nos trabalhadores das ruas de Londres (verdadeiras figuras alucinantes do mundo de Carol) e no pequeno grupo de tocadores que, por vezes, nos surge pela cidade. As cenas entre os homossexuais na cervejaria parecem-nos das mãos felizes, mesmo sem considerar os problemas da língua inglesa durante a conversação, que, segundo Roy Armes, "através o ouvido estranheira de **Polanski**". **REPULSA**, o primeiro filme da nova fase, foi realizado em Inglaterra. A crítica deste país nem sempre o acolheu com entusiasmo; notou-lhe um certo número de defeitos, entre eles dois (não assimilação por parte do **Polanski** das subtilidades da língua inglesa e do significado geográfico dos lugares de Londres que utilizou) sobre os quais não nos podemos pronunciar. Indisposto talvez com estas pequenas deficiências (a segunda até muito discutível, pois nada obriga à submissão a

REPULSA, o primeiro filme da nova fase, foi realizado em Inglaterra. A crítica deste país nem sempre o acolheu com entusiasmo; notou-lhe um certo número de defeitos, entre eles dois (não assimilação por parte do **Polanski** das subtilidades da língua inglesa e do significado geográfico dos lugares de Londres que utilizou) sobre os quais não nos podemos pronunciar. Indisposto talvez com estas pequenas deficiências (a segunda até muito discutível, pois nada obriga à submissão a um espaço "real" quando o realizador constrói o espaço físico da diáspora), Roy Armes, por exemplo, formula outras críticas que nos não parecem justas, acabando por concluir que "em muitos pontos, o estilo parece gratuito". Ora, o estilo de **REPULSA** é dos mais funcionais que conhecemos, com uma constante valorização de objectos e ambientes e sua transfiguração da realidade. Por isso, ainda há bem pouco tempo uma revista italiana a classificava como "uma das obras-primas da descrição psicanalítica de um caso de alienação sexual". Com um trabalho excepcional de Catherine Deneuve e uma aplicação expressivamente judiciosa das "grandes angulares", **REPULSA** revela um estilo poderoso e uma personalidade bem marcada. Este filme, cujo mundo complexo de loucura e alucinações não exclui uma certa simplicidade estilística e humana no argumento e na descrição dos personagens, apresenta-nos um universo que, dado, pelo menos de início em termos realistas, desde o início também nos vai surgindo como um universo de loucura, subjectivo, de alucinação latente. Tal aspecto vai-se acentuando através de todo o filme até atingir um máximo de intensidade, uma espécie de climax emocional, e desenvolver mesmo em plena alucinação. Aliás, inscreve-se, com pequenos de savires, dentro do esquema clássico de "introdução-desenvolvimento-climax-epílogo" (ao contrário de *Cul-de-sac*, como já tivemos ocasião de dizer). Este ambiente irreal dentro da realidade surge-nos com nitidez particular nas seqüências passadas no Instituto de Belezas, nos trabalhadores das ruas de Londres (verdadeiras figuras alucinantes do mundo de Carol) e no pequeno grupo de tocadores que, por vezes, nos surge pela cidade. As cenas entre os homossexuais na cervejaria parecem-nos das mãos felizes, mesmo sem considerar os problemas da língua inglesa durante a conversação, que, segundo Roy Armes, "através o ouvido estranheira de **Polanski**". **REPULSA**, o primeiro filme da nova fase, foi realizado em Inglaterra. A crítica deste país nem sempre o acolheu com entusiasmo; notou-lhe um certo número de defeitos, entre eles dois (não assimilação por parte do **Polanski** das subtilidades da língua inglesa e do significado geográfico dos lugares de Londres que utilizou) sobre os quais não nos podemos pronunciar. Indisposto talvez com estas pequenas deficiências (a segunda até muito discutível, pois nada obriga à submissão a

REPULSA, o primeiro filme da nova fase, foi realizado em Inglaterra. A crítica deste país nem sempre o acolheu com entusiasmo; notou-lhe um certo número de defeitos, entre eles dois (não assimilação por parte do **Polanski** das subtilidades da língua inglesa e do significado geográfico dos lugares de Londres que utilizou) sobre os quais não nos podemos pronunciar. Indisposto talvez com estas pequenas deficiências (a segunda até muito discutível, pois nada obriga à submissão a um espaço "real" quando o realizador constrói o espaço físico da diáspora), Roy Armes, por exemplo, formula outras críticas que nos não parecem justas, acabando por concluir que "em muitos pontos, o estilo parece gratuito". Ora, o estilo de **REPULSA** é dos mais funcionais que conhecemos, com uma constante valorização de objectos e ambientes e sua transfiguração da realidade. Por isso, ainda há bem pouco tempo uma revista italiana a classificava como "uma das obras-primas da descrição psicanalítica de um caso de alienação sexual". Com um trabalho excepcional de Catherine Deneuve e uma aplicação expressivamente judiciosa das "grandes angulares", **REPULSA** revela um estilo poderoso e uma personalidade bem marcada. Este filme, cujo mundo complexo de loucura e alucinações não exclui uma certa simplicidade estilística e humana no argumento e na descrição dos personagens, apresenta-nos um universo que, dado, pelo menos de início em termos realistas, desde o início também nos vai surgindo como um universo de loucura, subjectivo, de alucinação latente. Tal aspecto vai-se acentuando através de todo o filme até atingir um máximo de intensidade, uma espécie de climax emocional, e desenvolver mesmo em plena alucinação. Aliás, inscreve-se, com pequenos de savires, dentro do esquema clássico de "introdução-desenvolvimento-climax-epílogo" (ao contrário de *Cul-de-sac*, como já tivemos ocasião de dizer). Este ambiente irreal dentro da realidade surge-nos com nitidez particular nas seqüências passadas no Instituto de Belezas, nos trabalhadores das ruas de Londres (verdadeiras figuras alucinantes do mundo de Carol) e no pequeno grupo de tocadores que, por vezes, nos surge pela cidade. As cenas entre os homossexuais na cervejaria parecem-nos das mãos felizes, mesmo sem considerar os problemas da língua inglesa durante a conversação, que, segundo Roy Armes, "através o ouvido estranheira de **Polanski**". **REPULSA**, o primeiro filme da nova fase, foi realizado em Inglaterra. A crítica deste país nem sempre o acolheu com entusiasmo; notou-lhe um certo número de defeitos, entre eles dois (não assimilação por parte do **Polanski** das subtilidades da língua inglesa e do significado geográfico dos lugares de Londres que utilizou) sobre os quais não nos podemos pronunciar. Indisposto talvez com estas pequenas deficiências (a segunda até muito discutível, pois nada obriga à submissão a

[illegible]

15 JANUARY 2005

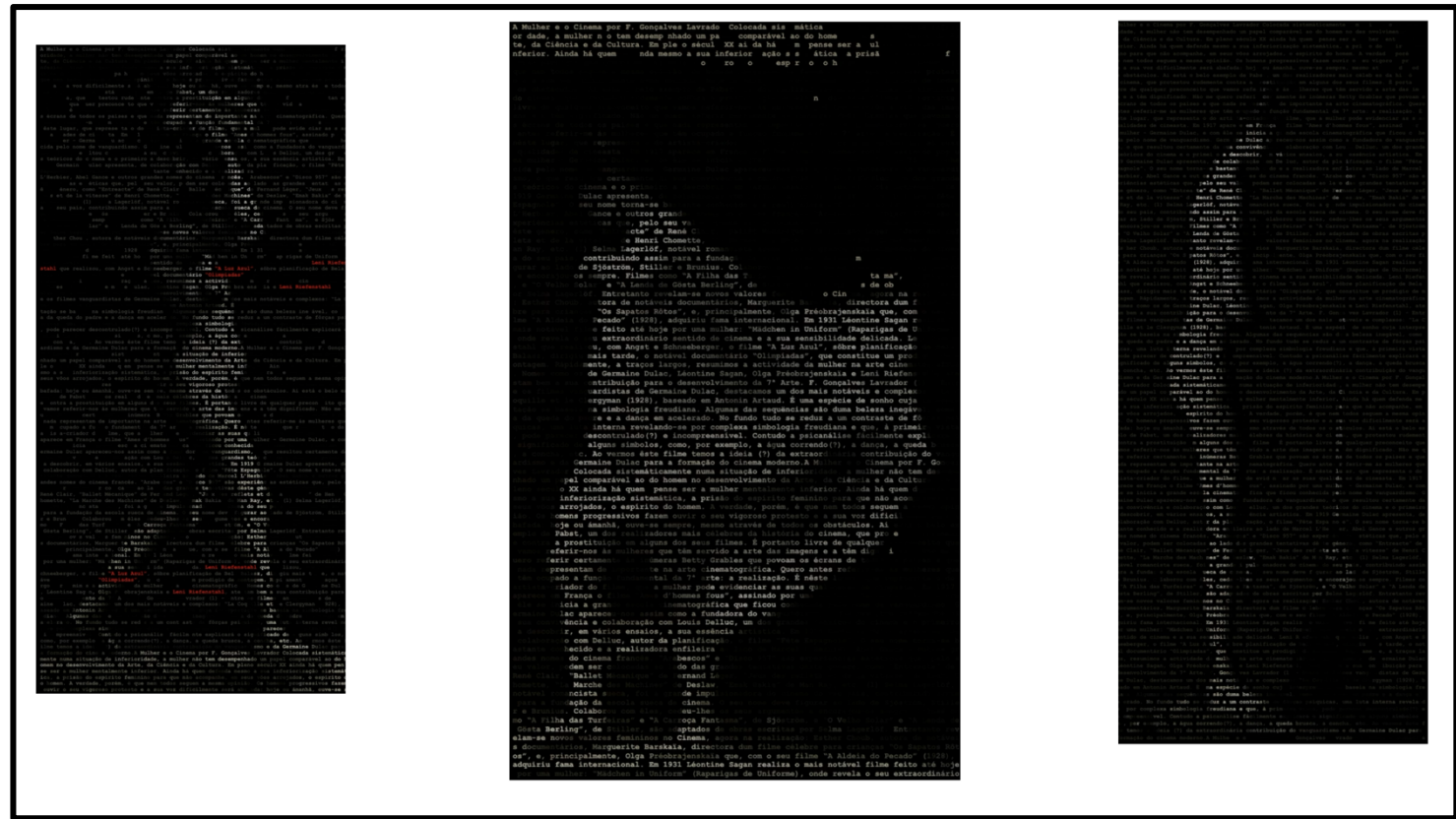


Figura 97 – Seis composições de *memórias em movimento* (A. Martins & Gavina, 2024b)

Este contraste também se deu por razões funcionais. Um dos grandes desafios ou preocupações que fui encontrando ao longo destes anos, especificamente nas obras que recorreram ao conversor texto-imagem (Roos, 2022), relacionou-se com a procura das proporções certas para obter figuras com definições ideais e, ao mesmo tempo, manter a legibilidade das palavras ou textos. Este equilíbrio nem sempre foi fácil de conseguir devido às limitações encontradas no conversor.

Para obter uma figura com contornos bem definidos, era necessário optar por um tamanho de letra mais pequeno o que, obviamente, resultava numa maior dificuldade em perceber que letras ou palavras formavam aquela imagem. No caso oposto, um tamanho de letra maior resultava numa melhor leitura do texto, mas tornava a imagem menos explícita (Figura 98). A opção mais regular recaiu num tamanho mais pequeno, em parte, seguindo a lógica mencionada no tópico da arte ASCII e da perceção de arte composta de letras pequenas (Wagner, 2023). Além da procura por esta harmonia, outra estratégia encontrada para ultrapassar alguns dos problemas de legibilidade passou por criar contrastes fortes entre as cores de fundo e as cores das letras. O preto e o branco tornaram-se uma opção bastante conveniente também por esta razão.

Ainda mais, em termos conceituais, esta decisão demonstrava igualmente a sua pertinência, uma vez que falamos da utilização de escrita e caracteres como materiais para oferecer textura a estas produções artísticas. Apesar dos manuscritos apropriados em *memórias em movimento*, em grande parte, não apresentarem estas cores, e.g., muitos foram escritos com caneta de cor azul e em alguns casos o papel já apresentavam um tom amarelado, a opção em utilizar diferentes matizes de preto e branco deve-se à correlação destas cores com o próprio ato de escrever.

Não obstante esta associação ser influenciada por diferentes fatores históricos, culturais ou simbólicos que podem mudar de região para região, presentemente é comum relacionar a escrita com o preto, uma vez que representa a tinta e a cor da impressão de um livro ou a cor mais comumente usada num processador de texto como aquela que utilizo para redigir estas palavras. Pela mesma razão, o branco é muito associado à escrita por ser o contraposto da tinta, i.e., a cor da página, o meio tradicional –impresso ou virtual– onde assentam estas mesmas palavras pretas.

Do Fenómeno Fílmico à Emoção Cinematográfica Por F. Gonçalves Lavrador. O cinema consegue dominar as multidões qual novo Deus invisível que nas trevas exerce a sua acção e se revela na coluna luminosa e inquieta que atravessa uma sala escura. Tudo é atraído mágicamente por este novo magnetismo. O espírito deixa de ser livre para passar a uma espécie de subjugação emocional. O espectador indiferente e, o crítico frio, o observador impassível, não podem existir numa dessas salas diabólicas onde as sombras se projectam, facto de importância capital. O espectador intervém sempre na acção, é sempre arrastado pelo dinamismo e pela força emocional das imagens, até quando levanta a voz para ridicularizar o que se passa no écran, num gesto que constitui mais uma prova do que afirmamos. É uma forma de defesa inconsciente, involuntária, desesperada mesmo, determinada por um medo à subjugação do espírito e com o intuito de impedir que os outros espectadores sejam arrastados pelo efeito mágico das imagens e dos ritmos. Não se trata só duma acção sobre uma audiência quantitativamente anormal, mas duma revolução na própria mentalidade do espectador, consequência lógica da criação duma nova linguagem cujas características específicas já temos apontado por várias vezes. Por outro lado, não é só a sua acessibilidade (aliás, bastante discutível e não tão clara como certas pessoas julgam) ou a sua universalidade que constituem algo de revolucionário no nosso mundo; as suas propriedades intrínsecas, a sua essência, a sua linguagem específica, são ainda mais revolucionárias e exercem uma enorme influência no ensino e na formação cultural, estética e psicológica do espectador. A emoção cinematográfica realizando-se coletivamente e até universalmente, tem suas bases no mecanismo deste jogo mágico das imagens e mesmo nas próprias condições das salas de projecção no seu ambiente escuro e fechado tão favorável a esta espécie de hipnose, no público reunido numa comunhão que está longe da tradicional contemplação artística dum observador que vagia das sombras projectadas que constituem como que uma sur-realidade, uma atmosfera de sonho, para para além do "real". Eis um problema que, já hoje, começa a interessar a moderna psicologia através duma psicologia fílmica. Os estudos fílmicos, cujo impulsionador foi Cohen-Seat, partem da definição de dois fenómenos fundamentais: o fenómeno fílmico e o fenómeno cinematográfico. "O fenómeno fílmico", segundo a definição do Prof. Enrico Fulchignoni(1) da Universidade de Roma, "consiste em exprimir a vida, vida do mundo, ou do espírito, o dos seres e das coisas, através dum sistema determinado de combinações de imagens naturais ou convencionais". Segundo o mesmo autor, "o fenómeno fílmico é definível como uma realidade de todo objectiva, como uma linguagem". Deste fenómeno passa-se para o outro que Cohen-Seat designou por fenómeno cinematográfico e que "consiste em pôr em circulação, nos grupos humanos, um conjunto de sentimentos os suscitados pelo filme, quando este é visto". Quando falamos de sentimentos em linguagem, como em referimos-nos do cinema como técnica de expressão, precisamos de ter sempre em vista que se trata duma linguagem específica, que diz, de linguagem na forma mais pura, pois no sistema fílmico a significação (o símbolo) significa o pensamento, pois este representa-se já na sua própria linguagem. Se a linguagem verbal é simbólica e resultante dum certo número de convenções, a linguagem fílmica é directa e natural - a própria linguagem do pensamento, como o notara Bergson. Quanto à emoção cinematográfica, devemos dizer que se trata de uma linguagem que é distinta das propriedades específicas que possui e de que já falamos no início deste trabalho. Devemos notar, porém, que estas propriedades não surgiram "a priori", não são frutos duma imaginação exaltada ou duma visão resplandecente da realidade. O contacto constante com os factos estará sempre na base dos nossos raciocínios e as experiências psicológicas deverão ser o nosso melhor método para indagar a natureza e característica da emoção causada pelos fenómenos fílmicos e pela obra cinematográfica. Referimo-nos, portanto, a dados positivos e comprovados cientificamente, tais como as experiências efectuadas no Instituto de Psicologia de Roma, sobre a reacção emotiva perante o fenómeno fílmico e a diagnose da personalidade. Nos Laboratórios Ingleses de Psicologia registam-se com aparelhos camuflados verdadeiras descargas emocionais entre os espectadores. E, no Instituto de Psicologia da Universidade de Roma, o Prof. Fulchignoni levou a efeito o estudo da variação da curva respiratória em função do ritmo das imagens e demonstrou a estreita dependência entre este ritmo e a qualidade e quantidade dos actos respiratórios, o que é uma confirmação definitiva de que "o espectador, até numa breve situação fílmica - se encontra imediatamente comprometido no plano afectivo, muito mais do que em qualquer outra situação realista e espectacular". É o autor destas notáveis experiências tira ainda as seguintes conclusões: "Enquanto, de facto, o espectador da rua procura regular e controlar a própria emoção, de forma tal que não seja julgado, com vista exactamente à sua adaptação a uma realidade com a qual pode interferir a todo o momento; enquanto no teatro a reacção espectacular é sensível aos acontecimentos dos seres que nos circundam e modifica as próprias reacções sobretudo num plano social, ligando a emoção a um controle lateral, a esta situação particular, pelo contrário, a situação de consciência fílmica apresenta muitos caracteres de unidade com a condição hipnótica. A obscuridade da sala, o movimento rítmico das imagens, a elevada luminosidade do estímulo visual, são três elementos que conferem a esta nova hipnose, que é tipicamente hipnótica. E nesta última condição, as reacções emocionais libertadas por assim dizer de qualquer controle e favorecidas pelo estado crepuscular dos poderes críticos da consciência tendem a assumir uma força e um nível expressivo que seria de pouco interesse para o estudo científico da emotividade". Assim, a intensidade do poder crítico da consciência decrescendo na seguinte escala: Realidade — Poder crítico máximo. Espetáculo | teatro | cinema. Poder crítico mínimo. Fenómeno fílmico — Poder crítico mínimo, tendendo a anular-se. Como parte integrante do espectáculo colectivo, a sala em comunhão e emoção colectiva, apenas se encotará aigo de semelhante ao fenómeno fílmico nas condições de âmbito muito mais reduzido e com diferenças que não d'vemos esquecer, a chamada "improvisação" colectiva, do jazz, tal como os negros a praticavam no jazz, porém, aliás, trata-se dum fenómeno muito mais que d'uma técnica de arte que há muito, portanto, que se tornou e poderoso instrumento foi, dum momento para o outro, colocado ao alcance de todos. Será o Homem vencido pela sua descoberta? Virar-se-á o fétido contra o feticheiro, mais não será? Deitar de lado as balanças, que de lado as transições de um momento ao outro, de um ideal ao qual o cinema se integrou, a história da humanidade hoje nos dá o direito de afirmar muito que este instrumento se não perdeu para a Arte e para a Cultura. (1) - "Filologia e Psicologia Infantil" - Milano e Napoli, 1922, Deputato, 1929. (O presente trabalho foi publicado em português na geral subordinação ao título "Intervenção e Colaboração do Espectador"). F. Gonçalves Lavrador, 1930. (Aqui publicado em português por F. Gonçalves Lavrador, 1930).

Do Fenómeno Fílmico à Emoção Cinematográfica Por F. Gonçalves Lavrador. O cinema consegue dominar as multidões qual novo Deus invisível que nas trevas exerce a sua acção e se revela na coluna luminosa e inquieta que atravessa uma sala escura. Tudo é atraído mágicamente por este novo magnetismo. O espírito deixa de ser livre para passar a uma espécie de subjugação emocional. O espectador indiferente e, o crítico frio, o observador impassível, não podem existir numa dessas salas diabólicas onde as sombras se projectam. Facto duma importância capital. O espectador intervém sempre na acção, é sempre arrastado pelo dinamismo e pela força emocional das imagens, até quando levanta a voz para ridicularizar o que se passa no écran, num gesto que constitui mais uma prova do que afirmamos. É uma forma de defesa inconsciente, involuntária, desesperada mesmo, determinada por um medo à subjugação do espírito e com o intuito de impedir que os outros espectadores sejam arrastados pelo efeito mágico das imagens e dos ritmos. Não se trata só duma acção sobre uma audiência quantitativamente anormal, mas duma revolução na própria mentalidade do espectador, consequência lógica da criação duma nova linguagem cujas características específicas já temos apontado por várias vezes. Por outro lado, não é só a sua acessibilidade (aliás, bastante discutível e não tão clara como certas pessoas julgam) ou a sua universalidade que constituem algo de revolucionário no nosso mundo; as suas propriedades intrínsecas, a sua essência, a sua linguagem específica, são ainda mais revolucionárias e exercem uma enorme influência no ensino e na formação cultural, artística e psicológica do espectador. A emoção cinematográfica realizando-se coletivamente e até universalmente, tem suas bases no mecanismo deste jogo mágico das imagens e mesmo nas próprias condições das salas de projecção no seu ambiente escuro e fechado tão favorável a esta espécie de hipnose, no público reunido numa comunhão que está longe da tradicional contemplação artística dum observador que vagia das sombras projectadas que constituem como que uma sur-realidade, uma atmosfera de sonho, para para além do "real". Eis um problema que, já hoje, começa a interessar a moderna psicologia através duma psicologia fílmica. Os estudos fílmicos, cujo impulsionador foi Cohen-Seat, partem da definição de dois fenómenos fundamentais: o fenómeno fílmico e o fenómeno cinematográfico. "O fenómeno fílmico", segundo a definição do Prof. Enrico Fulchignoni(1) da Universidade de Roma, "consiste em exprimir a vida, vida do mundo, ou do espírito, o dos seres e das coisas, através dum sistema determinado de combinações de imagens naturais ou convencionais". Segundo o mesmo autor, "o fenómeno fílmico é definível como uma realidade de todo objectiva, como uma linguagem". Deste fenómeno passa-se para o outro que Cohen-Seat designou por fenómeno cinematográfico e que "consiste em pôr em circulação, nos grupos humanos, um conjunto de sentimentos os suscitados pelo filme, quando este é visto". Quando falamos de sentimentos em linguagem, como em referimos-nos do cinema como técnica de expressão, precisamos de ter sempre em vista que se trata duma linguagem específica, que diz, de linguagem na forma mais pura, pois no sistema fílmico a significação (o símbolo) significa o pensamento, pois este representa-se já na sua própria linguagem. Se a linguagem verbal é simbólica e resultante dum certo número de convenções, a linguagem fílmica é directa e natural - a própria linguagem do pensamento, como o notara Bergson. Quanto à emoção cinematográfica, devemos dizer que se trata de uma linguagem que é distinta das propriedades específicas que possui e de que já falamos no início deste trabalho. Devemos notar, porém, que estas propriedades não surgiram "a priori", não são frutos duma imaginação exaltada ou duma visão resplandecente da realidade. O contacto constante com os factos estará sempre na base dos nossos raciocínios e as experiências psicológicas deverão ser o nosso melhor método para indagar a natureza e característica da emoção causada pelos fenómenos fílmicos e pela obra cinematográfica. Referimo-nos, portanto, a dados positivos e comprovados cientificamente, tais como as experiências efectuadas no Instituto de Psicologia de Roma, sobre a reacção emotiva perante o fenómeno fílmico e a diagnose da personalidade. Nos Laboratórios Ingleses de Psicologia registam-se com aparelhos camuflados verdadeiras descargas emocionais entre os espectadores. E, no Instituto de Psicologia da Universidade de Roma, o Prof. Fulchignoni levou a efeito o estudo da variação da curva respiratória em função do ritmo das imagens e demonstrou a estreita dependência entre este ritmo e a qualidade e quantidade dos actos respiratórios, o que é uma confirmação definitiva de que "o espectador, até numa breve situação fílmica - se encontra imediatamente comprometido no plano afectivo, muito mais do que em qualquer outra situação realista e espectacular". É o autor destas notáveis experiências tira ainda as seguintes conclusões: "Enquanto, de facto, o espectador da rua procura regular e controlar a própria emoção, de forma tal que não seja julgado, com vista exactamente à sua adaptação a uma realidade com a qual pode interferir a todo o momento; enquanto no teatro a reacção espectacular é sensível aos acontecimentos dos seres que nos circundam e modifica as próprias reacções sobretudo num plano social, ligando a emoção a um controle lateral, a esta situação particular, pelo contrário, a situação de consciência fílmica apresenta muitos caracteres de unidade com a condição hipnótica. A obscuridade da sala, o movimento rítmico das imagens, a elevada luminosidade do estímulo visual, são três elementos que conferem a esta nova hipnose, que é tipicamente hipnótica. E nesta última condição, as reacções emocionais libertadas por assim dizer de qualquer controle e favorecidas pelo estado crepuscular dos poderes críticos da consciência tendem a assumir uma força e um nível expressivo que seria de pouco interesse para o estudo científico da emotividade". Assim, a intensidade do poder crítico da consciência decrescendo na seguinte escala: Realidade — Poder crítico máximo. Espetáculo | teatro | cinema. Poder crítico mínimo. Fenómeno fílmico — Poder crítico mínimo, tendendo a anular-se. Como parte integrante do espectáculo colectivo, a sala em comunhão e emoção colectiva, apenas se encontrará algo de semelhante ao fenómeno fílmico nas condições de âmbito muito mais reduzido e com diferenças que não d'vemos esquecer, a chamada "improvisação" colectiva, do jazz, tal como os negros a praticavam no jazz, porém, aliás, trata-se dum fenómeno muito mais que d'uma técnica de arte que há muito, portanto, que se tornou e poderoso instrumento foi, dum momento para o outro, colocado ao alcance de todos. Será o Homem vencido pela sua descoberta? Virar-se-á o fétido contra o feticheiro, mais não será? Deitar de lado as balanças, que de lado as transições de um momento ao outro, de um ideal ao qual o cinema se integrou, a história da humanidade hoje nos dá o direito de afirmar muito que este instrumento se não perdeu para a Arte e para a Cultura. (1) - "Filologia e Psicologia Infantil" - Milano e Napoli, 1922, Deputato, 1929. (O presente trabalho foi publicado em português na geral subordinação ao título "Intervenção e Colaboração do Espectador"). F. Gonçalves Lavrador, 1930. (Aqui publicado em português por F. Gonçalves Lavrador, 1930).

Figura 98 – Comparação entre duas conversões texto-imagem (Autor)

Além destas duas cores, o vermelho foi também utilizado em algumas composições. Em alguns casos, usado para realçar uma palavra ou conjunto de palavras, tal como já havia feito em *como se constrói uma casa*. Esta ideia é igualmente adequada visto que o vermelho é associado com bastante frequência à escrita, seja pelo seu uso comum em anotações, para dar ênfase a uma secção, ou na correção de textos. Pessoalmente, e falando novamente do documento que aqui escrevo, o vermelho foi surgindo com alguma regularidade através da linha ziguezagueada que surge sob palavras erradas, resultado do mecanismo de autocorreção usado em processadores de texto como o Word. Em *memórias em movimento* seria utilizado para realçar, por exemplo, o título *Repulsa* na primeira composição ou o nome de várias realizadoras e os seus filmes, citados por Lavrador no texto “A Mulher e o Cinema” (Figura 99).

Por outro lado, o vermelho é uma cor que utilizo com frequência durante o processo de redação/rascunho de textos, este inclusive. Ele foi usado para realçar secções deste documento que necessitavam de ser mais bem desenvolvidas, verificadas ou acertadas. Esta noção seria reproduzida na composição relativa ao texto “Cinema de Amadores, Cinema

Independente e Cineclubismo” (Figura 100). Outra razão para utilizar o vermelho, e, concretamente, na figura incorporada por esse texto específico, deve-se ao facto do manuscrito original ter sido datilografado igualmente a vermelho (Anexos Manuscritos de Fernando Gonçalves Lavrador, p. 297).



Figura 99 – Conversão texto-imagem do manuscrito “A Mulher e o Cinema” (Autor)

CINEMA DE AMADORES, CINEMA INDEPENDENTE E CINECLUBISMO Por F. GONÇALVES LAVRADOR Mais um Festival Internacional de Cinema de Amadores em Guimarães, o Sétimo. Mais uma simpática iniciativa que procura animar uma actividade de natureza artística e cultural conhecida, entre nós, pela designação de “cinema de amadores”. Alguma coisa temos escrito já sobre essa actividade. Todos sabemos que, a partir do Primeiro Congresso Nacional realizado em Aveiro, parecia capaz de percorrer um caminho novo cujo objectivo seria a criação duma espécie de cinema independente e paralelo, marginal, mas nem por isso menos válido. Participante do referido Congresso, ao qual apresentámos algumas reflexões críticas que e se pretendiam construtivas, o movimento conhecido por “cinema subterrâneo”, de Nova York, também e le se apoia só no circuito paralelo já existente, mas também em novas salas e organizações colectivas que surgem no fim dos anos cinquenta e início da década de sessenta, e na revista especializada no va-lorquina, dirigida por Jonas Mekas, “Film Culture”, cuja publicação se inicia em 1955. Entre as organizações de cineastas independentes que se dedicam não só à produção, mas também à tarefa, aliás indispensável, de garantir um sistema alternativo de distribuição-exibição, poderemos citar, ao acaso, o Gryphon Group, o Canyon Cinema Co-op, fundada em 1966, a New York Film-Makers. CINEMA DE AMADORES, CINEMA INDEPENDENTE E CINECLUBISMO Por F. GONÇALVES LAVRADOR Mais um Festival Internacional de Cinema de Amadores em Guimarães, o Sétimo. Mais uma simpática iniciativa que procura animar uma actividade de natureza artística e cultural conhecida, entre nós, pela designação de “cinema de amadores”. Alguma coisa temos escrito já sobre essa actividade. Todos sabemos que, a partir do Primeiro Congresso Nacional realizado em Aveiro, parecia capaz de percorrer um caminho novo cujo objectivo seria a criação duma espécie de cinema independente e paralelo, marginal, mas nem por isso menos válido. Participante do referido Congresso, ao qual apresentámos algumas reflexões críticas que se pretendiam construtivas, o movimento conhecido por “cinema subterrâneo”, de Nova York, também ele se apoia só no circuito paralelo já existente, mas também em novas salas e organizações colectivas que surgem no fim dos anos cinquenta e início da década de sessenta, e na revista especializada nova-lorquina, dirigida por Jonas Mekas, “Film Culture”, cuja publicação se inicia em 1955. Entre as organizações de cineastas independentes que se dedicam não só à produção, mas também à tarefa, aliás indispensável, de garantir um sistema alternativo de distribuição-exibição, poderemos citar, ao acaso, o Gryphon Group, o Canyon Cinema Co-op, fundada em 1966, a New York

Figura 100 – Conversão texto-imagem do manuscrito “Cinema de Amadores, Cinema Independente e Cineclubismo” (Autor)

Com cada uma das seis composições montadas e animadas nos diferentes diapositivos do PowerPoint, chegava o momento de editar e juntar tudo numa única sequência. Ao contrário dos clipes de *right to copy*, que necessitaram unicamente de uma gravação de imagem e de áudio durante a reprodução de cada diapositivo para depois serem carregados direta e periodicamente em plataformas *online* de vídeo, em *memórias em movimento*, o objetivo era construir um único vídeo que atravessasse todas as animações.

Inicialmente foram gravados os seis diapositivos em modo de apresentação. De seguida, cada gravação foi carregada num editor de vídeo, neste caso no DaVinci Resolve, da Blackmagic Design, para gerar novos níveis de dinamismo e interação entre as diferentes cenas animadas. Neste programa criou-se uma narrativa singular, maioritariamente com a ajuda de intertítulos que revelavam as inspirações e origens desta obra, identificando cada estudo de Muybridge e texto de Fernando Lavrador. Além desta componente, outro elemento essencial para a coesão da obra foi a inclusão de uma melodia. Para desenvolver a dimensão sonora deste trabalho, buscou-se inspiração no rascunho para uma palestra de Lavrador (Anexos Manuscritos de Fernando Gonçalves Lavrador, 294), que mencionava vários compositores franceses, entre eles Claude Debussy. Pegando nesse autor, a melodia escolhida para esta obra foi a composição orquestral de 1905, *La Mer, trois esquisses symphoniques, L. 109: II. Jeux de vagues*. Esta peça musical serviu de cola entre as imagens textuais, oferecendo-lhes um maior grau de harmonia. Com esta adição, as dimensões visual e sonora puderam fluir juntas. Este trabalho em torno da vertente sonora, misturando e sincronizando o ritmo musical com o visual, serviria também como um ótimo ensaio para o tratamento acústico, melódico e rítmico da videoinstalação final.

Para terminar, *memórias em movimento* foi divulgado na conferência ARTeFACTo2024, que aconteceu entre os dias 5 e 6 de dezembro, na Universidade de São José, em Macau. A obra foi apresentada em conjunto com um artigo intitulado “*right to copy & memórias em movimento: textual, visual and dynamic collages using Powerpoint*” (A. Martins et al., 2025), texto que focou no processo criativo desta obra e de *right to copy* e no uso de ferramentas de fácil acessibilidade para produzir obras audiovisuais e digitais. Este vídeo está igualmente disponível em plataformas *online* de vídeo (Figura 101).

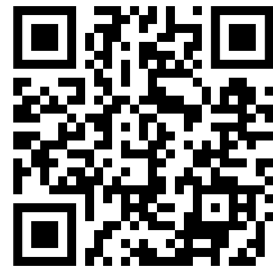


Figura 101 – *memórias em movimento* (A. Martins & Gavina, 2024b)

2.8 memórias em movimento: A Mulher e o Cinema

Versão I

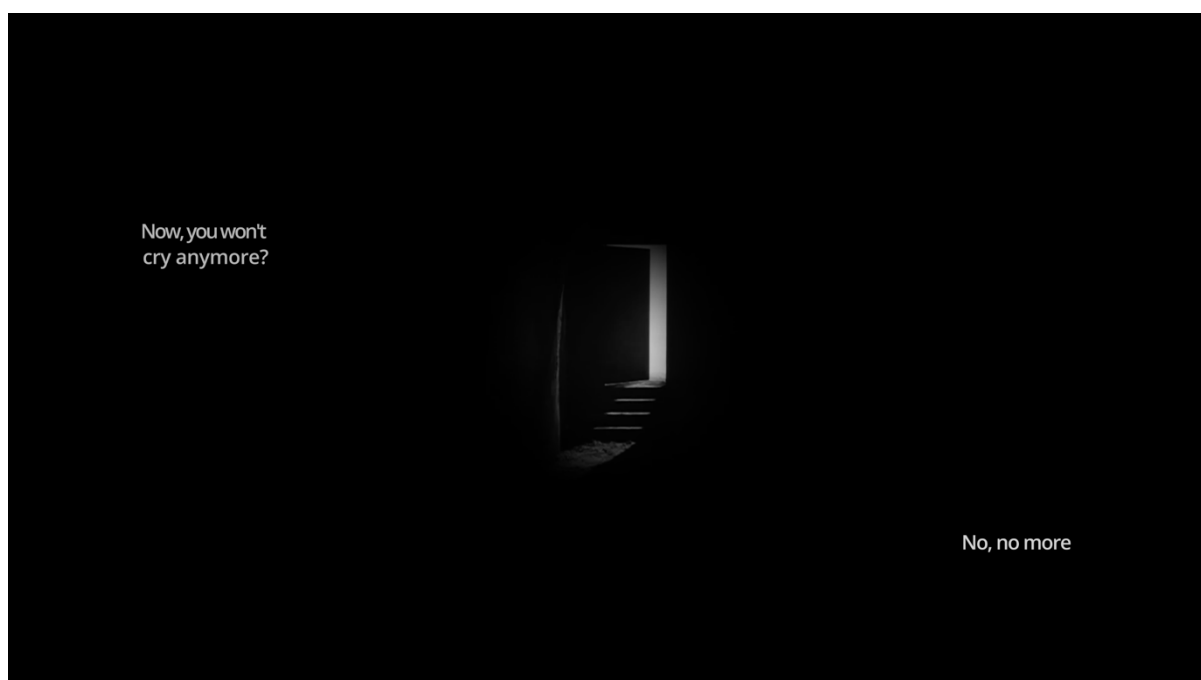


Figura 102 – *memórias em movimento: A Mulher e o Cinema*, Alexandre Martins e Ana Gavina, 2024 (A. Martins & Gavina, 2024c)

Como foi referido no tópico anterior, um dos propósitos do processo criativo de *memórias em movimento* assentava na procura de possíveis percursos para a produção de um último artefacto audiovisual e digital. Pretendia-se que esta obra final se transformasse numa videoinstalação com o propósito de a apresentar durante o Festival de Cinema de Avanca. A partir de documentação textual do espólio de Fernando Gonçalves Lavrador, procurávamos divulgar a existência deste conjunto documental e homenagear esta figura de significado relevante para a região e para o próprio evento.

Falando um pouco mais sobre esta personalidade que, pelas suas características e história(s), ajudou a moldar o projeto de tese aqui apresentado, Fernando Gonçalves dos Santos Ferreira Lavrador (Figura 103) nasceu a 13 de março de 1928, na freguesia de Paranhos, Porto, filho de Manuel Ferreira Lavrador e Maria José dos Santos Lavrador. Fernando Lavrador desde muito cedo demonstrou um profundo interesse pela cultura e pelas artes, sendo que com cinco anos já assistia a espetáculos de teatro e de ópera. Anos mais tarde, frequentaria o Liceu Alexandre Herculano, onde conheceu estudantes como Hipólito Duarte que se tornaram seus colaboradores na fundação do Clube Português de Cinematografia, posteriormente

renomeado Cineclubes do Porto. Após concluir o ensino secundário, no início da década de 1950 ingressou na Universidade do Porto, onde se formou em Engenharia Eletrotécnica (Cine-Clube de Avanca, 2025; Ferreira, 2020; Marta & Cardoso, n.d.).

Seguiu a sua carreira profissional como engenheiro eletrotécnico. Trabalhou no Grupo de Estudos de Comutação Automática, pertencente à Direção dos Serviços Técnicos dos CTT. Em 1964, ingressou no Gabinete de Estudos da Fábrica de Motores Elétricos Rabor, em Ovar. Tornou-se mais tarde engenheiro-chefe dos Serviços de Manutenção de Instrumentos e Equipamentos de Controle Pneumáticos, Elétricos e Eletrónicos da Companhia Portuguesa de Celulose [Portucel], atual The Navigator Company, em Cacia. No início de 1980, regressou aos CTT, agora transformados em Portugal Telecom [PT], e integrou o Centro de Estudos de Telecomunicações, localizado em Aveiro. Publicou diversos livros, textos de apoio a palestras e artigos em revistas especializadas como *Electricidade*, *Boletim da Ordem dos Engenheiros* e *Telecomunicações*. Em 1998, aposentou-se da PT, mas manteve colaboração como trabalhador independente no Instituto de Telecomunicações, no polo de Aveiro. Ao mesmo tempo foi professor no Mestrado em Redes e em Serviços de Telecomunicações na Universidade de Aveiro.

Mas apesar do seu título e percurso académico e profissional, Fernando Gonçalves Lavrador iria-se igualmente destacar como ensaísta nos campos da semiótica e da filmologia. Em inícios de 1950, escreveu o seu primeiro grande ensaio, *Justificação Estética do Cinema* (Lavrador, 1974), publicado décadas mais tarde, em 1974, pela Plátano Editora. Este trabalho introduziu as ideias de Gilbert Cohen-Séat, Étienne Souriau e outros importantes pensadores do grupo de filmologia da Sorbonne, além de apresentar as suas próprias teorias sobre fenómenos fílmicos e cinematográficos. Entre 1984 e 1989 publica três volumes de *Estudos de Semiótica Fílmica* (Lavrador, 1984, 1986, 1989), obra que não teria a oportunidade de concluir. Durante a sua carreira ensaística, colaborou ainda em jornais como *O Comércio do Porto*, *Portucale* e *Vértice*, e em revistas como *Visor* e *Celulóide*.

Além disso, os seus contributos para uma formação da cinefilia e cineclubismo em Portugal foram de grande relevância. Como já foi referido, Lavrador foi um dos fundadores do Clube Português de Cinematografia, ou Cineclubes do Porto, onde ocupou os cargos de vice-presidente na primeira direção, eleita a 29 de dezembro de 1945, assumindo mais tarde

outros cargos importantes como Presidente da Assembleia Geral. Tornou-se sócio honorário do Cineclube do Porto e participou ativamente nos cineclubes de Coimbra e de Aveiro, sendo um dos fundadores da Cooperativa de Cinema "Grande Plano", em Aveiro. Organizou e participou em diversos congressos e colóquios, incluindo o Primeiro Congresso Nacional de Cinema Não-Profissional em 1970, onde foi eleito presidente. Foi também júri de vários festivais de cinema.

Em 1996, foi agraciado pela Câmara Municipal do Porto com a Medalha de Ouro de Mérito Cultural, em reconhecimento pela sua contribuição ao estudo da semiótica do cinema.

Fernando Lavrador faleceu a 20 de agosto de 2005, no Porto. Deixou um legado notável tanto na engenharia como na cultura portuguesa, especialmente nos campos do cinema e da semiótica, sendo lembrado como uma figura de excelência e dedicação.

Em 2006, Fernando Lavrador foi homenageado numa cerimónia conjunta organizada pela ADERAV – Associação para Estudo e Defesa do Património Natural e Cultural da Região de Aveiro, Teatro Aveirense, Cineclubes do Porto, de Aveiro e de Avanca, com o apoio da PT Inovação, Portucel, Instituto de Telecomunicações e Ordem dos Engenheiros.

Em 2010, o Cine-Clube de Avanca instituiu o "Prémio Eng.º Fernando Gonçalves Lavrador" para distinguir a melhor comunicação apresentada na conferência do evento. Esta iniciativa serviu de homenagem a uma pessoa que manteve uma conexão próxima com o CCA desde a sua fundação, sendo amigo e familiar de atuais membros da Direção e Assembleia Geral desta instituição. Esta proximidade levaria os familiares de Lavrador a entregarem, em 2021, grande parte do seu espólio ao CCA, com o propósito de salvaguardar e promover um legado cultural de grande importância para a região e para o país. Legado esse que deve ser divulgado, em parte, através de iniciativas culturais, académicas e artísticas.

Com este repto em mente, será pertinente retomar a descrição do processo criativo em torno de obras que pretendem ou ajudam a evocar Fernando Gonçalves Lavrador.



Figura 103 – Fernando Gonçalves Lavrador (Cine-Clube de Avanca, 2025)

De facto, *memórias em movimento*, iria plantar algumas ideias para a próxima produção ou validar determinadas técnicas usadas até então. Por um lado, o vídeo anterior iria confirmar o processo de conversão de uma imagem figurativa para uma imagem textual, como um procedimento ou estratégia basilar dentro do estilo que vinha a desenvolver desde 2022. No sentido estético, as imagens produzidas em *memórias em movimento* eram impactantes, havendo uma intenção de emular algumas das formas alcançadas anteriormente. Esta obra também inspiraria um novo conforto no tratamento da dimensão sonora e na manipulação e combinação de elementos imagéticos e elementos melódicos.

Mas apesar destes contributos, sem dúvida de grande importância e que tiveram seguimento na obra atual, inesperadamente, a peça que talvez teve maior impacto foi mesmo um dos manuscritos selecionados, transcritos e apropriados para esse vídeo. Falo do ensaio “A Mulher e o Cinema” (Anexos Manuscritos de Fernando Gonçalves Lavrador, pp. 283-283). Este texto assinado por F. Gonçalves Lavrador, não datado, possivelmente escrito entre a primeira e segunda metade do século XX, demonstra-nos o seu olhar sobre o papel das mulheres no cinema daquele período²⁰:

²⁰ Os sublinhados foram originalmente colocados por Fernando Lavrador. Quanto aos símbolos (?), como foi mencionado anteriormente, substituem palavras que não foram possíveis de decifrar de forma integral.

vamos referir-nos às mulheres que têm servido a arte das imagens e a têm dignificado.

Lavrador destaca a contribuição de algumas realizadoras e pioneiras da sétima arte, apesar da desigualdade de género que historicamente as colocou em posições de inferioridade:

Em pleno século XX ainda há quem pense ser a mulher mentalmente inferior. Ainda há quem defenda mesmo a sua inferiorização sistemática, a prisão do espírito feminino para que não acompanhe, em seus vôos arrojados, o espírito do homem.

Antes de nomear e descrever os feitos dessas mulheres, Lavrador faz um ponto prévio onde deixa claro o tipo de figuras que pretende analisar, distinguindo o que é uma representação feminina menor:

Não me quero referir certamente às inúmeras Betty Grables que povoam os écrans de todos os países e que nada representam de importante na arte cinematográfica.

Da que verdadeiramente importa para este ensaio:

Quero antes referir-me às mulheres que têm ocupado a função fundamental da 7ª arte: a realização. É neste lugar, que representa o do artista-criador do filme, que a mulher pode evidenciar as suas qualidades de cineasta.

Com esta distinção previamente feita, Fernando Lavrador segue para a parte principal do texto, identificando algumas realizadoras e os seus contributos mais relevantes para a arte

do cinema. O destaque maior vai para a realizadora, jornalista e crítica de cinema francesa, Germaine Dulac:

Em 1917 aparece em França o filme “Ames d’hommes fous”, assinado por uma mulher – Germaine Dulac, e com ele se inicia a grande escola cinematográfica que ficou conhecida pelo nome de vanguardismo. Germaine Dulac apareceu-nos assim como a fundadora do vanguardismo ...

Em 1919 Germaine Dulac apresenta, de colaboração com Delluc, autor da planificação, o filme “Fête Espagnole”. O seu nome torna-se bastante conhecido e a realizadora enfileira ao lado de Marcel L’Herbier, Abel Gance e outros grandes nomes do cinema francês. “Arabescos” e “Disco 957” são experiências estéticas que, pelo seu valor, podem ser colocadas ao lado das grandes tentativas deste género, como “Entreacte” de René Clair, “Ballet Mécanique” de Fernand Léger ...

Depois de Germaine Dulac, Lavrador prossegue com outros nomes relevantes da primeira metade do século XX:

Esther Choub, autora de notáveis documentários, Marguerite Barskaïa, directora dum filme célebre para crianças “Os Sapatos Rôtos”, e, principalmente, Olga Préobrajenskaïa que, com o seu filme “A Aldeia do Pecado” (1928), adquiriu fama internacional.

Em 1931 Léontine Sagan realiza o mais notável filme feito até hoje por uma mulher: “Mädchen in Uniform” (Raparigas de Uniforme), onde revela o seu extraordinário sentido de cinema e a sua sensibilidade delicada.

Leni Riefenstahl que realizou, com Angst e Schneeberger, o filme “A Luz Azul”, sôbre planificação de Bela Balasz, dirigiu mais tarde, o notável documentário “Olimpíadas”, que constitue um prodígio de montagem.

Depois desta breve apresentação ao trabalho de algumas “mulheres que têm servido a arte das imagens e a têm dignificado”, no fim do manuscrito, em forma de anotação, Lavrador despende algum tempo a descrever e interpretar outra obra de Germaine Dulac:

(1) – Entre os filmes vanguardistas de Germaine Dulac, destacamos um dos mais notáveis e complexos: “La Coquille et le Clergyman (1928), baseado em Antonin Artaud. É uma espécie de sonho cuja interpretação se baseia na simbologia freudiana. Algumas das sequências são duma beleza inegável, como a da queda do padre e a dança em acelerado. No fundo tudo se reduz a um contraste de forças psíquicas, uma luta interna revelando-se por complexa simbologia freudiana e que, à primeira vista, pode parecer descontrulado(?) e incompreensível. Contudo a psicanálise facilmente explicará o significado de alguns símbolos, como, por exemplo, a água correndo(?), a dança, a queda brusca, a concha, etc. Ao vermos êste filme temos a ideia (?) da extraordinária contribuição do vanguardismo e da Germaine Dulac para a formação do cinema moderno.

Esta leitura foi muito esclarecedora, não só por revelar uma visão empática relativamente ao esforço e dificuldades das mulheres numa indústria e sociedade que, de certo modo, as rejeita e oprime, mas por ter sido uma breve lição de história de cinema muito elucidativa. Devo confessar que, exceto o nome de Leni Riefenstahl e especificamente o seu filme *Olimpíadas*, não reconhecia nenhuma outra realizadora ou nenhum dos títulos mencionados por Lavrador. O caso mais curioso, seria mesmo o de Germaine Dulac, pela sua obra extensa e, como diz Lavrador, pela sua importância para a formação do vanguardismo no cinema. Este lapso, seria confirmado em conversas com várias pessoas amigas, com erudição cultural e artística respeitável, sendo que mais uma vez nenhuma delas sabia quem foi esta pessoa. Mais interessante seria o facto de praticamente todas terem noção do trabalho e da figura de Antonin Artaud, pessoa também citada por Lavrador que colaborou com Dulac no filme *La Coquille et le Clergyman*, de 1928.

Esta discrepância histórica entre homens e mulheres, e o facto de Lavrador neste texto estar, do mesmo modo, a homenagear pessoas, em grande medida, desconhecidas, esquecidas ou, por vezes, apagadas da história, levou-me a querer voltar a trabalhar este texto, desta vez não o usando só como elemento plástico e de textura para a formação de imagens, mas tratando-o igualmente na sua substância. Este novo artefacto teria a função de dupla homenagem: às mulheres destas primeiras décadas do cinema, e ao homem que decidiu comemorá-las em um dos seus ensaios. Além do mais, pela natureza ensaística deste texto e do próprio autor que a escreveu, colocou-se a hipótese de trabalhar este manuscrito pela perspetiva e conceito do ensaio audiovisual. Usando “A Mulher e o Cinema” como ponto de partida, esta obra iria fazer uso dos vários filmes citados para construir uma narrativa que coloca em diálogo as palavras de Lavrador e fragmentos cinematográficos numa colagem verbo-visual onde determinadas imagens são alvo de leitura e as palavras observadas... e vice-versa.

O termo ensaio audiovisual [digital] remete-nos para uma prática cultural e artística que trata uma pluralidade ampla de assuntos, tendo igualmente uma grande variedade metodológica e contextual. O ensaio audiovisual tem como um dos seus focos a arte cinematográfica, retratando um filme ou conjuntos de filmes, um determinado realizador, estilo ou técnica, mas também o modo como o público se relaciona com o cinema e imagem em movimento. Sobre este último ponto, podemos observar como a ligação entre espectador e os filmes são

mediadas e transformadas por ferramentas digitais. Este tipo de ensaio, neste sentido, pode ser interpretado como um ato reflexivo sobre as formas de produzir, divulgar e consumir cinema no paradigma digital: estas obras pressupõem uma intersecção entre ferramenta, método e objeto de análise. A diversidade formal e temática é influenciada por diferentes fatores: o perfil dos seus autores, o contexto de produção, ou os géneros e metodologias utilizadas –o *found footage*, o filme-ensaio, o cinema experimental, a colagem, as produções de videoarte, ou mesmo práticas digitais como os *mashups*, *fake trailers* e *supercuts* (Baptista, 2017).

O ensaio audiovisual, tal como o ensaio literário, é uma forma de análise que privilegia a reação subjetiva e o diálogo contínuo com o objeto estudado, e é caracterizado por uma metodologia flexível que surge de um processo de constante experimentação, sem um modelo fixo pré-definido. O ensaio audiovisual pode-se manifestar como uma alternativa a formas tradicionais de comunicação verbal, contribuindo para uma reflexão e produção de conhecimento sobre o cinema inovadoras. Este género criativo tenta explorar o vínculo entre as múltiplas matérias que geram sentido no cinema, prática que nos esclarece sobre o modo como imagens e sons se misturam e comunicam, seja através da isolação, simulação ou subversão das funções pré-determinadas destas duas unidades. A continuada manipulação destes elementos proporciona ao espectador-autor entender melhor os mecanismos que regulam o cinema; e a conexão com uma dimensão digital potencia a experimentação criativa. Esta dimensão é, aliás, uma forte razão para a expansão desta forma de produção artística. Num contexto tecnológico cada vez mais distante da película, os processos de montagem digital proporcionam um ambiente gradativamente mais económico, democrático e favorável à produção de imagens cinematográficas, permitindo uma exploração, manipulação e testagem contínuas, realidade inviável ou demasiado complexa usando tecnologias anteriores. Ao contrário de ilustrar ideias pré-estabelecidas, através da remontagem e reorganização de imagens e sons de um filme ou a justaposição destes mesmos elementos, mas de filmes distintos, o ensaio audiovisual permite ao criador explorar ideias e argumentos que emergem diretamente da experimentação criativa e de uma relação próxima e extensa com os filmes por si analisados e apropriados (Baptista, 2017).

Antes dos ensaios audiovisuais contemporâneos, já os filmes-ensaio começavam a materializar-se no contexto do cinema moderno com um cunho filosófico de [re]ver e

[re]pensar as imagens em movimento. Os seus autores procuravam separar-se dos métodos tradicionais de fazer filmes, tanto na ficção como no documentário. Eles tentavam explorar superfícies desconhecidas que se baseavam na subjetividade, hibridização e reflexão. A mentalidade ensaística apresenta-se assim como “*una forma de saber a través de la estética, pero no de manera implícita como sucede en el arte en general, sino por medio de procesos reflexivos expresos.*” (Catala, 2022, p. 124), adequando-se “*a las complejidades del mundo contemporáneo, a través de su condición fluida rizomática y multidimensional*” (p.117).

“Uma forma que pensa”, assim descreve Jean-Luc Godard este fenómeno artístico (Warner, 2018, p. 177), realizador que, aliás, monta ao longo de vários anos um dos melhores exemplares desta prática audiovisual: *Histoire(s) du cinema*, de 1988-1998. Desde então, nas duas últimas décadas, esta prática ensaística tem vindo a expandir-se significativamente muito por causa da revolução digital, dando a um novo tipo de espectador modos originais de experimentar a sua subjetividade, além de exponenciar as possibilidades de edição audiovisual, i.e., os próprios processos de pensamento que caracterizam esta forma de expressão cinematográfica. No filme-ensaio, o diálogo entre cineasta e espectador é um procedimento nuclear que fomenta a autorreflexão e o pensamento crítico relativamente a uma obra ou conjunto de obras. O espectador emancipado (Rancière, 2010), quando pensa sobre a distância entre si e o filme, gera um pensamento crítico, estabelecendo tanto consenso quanto discordância (Ibáñez, 2022b, 2022a).

O espectador-autor do filme-ensaio ou do ensaio audiovisual é chamado a atuar como um “espectador-montador” (Almeida, 2024, p. 6) que junta a suas experiências pessoais e imagens fragmentadas ao discurso incompleto apresentado anteriormente pelos realizadores das obras. Esta interação –mais– ativa leva o espectador a prolongar a montagem do filme nele próprio (Bernardet, 1999), através da relação entre fragmentos visuais e sonoros da obra original e fragmentos da sua memória ou imaginação. Neste processo, ele vai reorganizar, de formas criativas, as imagens originais, ampliando o princípio de montagem que foi inicialmente apresentado pelo filme. A montagem, enquanto modo de organizar, encadear e justapor elementos fílmicos, é uma técnica central nesta experiência. Ela vai permitir que o espectador-montador atribuía novas relações e significados às imagens, reconfigurando as suas ordens e durações (Aumont, 1995). Como Almeida (2024) atesta:

O espectador-montador, portanto, estaria apto a unir fragmentos de som e imagem, propondo novas relações entre eles para além das que o filme já propõe; a articular essas imagens, garantindo a elas novas possibilidades de organização sequencial; e a estabelecer a duração, aumentando ou diminuindo o tempo que seu olhar dedica a cada plano, podendo substituí-los por outros, já vistos ou apenas imaginados. (p.7)

Ao incorporar os procedimentos da montagem na sua visão, o espectador torna-se um decifrador que, partindo da sua memória imagética, compara o que vê com imagens já vistas e constrói a sua própria interpretação das configurações propostas (Lins, 2010). Neste âmbito, o público não só absorve o fluxo das imagens, mas também dialoga intimamente com a obra. Ele vai mediar os fragmentos propostos pelo realizador da obra original através da montagem e de outros métodos que modificam o valor das imagens. Esta perspectiva enfatiza o filme-ensaio e o ensaio audiovisual digital como um espaço estético orientado pela fragmentação e pela interação reflexiva entre obra e espectador (Almeida, 2024; Weinrichter, 2007).

Tais interações e diálogos são bem exemplificados no trabalho de :: kogonada. Além da realização de longas-metragens, o sul-coreano é um relevante autor de ensaios audiovisuais. Usando as técnicas e estilo do *supercut* (Baio, 2008), :: kogonada revisita as obras de alguns dos mais célebres realizadores, por vezes focando num determinado plano, como em *Wes Anderson // From Above* –plano picado– (:: kogonada, 2012a) e *Tarantino // From Below* –plano contra-picado– (:: kogonada, 2012b), ou num tema específico, como é o caso de *Eyes of Hitchcock*, onde assistimos a uma sequência ininterrupta de vários planos que dão foco aos olhos das personagens dos filmes de Alfred Hitchcock (Figura 104).

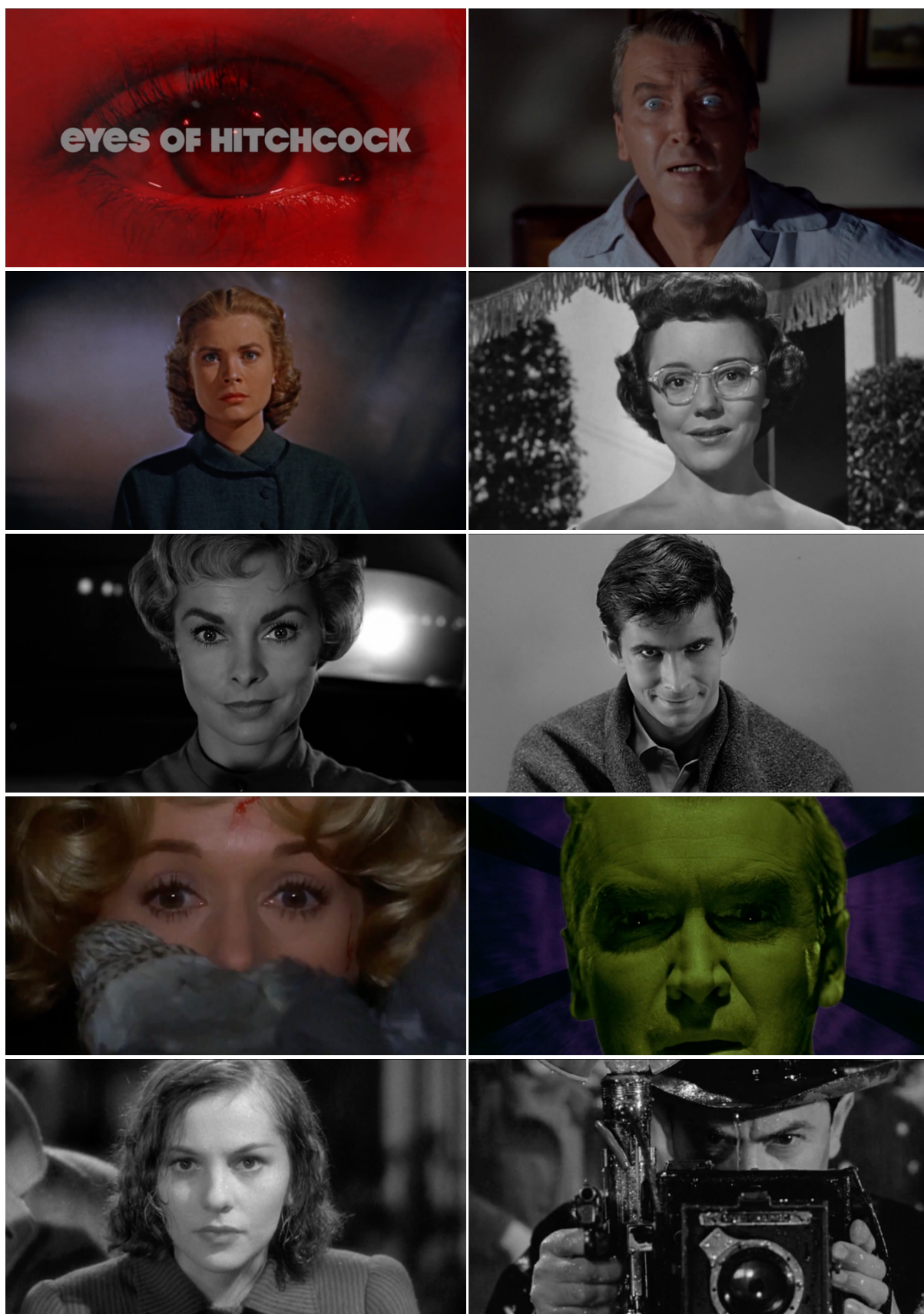


Figura 104 – *Eyes of Hitchcock*, :: kgonada, 2014 (:: kgonada, 2014)

:: kogonada faz uso do *supercut* de forma bastante habilidosa e precisa, cortando as imagens em função de uma peça musical. Segundo Baptista (2017), apesar da brevidade dos seus vídeos, os ensaios de :: kogonada são construídos com base em estruturas rítmicas complexas, com introdução, desenvolvimento e conclusão. E a partir de um discurso aparentemente redundante, este artista apresenta um determinado raciocínio recorrendo à repetição deliberada de uma ideia, e.g. uso continuado e repetitivo de diversos planos de olhos. O mesmo autor continua:

:: kogonada usa a montagem para reforçar as relações de semelhança entre imagens diferentes, sugerindo que tudo se equivale. Ao fazê-lo, reduz as relações materiais por trás da produção, circulação e receção das imagens às relações formais, de superfície, entre as próprias imagens. (Baptista, 2017, pp. 8–9)

Autores como :: kogonada, tratam as imagens como fragmentos de pensamento. Eles vão retirá-las dos seus contextos originais e ressignificá-las através da montagem. Esta prática é igualmente observada no trabalho de outra autora que tem usado o ensaio audiovisual para explorar de forma crítica as possibilidades expressivas da montagem, a linguagem cinematográfica e também questões de género, autoria e representações do feminino no cinema.

Numa dimensão nacional e não comercial²¹, ou seja, mais académica e de investigação na área dos estudos fílmicos, podemos também ver o trabalho de Ana Gavina, investigadora portuguesa e criadora de vários ensaios audiovisuais, que me chamou à atenção para este conceito e forma de expressão.

Em *estranhas ordens* (Gavina, 2023d), a autora coloca em diálogo imagens dos filmes da realizadora portuguesa Susana Nobre, especificamente *Estados da Matéria*, de 2005, *Lisboa-*

²¹ Muitos dos projetos de :: kogonada surgiram de encomendas da Criterion Collection para promover as suas coleções de filmes.

Província, de 2010 e *Provas, Exorcismos*, de 2015. O ensaio constrói-se em torno dos seguintes temas: ciclo, natureza e morte. Através de técnicas de montagem como o *split screen*, a inversão da imagem, a aceleração temporal e a sobreposição sonora são criadas associações simbólicas entre o trabalho e a morte, entre o tempo e a inevitabilidade. A repetição e o contraste entre planos –por exemplo, entre o movimento fúnebre e a atividade laboral– expõem uma continuidade entre a rotina e a decadência. O ensaio revela-se como uma reflexão sobre o imperativo do trabalho como mecanismo de alienação e desgaste vital, ressignificando as imagens originais através do encadeamento de sons e gestos que as transcendem (Figura 105)

Em *As viagens de Agnès* (Gavina, 2023b), o olhar desloca-se para o universo da cineasta Agnès Varda para explorar os traços de continuidade estética no seu percurso fílmico. Através da justaposição e montagem de excertos de sete filmes – *La Pointe Courte*, de 1956, *Ô saisons, ô châteaux*, de 1957, *Du côté de la côte*, de 1958, *Mur Murs*, de 1981, *Les Plages d’Agnès*, de 2008, *Visages Villages*, de 2017, e *Varda par Agnès*, de 2019– o ensaio estabelece um diálogo entre as primeiras obras da cineasta e trabalhos mais recentes. O confronto e a relação estabelecida entre planos de diferentes filmes revela a persistência de elementos característicos do universo cinematográfico de Varda, como a oscilação entre documental e ficcional, o olhar sensível sobre o quotidiano e a dimensão autorreflexiva que atravessa a sua filmografia (Figura 106).

Já em *estas mulheres todas* (Gavina, 2023c) são articulados excertos de seis filmes por cinco realizadoras oriundas de diferentes contextos culturais e cinematográficos: *A Girl Walks Home Alone at Night*, de 2014 realizado por Ana Lily Amirpour; *Titane*, de 2021, por Julia Ducournau; *Os Mutantes*, de 1998, por Teresa Villaverde; *Fim de semana*, de 2007, por Cláudia Varejão; e *A Noite*, de 1999, e *História trágica com final feliz*, de 2005, por Regina Pessoa. Cada um destes filmes, a seu modo, propõe uma contra-narrativa face às representações normativas do feminino, por meio de figuras femininas marcadas pela diferença: híbridas, marginais, silenciadas ou monstruosas. O ensaio audiovisual vem prolongar e intensificar essas contra-narrativas, convocando uma ligação entre géneros cinematográficos diversos para construir um discurso audiovisual que reforça a pluralidade das experiências e identidades femininas no cinema contemporâneo. Através de sobreposições visuais e sonoras, o ensaio explora as ressonâncias entre as obras,

transformando a montagem num ato crítico: não se trata apenas de reunir filmes com um tema comum, mas de criar, a partir deles, um conjunto de sentidos que amplia o seu potencial expressivo (Figura 107).

Nestes três exemplos, o ensaio audiovisual assume-se como um gesto de apropriação crítica. Através da manipulação de fragmentos fílmicos e da recomposição de discursos visuais, estes ensaios não apenas prestam homenagem às cineastas e aos seus filmes, como também propõem uma nova forma de leitura. Tal como o espectador-montador de que falava Aumont (1995) e Almeida (2024), a autora dá continuidade à montagem para além do filme original, reinscrevendo as imagens num espaço de experimentação e reflexão.

Por fim, *agitações* (Gavina, 2023a) distingue-se dos ensaios anteriores, não partindo da análise fílmica de obras realizadas por mulheres, mas antes da apropriação e remontagem de imagens de arquivo. O ensaio faz uso de material dos Arquivos Prelinger (2005), um arquivo composto maioritariamente por filmes pedagógicos, industriais, institucionais, promocionais e de propaganda sobre a cultura dos Estados Unidos durante o século XX. Através da montagem de excertos de vinte filmes, constrói-se uma narrativa visual autónoma, mais livre e experimental do que as anteriores. Apesar de manter estratégias recorrentes na sua prática –como o encadeamento de planos, a divisão do ecrã em múltiplas janelas, o uso do espaço negro como interrupção, e o diálogo [ou dissonância] entre som e imagem–, este ensaio rompe com a lógica analítica dos anteriores: em vez de partir de significados suscitados por uma visualização ativa e dialogante de obras cinematográficas, *agitações* apropria-se de imagens com valor histórico e cultural para reimaginá-las à luz de um novo discurso crítico e sensorial. Destaco este ensaio pela forma como mobiliza imagens de arquivo como matéria-prima criativa, reflexiva e geradora de novas leituras (Figura 108).



Figura 105 – *estranhas ordens*, Ana Gavina, 2023 (Gavina, 2023d)

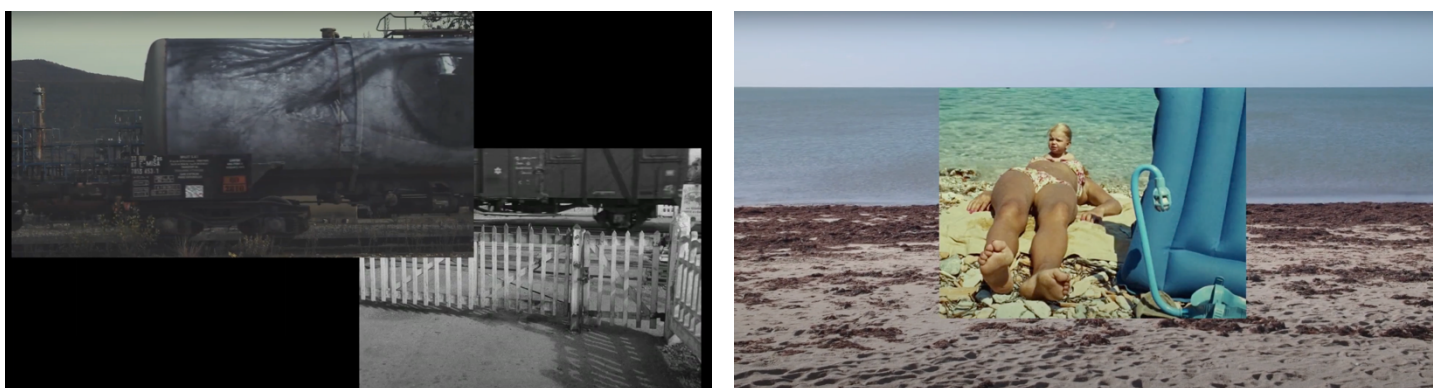


Figura 106 – *As viagens de Agnès*, Ana Gavina, 2023 (Gavina, 2023b)

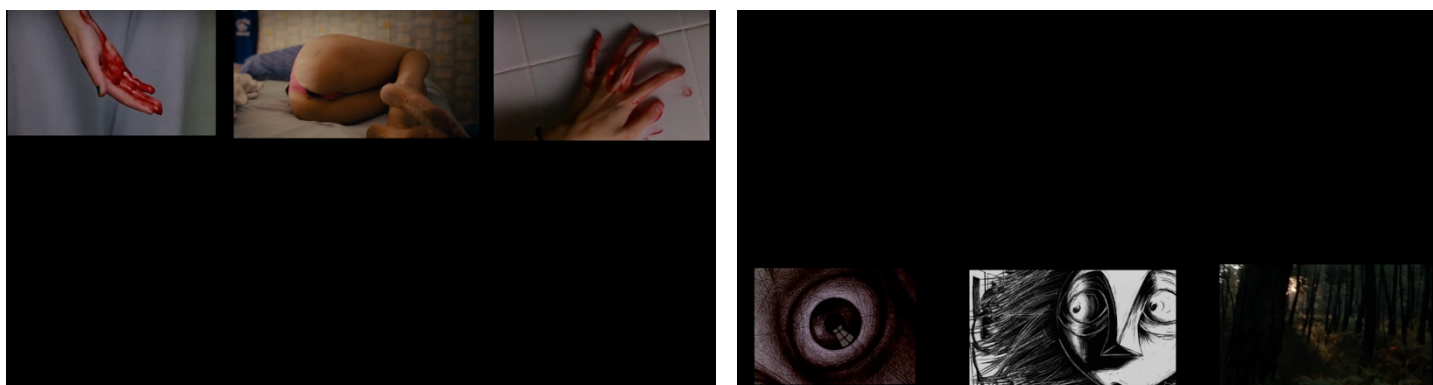


Figura 107 – *estas mulheres todas*, Ana Gavina, 2023 (Gavina, 2023c)

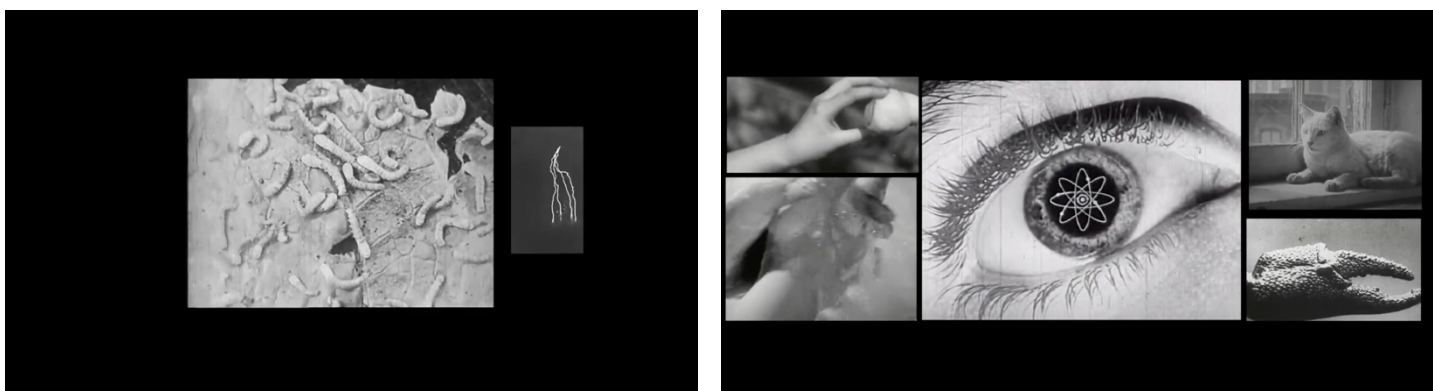


Figura 108 – *agitações*, Ana Gavina, 2023 (Gavina, 2023a)

Nome citado múltiplas vezes nesta tese, Ana Gavina, além de produtora deste género audiovisual, é igualmente alguém com quem colaboro regularmente. A sua experiência prévia com as ferramentas e técnicas usadas na produção de ensaios audiovisuais, apropriação de materiais de arquivo nos seus vídeos e a sua exploração de temas coincidentes com o texto “A Mulher e o Cinema”, levou a uma nova colaboração²², e, em grande medida, à utilização do ensaio audiovisual como linguagem e metodologia de trabalho. Como já foi assinalado em obras anteriores, uma vez mais, nota-se que o processo criativo vai-se formando a partir de várias coincidências e influências simultâneas que se confluem e geram diversas sinergias.

Além dos pontos já indicados, merecem ser referidas outras duas outras fontes de inspiração que orientaram este novo percurso de criação e influenciaram algumas das opções estéticas usadas nesta obra. Começarei por abordar já a primeira, enquanto a segunda será discutida mais adiante durante a descrição do processo criativo.

A exposição e videoinstalação *Mise en Abyme* (Figura 109), de Vicki Bennett, –também conhecida por *People Like Us–*, foi uma peça impactante e inspiradora para esta nova produção. Encomendada para ser exposta no Museu de Aveiro, no âmbito “Aveiro Capital Portuguesa da Cultura 2024”, *Mise en Abyme* é uma multiprojeção que combina imagens de diferentes fontes num único ecrã de grandes dimensões. Esta colagem audiovisual sobrepõe imagens e sons clássicos e contemporâneos para criar uma narrativa imersiva, onde o cruzamento e justaposição de elementos díspares, numa lógica de cadáver esquisito, produzem um mosaico complexo, mas ao mesmo tempo, coeso (Bennett, 2024).

Ao assistir ao vivo a esta colagem multimédia ficamos maravilhados com vários aspectos da obra. O primeiro impacto viria da própria escala da projeção, obtida engenhosamente através de quatro projetores equidistantes que formavam uma imagem singular de grandes dimensões (Figura 110). Além da espacialidade desta instalação, outro elemento impressionante é a própria densidade da colagem e da quantidade impressionante de imagens que se vão interferindo e intercomunicando ao longo de uma narrativa não linear e

²² A colaboração com investigadora-artista Ana Gavina foi fundamental durante a seleção de imagens, edição e montagem da narrativa.

recursiva. *Mise en Abyme* apresenta uma coreografia bastante heterogênea que, apesar de emaranhar tantas imagens distintas e simultâneas, é capaz de manter uma coerência estética e narrativa a partir de inúmeros fragmentos. Neste mar de imagens interconectadas, atores, anteriormente presos aos seus guiões e filmes de origem, movem-se livremente pelo ecrã inserindo-se em cenas que não eram anteriormente as suas. Todas as camadas de *Mise en Abyme* revelam a beleza do acaso, demonstrando como é possível reunir e harmonizar fragmentos imagéticos que não aparentavam estar relacionados.

Mise en Abyme esteve em exposição no Museu de Aveiro durante o mês outubro de 2024. Este seria o mesmo período de desenvolvimento de *memórias em movimento* (Martins & Gavina, 2024b). Impactado pela obra de Vicki Bennett, o trabalho em torno do espólio de Lavrador continuaria, agora com uma visão mais bem definida. Partindo de e reutilizando material pré-existente, este ensaio audiovisual recorreria à montagem e colagem como ferramentas composicionais, para explorar múltiplas possibilidades e combinações áudio-imagéticas e para construir uma experiência cujos resultados vão além da soma das partes.



Figura 109 – *Mise en Abyme*, Vicki Bennett [*People Like Us*], 2024 (Bennett, 2024)

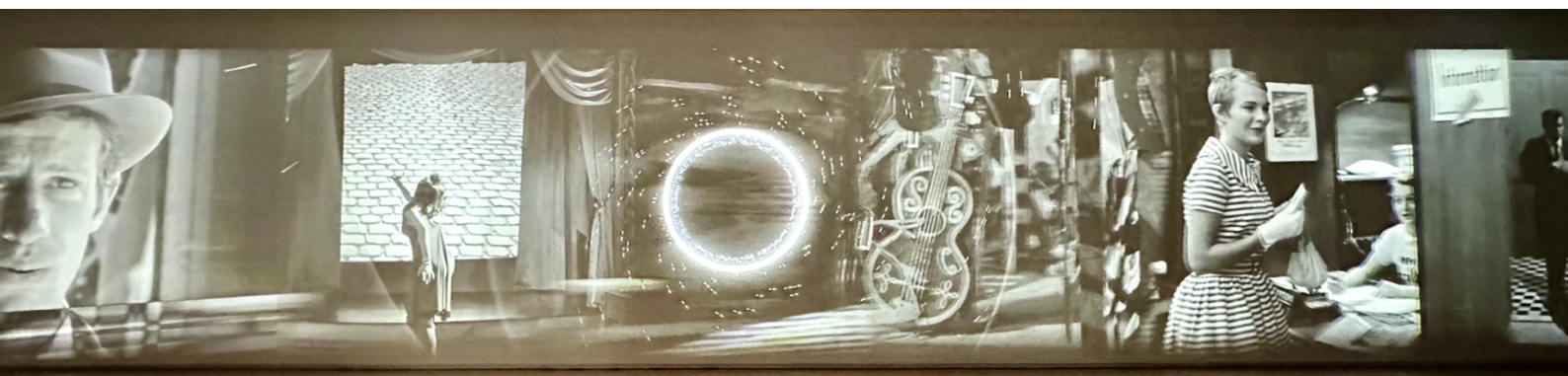


Figura 110 – Instalação *Mise en Abyme* no Museu de Aveiro, Vicki Bennett [*People Like Us*], 2024 (Autor)

Com algumas intenções e conceitos mais abstratos alinhavados, importava agora voltar à matéria-prima deste trabalho: o texto “A Mulher e o Cinema”. O objetivo seria criar uma

colagem com imagens dos diferentes filmes que são enunciados por Fernando Lavrador naquele manuscrito.

Devido à grande quantidade de títulos citados e de materiais fílmicos em discussão, ficou decidido logo no início limitar os filmes que iríamos utilizar. Sem uma razão muito particular, *a priori*, foi excluída a categoria dos documentários, i.e., os filmes de Esther Choub (Dunja, 2013) e *Olimpíadas* (Riefenstahl, 1939a, 1939b). Seriam, portanto, utilizados os filmes de ficção: *Âmes de fous*, *La Fête Espagnole*, *La Coquille et le Clergyman*, *Disque 957* e *Étude cinégraphique sur une arabesque* (Dulac, 1918, 1920, 1928b, 1928a, 1929); *A Aldeia do Pecado* (Preobrazhenskaya & Pravov, 1929); *Mädchen in Uniform* (Sagan & Froelich, 1931); *A Luz Azul* (Riefenstahl & Balázs, 1932); e *Os Sapatos Rotos* (Barskaya, 1933).

Além deste conteúdo rico e diversificado, interessou-nos igualmente utilizar um outro conjunto de filmes. Provocados pela frase: “Não me quero referir certamente às inúmeras Betty Grables que povoam os écrans de todos os países e que nada representam de importante na arte cinematográfica” algumas obras protagonizadas por Betty Grable também fariam parte deste jogo audiovisual, para perceber se existiriam percursos de diálogo entre os filmes de Betty e os restantes títulos supracitados.

A partir desta dualidade introduzida por Lavrador, uma das ideias que se colocou em debate foi a criação de duas narrativas paralelas que seriam reproduzidas em simultâneo. De um lado, dar-se-ia destaque às mulheres admiradas e celebradas no grande ecrã: as atrizes. Neste caso, essa perspetiva recairia sobre uma atriz específica, Betty Grable, um ícone de Hollywood das décadas de 1940-50 que protagonizou alguns dos filmes mais populares daquela época, e integrou o género cinematográfico que atraía o maior número de espectadores às salas de cinema, o musical. Do outro lado, as mulheres realizadoras, que segundo Lavrador são aquelas que “têm servido a arte das imagens e a têm dignificado”. Criava-se, deste modo, uma relação dicotómica e, até certo ponto, antagónica entre os dois tipos de mulher identificados. Apesar da distinção, tal como em *Mise em Abyme*, as imagens de um lado iriam, por vezes, interferir ou comunicar com as do lado oposto. No entanto, para perceber se esta ideia era viável, primeiro era necessário conhecer melhor estas pessoas e os seus filmes.

Deste modo, seguindo a ordem e lógica do manuscrito, o primeiro foco incidiu nos filmes de Betty Grable. Não tendo sido indicado nenhum título por Lavrador, iniciámos um estudo exploratório sobre esta figura que, há altura, não nos era familiar, tirando a sua icónica fotografia onde posa de fato de banho (Figura 111), demonstrando o seu estatuto de *sex symbol* –um facto curioso e bastante revelador, como iremos ver mais à frente.

Não obstante a nossa parcial ignorância sobre esta atriz, Betty Grable [1916–1973] foi um dos maiores ícones da cultura popular americana ao longo da década de 1940. Atriz, cantora e dançarina norte-americana, Grable começou a sua carreira ainda adolescente, incentivada pela mãe, que a levou para Hollywood em busca de fama. Fez a sua estreia no cinema na década de 1930 em pequenos papéis, mas só se tornou uma celebridade quando assinou um contrato com a 20th Century Fox nos anos 1940, tendo sido a sua estrela principal neste período. Grable destacou-se principalmente em musicais e comédias românticas e foi uma das atrizes que mais gerou receitas de bilheteira nessa época em qualquer estúdio americano: esteve no top 10 das celebridades mais rentáveis entre 1942 e 1951, ocupando o primeiro lugar em 1943. Durante a Segunda Guerra Mundial, Betty Grable tornou-se um símbolo da cultura pop americana, em parte, graças à sua icónica fotografia *pin-up* de costas, vestindo um fato de banho e olhando por cima do ombro (Figura 111). Esta imagem tornou-se muito famosa entre os soldados americanos, sendo amplamente distribuída entre as tropas (M. Williams & Wright, 2011).



Figura 111 – Betty Grable, foto de Frank Powolny, 1943 (Powolny, 1943)

Além do cinema, Betty Grable brilhou também no teatro e na televisão. Nos anos 1950, à medida que a sua carreira cinematográfica começou a perder importância, Grable dedicou-se mais ao teatro musical, destacando-se em espetáculos da Broadway. Em 1953, estreou ao lado de Marilyn Monroe e Lauren Bacall na comédia romântica *How to Marry a Millionaire*, um dos seus últimos grandes sucessos. Famosa pela sua beleza, as suas pernas foram alegadamente seguradas pela Lloyds of London por um milhão de dólares (M. Williams & Wright, 2011), reforçando ainda mais o seu estatuto de *sex symbol*. Grable deixou um legado marcante na história de Hollywood, sendo lembrada como uma das maiores estrelas da era de ouro do cinema americano.

A compreensão da sua história seria um passo importante para idealizar alguns possíveis caminhos. Seria agora importante seguir para a fase de levantamento de cenas e imagens de alguns dos seus filmes. Da sua extensa carreira foram selecionados alguns dos seus títulos mais populares: *Down Argentine Way* (Cummings, 1940); *Coney Island* (Lang, 1944); *Sweet Rosie O'Grady* (Cummings, 1944); *Pin Up Girl* (Humberstone, 1945); e *Mother Wore Tights* (Lang, 1949). Após uma sessão de visualização dos filmes aqui citados²³, rapidamente se tornou claro alguns dos temas que poderiam vir a ser explorados, pela sua pertinência e até mesmo recorrência. Nos cinco filmes indicados, Betty personifica alguns arquétipos do cinema daquela era como: a menina americana sonhadora e determinada que persegue os seus sonhos; a estrela em ascensão que luta pelo reconhecimento no mundo do espetáculo; a *pin-up* patriótica e glamorosa que se torna um símbolo de beleza e moral para os soldados americanos durante a Segunda Guerra Mundial; a mulher de espírito livre, com uma atitude desafiadora perante os homens que tentam conquistá-la; ou a rapariga que com a sua aparente ingenuidade é um tanto engraçada e preciosa ao mesmo tempo.

Os filmes de Betty Grable, e particularmente os assinalados aqui, são ainda marcados pelo domínio do olhar masculino (Mulvey, 1975), seja atrás da câmara, no grande ecrã e entre o público (M. Williams & Wright, 2011). Grable é sempre um objeto de admiração, desejo e de conquista, por vezes através da força física, como em *Coney Island* e *Mother Wore Tights*

²³ Sessão essa que foi constantemente acompanhada de apontamentos sobre ideias e imagens que poderiam ser utilizadas mais tarde na montagem.

(Figura 112), ambos do realizador Walter Lang, onde o par masculino de Betty usa a violência para tornar clara a sua posição e estabelecer a sua autoridade na relação perante uma mulher que está a oferecer resistência, apesar de inútil. É também comum o beijo forçado e até um caso onde a ação do homem é literalmente algemá-la para obrigar Betty a fazer o que ele entende ser correto para ela.

Quanto ao enredo, estes filmes eram algo previsíveis e serviam sobretudo de escapismo, cumprindo o seu papel de passatempo leve e otimista, sentimentos que se procuravam, em parte, no período da Segunda Guerra Mundial e durante o pós-guerra. Eles não eram certamente produzidos para inovar, nem tecnicamente nem na narrativa, mas para reforçar uma imagem de *glamour*, romance e entretenimento escapista. Ainda que os detalhes do enredo mudassem ligeiramente de filme para filme, a estrutura central mantinha-se praticamente inalterada. Se tivéssemos de resumir a fórmula dos filmes que Betty Grable protagoniza numa breve sinopse, poderia ser algo assim:

Uma jovem talentosa e encantadora encontra-se num dilema romântico, onde precisa de superar obstáculos e mal-entendidos para alcançar o amor e o sucesso, terminando com um espetáculo repleto de cores e um final feliz.



Figura 112 – Fotogramas de *Coney Island* e *Mother Wore Tights*, de Walter Lang, 1944 e 1949 (Lang, 1944, 1949)

Este visionamento dos filmes de Betty foi bastante proveitoso e provocador. A partir deste ponto já se desenhavam possibilidades de manipular e montar imagens referentes a esta secção. Mesmo ainda não tendo assistido ao segundo conjunto de filmes, adivinhava-se já um diálogo ou confronto interessante de ideias, replicando assim a oposição demarcada no texto de Lavrador. Passávamos deste modo para a segunda visualização dedicada aos filmes das realizadoras celebradas no texto “A Mulher e o Cinema”.

Começámos com Germaine Dulac. Pareceu a opção mais óbvia, uma vez que estávamos a seguir a narrativa delineada por Lavrador e devido ao claro destaque que ele deu à realizadora ao longo do seu texto, tendo um dos seus filmes merecido a única análise de algumas cenas.

Germaine Dulac [1882-1942] foi uma cineasta, teórica e jornalista francesa, pioneira do cinema de vanguarda e dos movimentos surrealista e impressionista no cinema. Antes de ingressar na indústria cinematográfica, estudou música, fotografia e escreveu para jornais feministas. Dulac começou a sua trajetória no cinema em 1914 e, durante a Primeira Guerra Mundial, aproveitou a ausência de homens na indústria para dirigir o seu primeiro filme, *Les Sœurs Ennemies*, de 1915. Inicialmente, fez filmes narrativos convencionais, mas logo se interessou pelo cinema experimental, defendendo o uso de formas e movimentos que se expressam independentemente do significado representacional. Cineasta das vanguardas dos anos 1920, Dulac realizou cerca de trinta filmes de ficção, bem como numerosos documentários e cinejornais. Um dos seus filmes mais famosos, *La Souriante Madame Beudet*, de 1923, baseado numa peça de André Obey, é considerado um dos primeiros filmes feministas, retratando a história de uma dona de casa que vive num casamento opressivo (G. A. Foster, 1998).

Relativamente aos títulos identificados por Fernando Lavrador, em primeiro lugar temos *Âmes de fous*, de 1918. *Âmes de fous* é um filme perdido, não existindo à data qualquer cópia desta obra. O filme contado em seis episódios –*La Seconde Marquise de Sombreuse; Le Château Maudit; Folle; L’Exilée; La Danseuse Inconnue; e Hallucination et Réalité*– acompanha o destino de uma mulher e a sua emancipação face à opressão da sua família: conta-nos a história de Irène de Sombreuse que, após a morte do seu pai, torna-se vítima dos esquemas e manipulações de Lola, sua madrasta, e de Pedro, irmão desta. Juntos tentam roubar-lhe a fortuna, fazendo passá-la por louca. Considerado completamente perdido durante décadas e

pouco conhecido do público cinéfilo contemporâneo, em 2017, alguns fragmentos de *Âmes de fous*, foram encontrados no EYE Filmmuseum, em Amesterdão (Lafite, 2020) (Figura 113). *Âmes de fous* é um filme que combina elementos estruturais do suspense com técnicas surrealistas e impressionistas do cinema experimental e inclui efeitos atmosféricos que servem para expressar um estado psicológico interior feminino (G. A. Foster, 1995).



Figura 113 – Fragmento do filme *Âmes de fous*, Germaine Dulac, 1918 (Lafite, 2020)

Em *La Fête Espagnole*, de 1920, temos um exemplo importante do cinema impressionista francês. Escrito por Louis Delluc, importante figura do movimento impressionista no cinema, o filme explora uma atmosfera febril e sensual de uma Espanha festiva, mas sangrenta (La Cinémathèque française, n.d.). A história desenrola-se numa aldeia espanhola durante uma festividade e foca-se num triângulo amoroso que termina de forma trágica. A jovem mulher e antiga bailarina Soledad é desejada por dois homens, Réal e Miguélan, e vê-se no centro de uma forte rivalidade. Soledad incita os dois homens a fazer um duelo para decidir quem fica com ela. Ao mesmo tempo, ela deixa-se levar pelo turbilhão da dança e pela embriaguez, divertindo-se com um pretendente mais jovem, Juanito, enquanto os dois outros homens lutam e morrem por ela (Figura 114).

Neste filme, Dulac faz uma exploração visual onde revela um uso criativo da luz, do movimento de câmara e da composição de cenas para transmitir emoções e subjetividade. Em vez de focar unicamente na ação e no enredo, Dulac usa imagens e ritmos visuais para evocar sentimentos, criando uma experiência poética. Apesar da sua importância histórica, *La Fête Espagnole* não tem até hoje uma cópia integral. Em 2020, a Cinemateca Francesa fez uma restauração do filme a partir de novos fragmentos descobertos, estando atualmente disponível uma versão de 26 minutos (La Cinémathèque française, n.d.).

Nos filmes *Disque 957* e *Étude cinégraphique sur une arabesque*, de 1928 e 1929, Dulac afasta-se completamente da narrativa tradicional e da figuração, explorando o movimento como elemento central da experiência cinematográfica. Inspirando-se na música e na dança, ela constrói composições visuais abstratas ou estudos rítmicos que procuram traduzir, através da luz e da forma, o ritmo e a fluidez dos sons (Janicas, 2018; Madeira, 2024).

Em *Disque 957*, Dulac parte dos prelúdios de Chopin, para criar uma sinfonia visual onde a montagem e os efeitos de luz estabelecem uma relação profunda com a musicalidade da peça. Contudo, essa relação não se baseia numa justaposição acrítica de imagem e som, mas sim numa busca pela equivalência rítmica e emocional entre ambos. O filme não representa a dança de forma direta, mas evoca a sua essência através do fluxo das imagens e das variações de luz e movimento. Já *Étude cinégraphique sur une arabesque* inspira-se em *Deux Arabesques* de Debussy, refletindo a ideia de ornamentação fluída tanto no nível musical quanto no visual. O título remete ao conceito de arabesco, característico da Arte Nova, sugerindo formas delicadas e dinâmicas que se desenrolam no espaço de maneira contínua. Tal como em *Disque 957*, Dulac utiliza objetos em movimento e jogos de luz para criar uma experiência sensorial que ultrapassa a representação figurativa.

Estas duas curtas-metragens inserem-se na tendência vanguardista do cinema francês da época e exemplificam a evolução do pensamento de Dulac em direção a uma *cinégraphie intégrale* (Janicas, 2018), onde a imagem se liberta da narrativa e do figurativismo para se tornar uma arte puramente rítmica. Estes estudos visuais do movimento são uma tentativa de encontrar a essência cinematográfica na harmonia de linhas, ritmos e luzes. Assim, *Disque 957* e *Étude cinégraphique sur une arabesque* permanecem como marcos do cinema

experimental e da busca por uma linguagem cinematográfica abstrata (Figura 115 e Figura 116).

Quanto ao último filme citado por Lavrador, *La Coquille et le Clergyman*, de 1928, é considerado o primeiro filme surrealista, lançado um ano antes de *Un Chien Andalou*, de 1929, criado por Luis Buñuel e Salvador Dalí. O filme é baseado num argumento de Antonin Artaud, e a trama explora os desejos sexuais inconscientes de um padre, situados em cenários oníricos, com cenas notórias, como o padre a arrancar a roupa e a segurar o *soutien* da mulher do General (Figura 117). A obra foi recebida de forma polarizada, com Artaud a criticar Dulac por suavizar o seu argumento. Em resposta à estreia, Artaud e outros críticos organizaram um protesto agressivo, interrompendo a projeção. Aparentemente durante o rolar dos créditos, André Breton gritou, “Madame Dulac é uma vaca” (Heck-Rabi, 1998, p. 98). Sob a liderança de Artaud, o crítico Georges Sadoul, o romancista Louis Aragon e outros pararam o projetor de filmes, atiraram objetos contra a tela e saíram em protesto. A crítica sugere que a interpretação de Dulac enfraqueceu a intensidade da visão de Artaud, embora o uso de truques óticos tenha sido fiel ao que ele indicou. Germaine Dulac usou efeitos de fotografia para criar cenas surrealistas impressionantes, como a cabeça do General a ser cortada ao meio (Figura 118). Após a polémica e esquecimento iniciais, anos mais tarde, o filme foi redescoberto e é agora considerado um clássico do cinema surrealista (Heck-Rabi, 1998).

O legado de Germaine Dulac no cinema de vanguarda é reconhecido. Dulac fica para a história do cinema por possivelmente ter obtido o incrível feito de realizar o primeiro filme impressionista, *La Fête Espagnole*, o primeiro filme feminista, *La Souriante Madame Beudet*, e o primeiro filme surrealista, *La Coquille et le Clergyman* (T. Williams, 2022). Germaine Dulac é hoje vista como uma das figuras mais importantes da história do cinema experimental e feminista e o seu trabalho abriu caminho para a exploração do cinema como forma de arte independente e para a presença feminina na direção cinematográfica.



Figura 114 – Réal e Miguélan defrontam-se em combate, *La Fête Espagnole*, Germaine Dulac, 1920 (Dulac, 1920)



Figura 115 – *Disque 957*, Germaine Dulac, 1928 (Dulac, 1928a)



Figura 116 – *Étude cinégraphique sur une arabesque*, Germaine Dulac, 1928 (Dulac, 1929)



Figura 117 – Padre arranca roupa à mulher do General, *La Coquille et le Clergyman*, Germaine Dulac, 1928 (Dulac, 1928b)



Figura 118 – Cabeça do General divide-se ao meio, *La Coquille et le Clergyman*, Germaine Dulac, 1928 (Dulac, 1928b)

Terminada a sessão fílmica em torno de algumas obras de Dulac foi a vez de ver o filme *A Aldeia do Pecado*, de Olga Preobrazhenskaya, uma das pioneiras do início do cinema soviético. Depois de trabalhar extensivamente como atriz de teatro e de estrelar mais de 20 filmes mudos, em 1916, Preobrazhenskaya estreou-se na realização no filme *The Lady Peasant*, tornando-se a primeira mulher realizadora da Rússia (Cattai & Schvarzaman, 2023; Heck-Rabi, 1998). Em 1927, dirigiu o melodrama *Baby ryazanskie* [*Mulheres de Ryazan*], conhecido em português como *A Aldeia do Pecado*.

A história desenrola-se numa aldeia russa durante a Primeira Guerra Mundial, acompanhando a vida de duas mulheres com destinos contrastantes: Anna é obediente e representa a mulher tradicional submissa às normas sociais, enquanto Vassilisa é uma jovem independente e decidida, e retrata a mudança, ao desafiar as regras patriarcais e ao lutar pela sua autonomia. Anna é uma órfã camponesa que se casa com Ivan, filho de Vasilii Schironin. Durante o casamento, Schironin assedia Anna, sendo a filha deste, Vassilisa, a única a tentar protegê-la. Ao mesmo tempo, Vassilisa desafia o seu pai para ir viver com Nicolai, o humilde ferreiro que ama, depois de Schironin se recusar a consentir o casamento (Figura 119). Para isso, Vassilisa tem de enfrentar o estigma e os preconceitos da sua aldeia. Com a eclosão da Primeira Guerra Mundial, os homens da aldeia, incluindo Ivan e Nicolai, são enviados para o campo de batalha. Anna fica sozinha com o sogro Schironin, que a vai violar, resultando numa gravidez. Quando

Ivan retorna e descobre a criança, ele acusa Anna de traição e rejeita-a. Sem conseguir provar a sua inocência, Anna suicida-se afogando-se. Vassilisa, revela a verdade ao irmão Ivan sobre a violação cometida pelo pai deles. O filme termina com Vassilisa a acolher o filho de Anna no orfanato que foi construindo enquanto os homens estavam fora a batalhar, consolidando-se como um símbolo da nova mulher soviética (Cattai & Schvarzaman, 2023; Heck-Rabi, 1998).

Este filme mudo é um exemplo antigo do cinema soviético que aborda a condição feminina e especificamente a condição da mulher no meio rural, retratando as dificuldades enfrentadas num sistema camponês tradicional que envolve casamentos arranjados, violência doméstica e repressão. Ao mesmo tempo demonstra explicitamente cenas de emancipação feminina e luta por justiça, através da personagem de Vassilisa, que desafia as normas, o seu pai e os habitantes da aldeia para construir um futuro melhor. O filme *A Aldeia do Pecado* é de certo modo influenciado pelo cinema documental, capturando a beleza e a dureza da vida rural russa e retratando o quotidiano dos camponeses de forma autêntica. Numa nota final sobre a realizadora, a carreira de Preobrazhenskaya termina abruptamente em 1941, devido às purgas de Estaline nos anos 1940, ajudando assim a apagar a visão de uma importante realizadora do cinema russo e soviético (Heck-Rabi, 1998).



Figura 119 – Vassilisa confronta o seu pai Schironin, *A Aldeia do Pecado*, Olga Preobrazhenskaya, 1929 (Preobrazhenskaya & Pravov, 1929)

Após a visualização d'A *Aldeia do Pecado* e com as anotações necessárias sobre possíveis ideias, cenas e planos a utilizar, prosseguimos para *Mädchen in Uniform*, filme realizado por Leontine Sagan [1899–1974]. Produzido na Alemanha, *Mädchen in Uniform* foi o primeiro filme alemão dirigido por uma mulher. A cineasta austríaca, realizou um filme notável pelo seu elenco composto inteiramente por mulheres, pelo seu posicionamento subversivo e antiautoritário e pelo seu tratamento progressista do erotismo feminino e de temas lésbicos (Edelman, 1998; Elsner-Sommer, 1998).

Mädchen in Uniform conta a história de Manuela, uma rapariga de 14 anos que chega a um internato em Potsdam, gerido com rigor militarista por Frau Oberin. Ela espera que as alunas um dia cresçam para se tornarem esposas obedientes de soldados prussianos. Apesar deste destino pré-determinado, há indícios de ligações românticas entre as alunas e todas elas aparentam nutrir uma paixão platónica por Fraulein von Bernburg, a única professora compreensiva e não autoritária da escola. Estas conexões não acontecem necessariamente porque são lésbicas. Vivendo num estado de isolamento, as alunas são solitárias e desesperadas por afeto.

O erotismo feminino em *Mädchen in Uniform* é demonstrado ao longo do filme, de forma subtil e explícita. Há várias cenas das raparigas a vestirem-se e a despirem-se, caminharem de mãos dadas, ou a acariciarem-se. A professora von Bernburg é retratada como uma pessoa responsável, carinhosa e preocupada com o bem-estar de todas as alunas. Apesar disto, torna-se evidente que há um vínculo especial entre ela e Manuela, quando, certa noite, beija a jovem nos lábios. A partir desse momento, Manuela fica completamente fascinada por Von Bernburg (Figura 120).

O filme termina com uma nota esperançosa. Quando Manuela declara publicamente o seu amor pela professora, a diretora Oberin decreta que ela será isolada das outras por causa das suas "ideias revolucionárias". No entanto, num ato de rebelião coletiva, as alunas ignoram Oberin e salvam Manuela de cometer suicídio. A cena final mostra a diretora a descer as escadas derrotada, simbolizando a sua perda de poder e autoridade (Edelman, 1998).

O filme usa uma combinação de montagens e narrativa para criar uma atmosfera de tensão, destacando a opressão militarista no internato feminino. Sagan inovou na cinematografia,

utilizando sombras e luzes para simbolizar o confinamento das alunas, e empregando uma técnica de sobreposição de rostos para expressar uma profunda ligação emocional entre a professora e a aluna. *Mädchen in Uniform*, foi inicialmente popular em várias cidades, mas banido na Alemanha por Goebbels. No entanto, na década de 1970 foi redescoberto em festivais feministas e, mais tarde, reconhecido como um marco no cinema *queer* (Elsner-Sommer, 1998). O filme serve de crítica ao autoritarismo, a um sistema educacional repressivo e aos valores militaristas da época. Além disso, a abordagem delicada de Sagan sobre o amor lésbico fez de *Mädchen in Uniform* uma obra inovadora e uma referência na história do cinema LGBTQ+.



Figura 120 – Fraulein von Bernburg beija Manuela, *Mädchen in Uniform*, Leontine Sagan, 1931 (Sagan & Froelich, 1931)

Seguiu-se *A Luz Azul*, filme de 1932, de Leni Riefenstahl [1902-2003], realizadora creditada como pioneira da forma documental e das técnicas de propaganda (G. A. Foster, 1998). A sua aprendizagem sobre cinema aconteceu enquanto atuava nos filmes de montanha de Arnold Fanck. O conhecimento adquirido nestas produções resultaria na realização d'*A Luz Azul*, o seu primeiro filme que conta a história de Junta, uma mulher misteriosa que vive nos picos alpinos acima de uma aldeia tirolesa (Figura 121). Junta tem acesso privilegiado a uma caverna cristalina na montanha, que emite uma luz azul radiante nas noites de lua cheia. Esta luz fascina os rapazes do vale, que se sentem atraídos a descobrir a sua origem. No entanto,

a busca pelo segredo desta luz azul termina sempre em tragédia, levando os habitantes da aldeia a amaldiçoar e perseguir Junta, convencidos de que ela é a responsável pelas suas mortes. Entretanto, Vigo, um pintor vienense, chega à aldeia e torna-se amigo e protetor de Junta, acabando por apaixonar-se por ela, embora ela não corresponda aos seus sentimentos. Numa noite, Vigo segue-a até à caverna e desenha um mapa que revela um caminho seguro para a gruta, repleta de minerais valiosos. Ele acaba por mostrar o mapa aos aldeões que, munidos de várias ferramentas, vão explorar a caverna, celebrando as riquezas ali contidas. No entanto, esta invasão do santuário privado de Junta leva-a ao seu desespero: devastada pela destruição do seu refúgio, cai para a morte. O seu trágico fim transforma-a numa mártir e numa lenda local.

A narrativa de *A Luz Azul* combina mito, romance e tragédia, refletindo temas como a inocência, a perseguição e o impacto destrutivo da ganância humana sobre a natureza e os indivíduos. O filme foi elogiado pela sua qualidade duradoura e imagens inesquecíveis. *A Luz Azul* combina elementos de romantismo e modernidade, destacando a visão única e a destreza técnica de Leni Riefenstahl. As paisagens e composições do filme evocam-nos obras como as de Caspar David Friedrich. Este filme era o favorito de Riefenstahl, que afirmava tratar-se da história da sua própria vida (Rentschler, 1989).



Figura 121 – Junta segura um cristal, *A Luz Azul*, Leni Riefenstahl, 1932 (Riefenstahl & Balázs, 1932)

Por fim, foi a vez de *Os Sapatos Rotos*, realizado por Margarita Barskaya [1903-1939]. “Barskaya (...) is remembered unjustly by very few people. This stands in no relation to her talent and her contribution to the creation of children’s cinema, or indeed to her dazzling and tragic life.” (Beumers et al., 2009, p. 240). Na história do cinema mundial, Barskaya é conhecida, injustamente, pela realização de um único filme –embora genial, por consenso: *Os Sapatos Rotos* foi um filme que conquistou, tanto o público como a crítica. Considerado um marco importante do cinema soviético, esta obra não segue uma narrativa linear, mas apresenta uma série de episódios sobre a vida de crianças, abordando temas como a luta política, regime e polícia militares e as condições do proletariado.

Os Sapatos Rotos é um filme soviético de 1933. A narrativa centra-se em Bubby, um menino de três anos, filho de um desempregado, que procura nas lixeiras qualquer objeto que possa ser vendido para sustentar a família. Este filme aborda a miséria social dos desempregados e dos grevistas que lutam desesperadamente por condições de vida dignas. Apesar destes problemas serem comumente associados aos adultos, neste filme esta realidade é nos mostrada, em grande parte, através dos olhos das crianças e a própria luta estende-se a espaços como o da sala de aula, onde os alunos retratam as suas próprias versões de protesto, greve e conflitos de classe.

Este filme sonoro, sobre crianças e para crianças, é até aos dias de hoje bastante surpreendente pelo seu carácter de espontaneidade e divertida naturalidade dos pequenos protagonistas desta história, com idades entre os 15 meses e os 13-14 anos. Em vez de serem forçadas a interpretar papéis artificiais, as crianças brincam e interagem de forma autêntica, muito por causa do ambiente cuidadosamente criado pela realizadora Margarita Barskaya. Muitos dos jovens atores nem sequer tinham plena consciência de que estavam a ser filmados, o que contribui para a sua naturalidade em cena. Embora o filme tenha sido feito para um público infantil, a sua abordagem inclina-se por vezes para uma perspetiva mais adulta, com momentos melodramáticos e um final trágico. No entanto, o filme também contém momentos memoráveis e divertidos –um pouco agridoces também– como a criança que admira sorridentemente, durante longos minutos, uma montra cheia de brinquedos (Figura 122). No geral, *Os Sapatos Rotos* destaca-se pela sua originalidade e sensibilidade, provando o talento de Barskaya e deixando a expectativa de que ela criaria mais filmes infantis de grande qualidade. Tragicamente, Barskaya iria cometer suicídio ainda muito nova

depois de cair nas graças do regime soviético e depois dos seus filmes serem arquivados e o seu nome ser retirado de alguns créditos (Beumers et al., 2009).



Figura 122 – Criança admira uma montra cheia de brinquedos, *Os Sapatos Rotos*, Margarita Barskaya, 1933 (Barskaya, 1933)

Concluída a visualização dos filmes em discussão, com os vários conteúdos fílmicos apontados e depois de algum tempo de reflexão e discussão sobre o material analisado, prosseguimos para numa nova fase de desenvolvimento. Pelos temas e características dos diferentes filmes, pelo dualismo apresentado no texto “A Mulher e o Cinema” e inspirado na obra *Mise en Abyme*, a ideia para esta obra seria dividir uma tela em duas partes, usando uma tela de grandes dimensões ou dois ecrãs diferentes, mas contíguos. À esquerda, seriam apresentados os musicais e comédias românticas de Betty Grable, demonstrando o lado mais glamoroso, sorridente e colorido, mas ao mesmo tempo amplamente artificial. À direita, os diferentes filmes das realizadoras enunciadas que apresentavam uma visão autoral distinta, isto quer dizer, uma posição mais sóbria, sincera e crua sobre a condição humana. Não obstante, apesar desta distinção, era possível encontrar vários paralelismos e possíveis diálogos entre as duas narrativas. Apesar dos sorrisos, vários números musicais e danças exuberantes, durante o visionamento dos filmes protagonizados por Betty, sucederam-se vários momentos de algum desconforto, tristeza e pena pelas personagens interpretadas por Betty. Elas são muitas vezes

usadas, manipuladas e moldadas pelas personagens masculinas para encaixar numa certa visão que idealizavam para ela, ou então expostas e humilhadas por serem algo que fugia ao molde correto. No fim da sessão de visionamento dos seus filmes, a nossa empatia por Betty era grande: nós estávamos certamente do lado dela –na mesma medida que apoiávamos e aplaudíamos as visões singulares das mulheres mencionadas no manuscrito e os filmes por elas realizados. Apesar de entendermos a razão e contexto por trás das palavras de Fernando Lavrador, que usou possivelmente o nome feminino mais popular daquela altura, não para fazer um ataque pessoal, mas para exemplificar o que havia de errado na indústria e nas suas propostas de representação feminina, os filmes e as personagens interpretadas por Betty não iriam ser a antítese dos filmes das realizadoras analisadas. Betty não seria o lado negativo, ou menos bom, ou menos considerável, ou menos digno deste jogo audiovisual. Nesta divisão e apresentação de duas narrativas, a história de Betty serviria também de homenagem a alguns dos filmes que estrelou, sendo igualmente um comentário sobre uma visão masculina hollywoodiana, bruta, previsível, clichê e unidimensional sobre a representação da mulher naquele período. Os dois vídeos poder-se-iam opor em partes, mas também se iriam complementar. Acima de tudo pretendia-se criar um diálogo honesto, compreensivo e enriquecedor sobre estes dois lados de uma moeda algo translúcida.

Com uma visão estruturada e estabelecidas as prioridades para a obra final do percurso doutoral, passávamos ao levantamento de imagens e experimentação e implementação de algumas ideias. Contudo, pouco depois de terminar *memórias em movimento* e logo antes de começar a nova obra baseada no texto “A Mulher e o Cinema”, propusemos enviar uma primeira versão da obra para a conferência #23.ART e exposição EmMeio#16, evento que iria realizar-se na Escola Superior de Educação do Porto entre os dias 5 e 7 de dezembro de 2024. Com cerca de um mês e meio até à inauguração desta exposição, foi desenhada uma proposta que seguiria uma lógica de cadáver esquisito criando uma ponte entre *memórias em movimento* e esta nova produção. O título dessa obra indicaria isso mesmo: *memórias em movimento: A Mulher e o Cinema* (Martins & Gavina, 2024c). Pelo limite de tempo, logo no início pensou-se em construir uma versão mais simples daquela idealizada para ser apresentada no Festival de Avanca, em julho de 2025. Colocou-se para já de parte a opção de duas narrativas reproduzidas em telas separadas. Em vez de uma divisão espacial das duas histórias –Betty e realizadoras–, nesta primeira iteração, elas seriam separadas no tempo

numa única sequência, seguindo a ordem previamente estabelecida no manuscrito de Lavrador –com ligeiras liberdades criativas. Também pela falta de tempo e tendo em conta que todos os filmes visionados seriam montados num único vídeo, algumas obras seriam colocadas de lado, por enquanto. Por razões óbvias, o filme *Âmes de fous*, de Dulac, não foi usado, assim como *A Luz Azul*, de Riefenstahl, e *Os Sapatos Rotos*, de Barskaya. Estes dois últimos filmes não seriam utilizados nesta primeira versão, em parte, devido à metodologia usada durante a montagem: este processo seguiu precisamente a ordem de pessoas e filmes do texto de Lavrador, usando-o como um guião estruturador de cenas. *memórias em movimento: A Mulher e o Cinema* foi uma obra que se construiu, em grande parte, no processo de montagem através de constante experimentação, usando as ferramentas e potencial do programa DaVinci Resolve. Segue-se uma breve indicação da sequência de eventos e imagens e alguns dos conceitos trabalhados nesta versão produzida para a exposição EmMeio#16:

- Parte I: Introdução da obra usando composições verbo-imagéticas a partir dos estudos de movimento de Muybridge [01m19s];
- Parte II: Sequência que intercala várias cenas dos filmes *Down Argentine Way*; *Coney Island*; *Sweet Rosie O'Grady*; *Pin Up Girl*; e *Mother Wore Tights*, todos protagonizados por Betty Grable [c. 02m32s];
- Parte III: Sequência de imagens dos filmes realizados por Germaine Dulac, Olga Preobrazhenskaya e Leontine Sagan [c. 08m36s].

Sobre a Parte I, o ensaio audiovisual abre com imagens desenvolvidas anteriormente em *memórias em movimento*. Dos materiais usados nesse vídeo –ou diapositivos de PowerPoint– foram isolados e levantados os fotogramas das três animações textuais de figuras femininas (quadro 5 da Figura 97). Além destas três composições, foi criada uma quarta a partir de *Plate 182. Crawling on hands and knees.*, sequência que retrata uma mulher agachada a rastejar pelo chão (Muybridge, 1979). Nesta primeira secção onde pretendia introduzir a temática da história, fiz uso de material prévio, numa lógica meta-referencial, para citar o vídeo passado e homenagear as mulheres que deram corpo aos estudos de Muybridge e, especificamente, ao texto que serviu de inspiração para a nova obra. Por esta razão, e para diferenciar a Versão I e II deste novo trabalho, o título da obra seria precisamente uma evolução do nome anterior,

uma adição natural –*memórias em movimento* + *A Mulher e o Cinema*– formando, deste modo, um elo direto entre as duas obras. Além deste raciocínio paratextual, estas imagens serviram perfeitamente para introduzir de forma gradual vários dos elementos em jogo nesta narrativa. Um deles seria a frequente intercomunicação que atravessa as obras do doutoramento de símbolos tipográficos e material visual e cinético. Essa ideia é logo apresentada nos primeiros segundos por via de uma simples transição, cortando da animação original da mulher que carrega um cesto na cabeça para a nossa conversão HTML (Figura 123). Além desta apresentação conceitual que nos indica à partida uma das ideias nucleares deste ensaio, a primeira animação-texto introduz logo todas as palavras que formam o manuscrito que vai-nos guiar neste itinerário cinematográfico; neste percurso visual e histórico sobre vários retratos fílmicos com/por mulheres.

Esta ideia inicial é reforçada no segmento seguinte: aqui focamo-nos na nova composição HTML (Figura 124). Na sequência original, Muybridge capta a mulher a rastejar pelo chão. Apesar deste conjunto de imagens integrar adequadamente a lógica desenhada, razão pela qual foi escolhido, durante a edição, foi curioso perceber que se isolássemos os últimos fotogramas desta sequência e se os repetíssemos em *loops* curtos, a mulher que antes rastejava, aparentava agora a esfregar o chão. Mesmo que genericamente o conceito pudesse não ter alterado muito, decidimos manter esta transformação, uma vez que os resultados e possibilidades materializadas através da experimentação eram igualmente importantes neste novo projeto. A preencher esta mulher agachada, numa posição quase-subordinada, surgiam as palavras do primeiro parágrafo do texto de Fernando Lavrador:

Colocada sistematicamente numa situação de inferioridade, a mulher não tem desempenhado um papel comparável ao do homem no desenvolvimento da Arte, da Ciência e da Cultura. Em pleno século XX ainda há quem pense ser a mulher mentalmente inferior. Ainda há quem defenda mesmo a sua inferiorização sistemática, a prisão do espírito feminino para que não acompanhe, em seus vãos arrojados, o espírito do homem.

Com estes dois primeiros momentos estabeleciam-se de imediato alguns dos principais conceitos a abordar neste ensaio audiovisual. Para terminar a Parte I, replicou-se o quinto quadro de *memórias em movimento*, onde as três mulheres coabitam a mesma tela, uma andando, a outra vestindo-se e a outra varrendo (Figura 125). O texto é apresentado aqui de forma integral, relevando a vermelho os nomes das realizadoras e seus filmes, tal como havia sucedido antes. Esta adição formava uma ligação aberta com a obra anterior: a sua junção não destoava do resto do ensaio, pelo contrário, era uma peça que enquadrava perfeitamente e ajudava na criação do tom e ritmo visuais. Na dimensão áudio, um som riscado e crepitado, característico de um gira-discos – opção que justificarei mais à frente – acompanha esta secção, e atravessa toda a obra. Este ruído, umas vezes mais pronunciado, outras vezes mais subtil, foi uma das colas deste trabalho e ajudou a conferir coesão ao vídeo.

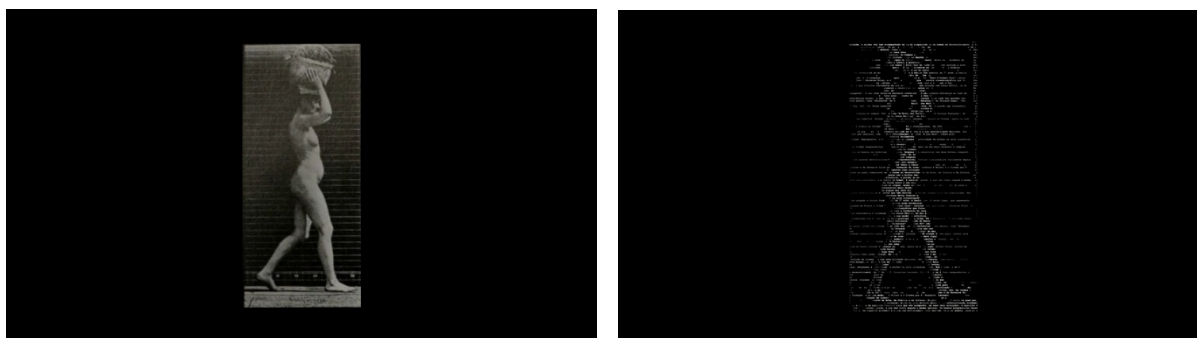


Figura 123 – Primeiras imagens de *memórias em movimento: A Mulher e o Cinema* (A. Martins & Gavina, 2024c)

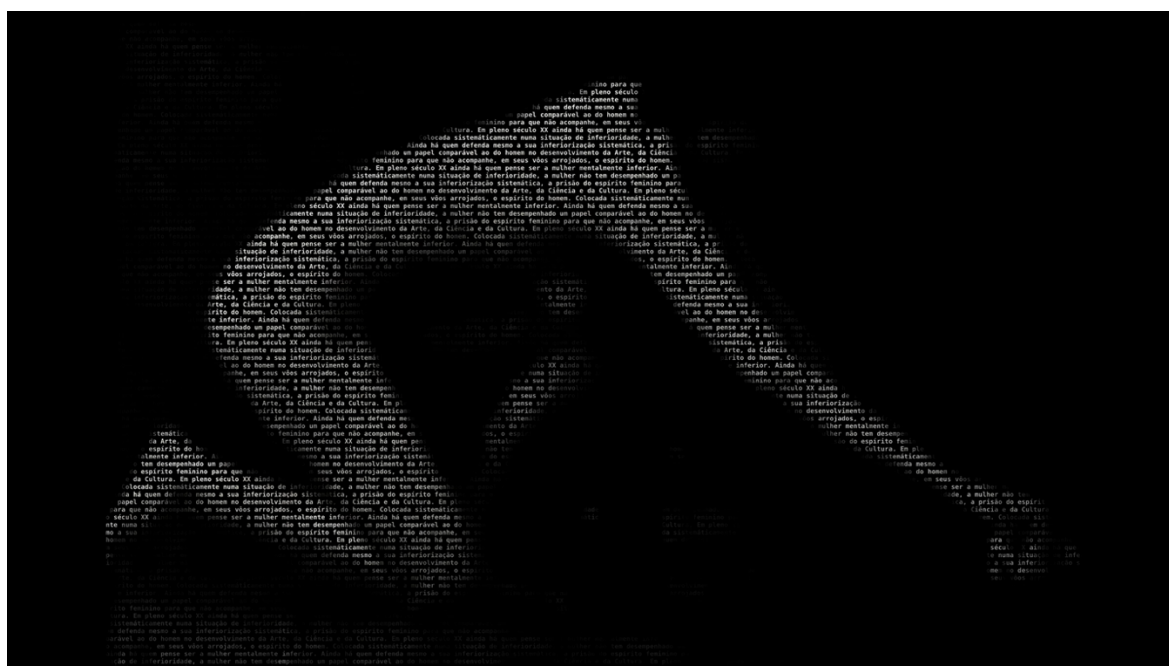


Figura 124 - Mulher esfrega o chão, a partir de *Plate 182. Crawling on hands and knees*, de Eadweard Muybridge (A. Martins & Gavina, 2024c)



Figura 125 – Segmento com três mulheres. A vermelho destacam-se os nomes e filmes das realizadoras citadas por Fernando Gonçalves Lavrador (A. Martins & Gavina, 2024c)

E seria a partir deste terceiro segmento que transitaríamos para a Parte II do vídeo. Depois das mulheres à esquerda e ao centro da tela desvanecerem, seguramos alguns momentos na mulher que varre. A transição dá-se com uma troca de caracteres do texto de Lavrador para quatro letras muito dispersas que se movem energicamente como átomos verbais. As letras são “b”, “e”, “t”, “y” (Figura 126). Com esta troca, apresentamos o foco do segundo momento da história. Passados uns breves segundos, ao centro, surge a icónica fotografia de Betty Grable (Figura 111), com a palavra “grable” repetida ao longo da imagem. De seguida, na fotografia-texto surgem secções a vermelho. Esta opção originou durante algumas das experimentações que foram elaboradas num dos três principais programas usados nesta produção²⁴. Depois da conversão da fotografia em imagem-texto, esta segunda figura foi enviada para o Google Docs. Aqui desenvolveu-se um pequeno jogo de palavras, uma exploração de anagramas que se poderiam formar a partir desta palavra (Figura 127). Algumas possibilidades eram interessantes pela sua presciência: “gal” [“miúda”, “rapariga”]; “glare” [“olhar penetrante”]; “blare” [“som ensurdecador” ou “brilho ofuscante”]. Os dois resultados mais surpreendentes seriam “grab” [agarrar] e “leg” [perna], duas palavras que,

²⁴ O *software* utilizado para esta produção foi principalmente o DaVinci Resolve, o Google Docs –usado para produzir pequenas animações com as letras– e o conversor imagem-texto.

curiosamente, eram possíveis de juntar neste cenário: “grableg”. Com o jogo anagramático terminado, e colocadas as imagens no DaVinci Resolve, reparámos ainda noutro facto muito curioso, já aludido anteriormente. Numa primeira vista sobre o resultado desta experiência, houve alguma dificuldade em perceber as tais palavras salientadas. Por consequência, para compreender o conteúdo a vermelho tivemos de nos aproximar do ecrã. Neste movimento pendular, ficou claro, uma vez mais, que se mantivéssemos uma distância mais afastada da tela compreendíamos melhor os contornos e formas da imagem, enquanto numa observação mais aproximada podíamos fazer uma segunda leitura, literalmente, e perceber o que diziam as imagens. Esta dinâmica, na nossa opinião elegante, seria para manter, uma vez que ia de encontro a algumas ideias já estudadas: “ler a imagem, ver o texto” e vice-versa.

Logo a seguir dava-se uma nova transição, agora espelhando a primeira cena da obra (Figura 123). A “Betty-texto” vai dar lugar à fotografia original de fato de banho (Figura 127), esta versão retirada de *Pin Up Girl*, filme que serviu para reforçar a imagem de Betty como a maior *pin-up* daquele período. Num daqueles momentos em que arte e realidade se confundem, a personagem Lorry Jones, protagonizada por Grable, assina cópias da icónica foto e aceita pedidos de casamento de soldados americanos.

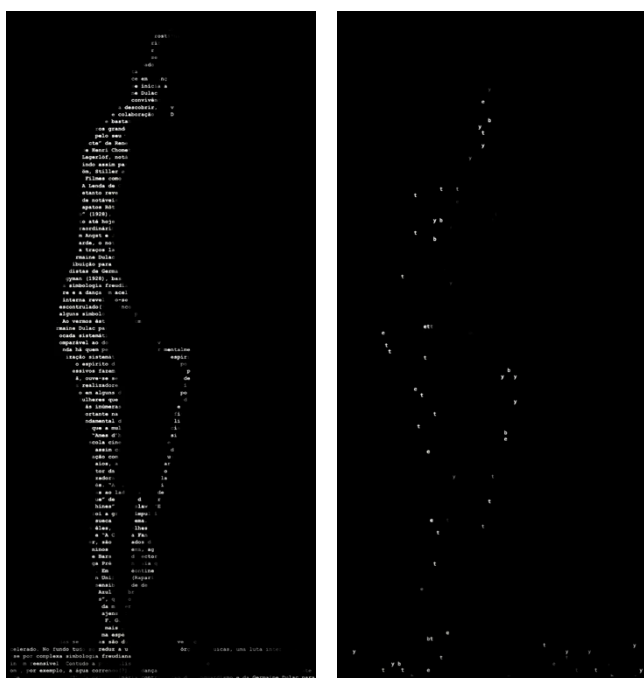


Figura 126 – Mulher que varre. Transição entre o texto “A Mulher e o Cinema” e as letras “b”, “e”, “t”, “y” (A. Martins & Gavina, 2024c)

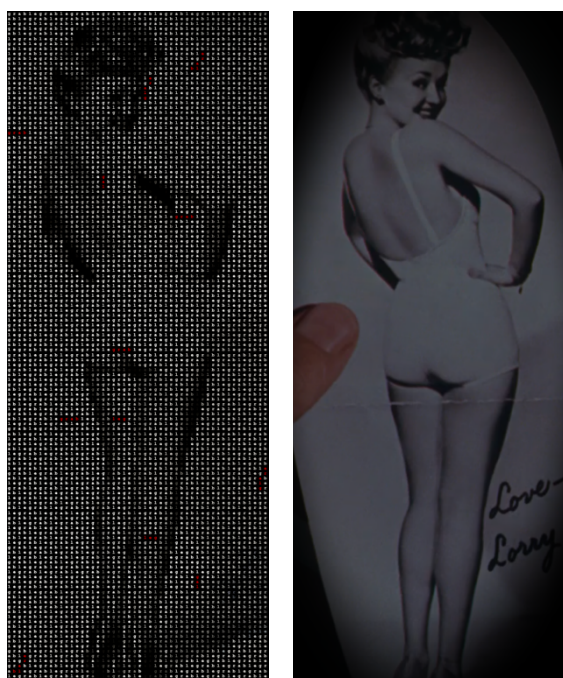


Figura 127 – Fotografia-texto, com a palavra “grable” e respetivos anagramas, transita para imagem do filme *Pin Up Girl* (A. Martins & Gavina, 2024c)

Apresentada a nossa estrela, seguiu-se uma sequência de cenas em torno dos filmes de Betty Grable (Figura 128). A partir dos títulos apontados anteriormente, construiu-se uma sucessão de imagens onde as personagens que Betty interpreta são continuamente agarradas, manipuladas, inspecionadas, julgadas, mas também admiradas e, até certo ponto, deificadas. Algumas destas ideias são reforçadas pelos métodos usados na montagem e edição das imagens selecionadas. Inspirado fortemente pela instalação *Mise em Abyme*, de Vicki Bennett, nesta secção optou-se por jogar com elementos que conferissem às cenas uma aparência onírica, com barreiras mal definidas, enquanto camadas de imagens se sobrepunham, numa colagem multimédia onde diferentes agentes se comunicam e interferem repetidamente.



Figura 128 – Cenas retiradas dos diferentes filmes de Betty Grable (A. Martins & Gavina, 2024c)

A nível técnico, este estilo ou efeitos alcançaram-se usando transições graduais através de *fade ins* e *fade outs*, da aplicação de vinhetas em grande parte das telas, da redução de opacidade em outras, e do uso de ferramentas do DaVinci Resolve para alterar a luminosidade

[*light rays effect*] ou a distribuição de cores [*prism blur effect*]. Estas escolhas ajudaram a obter um aspeto etéreo e fluído, estado que seria reforçado pelas propriedades da música que acompanha esta secção. Usando *My Heart Tells Me* (Grable, 2013), o tema principal do filme *Sweet Rosie O'Grady*, e através da alteração da velocidade, desacelerando a cadência musical, e aplicando efeitos de reverberação e eco [*reverb effect; delay effect*], a voz de Betty aparece-nos muito longínqua, frágil, enternecedora e talvez um pouco melancólica. Além desta dimensão que nos remete para a imagem sonhada, esta escolha estética afunila a nossa visão e aproxima-nos de Betty, aprofundando o carácter voyeurístico e contemplativo em torno desta pessoa (Figura 129).

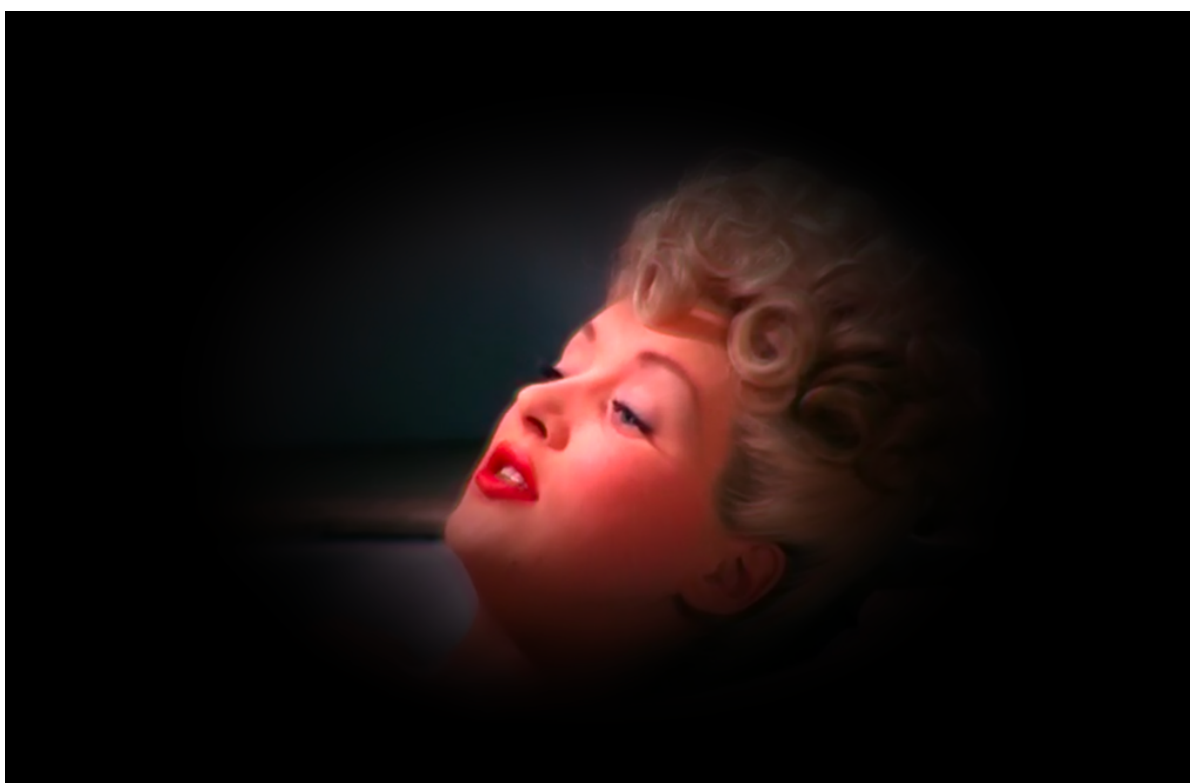


Figura 129 – Diferentes efeitos visuais para obter uma imagem etérea e ao mesmo tempo voyeurística (A. Martins & Gavina, 2024c)

Outro aspeto a realçar sobre o som, são os cliques de áudio de vozes masculinas que surgem intervaladamente e que vão interpelando Betty com frases como: “*you moved around too much*” [“mexeste-te demasiado”]; “*you didn’t make the words mean anything*” [“não deste significado nenhum às palavras”]; “*when you sing, stand still and sing*” [“quando cantas, fica quieta e canta”]; “*be a good girl*” [“sê uma boa menina” ou “porta-te bem”]; e “*she’s alright*” [“ela não é má” ou “ela safase”]. Esta presença continuada da voz masculina, enquanto ouvimos distantemente a canção de Betty ecoando, foi importante para indicar o controlo

constante que estes homens têm sobre ela, comandando os seus movimentos e moldando a sua *persona* como um títere que precisa de manter as suas feições agradáveis ao olhar e ouvido masculino. À medida que a música *My Heart Tells Me* se vai aproximando do fim, as dimensões sonora e visual desvanecem lentamente: Betty despede-se de nós, sorridente, segurando um buquê de rosas (quadro 4 da Figura 128). Ao fundo avista-se uma porta entreaberta, uma possível saída deste estado que nos mantém aprisionados num sonho hipnótico. E é deste modo que fazemos uma nova transição gradual, agora para os filmes de Dulac, Preobrazhenskaya e Sagan. Usando imagens dos filmes *La Coquille et le Clergyman* e *Étude cinégraphique sur une arabesque*, percebemos que alguém desperta de um sono longo. E à medida que ouvimos as últimas notas distorcidas da música de Betty, volta a pronunciar-se o som do gira-discos, aparelho que, presume-se, esteve a tocar o tempo todo muito próximo da mulher, talvez uma Alice, que acorda e se espreguiça. (Figura 130).

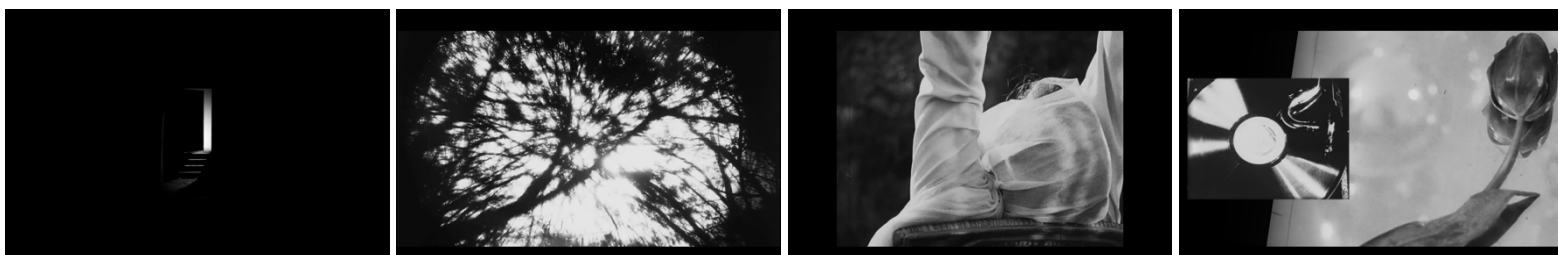


Figura 130 – Transição para o segmento de Dulac, Preobrazhenskaya e Sagan (A. Martins & Gavina, 2024c)

E este acordar é um sinal de mudança. Uma mudança que pode ser metafórica, ou seja, estamos perante um novo tipo de olhar feminino, alterando de um nexo ♂ — ♀ para ♀ — ♀, como visual: os tons policromáticos cintilantes de Betty vão dar lugar a uma paleta maioritariamente composta por pretos, brancos e cinzentos. Além disso, é também uma mudança técnica e visual: o método de transições e o estilo de imagem vão mudar, sendo que os *fades* são substituídos por cortes rápidos e as vinhetas e outros efeitos desaparecem. As bordas dos quadros são agora completamente opacas e a imagem perde, em grande medida, os seus filtros que embelezavam a imagem, mas ao mesmo tempo a tornavam mais artificial. A lógica do sonho, inspirado pela obra *Mise em Abyme*, onde as imagens imiscuem-se e fundem-se, é substituída por um estilo diferente de recorte. E é aqui que podemos falar de outra grande inspiração para esta obra, como foi anunciado lá atrás: a vídeo-montagem *Wilderness* (Aitken, 2022), do artista multidisciplinar Doug Aitken. Tal como aconteceu com a obra de Vicki, no Museu de Aveiro, assistir a esta obra no Cinema Batalha, no Porto, em julho

de 2024, foi igualmente impactante e inspirador. *Wilderness* é uma tapeçaria extensa e intrincada de grupos de indivíduos rendidos ao poder da tecnologia e dos ecrãs. A instalação de vídeo retrata várias pessoas reunidas na famosa Venice Beach, na Califórnia. Neste lugar liminar, humanos imersos nos seus telemóveis “observam” e gravam ritualisticamente o pôr do sol num estado de transe. Algumas destas pessoas também cantam, apesar do som não sair das suas bocas: as vozes reais não têm corpo, foram digitalmente geradas por Inteligência Artificial. Não querendo debruçar profundamente sobre esta projeção²⁵, originalmente apresentada em oito ecrãs curvados dispostos num circuito espacial (303 Gallery, 2022), a secção que mais nos impressionou e que certamente contaminou o nosso ensaio audiovisual, acontece a meio do vídeo, quando as histórias se dividem em várias pequenas molduras, repetidas regularmente e invertidas. Esta colagem em forma de grelha, que multiplica mãos, telemóveis e o sol, distribui cores e forma padrões que se assemelham a um caleidoscópio (Figura 131). Estes formatos fractais são alcançados através do potencial da edição cinematográfica digital que corta, transforma, transpõe, justapõe...

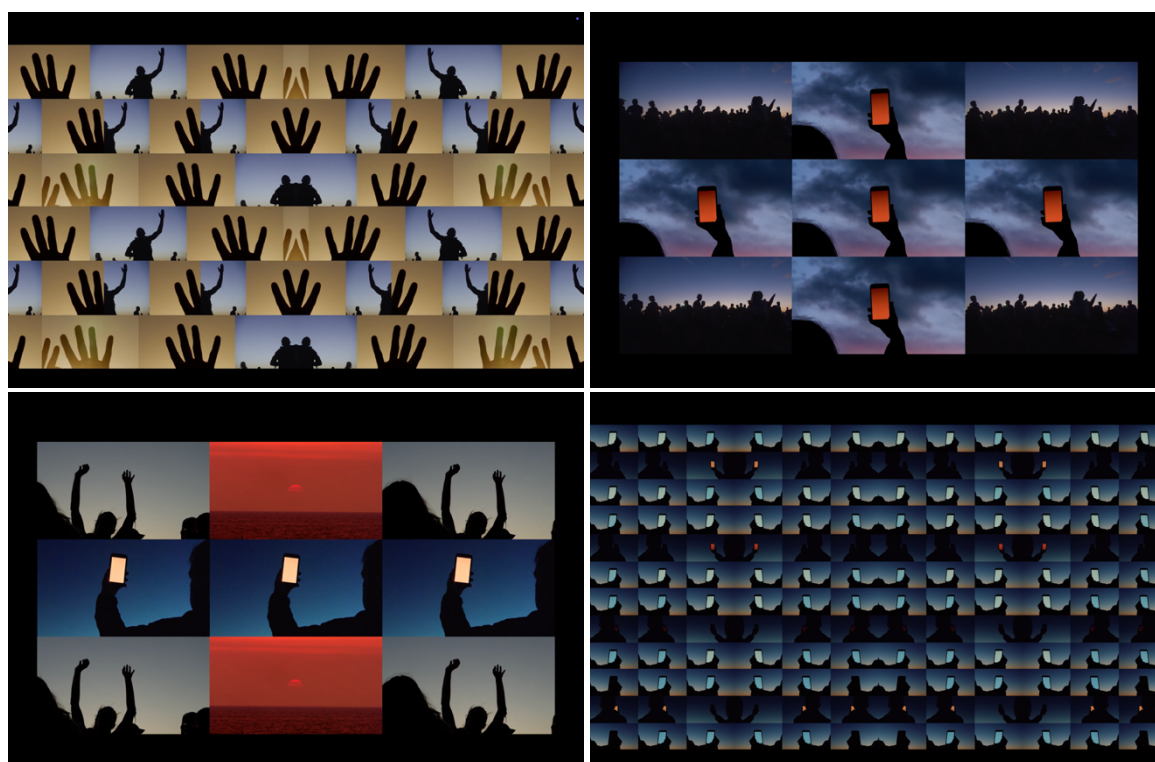


Figura 131 – *Wilderness*, Doug Aitken, 2022 (Aitken, 2022)

²⁵ Para saber mais sobre *Wilderness* pode consultar o ensaio de Susan Solomon (Solomon, 2022).

Meses mais tarde, enquanto nos debruçávamos no segundo conjunto de filmes e fazíamos um levantamento de algumas imagens de *Étude cinégraphique sur une arabesque*, um dos painéis de Dulac suscitou-nos bastante interesse. Falamos de um pequeno segmento com uma flor repetida na diagonal, formando uma composição também em forma de grelha. Após alguma experimentação com esta imagem, deu-se um clique e, uma vez mais, diferentes peças, reminiscências e ideias se encaixaram. A sequência de *Arabesque* criou uma conexão com memórias e imagens de *Wilderness*, mas também dos trabalhos da coautora Ana Gavina. Por consequência, nesta terceira e última secção, para simbolizar uma nova visão autoral, e influenciado pela obra de Aitken, usar-se-iam várias telas com limites bem definidos, para formar mosaicos imagéticos ricos, complexos e plurifacetados (Figura 132 e Figura 133).



Figura 132 – Construção de sequência em grelha a partir de um excerto de *Étude cinégraphique sur une arabesque*: à esquerda a imagem original e à direita o resultado da montagem (Dulac, 1929; A. Martins & Gavina, 2024c)

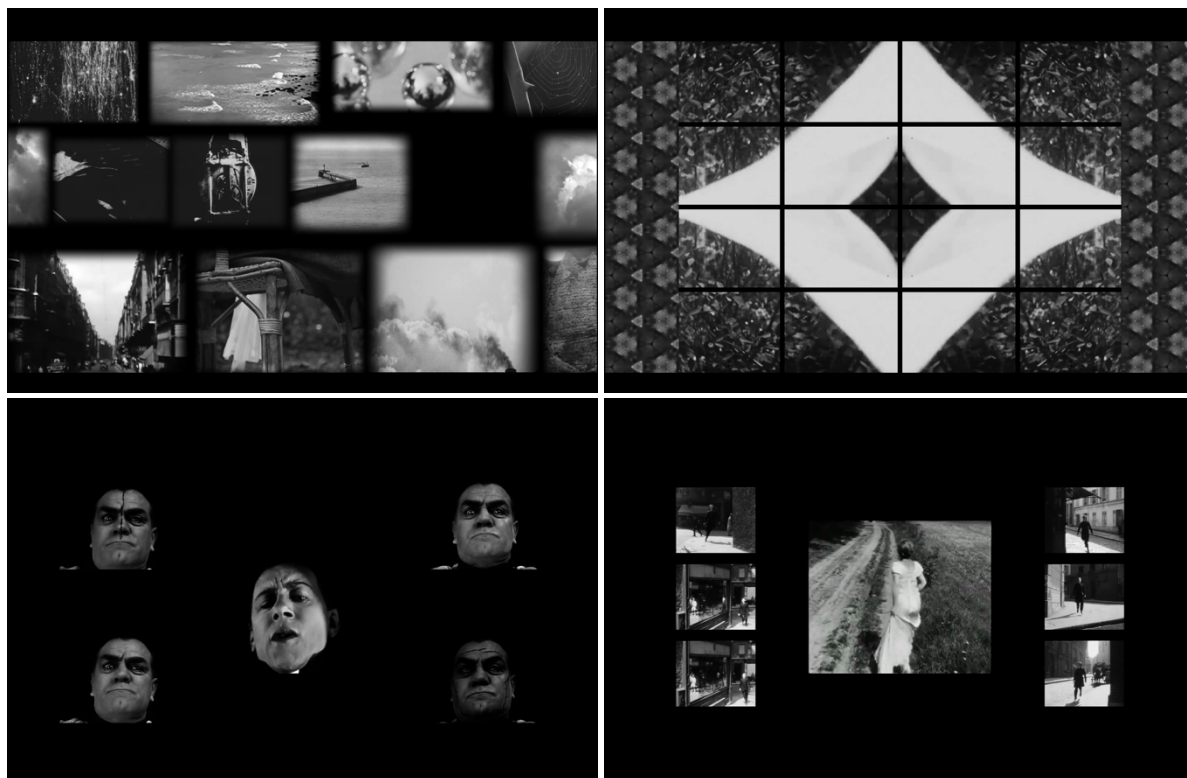


Figura 133 – Diferentes colagens geométricas distribuídas em grelhas (A. Martins & Gavina, 2024c)

Relativamente à narrativa não iremos fazer uma descrição exaustiva das diferentes cenas que compõem esta sequência. Resumidamente, são várias as ideias que se cruzam e dialogam ao longo de oito minutos, muitas das quais nos escapam a nós. Esta multiplicidade e justaposição de histórias deveu-se, em grande parte, às combinações que se foram desenvolvendo durante a testagem de ferramentas e alterações de parâmetros no editor. A própria escolha de imagens, feita de forma, mais ou menos, sequencial, i.e., primeiro foram trabalhadas as imagens dos quatro filmes Dulac, depois as de *A Aldeia do Pecado* e por fim as de *Mädchen in Uniform*, ditaram algumas das escolhas e combinações. Em essência o que vemos ao longo deste trecho final, são as histórias de diferentes mulheres, que podem aglutinar-se e representar uma só, que se vêem num repetido jogo de gato e rato para escapar aos desejos sexuais e predatórios masculinos (Figura 134). Enquanto isso ocorre, à semelhança do sonho com Betty, uma voz repreendedora, vai ditando as atitudes que elas devem assumir para alcançar a versão utópica de si mesmas. Não obstante, gostaríamos de pensar que a história termina com um tom esperançoso. Para enfrentar estas realidades impostas forçadamente, o seu refúgio acaba por se encontrar nos braços de outras mulheres, honrando um ato, que é recíproco, de solidariedade, amizade e sororidade (Figura 135). Enquanto estas imagens decorrem, ao fundo ecoam melódica e levemente as palavras:

*So nimm denn meine Hände
Und führe mich
Bis an mein selig Ende
Und ewiglich!*

*Ich mag allein nicht gehen,
Nicht einen Schritt;
Wo du wirst gehn und stehen,
Da nimm mich mit.*

*Então, toma as minhas mãos
E guia-me
Até ao meu bendito fim
E para sempre!*

*Sozinha, não quero andar,
Nem sequer um passo;
Onde fores e estiveres,
Leva-me contigo.*

Este excerto do hino cristão alemão do século XIX, cantado pelas jovens alunas de *Mädchen in Uniform*, apesar do seu sentido original sagrado, sobre esperança e proteção divina, perante as imagens de mulheres que se acariciam, se protegem e se amam, ganham outro significado e valorizam um sentimento de companheirismo e afeto, emoções que nos levam até ao fim gradual e reconfortante deste vídeo.

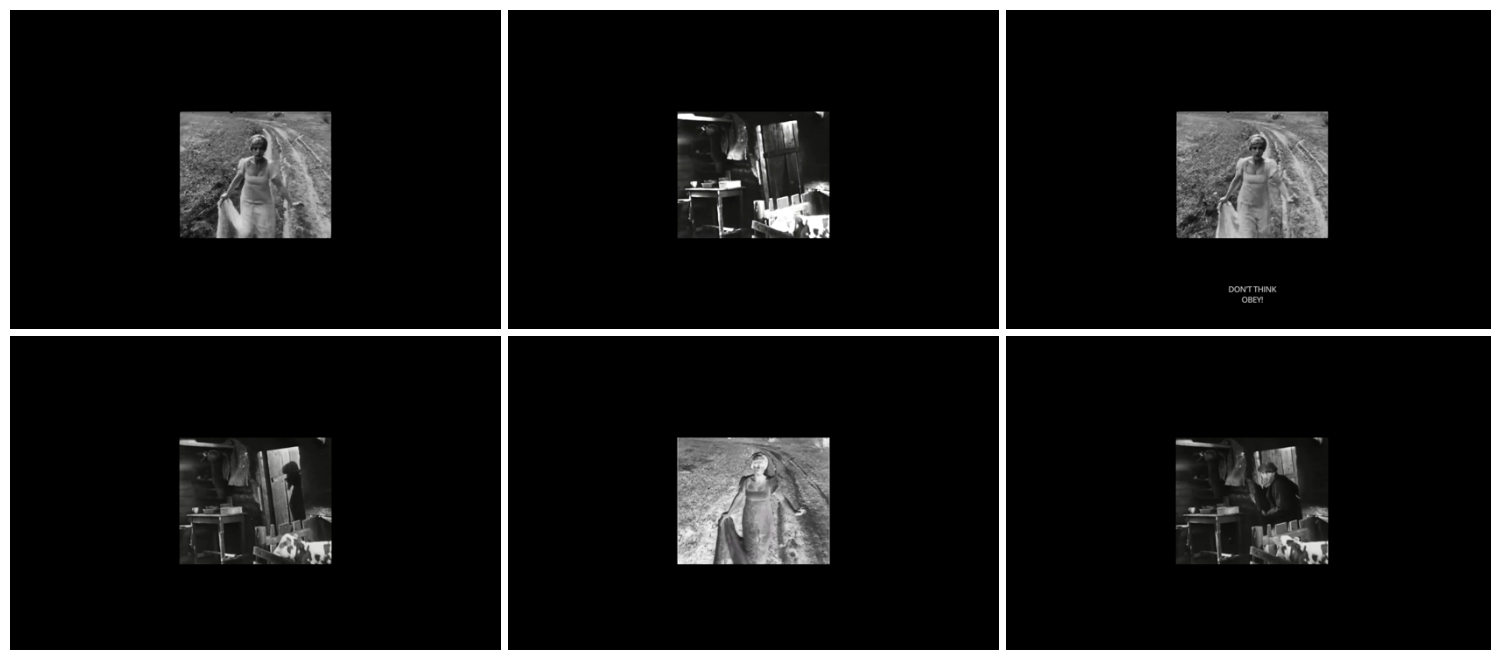


Figura 134 – Sequência de imagens onde uma mulher é perseguida por um homem (Martins & Gavina, 2024c)



Figura 135 – Diferentes planos onde várias mulheres sorriem, se acariciam e se beijam (Martins & Gavina, 2024c)

Como não poder-se-ia deixar de mencionar uma última vez, a dimensão textual foi um elemento constante e transversal à obra. O texto tanto acompanha, como integra e compõe as imagens. Letras, palavras e frases surgem de diferentes maneiras, em múltiplos idiomas e com propósitos distintos. Uma vez materializam as palavras do texto de Fernando Lavrador, ora acompanhando uma imagem de Betty Grable, ora saindo da cabeça cortada do General, numa animação produzida manualmente no Google Docs. Além desta transposição do papel para o ecrã, das palavras que deram origem a esta obra, o texto surge ainda através de intertítulos, retirados do filme *La Fête Espagnole*, ou de legendas, para traduzir as palavras de diferentes personagens femininas do filme *Mädchen in Uniform* (Figura 136).



Figura 136 – Composições onde texto, imagem, som e movimento convergem (Martins & Gavina, 2024c)

Para terminar, ainda falando desta primeira versão, como foi dito antes, o seu processo criativo foi despoletado por uma proposta de exposição no Porto, no mês de dezembro. Entre os dias 5 e 7 deste mês, *memórias em movimento: A Mulher e o Cinema* esteve em exposição. Apesar do tempo limitado, este desafio foi uma grande oportunidade para ter uma

experiência intensa, em torno da linguagem e possibilidades do ensaio audiovisual. Enquanto esta versão estava a ser produzida, esporadicamente, apresentavam-se cenários que indiciavam como certas componentes poderiam evoluir e enquadrar numa segunda versão que, recorde-se, seria desenvolvida numa lógica de díptico, com uma tela grande dividida em duas partes ou dois ecrãs adjacentes. E mesmo não tendo havido oportunidades para recolher comentários do público nesta exposição, devido a compromissos paralelos e à distância do lugar de exposição, o sentimento após a conclusão desta primeira proposta foi de sucesso. Em menos de dois meses, o conhecimento sobre montagem e edição audiovisual e, em particular, sobre as ferramentas e potencial do DaVinci Resolve nesta matéria, cresceu exponencialmente. Além de sentirmos que o dever foi cumprido naquele curto espaço de tempo e que a obra foi exposta nas condições corretas, sentia-se igualmente confiança para desenvolver a segunda e última versão. *memórias em movimento: A Mulher e o Cinema* foi um importante passo. Depois de publicado em plataformas de vídeo (Figura 137) era agora altura de passar à próxima e última etapa deste projeto.

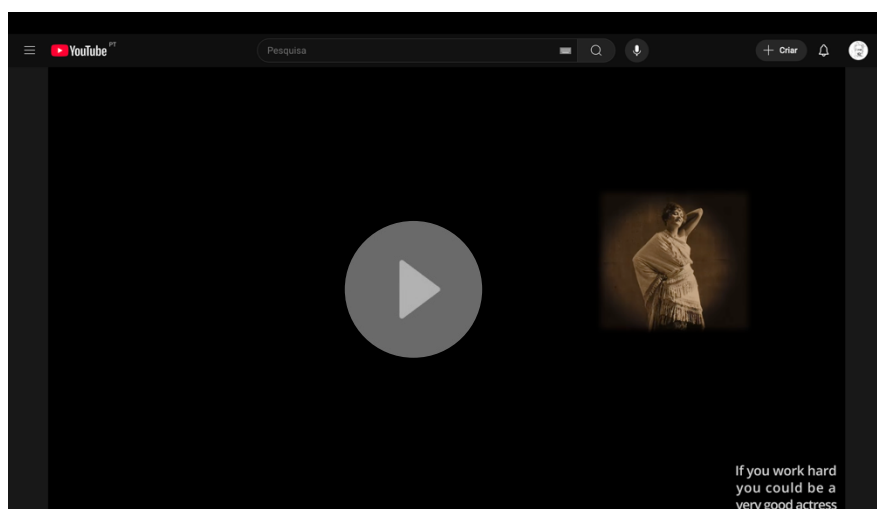


Figura 137 – *memórias em movimento: A Mulher e o Cinema* (A. Martins & Gavina, 2024c)

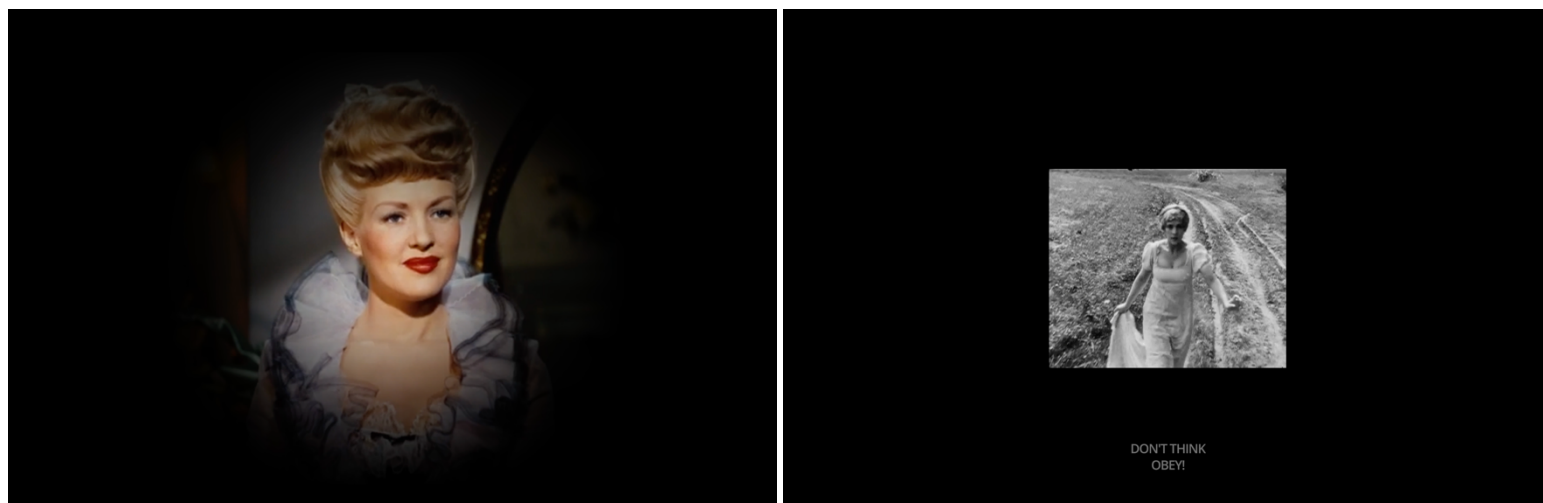


Figura 138 – *mem_e_i: A Mulher e o Cinema* [esq.] e *mem_e_ii: A[s] Mulher[es] e o Cinema* [dir.], Alexandre Martins e Ana Gavina, 2025 (A. Martins & Gavina, 2025a, 2025b)

Depois da exposição em dezembro no Porto, e após uma breve pausa, voltámos a este projeto de videoarte. Recapitulando a ideia original, para esta nova configuração, que iria expandir e reformular a primeira versão, o intuito seria exibir a instalação em dois ecrãs: à esquerda a história de Betty Grable e à direita as de Germaine Dulac, Olga Preobrazhenskaya, Léontine Sagan, Leni Riefenstahl e Margarita Barskaya. Esta separação não era agora unicamente temporal, como na versão original, mas também espacial, permitindo ao espectador experienciar, em simultâneo, as duas histórias, movendo o olhar entre elas. Esta produção iria resultar no vídeo *mem_e_i: A Mulher e o Cinema*, relativo às imagens de filmes protagonizados por Betty e *mem_e_ii: A[s] Mulher[es] e o Cinema*, sobre as imagens dos filmes realizados pelas diferentes autoras citadas pelo Eng.^o Lavrador²⁶.

Apesar do tempo limitado de produção, que levou a algumas omissões de conteúdos, a primeira versão de *memórias em movimento: A Mulher e o Cinema* foi um sucesso criativo e pessoal de tal maneira positivo, que a segunda versão, criada para ser exposta em julho no Festival de Cinema de Avanca, não necessitou de alterações substanciais. Comparativamente,

²⁶ Sobre os dois títulos é importante referir que a sigla “*mem*” diz respeito a “*memórias em movimento*”, o “*e*” significa “*ecrã*” e o “*i*” indica o número do ecrã, neste caso “*ecrã 1*”. De resto, a diferença está no número da pessoa -no sentido gramatical: singular no caso da história de Betty e plural no caso das realizadoras, daí o [*s*] e [*es*]. Esta reformulação do título, não só acontece pela praticidade, i.e., diferenciar os dois vídeos, mas também alude pertinentemente ao processo criativo mimético que surgiu da produção das várias obras que evoluíram gradual e naturalmente, desde *right to copy* até estes dois novos vídeos.

a maior mudança aconteceu na separação física das duas histórias principais. E foi precisamente por aí que o processo criativo desta segunda versão se deu. Analisando o vídeo de fio a pavio, o primeiro passo foi recortar a edição em dois momentos. A divisão era relativamente clara: aconteceu precisamente na transição mencionada anteriormente entre Parte II e III, mais precisamente na secção que separa o movimento estilo *dolly* onde nos aproximamos lentamente de uma porta entreaberta e a filmagem contrapicada que aponta para o céu através de vários ramos de uma árvore (Quadros 1 e 2 da Figura 130). Com este corte, foi então necessário acertar o início e fim dos dois vídeos, agora separados. Estes acertos deram-se sobretudo na componente áudio. Além disso, a Parte I, composta de múltiplas imagens textuais adaptadas dos estudos de Muybridge, foi removida desta versão, uma alteração que se adequava melhor a este novo contexto.

Tendo estes dois pontos tratados, procedemos, deste modo, a uma primeira demonstração simultânea dos resultados em dois ecrãs separados²⁷. Durante os primeiros ensaios e visionamento desta nova montagem, tornou-se especialmente revelador perceber como a divisão da narrativa original em dois ecrãs fazia emergir múltiplas combinações visuais e simbólicas que antes permaneciam latentes. As imagens agora libertas da linearidade única, começaram a dialogar entre si de modos inesperados, revelando contrastes antes menos evidentes. Para além disso, a diferença de duração entre os segmentos dedicados a Betty e às realizadoras introduziu uma dessincronia inevitável na sua apresentação paralela: a cada nova reprodução, o desfasamento temporal gerava novos encontros e sobreposições que reconfiguravam o sentido da obra. Algumas destas relações não tinham sido premeditadas, mas encontravam-se, de certo modo, inscritas no material desde o início. A título de exemplo, encontramos uma ligação²⁸ entre uma fala feminina proveniente de *Mädchen in Uniform*, onde lemos a legenda “*Chin up now. Make your father proud*” [“Cabeça erguida. Deixa o teu pai orgulhoso.”] e a imagem onde um dos coprotagonistas masculinos levanta o queixo da personagem interpretada por Betty em *Conney Island* (Figura 139), uma conexão não

²⁷ As testagens/visualizações dos resultados aconteceram em dois ecrãs contíguos de 27 polegadas, cada um reproduzindo o respetivo vídeo, e com o som apenas a surgir de um dos ficheiros. Para isso foram testadas reproduções contínuas dos vídeos, primeiramente com um dos áudios e depois com o outro.

²⁸ Algumas combinações só foram encontradas após várias visualizações contínuas, onde o desfasamento se tornava cada vez maior relativamente à reprodução inicial.

pensada explicitamente para a primeira versão, mas que agora se revelava nesta nova disposição. Este processo veio sublinhar a abertura da montagem enquanto método e a força do acaso como operador interpretativo, capaz de ativar novas camadas de leitura e revitalizar continuamente o próprio gesto criativo.

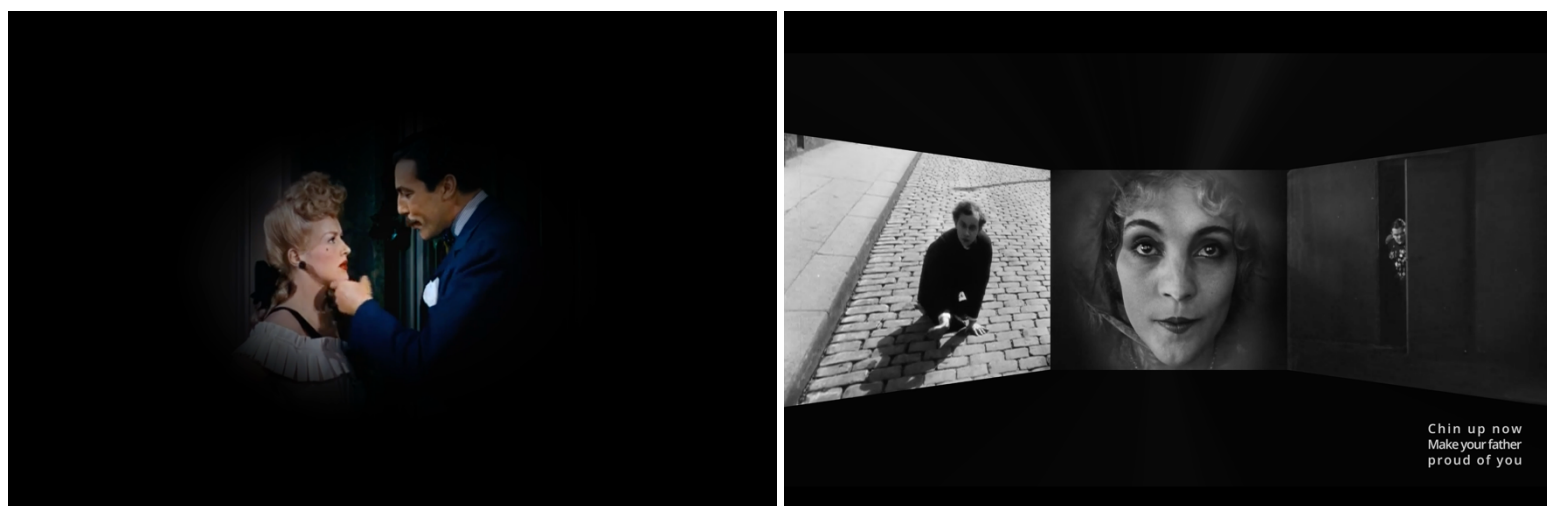


Figura 139 – Relação quase-direta entre imagem do ecrã esquerdo e áudio e legenda do ecrã direito (A. Martins & Gavina, 2025a, 2025b)

A visualização lado a lado desencadeou, para ambos os autores deste projeto, uma experiência singular de associação e descoberta de significados. A cada repetição do vídeo, surgiam novas interpretações, onde cada um identificava possibilidades distintas, ora mais evidentes, ora mais subtis, resultantes da relação particular que cada um estabelecia entre os planos apresentados. Este exercício revelou-se involuntariamente como um jogo de ligações e ressonâncias, moldado pelas vivências pessoais e pela mundividência de cada observador. De forma inconsciente, estávamos a ser influenciados por um princípio análogo ao efeito Kuleshov: não no seu sentido clássico de montagem sucessiva, mas através da justaposição simultânea de imagens e sons em espaços paralelos. Neste novo arranjo espacial, emergiam significados compostos, ativados não tanto pela ordem linear das imagens, mas pela sua convivência e diálogo imediato no ecrã duplo.

Este ensaio e jogo de associações foi bastante revelador, pois indicou-nos imediatamente os caminhos a seguir e levou-nos à conclusão de que esta nova versão estava muito próxima daquilo que era esperado, não sendo necessário recorrer a modificações maiores. Destes testes surgiram duas ou três ideias sobre possíveis alterações. A primeira mais óbvia, que tinha já sido equacionada, foi a inclusão na secção das múltiplas realizadoras, imagens

referentes à duas autoras que não estiveram presentes na primeira versão: Leni Riefenstahl e Margarita Barskaya. Seria por aqui que começaríamos a segunda fase de modificações. Satisfeitos com o tempo de duração deste vídeo –cerca de oito minutos–, em vez de acrescentar novos trechos e novas histórias à versão original, que nos parecia, no sentido geral, elegante e com um ritmo interessante, as adições de imagens dos filmes *A Luz Azul* e *Os Sapatos Rotos* aconteceram numa vertente de uma troca, muitas vezes direta. Concreta e visualmente podemos ver isto no plano do tríptico, onde um recorte da mulher de *La Coquille et le Clergyman*, dá lugar ao retrato de Leni Riefenstahl em *Luz Azul* (Figura 140). Por outro lado, Betty, que até então não surgia explicitamente na secção das realizadoras, aparece agora numa cena onde duela contra a dançarina de *La Fête Espagnole* (Figura 141)

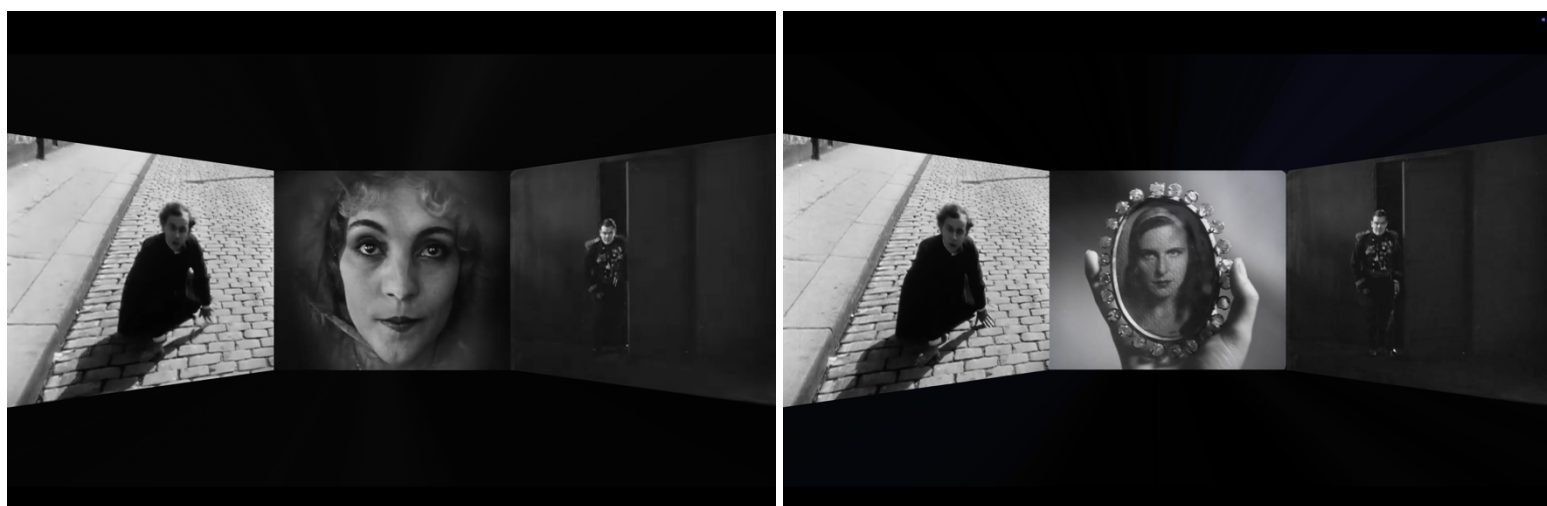


Figura 140 – Plano do tríptico: versão original [esq.] e versão nova [dir.] (A. Martins & Gavina, 2025b)



Figura 141 – Plano do duelo de dançarinas: versão original [esq.] e versão nova [dir.] (A. Martins & Gavina, 2025b)

Continuando em Betty Grable, as alterações mais expressivas deram-se precisamente no vídeo estrelado por esta atriz. A razão deveu-se à assimetria entre a duração dos dois vídeos, com uma diferença de cerca de seis minutos –apesar de compreensível, visto que Lavrador apenas usa o nome de Betty como apontamento. Por esta razão, este vídeo seria esticado consideravelmente. Esta ampliação foi alcançada, em parte, com uma nova introdução para esta versão: foram adicionadas imagens de *La Coquille* onde uma mulher varre, aludindo a versão anterior. Esta primeira mulher dá lugar a uma outra que desempenha a mesma função, i.e., a mulher que varre nos testes de Muybridge –a única cena que se mantém deste autor entre as duas versões.

Além da diferença na abertura, outra mudança ocorreu no corpo principal do vídeo, especificamente com a adição de três cenas novas com Betty Grable a dançar. Este acrescento foi não só importante para oferecer maior volume a este vídeo, como também resultou de um novo processo de experimentação. Na fase final deste projeto de tese, uma nova ferramenta surgiu a partir da pesquisa em torno de *software* de conversão imagem-texto. Apesar da sua contribuição importante para a produção de vários vídeos, um dos entraves do conversor até aqui usado (Roos, 2022) assentava no facto deste se limitar a transformar uma única imagem figurativa em imagem-HTML, de cada vez que o programa era executado. Isto obrigou a restringir esta transformação manual a cenas muito curtas, não ultrapassando os 75 fotogramas, excluindo assim vídeo mais longos. Como consequência, para esta nova iteração procurou-se um novo programa capaz de converter em tempo real imagens em movimento. Desta investigação surgiu a página “Video-to-ASCII-Art”, de Alan Ang, hospedado na plataforma GitHub (Ang, n.d.). Com esta descoberta, tornou-se possível criar planos até então não alcançados.

O trabalho desenvolvido com recurso a esta ferramenta resultou na criação de três novas cenas, todas centradas em números de dança protagonizados por Betty. As características e o potencial desta página de conversão de vídeo para ASCII permitiram alcançar, com maior facilidade, algo que já ambicionava reproduzir, mas que até então não tinha conseguido concretizar: prestar homenagem ao trabalho de um artista que se destacou neste género de arte digital. Refiro-me à obra de Vuk Ćosić, autor de várias criações que recorrem a caracteres ASCII para formar vídeos compostos por texto e símbolos tipográficos, e uma das figuras mais

marcantes neste meu percurso de doutoramento. Apesar de já conhecer previamente o seu trabalho, durante esta jornada no DMAD tive a oportunidade e o privilégio de apresentar uma comunicação sobre a coleção *right to copy*, precisamente antes da dele -como a banda mais jovem e menos conhecida que abre o concerto do artista principal- dedicada a algumas das suas obras em ASCII, no âmbito da conferência IAMCR, realizada em Lyon em julho de 2023 (Figura 142).

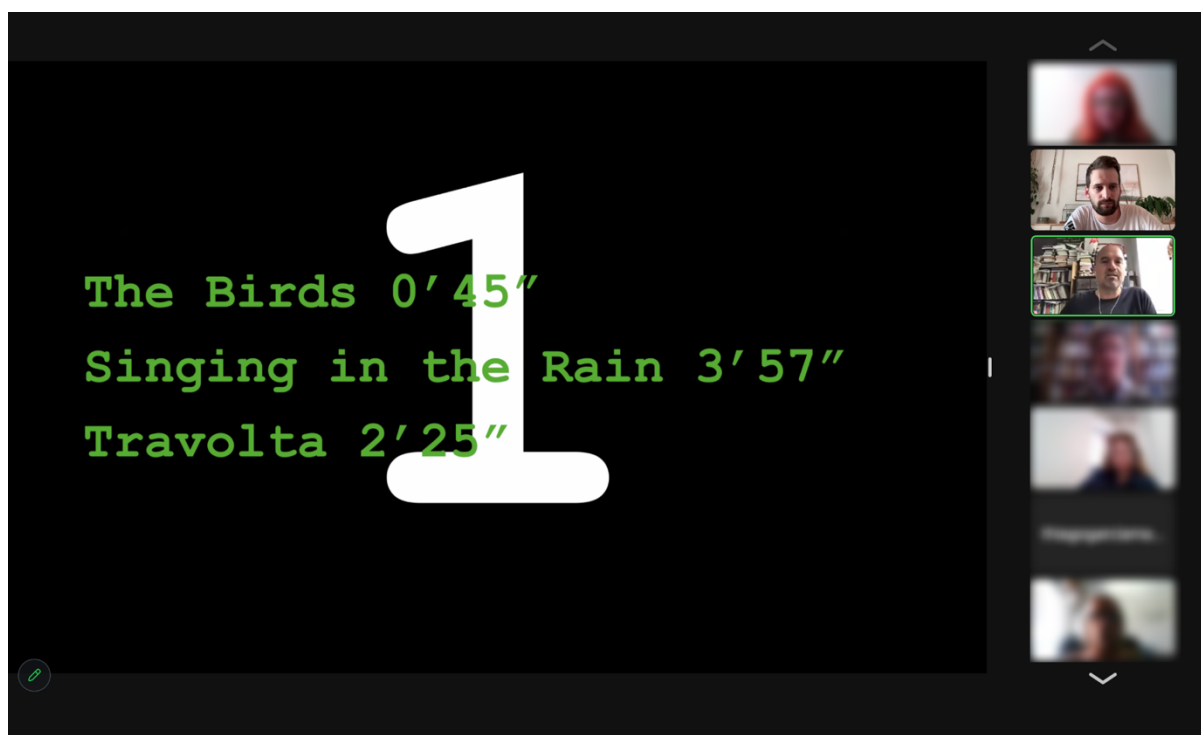


Figura 142 – Comunicação “*Intertextual Greens*” de Vuk Ćosić, apresentada na conferência IAMCR, Lyon [online], 2023 (Autor)

Sendo o trabalho de Vuk Ćosić uma das influências mais marcantes neste projeto e no processo criativo do DMAD, a sua presença fez-se sentir, ainda que de forma nem sempre evidente, em todos os vídeos onde há uma transposição direta de imagens para símbolos textuais. Com a utilização deste novo conversor, surgiu finalmente a oportunidade de replicar mais diretamente o estilo de obras como *Deep ASCII* (Ćosić, 2025), ao transformar excertos dos filmes de Betty Grable em composições textuais em movimento, autênticas danças de caracteres e símbolos (Figura 143).

Para além desta integração visual, introduziram-se também algumas alterações ao nível sonoro. Em algumas cenas, acrescentaram-se novas falas masculinas, de tom opressivo, que acompanham os planos novos de Betty a dançar. Noutros momentos, a canção *My Heart Tells*

Me reaparece, não apenas por razões práticas, mas porque se ajustava ao tom do vídeo e dialogava com as novas falas incluídas, como: “*Now let’s run through the song again, Miss Farley*” [“Vamos repetir a canção, Miss Farley”] e “*We’ll start with the chorus. Take it from there*” [“Começamos pelo refrão. Continue daí”].

Estas adições sonoras potenciaram novas combinações entre os dois vídeos, em particular no cruzamento entre som e imagem. Um exemplo revelador surgiu durante um dos visionamentos finais, já após o encerramento da edição dos ficheiros: quando um homem diz “*C’mon now, where’s that smile?*” [“Então? Onde está esse sorriso?”], a reprodução faz coincidir essa fala com um plano de uma personagem do filme *Os Sapatos Rotos* a exibir um sorriso radiante e outra do filme *A Aldeia do Pecado* num segundo plano também a sorrir. O contraste que emerge entre a alegria genuína e inocente destas crianças e o pedido condescendente e paternalista por um sorriso forçado de Betty Grable torna-se, assim, um dos muitos diálogos inesperados proporcionados por este processo (Figura 144).

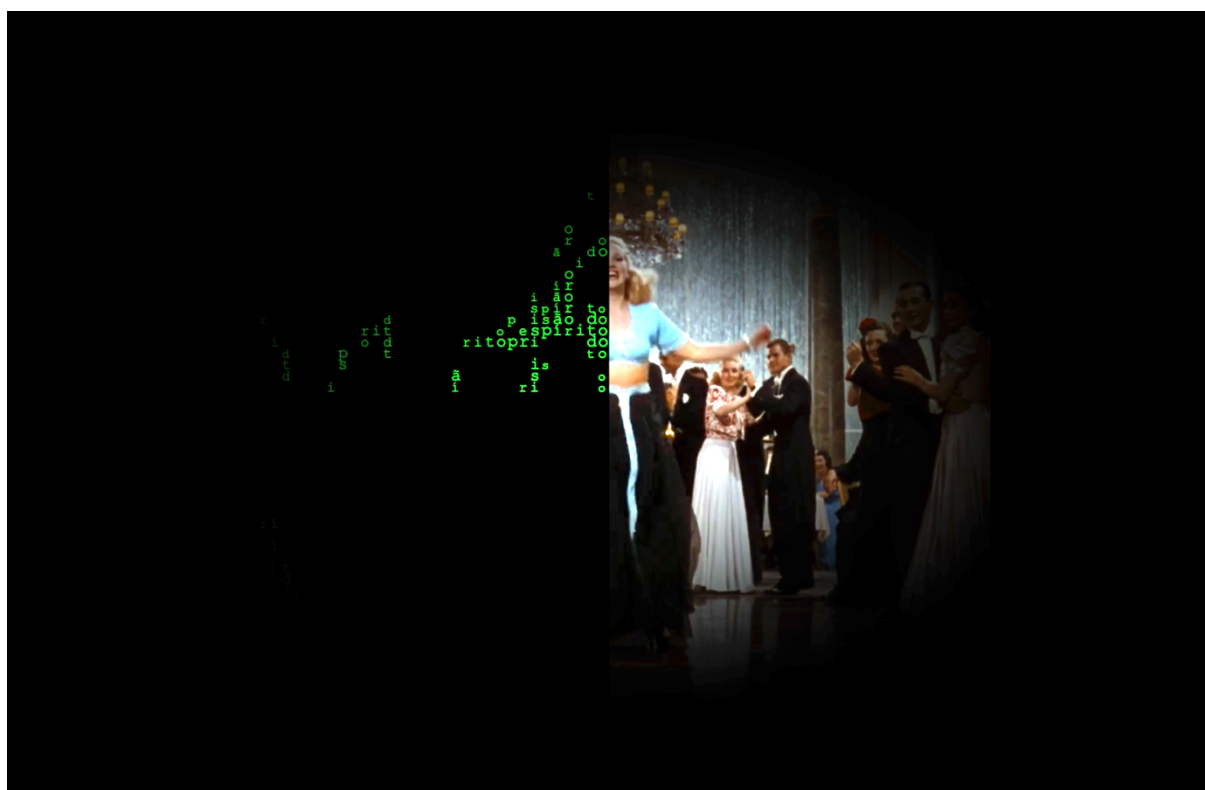


Figura 143 – Cena de dança. Tela dividida entre imagem figurativa e de caracteres ASCII (Autor)

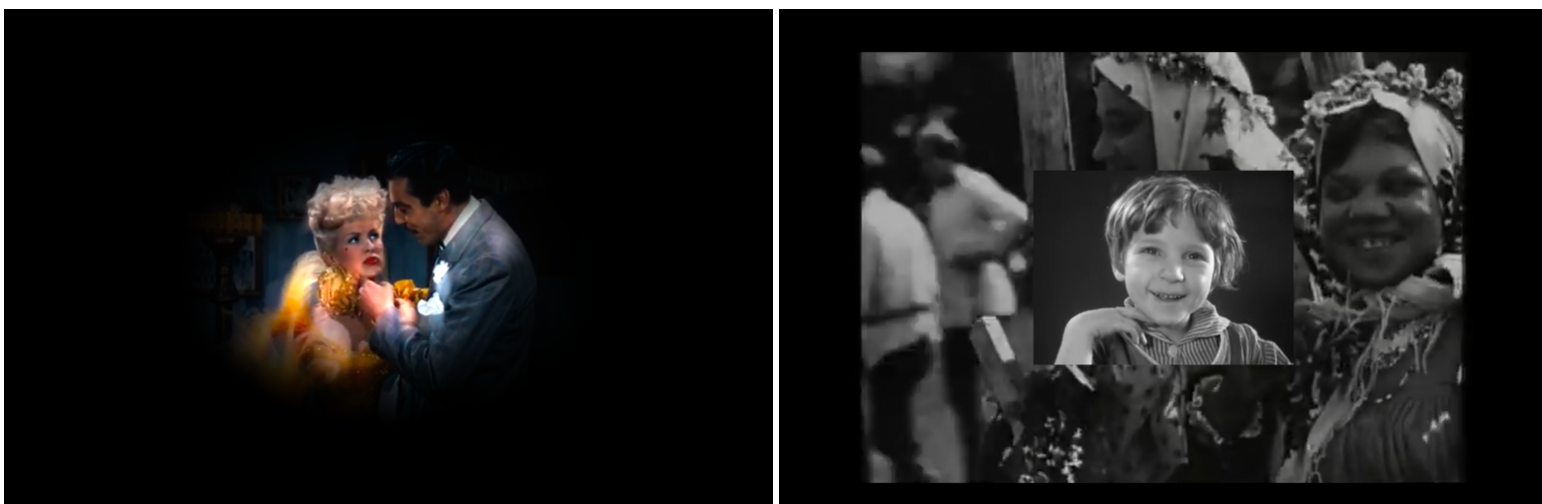


Figura 144 – Coprotagonista masculino diz a “Betty” para sorrir [esq.] enquanto duas crianças dos filmes *Os Sapatos Rotos* e *A Aldeia do Pecado* sorriem [dir.] (Autor)

Ambas as versões do ensaio audiovisual descritas ao longo deste capítulo resultam de uma investigação prolongada no tempo, que alia práticas de montagem, experimentação técnica e reflexão crítica em torno do diálogo entre texto e imagem. Cada versão construiu-se a partir de múltiplas narrativas, entrelaçando excertos fílmicos e animações tipográficas numa verdadeira tapeçaria de referências visuais e sonoras. O projeto integrou influências formais de obras como *Mise en Abyme*, de Vicki Bennett, e *Wilderness*, de Doug Aitken, explorando uma gramática audiovisual que permitisse repensar e problematizar a representação feminina e os seus enquadramentos históricos, técnicos e simbólicos.

Importa sublinhar que este trabalho, em ambas as versões, tem raízes fundas no espólio de Fernando Lavrador, em particular no texto “A Mulher e o Cinema”, que serviu de matéria-prima, guião e motor crítico para o ensaio audiovisual. A transposição do texto para o domínio da imagem em movimento não é apenas uma adaptação: trata-se de um processo ativo de ressignificação. Os vídeos produzidos reativam um pensamento que, até agora, permanecia adormecido e inacessível ao público no seu formato original, mas que ganha nova vida e atualidade ao ser posto em diálogo com imagens, sons e formas contemporâneas de expressão.

Deste modo, o projeto não só dá continuidade ao legado intelectual de Lavrador, como também contribui para divulgar e valorizar o seu acervo, demonstrando como os seus escritos podem inspirar novas leituras, práticas artísticas e investigações. Ao fazê-lo, transforma

textos estáticos -e em certa medida “mortos”- em matéria viva, aberta, polifónica e dinâmica, reafirmando a relevância e o potencial transformador da sua obra.

E tendo precisamente em conta alguns destes conceitos e objetivos, entre os dias 23 e 26 de julho de 2025, a videoinstalação composta por *mem_e_i: A Mulher e o Cinema* e *mem_e_ii: A[s] Mulher[es] e o Cinema* esteve em exibição no espaço onde decorreram as conferências do Festival de Cinema de Avanca, i.e., na Escola EB 2,3 Prof. Dr. Egas Moniz.

A montagem da videoinstalação teve início uma semana antes do arranque do festival e seguiu, tal como o próprio projeto artístico, uma lógica de experimentação. O espaço foi escolhido pela sua localização estratégica –uma sala situada junto às áreas que acolheram as comunicações da conferência e os *workshops* paralelos ao festival. Tratando-se originalmente de uma sala de aula do ensino primário, o desafio passou por adaptar os elementos da instalação ao contexto físico existente, respeitando as suas características enquanto se criava um ambiente propício à fruição artística (Figura 145).



Figura 145 – Sala de aula da Escola EB 2,3 Prof. Dr. Egas Moniz, transformada posteriormente em espaço expositivo (Autor)

Em primeiro lugar, começámos por escolher o local mais apropriado para a exibição dos dois vídeos. Devido à morfologia e às características específicas da sala, optámos por colocá-los lado a lado, centrados na parede oposta à entrada. Arquitetonicamente, esta posição favorecia a composição em díptico da videoinstalação, permitindo uma leitura equilibrada entre os dois ecrãs. Os monitores foram pousados sobre uma carteira escolar, com os vídeos

já a reproduzir em *loop*, o que deu início à construção do ambiente expositivo (Quadro 1 da Figura 146).

De seguida, focámo-nos na disposição do manuscrito *A Mulher e o Cinema*, assim como dos restantes documentos utilizados em *memórias em movimento*. Estes foram organizados sobre duas mesas, encostadas a outra parede da sala, iluminadas por um candeeiro de mesa. A luz destacava os manuscritos como matéria-prima do projeto, incentivando o público a aproximar-se, ler e estabelecer uma ligação direta com os textos que estiveram na origem da obra (Quadro 2 da Figura 146). O texto principal, *A Mulher e o Cinema*, foi colocado mais próximo da fonte de luz, e ao seu lado posicionámos uma máquina de escrever pertencente ao próprio Eng. Fernando Gonçalves Lavrador –gentilmente cedida pela sua família–, reforçando assim o valor simbólico e afetivo do objeto (Quadro 3 da Figura 146).

No centro da sala, organizámos quatro mesas formando um retângulo onde espalhámos centenas de documentos retirados de apenas uma das várias caixas que compõem o espólio. Entre os materiais expostos estavam cartas, convites, revistas, jornais, panfletos, apontamentos matemáticos e uma cassette de limpeza para VHS. Esta disposição serviu não só para revelar a diversidade e riqueza do acervo, como também funcionou como um convite direto à sua exploração, sugerindo que se trata de uma herança viva, que deve ser manuseada, estudada e relida (Quadro 4 da Figura 146).

Por fim, com os recursos disponíveis na própria sala, projetámos uma fotografia de Fernando Gonçalves Lavrador no quadro da sala de aula, sendo uma nova ponte entre passado e presente, entre analógico e virtual (Quadro 5 da Figura 146). No que toca ao som, optámos por deixar os áudios de ambos os vídeos a sair diretamente das colunas dos monitores. Apesar de serem peças sonoras assíncronas, em nenhum momento a sua sobreposição se revelou caótica ou prejudicial à experiência da instalação. Com este último detalhe, ficou completo o espaço expositivo, onde os elementos físicos e digitais dialogavam entre si, criando uma experiência coesa e imersiva²⁹ (Quadro 6 da Figura 146).

²⁹ Além dos autores da obra, a montagem da videoinstalação foi desenvolvida por R. J. Gomes, colaborador do CIAC e investigador em História de Arte.



Figura 146 – *memórias em movimento: “A Mulher e o Cinema”*, segunda versão apresentada no Festival de Avançar, entre os dias 23 e 26 de julho de 2025 (Autor)

Chegado o momento de abertura do 29.º Festival de Cinema de Avanca, tive a oportunidade e o prazer de integrar o painel inaugural da 16.ª edição do AVANCA | CINEMA 2025 – Conferência Internacional de Cinema, Arte, Tecnologia e Comunicação (Figura 147). Esta sessão contou com as habituais palavras de boas-vindas por parte de António Costa Valente, diretor do CCA e orientador desta tese, bem como de Isabel Pinto, Vereadora da Cultura do Município de Estarreja. A cerimónia incluiu ainda um momento especial de homenagem a Fernando Gonçalves Lavrador, aproveitando a celebração dos 80 anos do Cineclube do Porto, instituição da qual foi cofundador (AveiroMag, 2025). Neste contexto, José Marta, em representação da família do Eng.º Lavrador, e eu próprio, partilhámos algumas palavras sobre a relevância desta figura para a região e para o festival, sobre o seu espólio e as intenções de o transformar num arquivo acessível, bem como sobre o projeto artístico e criativo que desenvolvi a partir dessa herança.



Figura 147 – Painel de abertura da conferência do Festival de Cinema de Avanca, 23 de julho de 2025 (AVANCA FILM FESTIVAL, 2025)

Após a abertura da conferência, chegou finalmente o momento de inaugurar e apresentar a exposição (Figura 148). Com um público diverso e numeroso –composto por participantes nacionais e internacionais da conferência, do festival e dos *workshops*, representantes da política local, membros da indústria cinematográfica e cineclubística, entusiastas de cinema e público-geral–, a exposição foi, em termos gerais, muito bem acolhida.



Figura 148 – Inauguração da exposição, 23 de julho de 2025 (AVANCA FILM FESTIVAL, 2025)

Durante a inauguração e ao longo dos dias do festival, tive oportunidade de ouvir diversos comentários, muitos deles motivados pela curiosidade sobre os aspetos técnicos da convergência entre imagens figurativas e os elementos textuais do espólio. Vários visitantes valorizaram não apenas a homenagem a Fernando Gonçalves Lavrador, mas também demonstraram particular interesse pelas realizadoras referidas no seu texto e presentes na videoinstalação, expressando vontade de incluir essas figuras esquecidas nas suas próprias investigações sobre o cinema e a sua história. Quanto ao espólio, foi notória a curiosidade em folhear, explorar e fotografar os documentos expostos.

O *feedback* sobre a disposição da sala e o diálogo entre os materiais físicos e digitais foi igualmente positivo, reconhecendo-se a harmonia entre os elementos e o cuidado curatorial na apresentação. Apesar de não ser possível antecipar com clareza os próximos passos relativamente à investigação e estudo do espólio, ficou a sensação de que a exposição lançou

sementes para futuras ramificações. Mesmo sendo de curta duração, a videoinstalação e a figura de Fernando Lavrador estiveram, durante alguns momentos, no centro do Festival de Cinema de Avanca, assumindo um papel de destaque nesta edição de 2025.

Em termos pessoais, o momento mais comovente foi a presença e o reconhecimento dos familiares de Fernando Lavrador, nomeadamente Paula Lavrador e José Marta, filha e genro do ensaísta, que deixaram palavras de apreço tanto pela exposição quanto pela investigação desenvolvida entre 2021 e 2025.

Por fim, no que respeita à comunicação da exposição, foram criadas duas versões de cartaz – uma a preto e branco e outra em rosa – representando cada um dos ecrãs da videoinstalação. Estas foram colocadas em díptico em diferentes espaços do festival, respeitando a lógica da obra. Para a folha de sala, foram também impressas duas versões com as mesmas paletas de cores, dispostas na peça central da exposição, cruzando-se com os documentos do espólio (Figura 149).



Figura 149 – Entrada para o espaço expositivo com cartazes respetivos aos dois vídeos da instalação [esq.], e folhas de sala –em preto e branco e em cor-de-rosa– misturadas entre os documentos do espólio [dir.] (Autor; R. J. Gomes)

Numa última nota sobre a 29ª edição do Festival de Avanca, durante os preparativos do evento surgiu um inesperado convite –e desafio– para projetar a outra obra relativa ao espólio, *memórias em movimento* –discutida em profundidade no subcapítulo anterior–, numa das paredes exteriores do auditório de Avanca, local onde decorreram as sessões de cinema do festival (Figura 150). No entanto, não se tratou de uma projeção convencional numa superfície plana e regular, mas sim de uma que utilizou ferramentas e técnicas de

videomapping –uma forma de projeção em superfícies tridimensionais que explora as particularidades volumétricas do suporte (J. D. M. Martins, 2014).

Partindo de uma fotografia frontal do edifício e utilizando o programa MadMapper (MAD, 2025), foi criada uma nova versão da obra, agora adaptada à lógica do *videomapping* (A. Martins, 2025b). As mesmas seis cenas da versão anterior foram apresentadas –mais [inter]títulos e créditos– tendo em consideração as especificidades do espaço de projeção: a divisão da fachada em três blocos de dimensões distintas, o traçado exterior da zona branca da parede, o ângulo morto criado pela parede lateral direita –num plano mais avançado–, bem como a presença de janelas, canos e sinalização de segurança.

Esta experiência constituiu uma nova oportunidade de criação, mas também de experimentação com ferramentas e linguagens de produção digital distintas, revelando novas possibilidades de leitura para a obra e para os textos que a compõem. Além disso, possibilitou a expansão do público-alvo, ao permitir o contacto com o espólio de Fernando Gonçalves Lavrador num novo formato, mais visível e acessível. Este exercício reafirmou, assim, o potencial de reinvenção e disseminação desta herança textual através de práticas audiovisuais contemporâneas.

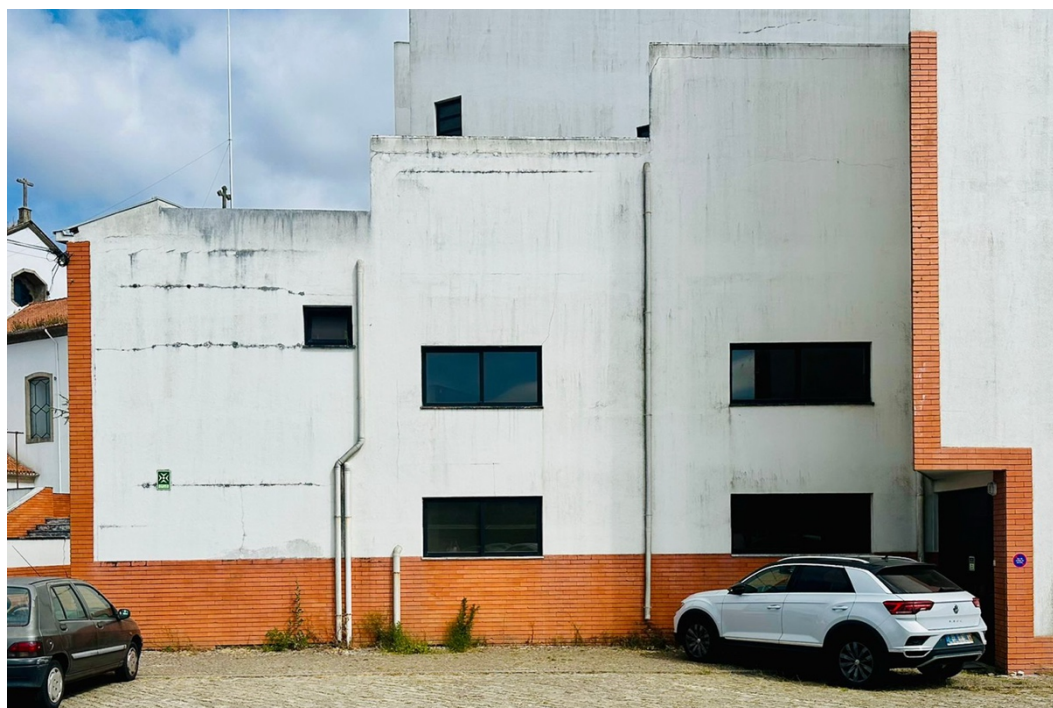


Figura 150 – Parede exterior do Auditório Paroquial de Avanca (Autor)



Figura 151 – *memórias em movimento* projetada na parede exterior do Auditório Paroquial de Avanca (R. J. Gomes)

Para fechar esta secção, devo mencionar que, além da sua exibição no Festival de Cinema de Avanca, os dois vídeos que integram esta segunda versão encontram-se também disponíveis em plataformas *online* (Martins & Gavina, 2025a, 2025b) (Figura 152 e Figura 153). Ainda que a sua apresentação pública represente um marco relevante no percurso do projeto, não se pretende que este momento assinala o seu encerramento. Pelo contrário, ambiciona-se que todas as obras criadas a partir dos manuscritos de Fernando Gonçalves Lavrador possam continuar a circular em diferentes eventos e contextos. Esta intenção está alinhada com um dos preceitos fundamentais da iniciativa: a promoção e valorização do espólio do autor. Não faltando muito tempo para a celebração do centenário sobre o nascimento de Fernando Gonçalves Lavrador, a disseminação visou atrair novos olhares para este acervo literário e cinematográfico de grande relevância no panorama cultural português, fomentando a sua preservação e ativação. Espera-se, assim, que este impulso leve à concretização de novas iniciativas –sejam elas artísticas, académicas ou curatoriais– e, idealmente, à criação de um arquivo dedicado à coleção, que venha a tornar-se acessível e fruível pelo público em geral.

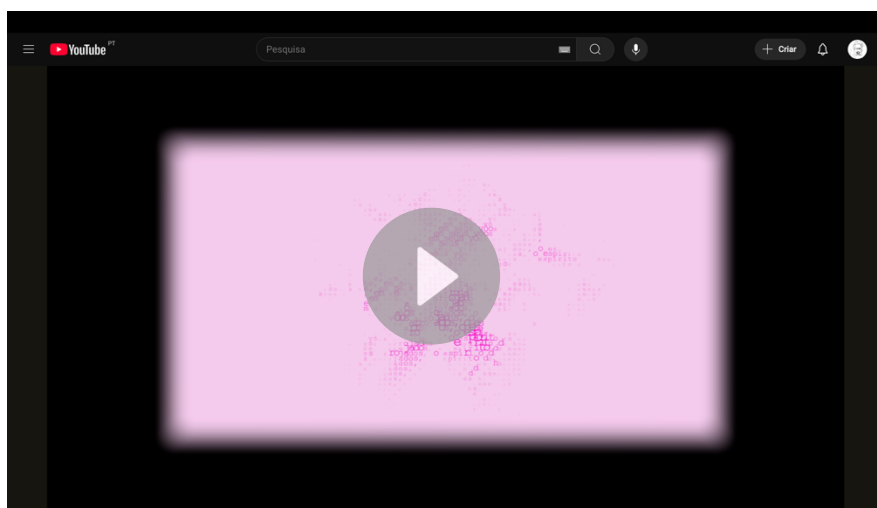


Figura 152 – *mem_e_i: A Mulher e o Cinema* (A. Martins & Gavina, 2025a)

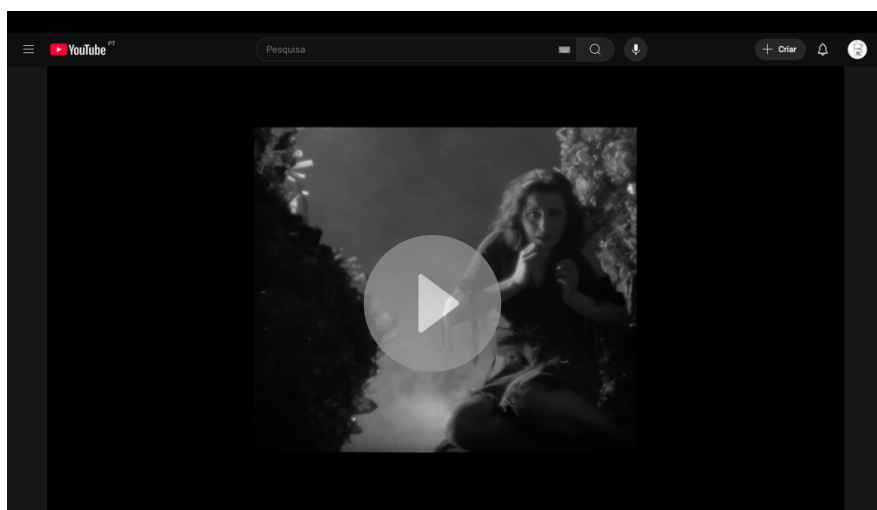


Figura 153 – *mem_e_ii: A[s] Mulher[es] e o Cinema* (A. Martins & Gavina, 2025b)

Epílogo: IC672 [*Santa Clara de Saboia-Funcheira*]

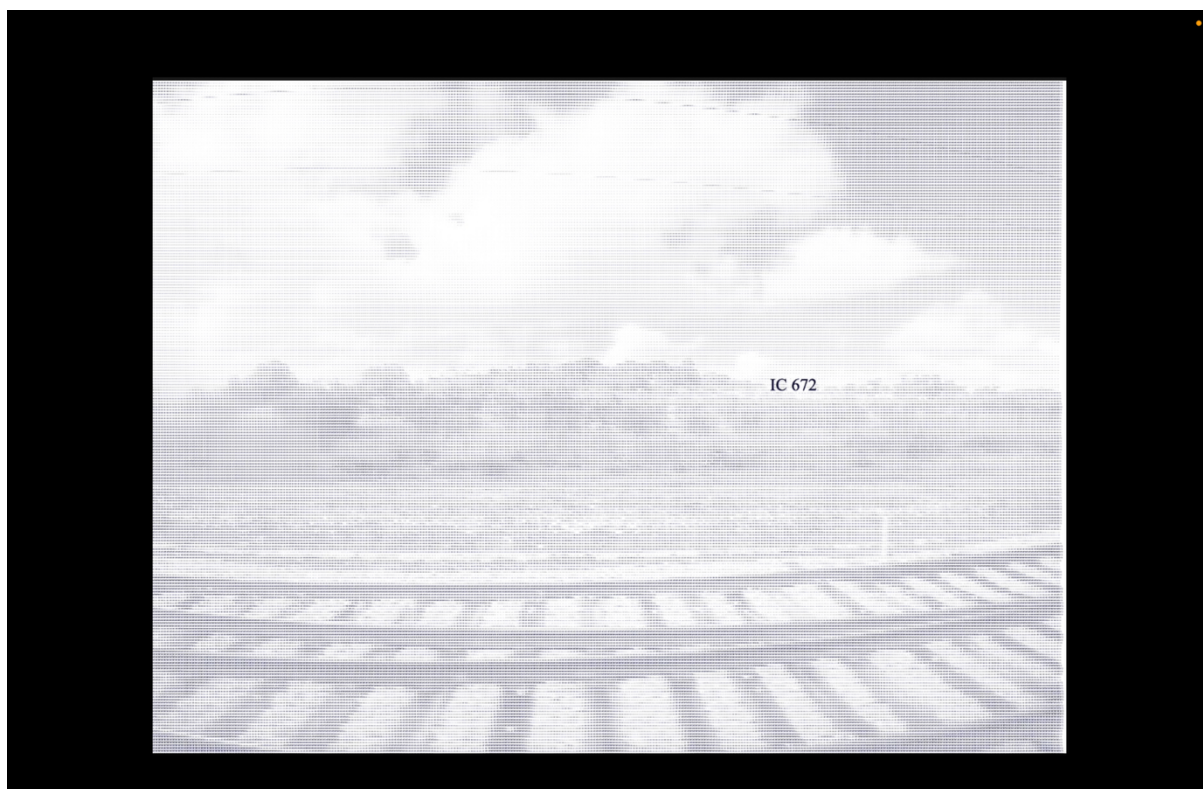


Figura 154 – IC672 [*Santa Clara-Saboia→Funcheira*], Alexandre Martins, 2025 (A. Martins, 2025a)

Como forma de conclusão desta segunda parte da presente tese, que, além de registar o processo criativo de múltiplos artefactos digitais, retrata também a formação de um investigador-artista no contexto da média-arte digital, pareceu-me apropriado fechar esta secção com uma breve reflexão sobre um caminho que, acima de tudo, assentou na experimentação criativa, na investigação baseada na prática e na descoberta do potencial expressivo deste meio artístico e das ferramentas que o sustentam.

Para isso, gostaria de partilhar um último episódio que deu origem a mais uma produção de vídeo: *IC672 [Santa Clara-Saboia→Funcheira]* (Figura 154). Entre o término da produção da segunda versão de *memórias em movimento: A Mulher e o Cinema* e a sua apresentação no Festival de Cinema de Avanca, reencontrei, por acaso, em arquivos pessoais, um vídeo esquecido que registava uma das várias viagens de comboio que fiz entre Aveiro e Faro, entre fevereiro e junho de 2025. Durante uma dessas longas deslocações –já não sei precisar bem porquê, talvez para ocupar o tempo– decidi abrir o programa interativo *[o][p][r][e][s][s][ã][o]*, desenvolvido em P5.js (A. Martins, 2022a). Tal como referido anteriormente na Tabela 7, uma das linhas de código desta aplicação permite alternar entre o vídeo original da obra e imagens

captadas em tempo real pela *webcam*: `/* capture = createCapture(); */`. Foi precisamente esta funcionalidade que decidi ativar durante a viagem.

Contudo, ao contrário do esperado, não foi a *webcam* do computador que iniciou a captação, mas sim a câmara do telemóvel, por força de um sistema de emparelhamento de dados entre os dispositivos. Surpreendido, comecei por apontar a câmara ao meu redor, mas rapidamente, por estar sentado junto à janela, direcionei-a para o exterior. A interação entre as imagens captadas em tempo real e a sua transformação no interior do programa –que as convertia num fluxo tipográfico animado– revelou-se inesperadamente cativante. Por essa razão, organizei ali mesmo uma forma de registar esse momento: a transmissão do exterior, transfigurada em imagem em movimento composta por texto, foi convertida numa gravação audiovisual.

Em primeiro lugar, e de forma algo improvisada –por não dispor, naquele momento, de tripés ou estabilizadores de imagem–, apoiei o telemóvel na horizontal sobre o parapeito da janela do comboio. Assim, consegui um modo estável de manter a câmara ativa durante todo o percurso. Restava agora regressar ao programa em P5.js e escolher a palavra, ou conjunto de palavras, que substituiria os caracteres chineses originais da peça. A escolha, ainda que simples e imediata –numa lógica de diversão e experimentação– recaiu sobre “IC672”, a identificação do comboio em que viajava. O cenário estava, portanto, montado. Faltava apenas iniciar a gravação do ecrã.

Ao rever, meses mais tarde, esta sequência de imagens tipográficas que fluíam no programa, fui transportado para as origens do cinema –e para as suas ligações com o comboio, essa outra tecnologia revolucionária do século XIX. Lembrei-me das palavras de Bruno Mendes da Silva, meu orientador, quando referia que os passageiros de comboio, ao observarem a paisagem pela janela, já experienciavam imagens em movimento antes da invenção do cinema. Essa ideia é aprofundada no seu livro *O Comboio do Amor* (2021), onde estabelece paralelismos entre a experiência ferroviária e a experiência cinematográfica, evocando exemplos clássicos como *L’arrivée d’un train à La Ciotat* (Lumière & Lumière, 1896a). Além disso, também traça uma ligação entre o *travelling* e outros filmes dos Lumière –um exemplo onde é usada esta técnica é em *Panorama de l’arrivée en gare de Perrache pris du train* (Lumière & Lumière, 1896b). Nesse contexto, o autor escreve: “o *travelling* estabelece uma

analogia tão simples quanto evidente entre o olhar do viajante de comboio e o espectador de cinema: a janela que mostra imagens em movimento é um ecrã” (Silva, 2021, p. 18).

Estas ideias, agora reencontradas e reativadas, ajustam-se com precisão à cadeia de acontecimentos, interesses e experimentações que atravessaram todo o percurso deste doutoramento entre 2021 e 2025. *IC672* não é apenas um exercício audiovisual acidentalmente registado, mas um elo entre o início e o fim deste projeto. Um projeto que nasceu do desejo de relacionar dois grandes interesses –o cinema e o património–, e que encontrou no espólio de Fernando Gonçalves Lavrador e na colaboração com o CCA o seu ponto de ignição.

Este elo encerra-se, assim, com coerência. Mas encerra-se também noutra dimensão que esteve sempre presente ao longo deste processo: a valorização do acaso, da surpresa e da experimentação como motores criativos. *IC672 [Santa Clara-Saboia→Funcheira]* representa, nesse sentido, uma síntese clara do que várias das obras deste percurso expressaram –a potência do imprevisto, a curiosidade, e a maneira como as vivências pessoais e a sensibilidade artística podem transformar momentos aparentemente banais em obras com valor expressivo.

Apesar desta peça não ter sido desenvolvida posteriormente –foi publicada tal como foi encontrada, no YouTube (Figura 155)–, e por mais que tenha surgido numa fase avançada do projeto, *IC672* oferece uma espécie de janela aberta sobre o futuro da investigação e criação artística que aqui se iniciou. Uma obra que poderá vir a ser retomada, explorada ou aprofundada numa fase posterior. *IC672 [Santa Clara-Saboia→Funcheira]* constitui, assim, uma ponte entre o DMAD e o que se segue –uma transição que guarda em si a promessa de novos episódios, novos percursos e novas paragens por onde continuar a viagem.

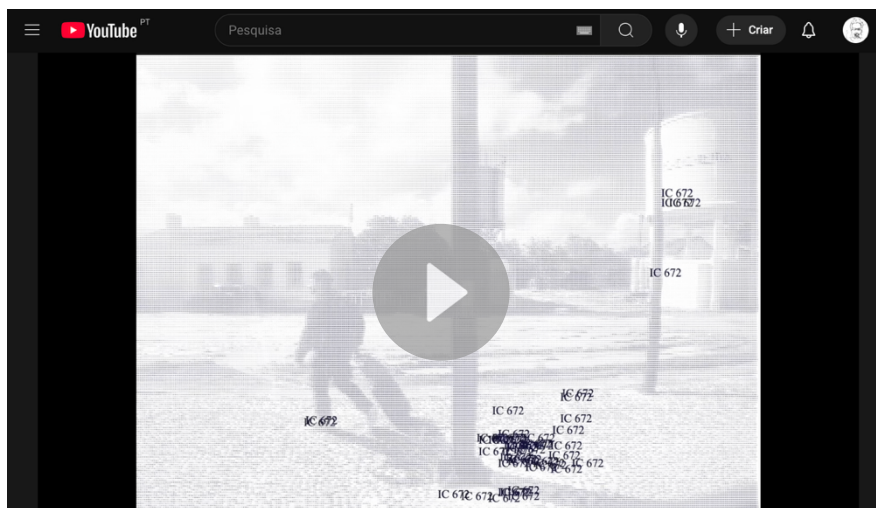


Figura 155 – IC672 [Santa Clara-Saboia→Funcheira (A. Martins, 2025a)

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Desde os tempos mais remotos que procuramos gerar relações entre palavra e imagem, sendo que a própria materialização gráfica da comunicação vem-se manifestando tanto pela via de símbolos pictóricos, como tipográficos. Não alheia a esta realidade, a partir de finais do século XIX e princípios do século XX, novas correntes artísticas, que atravessam literatura, artes plásticas e cinema, se debruçam em novas formas de tratar ou integrar palavras nas suas obras. Mallarmé, Braque, Apollinaire, Marinetti, Duchamp, Pignatari, Melo e Castro e Hatherly, são apenas alguns dos autores que viram na letra, na tipografia e num modelo alternativo de organização espacial do texto, modos de expressão original que extraem significados novos do tipo e da palavra.

O projeto artístico descrito ao longo deste documento, justificado por uma intenção inicial de divulgar um espólio documental de uma personalidade local, composto por inúmeros textos e manuscritos, vários deles de natureza ensaística em torno da imagem em movimento, lançou-nos numa jornada de exploração sobre conexões verbo-visuais, verbo-dinâmicas e, influenciado pelo curso de doutoramento, verbo-interativas. Adicionalmente, este percurso foi igualmente um de experimentação sobre diferentes ferramentas de produção artística e audiovisual, umas mais tradicionais... outras menos convencionais.

Várias obras foram produzidas que procuraram tratar diferentes sobreposições texto-imagem, fosse através de uma legenda, de caracteres HTML ou de uma marca d'água digital. Com o surgimento de novas tecnologias de IA, possibilidades originais de convergir estas dimensões foram-se formando. Por outro lado, através de exercícios de subversão e de imaginação, até os programas menos esperados se tornaram veículos de construção videográfica e de animação digital. Estes ensinamentos e oportunidades foram-nos revelando novos caminhos de criação.

Ao longo do projeto artístico e de tese, procurou-se investigar o potencial da palavra escrita e da tipografia como ferramentas artísticas contemporâneas, observando a sua evolução histórica e analisando o seu papel desde a materialidade do texto impresso até às suas manifestações digitais e interativas.

Inicialmente, estabeleceu-se o enquadramento teórico e histórico que sustenta todo o estudo. Esta base teórica começou por traçar a genealogia da relação entre texto e imagem, revisitando as vanguardas modernistas que, no início do século XX, já exploravam a palavra como elemento gráfico e visual, nomeadamente com os futuristas, os dadaístas e os surrealistas, que propuseram novos modos de integrar a linguagem verbal no campo das artes plásticas.

Seguiram-se as práticas da poesia concreta e experimental portuguesa a partir da década de 1950, que deslocaram o foco da semântica para a plasticidade da letra e para a espacialidade do poema, abrindo portas para um entendimento do texto como estrutura gestáltica e autónoma. Esta corrente mostrou-se fundamental para os desenvolvimentos que viriam depois, pois estabeleceu a base para pensar o texto como um componente estético e não apenas linguístico.

Paralelamente a estas explorações nos campos da literatura e das artes visuais, a imagem em movimento —em especial o cinema— ofereceu novos contextos para a performance textual, destacando a palavra enquanto componente gráfica, sonora e rítmica da linguagem audiovisual. Em experiências radicais como *Anémic Cinéma*, de Marcel Duchamp, ou *So Is This*, de Michael Snow, observam-se propostas que desafiam os limites tradicionais do texto como veículo unicamente informativo, reposicionando-o como objeto visual e motor da ação. As experiências de Duchamp, ao manipular anagramas e formas simétricas em espiral, ou os intertítulos minimalistas de Snow, que exploram a temporalidade da leitura coletiva no cinema, demonstram como a palavra, em movimento, pode ser não apenas lida, mas também vista, sentida e coreografada. Esta relação entre texto e imagem em movimento ecoa fortemente na estética adotada nas obras produzidas ao longo desta investigação, onde a tipografia surge também como corpo visual e agente performativo.

Na continuidade desta linha evolutiva, a análise transitou para o advento da tecnologia digital e para o modo como o computador e a Internet alargaram radicalmente o campo da expressão textual. Aqui, foram examinados os pioneiros da arte digital e da poesia animada, que desde os anos 1980 e 1990 exploram o potencial dinâmico e interativo da palavra escrita —desde animações tipográficas até projetos multimédia e instalações interativas que jogam com a plasticidade da letra e com a relação entre o espectador e a obra.

As tendências atuais foram também revistas, destacando os criadores que hibridizam linguagens e que, num regime pós-digital, reúnem texto, imagem, som, movimento e código num só objeto artístico. Estes tópicos, pesquisas, autores, artistas e obras analisadas foram não só importantes para alicerçar todo o estudo, mas foram especialmente relevantes para o enquadramento dos artefactos artísticos que foram produzidos e descritos ao longo da Parte II, pois forneceu a base teórica para o trabalho criativo que se seguiu e que viria a terminar nas obras que apropriaram o espólio de Fernando Lavrador.

A componente prática da presente tese foi fundamental para investigar, em contexto criativo e experimental, os impactos da combinação entre texto, imagem, movimento e som em suportes audiovisuais e digitais. O objetivo foi sempre o de transformar o conhecimento teórico em propostas artísticas que, por um lado, explorassem a materialidade da palavra escrita e, por outro, a recontextualizassem num regime visual e dinâmico, abrindo caminho para novos entendimentos e sensações.

A experimentação com as ferramentas utilizadas ao longo deste percurso doutoral revelou-se um campo de exploração particularmente fértil. Desde linguagens de programação como P5.js até *softwares* de edição como DaVinci Resolve, passando por plataformas interativas e conversores tipográficos, cada ferramenta abriu um conjunto próprio de possibilidades criativas, constrangimentos produtivos e descobertas estéticas. O confronto com os seus limites técnicos, muitas vezes superado com soluções improvisadas ou abordagens não convencionais, foi tão formativo quanto o seu domínio funcional. Mais do que simples instrumentos, estas ferramentas funcionaram como parceiras no processo de criação, moldando o pensamento visual e textual, influenciando o ritmo e a composição das obras e sugerindo caminhos que, inicialmente, não estavam previstos. Esta abertura metodológica foi crucial para alimentar a dimensão experimental do projeto e sublinhar a importância da prática como meio de conhecimento.

Outro aspeto essencial que emergiu ao longo deste percurso foi a importância da curiosidade ativa, da experiência empírica e da abertura ao acaso como motores da prática artística. Muitos dos artefactos produzidos nesta investigação nasceram de pequenas coincidências, acasos produtivos e de desvios que acabaram por revelar possibilidades inesperadas. A própria mundividência –as referências pessoais, experiências sensoriais e intuições– mostrou-

se um instrumento tão relevante quanto qualquer *software* ou ferramenta técnica. O carácter especulativo e aberto da criação artística permitiu que a experimentação com imagens, palavras, sons e tecnologias digitais fosse não apenas um meio de expressão, mas também de descoberta. Esta abordagem baseada na prática evidenciou o potencial da arte como forma de investigação sensível, onde a dúvida, a falha e a surpresa não são obstáculos, mas matéria-prima.

As obras criadas distribuíram-se por várias fases distintas e progressivamente mais complexas, tanto a nível técnico como conceptual. Numa primeira etapa, foram desenvolvidas peças como *Muted Words*, *como se constrói uma casa*, *[o][p][r][e][s][s][ã][o]*, e *MetaAnémic Cinéma*, que serviram como exercícios laboratoriais para explorar relações entre texto, imagem e movimento. Estas obras basearam-se em animações tipográficas e recursos digitais que apropriavam a linguagem escrita e remisturavam-na num espaço audiovisual experimental.

Num segundo momento, estas explorações estenderam-se a novos formatos narrativos e multimodais. Por exemplo, em *memórias em movimento* –influenciada em grande medida pela coleção *right to copy*– foram criadas animações que conjugavam manuscritos do espólio de Fernando Lavrador com imagens pré-cinemáticas de Eadweard Muybridge, resultando num conjunto de animações textuais que evocavam a fisicalidade e visualidade da escrita. Esta obra serviu como ensaio para o que viria a tornar-se o núcleo da proposta final da tese.

O culminar desta linha de pesquisa e criação traduziu-se num ensaio audiovisual e videoinstalação *memórias em movimento: A Mulher e o Cinema* que trabalhou diretamente com o espólio textual de Fernando Gonçalves Lavrador. Esta peça, pensada para dois ecrãs e duas narrativas paralelas, procurou pôr em diálogo o texto crítico que Lavrador escreveu sobre o papel da mulher no cinema com imagens fílmicas que o reforçavam e, talvez, o desafiavam. O projeto tomou o texto original como ponto de partida para reorganizar e confrontar visualmente duas perspetivas: por um lado, o olhar masculino e industrial sobre a mulher-estrela –representada por filmes protagonizados por Betty Grable– e por outro, a visão autoral e vanguardista das realizadoras que Lavrador destacava como criadoras fundamentais para o cinema.

Este último trabalho, além de integrar os elementos nucleares desta pesquisa –a palavra, o movimento, a imagem e o som –exemplificou o potencial da própria montagem como método criativo e reflexivo. A justaposição de imagens, o ritmo da edição e a relação entre texto escrito e imagens fílmicas deram corpo a um ensaio que tanto homenageia quanto ressignifica o material original que o inspirou.

É importante referir que a presente tese partiu de um objetivo central que orientou todo o percurso teórico e prático: investigar o estudo e a experimentação em torno da palavra escrita e da tipografia como formas de expressão artística moderna e contemporânea, nos campos da literatura, das artes plásticas, das artes audiovisuais e das artes digitais, explorando as suas dimensões visuais, dinâmicas e interativas. Para alcançar este objetivo geral, estabeleceu-se a criação de artefactos audiovisuais e digitais que fundissem texto, imagem, movimento e som, bem como a apropriação do espólio textual de Fernando Gonçalves Lavrador para a conceção e exibição de uma videoinstalação que fizesse dialogar criticamente o património escrito com a linguagem audiovisual.

No que diz respeito aos objetivos específicos definidos no início da investigação, é possível afirmar que ambos foram plenamente abordados ao longo do percurso desenvolvido. O primeiro –centrado na produção de artefactos audiovisuais e digitais que exploram as relações entre texto, imagem, movimento e interação– foi concretizado por meio de uma série de obras apresentadas e analisadas nesta tese. Já o segundo –a apropriação do espólio textual de Fernando Gonçalves Lavrador para a criação de uma videoinstalação– encontrou concretização na obra *memórias em movimento* e nas duas versões de *memórias em movimento: A Mulher e o Cinema*. Embora a instalação tenha sido apresentada em contexto de festival, prevê-se que novas iterações e apresentações futuras possam expandir ainda mais o seu alcance e impacto, o que reforça a natureza processual e contínua desta linha de investigação.

Através da produção criativa deste projeto de tese foi possível constatar que a convergência entre texto, imagem e movimento –quando orquestrada num ambiente audiovisual e digital– permite a construção de narrativas abertas, associativas e plurais. Cada elemento –palavra, letra, fotograma, cor, ritmo, som– funciona como um signo que ganha novos contornos quando inserido num todo dinâmico e relacional. O ensaio audiovisual, como modalidade

estética que depende da justaposição e da montagem, mostrou-se um meio fértil para criar camadas de sentido que o espectador decifra e recompõe ativamente.

Nas obras produzidas, essa convergência foi explorada para que o texto escrito perdesse o seu carácter puramente descritivo e passasse a existir como imagem em movimento, como textura plástica e como base rítmica para a própria temporalidade da peça. Por exemplo, em *memórias em movimento*, as palavras manuscritas e o texto digitado interagiram com sequências fotográficas pré-cinemáticas, abrindo novos percursos interpretativos que entrelaçavam a materialidade da escrita com a visualidade do gesto. Já na videoinstalação apresentada no Festival de Cinema de Avanca, o diálogo entre as cenas fílmicas e o texto crítico de Lavrador gerou novos planos de leitura que, ao longo da exibição, foram constantemente atualizados pelo espectador. Assim, a dimensão audiovisual e a estrutura interativa da montagem reforçaram a polissemia da palavra, expandindo o seu alcance expressivo e comunicativo. Através da experimentação em torno dos vários elementos aqui descritos foi possível responder a uma das duas questões centrais desta investigação: “De que forma a convergência de elementos textuais, imagéticos, dinâmicos e interativos, em espaços audiovisuais e digitais, cria camadas de significado e potencia a expressão artística?”

Relativamente à outra questão, subjacente aos preceitos que despoletaram todo este estudo em torno de convergências verbo-visuais, i.e., “Poderá uma experiência audiovisual e digital, recorrendo à tipografia e palavra escrita em movimento, potenciar a divulgação do espólio de Fernando Gonçalves Lavrador?”, a recontextualização criativa do material textual retirado do espólio de Fernando Gonçalves Lavrador mostrou-se uma via privilegiada para reativar o interesse pelo autor e pelos temas que estudou. A partir da incorporação das suas reflexões num novo objeto artístico, foi possível traduzir um manuscrito originalmente estático num fluxo visual, sonoro e cinético que estimula a sua [re]leitura.

Além disso, o próprio método da montagem, que caracteriza o ensaio audiovisual, permitiu que o texto fosse vivido e interpretado num novo regime temporal e material. Isto constitui uma forma de devolver vitalidade a documentos que, até agora, permaneciam num estado “inerte”, restringidos a um formato impresso e a um acesso limitado. Por meio desta transposição para o vídeo e para o espaço expositivo, o espólio pode alcançar novos públicos e integrar outras práticas de mediação cultural. Os testes e as versões intermédias que foram

criadas ao longo do processo sugerem que esta estratégia interpretativa e criativa resulta num duplo ganho: ressignifica-se o acervo e potencia-se a criação de novas formas estéticas e críticas que o projetam para o futuro.

Este trabalho encerra um ciclo importante, mas, simultaneamente, abre caminho a novos desenvolvimentos que podem expandir o alcance e a profundidade da investigação aqui apresentada. Um primeiro aspeto a destacar é a própria natureza processual da prática artística que sustentou a tese: a experimentação entre texto, imagem, som e movimento – bem como a relação entre material histórico e novos suportes digitais– mostrou-se um território fecundo que pode ser continuamente revisitado e atualizado.

O ensaio audiovisual, por exemplo, e em particular, *memórias em movimento: A Mulher e o Cinema* oferecem um ponto de partida para novas explorações. A separação espacial entre a narrativa centrada em Betty Grable e a narrativa das realizadoras analisadas gerou, como foi descrito, relações inesperadas entre os fluxos visuais e sonoros. Esta estrutura de díptico simultâneo revelou um potencial significativo para novos arranjos narrativos, abrindo espaço para outras combinações que acentuem o carácter associativo e aberto desta e de outras propostas semelhantes. Por exemplo, outras distribuições temporais e visuais, a incorporação de novos materiais fílmicos ou a variação dos intervalos e da relação entre os planos podem vir a propor outras camadas interpretativas, estéticas e conceptuais que prolongam o diálogo entre os elementos que compõem o todo.

Além disso, a intersecção entre acervo documental e criação contemporânea aqui praticada pode servir como base para outras abordagens que potenciem o conhecimento e a divulgação de espólios menos visíveis. Numa era em que a digitalização e o acesso a arquivos são cada vez mais facilitados, cabe continuar a investigar de que modo o ensaio audiovisual pode reativar a memória e a história, transformando o que antes existia apenas como registo num objeto sensível, aberto à interpretação e à participação. Esta dimensão experimental, que cruza o trabalho do investigador, do criador e do espectador num processo partilhado, poderá estender-se a outras coleções e personalidades, multiplicando as vozes e os contextos a que dá visibilidade.

A própria relação entre o texto escrito e o meio audiovisual revela um campo de pesquisa que ainda merece maior exploração. Ao longo da tese, ficou evidente que o tratamento do texto como elemento plástico –que vai além da sua dimensão semântica–, quando associado a imagens e sons, pode abrir caminhos inovadores para a expressão artística. Como tal, investigar novos modos de animar o texto, interligá-lo com diferentes suportes digitais e multimédia e interrogá-lo enquanto material que pode ser simultaneamente lido e visto, constitui uma linha promissora para trabalhos futuros.

Importa também considerar o carácter participativo que o ensaio audiovisual e as instalações interativas podem alcançar. Numa evolução desta investigação, será pertinente integrar mecanismos que permitam ao público interagir mais diretamente com o material apresentado, seja por meio da manipulação temporal, da reorganização de sequências visuais, da escolha entre diferentes faixas sonoras ou da própria inserção de novos conteúdos. Tal permitiria que o espectador deixasse de ser um recetor –mais– passivo, para assumir o papel de coautor, contribuindo para uma construção ativa e aberta da narrativa.

O que aqui foi produzido e refletido representa uma etapa que, mais do que fechar um ciclo, traça um mapa de possibilidades. Fica assim lançado o desafio para que o trabalho que agora se conclui sirva de inspiração para novas experimentações, novos cruzamentos e novos encontros entre texto, imagem, som, história e tecnologia –numa perspetiva que dá continuidade e reinventa, simultaneamente, o legado que Fernando Gonçalves Lavrador nos deixou e as potencialidades que a arte digital, o meio audiovisual e as conexões texto-imagem-movimento-interação oferecem para o futuro...

REFERÊNCIAS

:: kogonada (Director). (2012a, January 30). *Wes Anderson // From Above* [Video recording].

<https://vimeo.com/35870502>

:: kogonada (Director). (2012b, February 27). *Tarantino // From Below* [Video recording].

<https://vimeo.com/37540504>

:: kogonada (Director). (2014, September 26). *Eyes of Hitchcock* [Video recording].

<https://vimeo.com/107270525>

303 Gallery. (2022). *Doug Aitken | Wilderness | April 27 – May 27, 2022*. 303 Gallery.

<https://www.303gallery.com/gallery-exhibitions/doug-aitken12/installation-views?view=slider>

Afonso, M., & Bastos, P. B. (2020). Arquivo e Práticas Contemporâneas. In A. C. Valente (Ed.), *AVANCA / CINEMA 2020* (pp. 40–45). Edições Cine-Clube de Avanca.

<https://publication.avanca.org/index.php/avancacinema/article/view/96>

Aitken, D. (2022). *Wilderness*. Doug Aitken Workshop.

<https://www.dougaitkenworkshop.com/selected-works/wilderness>

Almeida, R. de. (2024). Filme-ensaio: Por uma estética do fragmento ou quando as imagens pensam. *Intexto*, 56, 1–20. <https://doi.org/10.19132/1807-8583.56.136459>

Ambrose, G., & Harris, P. (2005). *Typography (Basics Design)*. AVA Publishing.

Anderson, L. (2018, January 15). *Chalkroom*. Laurie Anderson.

<https://laurieanderson.com/?portfolio=chalkroom>

Ang, A. (n.d.). *Video-to-ASCII-Art*. GitHub. Retrieved June 18, 2025, from

<https://collidingscopes.github.io/ascii/>

- Aragão, A. (1965). Intervenção e movimento. *PO.EX*. <https://po-ex.net/taxonomia/transtextualidades/metatextualidades-alografas/antonio-aragao-intervencao-e-movimento/>
- Aragão, A. (1981). A arte como «campo de possibilidades». In A. Hatherly & E. M. de Melo e Castro (Eds.), *PO.EX: Textos teóricos e documentos da poesia experimental portuguesa* (pp. 102–105). Moraes Editores. <https://po-ex.net/taxonomia/transtextualidades/metatextualidades-alografas/antonio-aragao-a-arte-como-campo-de-possibilidades/>
- Arantes, P. (2015). Arquivo na Arte Contemporânea. *Visualidades*, 13(2), Article 2. <https://doi.org/10.5216/vis.v13i2.40733>
- Araujo, R. (2022). A poesia hatherlyana: Desejo e representação. *Revista Mosaicum*, 35, 9–25. <https://doi.org/10.26893/rm.v35i35.513>
- Artchive. (n.d.a). Le Portugais (The Emigrant) (1911) by Georges Braque. *Artchive*. <https://www.artchive.com/artwork/le-portugais-the-emigrant-georges-braque-1911/>
- Artchive. (n.d.b). Ma Jolie (Woman with a Zither or Guitar) (1912) by Pablo Picasso. *Artchive*. <https://www.artchive.com/artwork/ma-jolie-woman-with-a-zither-or-guitar-pablo-picasso-1912/>
- Aumont, J. (1995). *A Estética do Filme*. Papyrus Editora.
- AVANCA FILM FESTIVAL. (2025, July 26). *AVANCA 2025 | 23 JUL Registos da abertura da 16ª conferência AVANCA CINEMA e da videoinstalação “mem_e_ii: A(s) Mulher(es) e o Cinema”, parte da exposição “Eng. Fernando Gonçalves Lavrador”, na Escola Egas Moniz*. Facebook.

https://www.facebook.com/AvancaFilmFestival/posts/pfbid0Sua4WdfN2oU2p5QFp6L4JfFokA6H4LTxhLiLKFzgW3z4ugv4Z4ALHcAxm43T2rCkl?locale=pt_PT

AveiroMag. (2025, July 23). *Fernando Gonçalves Lavrador e Vasco da Gama abrem o 29º Festival de Cinema de Avanca*. AveiroMag.

<https://www.aveiromag.pt/artigo.aspx?a=8853&fernando-goncalves-lavrador-e-vasco-da-gama-abrem-o-29-festival-de-cinema-de-ava>

Avrin, L. (1984). Hebrew Micrography: One Thousand Years of Art in Script. *Visible Language*, 18(1), 87–95.

Bacelar, J. (1998). *A letra: Comunicação e expressão*. Universidade da Beira interior.

Bachfischer, G., & Robertson, T. (2005, September 25). *From Movable Type to Moving Type—Evolution in technological mediated Typography*. AUC Academic and Developers Conference 2005, Hobart, Tasmania, Australia.

https://www.academia.edu/9374875/From_Movable_Type_to_Moving_Type_Evolution_in_technological_mediated_Typography

Baio, A. (2008, April 11). Fanboy Supercuts, Obsessive Video Montages. *Waxy.Org*.

https://waxy.org/2008/04/fanboy_supercuts_obsessive_video_montages/

Baptista, T. (2017, March 28). O Potencial Crítico do Ensaio Audiovisual Dixital. *A Cuarta Parede*. <https://www.acuartaparede.com/o-potencial-critico-do-ensaio-audiovisual-dixital/>

Barskaya, M. (Director). (1933). *Rvanye bashmaki* [Drama]. Mezhrabpomfilm, Soyuzkino.

Bartram, A. (2005). *Futurist typography and the liberated text*. Yale University Press.

Bennett, V. (2024, September 18). Mise en Abyme – new AV installation at Museu de Aveiro. *People Like Us*. <https://peoplelikeus.org/2024/mise-en-abyme-new-av-installation-at-museu-de-aveiro/>

- Bernardet, J.-C. (1999, August 15). *O espectador como montador*. Folha de S. Paulo.
<https://www1.folha.uol.com.br/fsp/mais/fs15089916.htm>
- Betancourt, M. (2019). Asemic typography in kinetic design. *Semiotica*, 2019(231), 245–257.
<https://doi.org/10.1515/sem-2018-0029>
- Beumers, B., Izvolov, N., Miloserdova, N., & Riabchikova, N. (2009). Margarita Barskaia and the emergence of Soviet children's cinema. *Studies in Russian and Soviet Cinema*, 3(2), 229–262. https://doi.org/10.1386/srsc.3.2.229_7
- Borell, J. (2000). Subtitling or dubbing? An investigation of the effects from reading subtitles on understanding audiovisual material. *Cognitive Science*, 61–80.
- Brivio, M. (2019, August 29). *St. Petersburg Russia. Catherine Palace Tsarkoe Selo in Pushkin Stock Photo*. Alamy. <https://www.alamy.com/st-petersburg-russia-catherine-palace-tsarkoe-selo-in-pushkin-image526606823.html>
- Brothman, B. (2001). The Past That Archives Keep: Memory, History, and the Preservation of Archival Records. *Archivaria*, 51, 48–80.
- Brown, T. (2012). *Breaking the Fourth Wall: Direct Address in the Cinema*. Edinburgh University Press. <https://www.jstor.org/stable/10.3366/j.ctt3fgqrq>
- Bryan-Wilson, J., & Dunye, C. (2013). Imaginary Archives: A Dialogue. *Art Journal*, 72(2), 82–89. <https://doi.org/10.1080/00043249.2013.10791037>
- California Film Institute. (2020, June 26). *PSYCHO (1960)—Saul Bass Title Sequence*. Vimeo.
<https://vimeo.com/432730011>
- Candy, L. (2006). *Practice Based Research: A Guide*. Creativity and Cognition Studios Report.
- Carbone, K. (2020). Archival Art: Memory Practices, Interventions, and Productions. *Curator The Museum Journal*, 63(2), 257–263. <https://doi.org/10.1111/cura.12358>

- Carlsson, A., & Miller, A. B. (2012, November 26). Future Potentials for ASCII art. *Proceedings of the 3rd Computer Art Congress [CAC.3]*.
https://www.academia.edu/5300620/Future_Potentials_for_ASCII_art
- Carvalho, H. (2002). *Da Poesia Concreta ao Poema-Processo: Um Passeio pelo fio da Navalha* [Master's thesis, Universidade de São Paulo].
<https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8149/tde-04072002-103858/publico/DissertacaoHelba.pdf>
- Casemiro, C. B., & Rodrigues, P. O. (2021). Ana Hatherly lê Ana Hatherly: A práxis poética de Ana Hatherly. *Revista Acadêmica - Ensino De Ciências E Tecnologias IFSP – Campus Cubatão*, 9.
- Catala, J. (2022). News of the End of the World: The Essay Film as Mentality. *Comparative Cinema*, 10(18), 11–31. <https://doi.org/10.31009/cc.2022.v10.i18.02>
- Cattai, C., & Schvarzaman, S. (2023). Olga Preobrajenskaya, entre o sucesso e a censura: Ensaio de uma biografia justa. *Lumina*, 17(2), Article 2.
<https://doi.org/10.34019/1981-4070.2023.v17.39275>
- Champion, E. (2011). Undefined Machinima. In H. Lowood & M. Nitsche (Eds.), *The Machinima Reader* (p. 0). The MIT Press.
<https://doi.org/10.7551/mitpress/9780262015332.003.0014>
- Chipp, H., B. (1999). *Teorias da Arte Moderna*. Martins Fontes.
- Cine-Clube de Avançã. (2025). *Biografia—Engº. Fernando Gonçalves Lavrador*. Cine-Clube de Avançã. <https://avanca.org/PT/biografia.php>
- Cirne, M. C. R. (2020). Intertextualidade e transgressão na poesia experimental portuguesa / Intertextuality and Transgression in the Experimental Portuguese Poetry. *Revista do*

- Centro de Estudos Portugueses*, 40(63), Article 63. <https://doi.org/10.17851/2359-0076.40.63.89-106>
- Clarke, C. (2009). *Michael Snow So is This*. mother's tankstation.
- Clüver, C. (1981). Klangfarbenmelodie in Polychromatic Poems: A. von Webern and A. de Campos. *Comparative Literature Studies*, 18(3), 386–398.
- Commit Global. (2021). *Subtitling vs Dubbing: List of preferred method per country*. Commit Global.
- Cook, T., & Schwartz, J. M. (2002). Archives, records, and power: From (postmodern) theory to (archival) performance. *Archival Science*, 2(3), 171–185.
<https://doi.org/10.1007/BF02435620>
- Ćosić, V. (2025). *Deep ASCII by Vuk Ćosić—Collection—Le Random*. Le Random.
<https://www.lerandom.art/collection/deep-ascii>
- Coutinho, M. (2017). *Carmina Figurata e a Teoria da Imagem Carolíngia. Contributos para uma Reflexão sobre a Relação Texto-Imagem* [Doctoral dissertation, Universidade NOVA de Lisboa]. <http://hdl.handle.net/10362/19090>
- Cummings, I. (Director). (1940). *Down Argentine Way* [Comedy, Drama, Musical]. Twentieth Century Fox.
- Cummings, I. (Director). (1944). *Sweet Rosie O'Grady* [Musical, Romance]. Twentieth Century Fox.
- DaCosta, M. (Director). (2023, August 14). *A Lei do Cinema—Ep 16—Especial Barbenheimer* [Video recording]. <https://camoestv.com/producoes/a-lei-do-cinema/especial-barbenheimer1/>
- de Campos, A., Pignatari, D., & de Campos, A. (1975). *Teoria da Poesia Concreta—Textos críticos e manifestos (1950-1960)*. Livraria Duas Cidades.

- Die Antwoord (Director). (2022, September 15). *DIE ANTWOORD - AGE OF ILLUSION (AI VIDEO)* [Video recording]. <https://www.youtube.com/watch?v=Cq56o0YH3mE>
- Donaldson, J. (n.d.). Glossing over Thoughts on Glitch. A Poetry of Error. *ARTPULSE*. Retrieved June 3, 2024, from <https://artpulsemagazine.com/glossing-over-thoughts-on-glitch-a-poetry-of-error>
- Dulac, G. (Director). (1918). *Âmes de fous* [Short Film]. D.H. Films.
- Dulac, G. (Director). (1920). *La fête espagnole* [Short Film]. Les Films Louis Nalpas.
- Dulac, G. (Director). (1928a). *Disque 957* [Short Film].
- Dulac, G. (Director). (1928b). *La coquille et le clergyman* [Short Film]. Délia Film.
- Dulac, G. (Director). (1929). *Étude cinégraphique sur une arabesque* [Short Film].
- Dunja, D. (2013). Esfir Shub. In J. Gaines, R. Vastal, & M. Dall'Asta (Eds.), *Women Film Pioneers Project*. Columbia University Libraries.
- Edelman, R. (1998). Sagan, Leontine. In A. L. Unterburger (Ed.), *Women Filmmakers & Their Films* (pp. 361–362). St. James Press.
- Electronic Literature Collection. (n.d.). *The Sweet Old Etcetera*. Electronic Literature Collection. Retrieved March 28, 2024, from https://collection.eliterature.org/2/works/clifford_the_sweet_old_etcetera.html
- Elsner-Sommer, G. (1998). Madchen in Uniform. In A. L. Unterburger (Ed.), *Women Filmmakers & Their Films* (pp. 256–257). St. James Press.
- Enns, C. (2016). Frampton's Demon: A Mathematical Interpretation of Hollis Frampton's Zorns Lemma. *Leonardo*, 49(2), 156–161. https://doi.org/10.1162/LEON_a_00807
- es0lex. (n.d.). *Tennis Clay Court. View from the bird's flight. Aerial photography Stock Photo*. Adobe Stock. Retrieved June 3, 2024, from <https://stock.adobe.com/images/tennis-clay-court-view-from-the-bird-s-flight-aerial-photography/246129565>

- Faleiros, Á. (2005). O Tipográfico e o topográfico na tradução poética: A visibilidade do poema *Voyage de Guillaume Apollinaire*. *Cadernos de Tradução*, 1(15), 35–54.
<https://doi.org/10.5007/6581>
- Ferreira, C. (2020, September 2). AVEIRENSES NOTÁVEIS | Fernando Lavrador – Engenheiro especialista em semiótica e filmologia – Comissão Diocesana da Cultura | Aveiro. *Comissão Diocesana da Cultura | Aveiro*. <https://diocese-aveiro.pt/cultura/aveirenses-notaveis-fernando-lavrador-engenheiro-especialista-em-semiotica-e-filmologia/>
- Foster, G. A. (1995). *Women film directors: An international bio-critical dictionary*. Greenwood Press.
- Foster, G. A. (1998). Introduction. In A. L. Unterburger (Ed.), *Women Filmmakers & Their Films* (pp. xv–xviii). St. James Press.
- Foster, H. (2004). An Archival Impulse. *October*, 110, 3–22.
<https://doi.org/10.1162/0162287042379847>
- Freepik. (n.d.). *Teeth silhouette icon*. Freepik. Retrieved May 31, 2024, from https://www.freepik.com/icon/teeth-silhouette_45893
- Freud Museum London. (2018). *Sophie Calle—Appointment*. Freud Museum London.
<https://www.freud.org.uk/exhibitions/sophie-calle-appointment/>
- Gallery Yopriceville. (n.d.). *Camel Silhouette PNG Clip Art*. Gallery Yopriceville. Retrieved May 31, 2024, from https://gallery.yopriceville.com/Free-Clipart-Pictures/Silhouettes-PNG/Camel_Silhouette_PNG_Clip_Art
- Gavina, A. (Director). (2023a, March 31). *Ensaio audiovisual—Agitações* [Video recording]. <https://www.youtube.com/watch?v=qsgu4XLcCM0>

- Gavina, A. (Director). (2023b, March 31). *Ensaio audiovisual—As viagens de Agnès* [Video recording]. <https://www.youtube.com/watch?v=FnR3WZm-NA0>
- Gavina, A. (Director). (2023c, March 31). *Ensaio audiovisual—Estas mulheres todas* [Video recording]. https://www.youtube.com/watch?v=ojq_tNZC47M
- Gavina, A. (Director). (2023d, March 31). *Ensaio audiovisual—Estranhas ordens* [Video recording]. <https://www.youtube.com/watch?v=GzlpkxWEUIA>
- Geiger, N. (2021). Discourse, Figure, d'après Lyotard. *AVANCA / CINEMA*.
<https://doi.org/10.37390/avancacinema.2020.a104>
- Gelb, I. J. (1963). *A Study of Writing*. The University of Chicago Press.
- Genova, P. (2003). The Poetics of Visual Cubism: Guillaume Apollinaire on Pablo Picasso. *Studies in 20th & 21st Century Literature*, 27(1), 1–28. <https://doi.org/10.4148/2334-4415.1545>
- Glitchr. (2013, December 1). . Facebook.
<https://www.facebook.com/glitchr/posts/pfbid0KSV456w6WogZRDtAAAFuFNUPMn7HDKLrEtM1hX9LqAcZxSDJByuZ4Qguw3gdLNJI>
- Grable, B. (2013, July 20). *My Heart Tells Me* [Audio recording].
<https://open.spotify.com/intl-pt/track/7kMtr8npRcQ4SyfFw7kX9A>
- Great Big Story (Director). (2017, December 1). *The Michelangelo of Microsoft Excel* [Video recording]. <https://www.youtube.com/watch?v=OrwBc6PwAcY>
- Hahn, D. (2014). Performing Public Spaces, Staging Collective Memory: 50 Kilometres of Files by Rimini Protokoll. *TDR: The Drama Review*, 58(3), 27–38.
- Harmon, L., & Knowlton, K. (1997). *Studies in Perception I* [Laser print]. Victoria & Albert Museum Prints, Drawings & Paintings Collection.

<https://collections.vam.ac.uk/item/O239963/studies-in-perception-i-print-harmon-leon/>

Harris, D. (2003). *The Calligrapher's Bible: 100 Complete Alphabets and How to Draw Them*. Quarto Publishing.

Hatherly, A. (1975a). *a reinvenção da leitura: Breve ensaio crítico seguido de 19 textos visuais*. Futura.

Hatherly, A. (1975b). *A reinvenção da leitura [19 textos visuais]*. PO.EX. <https://po-ex.net/taxonomia/materialidades/planograficas/ana-hatherly-reinvencao-da-leitura-19-textos-visuais/>

Hatherly, A. (1979). *O espaço crítico – do simbolismo à vanguarda*. Editorial Caminho.

Hatherly, A. (1983). Notas para uma teoria do poema-ensaio. In *Cisne Intacto*. Limiar.

Hatherly, A., & Melo e Castro, E. M. de. (1981). Internacional. In A. Hatherly & E. M. de Melo e Castro (Eds.), *PO.EX: Textos teóricos e documentos da poesia experimental portuguesa*. Moraes Editores. <https://po-ex.net/taxonomia/transtextualidades/metatextualidades-autografas/po-ex-internacional-cartas/>

Heck-Rabi, L. (1998). La Coquille et le Clergyman. In A. L. Unterburger (Ed.), *Women Filmmakers & Their Films* (pp. 97–98). St. James Press.

Humberstone, H. B. (Director). (1945). *Pin Up Girl* [Comedy, Musical, Romance]. Twentieth Century Fox.

Ibáñez, L. M. (2022a). The Audiovisual Thinking Process in Contemporary Essay Films. *Comparative Cinema*, 10(18), Article 18.

<https://doi.org/10.31009/cc.2022.v10.i18.01>

- Ibáñez, L. M. (2022b). The Spectator's Position as a Thinking Space for the Contemporary Essay Film: Face aux fantômes (2009) and Jaurès (2012). *Comparative Cinema*, 10(18), Article 18. <https://doi.org/10.31009/cc.2022.v10.i18.04>
- ICIJ. (2019, November 24). *China Cables* [ICIJ - The International Consortium of Investigative Journalists]. <https://www.icij.org/investigations/china-cables/>
- Irwin, R. (2013). Becoming A/r/tography. *Studies in Art Education*, 54(3), 198–215. <https://doi.org/10.1080/00393541.2013.11518894>
- Irwin, R., Beer, R., Springgay, S., Grauer, K., Xiong, G., & Bickel, B. (2006). The rhizomatic relations of a/r/tography. *Studies in Art Education*, 48. <https://doi.org/10.2307/25475806>
- Itao Palos, K., de Campos, G. B., & Catrópa da Silva, A. (2019). Typography in Interactive Poetry: Gestures and Their Contributions to Reading Multiplicities. In M. Kurosu (Ed.), *Human-Computer Interaction. Design Practice in Contemporary Societies* (pp. 212–227). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-030-22636-7_15
- Ivanova, E. (1998). Una battaglia a/di colori. La battaglia di Tripoli di F. T. Marinetti. *Italian Culture*, 16(1), 143–156. <https://doi.org/10.1179/itc.1998.16.1.143>
- Janicas, B. (2018, May 13). Évocations de la danse dans les théories de Germaine Dulac – Images secondes. *Images secondes*. <https://imagessecondes.fr/index.php/2018/05/evocations-de-la-danse-dans-les-theories-de-germaine-dulac/>
- Jurafsky, D., & Martin, J. H. (2024). *Speech and Language Processing*. Stanford University. <https://web.stanford.edu/~jurafsky/slp3/>
- Konyves, T. (2011). *Videopoetry: A Manifesto*. Tom Konyves.

- Konyves, T. (2021). *Videopoesia: Um Manifesto*. Bienal Internacional Poesia Oeiras.
- Kramer, S. N. (1963). *The Sumerians: Their history, culture and character*. The University of Chicago Press.
- La Cinémathèque française. (n.d.). *La Fête espagnole*. Retrieved February 3, 2025, from <https://www.cinematheque.fr/henri/film/48275-la-fete-espagnole-germaine-dulac-1920/>
- Lafite, C. (2020). La Reconstruction d'Âmes de Fous (1918) de Germaine Dulac. *1895. Mille huit cent quatre-vingt-quinze. Revue de l'association française de recherche sur l'histoire du cinéma*, 91, 82–95. <https://doi.org/10.4000/1895.8013>
- Lang, W. (Director). (1944). *Coney Island* [Comedy]. Twentieth Century Fox.
- Lang, W. (Director). (1949). *Mother Wore Tights* [Drama, Musical, Romance]. Twentieth Century Fox.
- Lavrador, F. G. (1974). *Justificação estética do cinema*. Plátano. https://opac.ua.pt/cgi-bin/koha/opac-detail.pl?biblionumber=23473&shelfbrowse_itemnumber=218430
- Lavrador, F. G. (1984). *Estudos de Semiótica Fílmica. Introdução geral e prolegómenos*. Edições Afrontamento. <https://www.edicoesafrontamento.pt/products/estudos-de-semiotica-filmica>
- Lavrador, F. G. (1986). *Estudos de Semiótica Fílmica. Fascinação e Distanciação—Vol. I*. Edições Afrontamento. <https://www.edicoesafrontamento.pt/products/estudos-de-semiotica-filmica-1%20ba-volume>
- Lavrador, F. G. (1989). *Estudos de Semiótica Fílmica. Fascinação e Distanciação—Vol. II*. Edições Afrontamento. <https://www.edicoesafrontamento.pt/products/estudos-de-semiotica-filmica-2%20ba-volume>
- Leonard, Z. (1996). *Fae Richard*. <http://archive.org/details/fae-richard>

- Lins, C. (2010). Do espectador crítico ao espectador- montador: Um dia na vida, de Eduardo Coutinho. *DEVIRES - Cinema e Humanidades*, 7(2), Article 2.
- Loknar, N. S., Bratić, D., & Agić, A. (2020). Kinetic typography—Figuration and technology. *Proceedings - The Tenth International Symposium GRID 2020*, 719–723.
<https://doi.org/10.24867/GRID-2020-p81>
- Lumière, A., & Lumière, L. (Directors). (1896a). *L'arrivée d'un train à La Ciotat* [Documentary, Short]. Lumière.
https://www.imdb.com/title/tt0000012/?ref_=fn_all_ttl_1
- Lumière, A., & Lumière, L. (1896b). *Panorama de l'arrivée en gare de Perrache pris du train—Court métrgé 1896*. Wikipedia.
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Panorama_de_l%E2%80%99arriv%C3%A9e_en_gare_de_Perrache_pris_du_train_-_Court_m%C3%A9trg%C3%A9_1896.webm
- MAD. (2025). *MadMapper*. <https://madmapper.com/>
- Madeira, M. J. (2024). Chansons filmées / Illustrated records (título do programa que engloba três obras distintas): Celles qui s'en font | Ceux qui s'en font | Un peu de rêve sur le Faubourg. *Cinemateca Portuguesa - Museu do Cinema*.
https://www.cinemateca.pt/CinematecaSite/media/Documentos/2024-05-23_ILLUSTRATED-RECODS-UNE-CHRONIQUE-AMERICAINE.pdf
- Marcus, A. (1974). An Introduction to the Visual Syntax of Concrete Poetry. *Visible Language*, 8(4), 333–360.
- Marcus, S. (1972). The Typographic Element in Cubism, 1911-1915: Its Formal and Semantic Implications. *Visible Language*, 6(4), 321–340.
- Marinetti, F. T. (1919). Les Mots en liberté futuristes. *Edizioni Futuriste Di "Poesia,"* 61.
- Marinetti, F. T. (2009). Les mots en libertés futuristes. *Inter*, 103, 18–25.

- Marta, J., & Cardoso, O. (n.d.). *Eng. Fernando Lavrador*. ADERAV. Retrieved January 22, 2025, from http://ww3.aeje.pt/avcultur/HJCO/Aderav/Patrimonios/Patrim06_085.htm
- Martins, A. (2017). From Concrete Poetry to Musical Composition: Narrativity, Intertextuality and Musical Meaning in *Motet em Ré Menor*, by Gilberto Mendes. *Musica Theorica*, 2017(5), 112–130.
- Martins, A. (2022a). *[O][p][r][e][s][s][ã][o]*. P5.Js. <https://editor.p5js.org/alexandremartins1891/sketches/BK5Bg8mFk>
- Martins, A. (Director). (2022b, October 27). *Muted Words* [Video recording]. <https://vimeo.com/764464638>
- Martins, A. (Director). (2022c, November 15). *[O][p][r][e][s][s][ã][o]* [Video recording]. <https://vimeo.com/771213662>
- Martins, A. (Director). (2023a, February 13). *MetaAnémic Cinéma* [Video recording]. <https://vimeo.com/798325068>
- Martins, A. (Director). (2023b, March 23). *Right to copy(.1)* [Video recording]. <https://vimeo.com/811068266>
- Martins, A. (Director). (2023c, March 31). *Right to copy(.2)* [Video recording]. <https://vimeo.com/813641998>
- Martins, A. (Director). (2023d, April 20). *Right to copy(.3)* [Video recording]. <https://vimeo.com/819553429>
- Martins, A. (Director). (2023e, May 4). *Right to copy(.4)* [Video recording]. <https://vimeo.com/823885096>
- Martins, A. (Director). (2023f, May 10). *Right to copy(.5)* [Video recording]. <https://vimeo.com/825617963>

- Martins, A. (Director). (2023g, May 16). *Right to copy(.6)* [Video recording].
<https://vimeo.com/827404056>
- Martins, A. (Director). (2025a, July 3). *IC672 [Santa Clara-Saboia->Funcheira]* [Video recording]. <https://www.youtube.com/watch?v=KU8OMiYtpPQ>
- Martins, A. (Director). (2025b, July 26). *Memórias em movimento [videomapping]* [Video recording]. <https://www.youtube.com/watch?v=yMK5I77FvWU>
- Martins, A., & Gavina, A. (Directors). (2022, October 27). *Como se constrói uma casa* [Video recording]. <https://vimeo.com/764465418>
- Martins, A., & Gavina, A. (2024a). *G.G. Cables*. <https://cables.gl/p/dWxq5K>
- Martins, A., & Gavina, A. (Directors). (2024b, October 21). *Memórias em movimento* [Video recording]. <https://www.youtube.com/watch?v=Rx-UAKVftLE>
- Martins, A., & Gavina, A. (Directors). (2024c, December 5). *memórias em movimento: A Mulher e o Cinema* [Video recording].
https://www.youtube.com/watch?v=SO8uzBMF_zw
- Martins, A., & Gavina, A. (Directors). (2025a, June 17). *mem_e_i: A Mulher e o Cinema* [Video recording]. <https://www.youtube.com/watch?v=a0tvinW-uoc>
- Martins, A., & Gavina, A. (Directors). (2025b, June 17). *mem_e_ii: A[s] Mulher[es] e o Cinema* [Video recording]. <https://www.youtube.com/watch?v=0ZAguaCtXA8>
- Martins, A., Gavina, A., Valente, A. C., & Silva, B. M. da. (2025). right to copy & memórias em movimento: Textual, visual and dynamic collages using Powerpoint. *ARTeFACTo 2024 Macao : 4th International Conference on Digital Creation in Arts, Media, and Technology | Creative Digital Intelligence | Conference Proceedings*, 203–207.

- Martins, J. D. M. (2014). *Vídeo mapping, uma ferramenta para o design de comunicação*. [masterThesis, Universidade de Lisboa. Faculdade de Arquitetura].
<https://repositorio.ulisboa.pt/handle/10400.5/6825?locale=en>
- McCarthy, S. (2021). Digital Typography at Stanford. *She Ji: The Journal of Design, Economics, and Innovation*, 6(4), 546–560.
<https://doi.org/10.1016/j.sheji.2020.08.006>
- Melo e Castro, E. M. de. (1962). *Ideogramas*. PO.EX. <https://po-ex.net/taxonomia/materialidades/planograficas/e-m-de-melocastro-ideogramas/>
- Melo e Castro, E. M. de. (1965). *A proposição 2.01: Poesia experimental*. Ulisseia.
- Melo e Castro, E. M. de. (1978). *Sínteses* [Catálogo]. Galeria Quadrum.
- Melo e Castro, E. M. de. (1986). *Roda Lume*. PO.EX. <https://po-ex.net/taxonomia/materialidades/videograficas/e-m-de-melo-castro-roda-lume/>
- Melo e Castro, E. M. de. (2007). Videopoetry. In E. Kac (Ed.), *Media Poetry: An International Anthology* (pp. 175–184). Intellect Books.
- Metz, C. (2022, April 6). Meet DALL-E, the A.I. That Draws Anything at Your Command. *The New York Times*. <https://www.nytimes.com/2022/04/06/technology/openai-images-dall-e.html>
- Mietkiewicz, H. (2017). *OpenType Font Variations—Digital Typography Revolution has just been announced* [Master’s thesis, Royal College of Art].
https://www.academia.edu/34714752/OpenType_Font_Variations_Digital_Typography_Revolution_has_just_been_announced
- Ministro, B. (2019). Poesia Experimental Portuguesa: Confluência, Encontro, Rede. *Matlit Revista do Programa de Doutoramento em Materialidades da Literatura*, 7(1), 11-31.
DOI: 10.14195/2182-8830_7-1_1

- MoMA. (n.d.-a). *Marcel Duchamp. Anémic cinéma. 1926* / MoMA [Youtube]. The Museum of Modern Art. Retrieved March 27, 2024, from <https://www.moma.org/collection/works/304633>
- MoMA. (n.d.-b). *Waldemar Cordeiro. Gente Ampli*2. 1972* / MoMA. The Museum of Modern Art. Retrieved March 27, 2025, from <https://www.moma.org/collection/works/183547>
- Mulvey, L. (1975). Visual Pleasure and Narrative Cinema. *Screen*, 16(3), 6–18. <https://doi.org/10.1093/screen/16.3.6>
- Muybridge, E. (1887a). *Plate Number 168. Jumping over a boy's back (leapfrog)*, [Collotype].
- Muybridge, E. (1887b). *Plate Number 197. Man and woman dancing a waltz*, [Collotype].
- Muybridge, E. (1887c). *Plate Number 294. Lawn tennis, serving*, [Collotype].
- Muybridge, E. (1887d). *Plate Number 451. Woman brings a cup of tea; another takes the cup and drinks*, [Collotype].
- Muybridge, E. (1887e). *Plate Number 626. Gallop, thoroughbred bay mare, Annie G.*, [Collotype].
- Muybridge, E. (1887f). *Plate Number 700. Buffalo galloping*, [Collotype].
- Muybridge, E. (1979). *Muybridge's Complete human and animal locomotion: All 781 plates from the 1887 Animal locomotion*. New York : Dover Publications. <http://archive.org/details/muybridgescomple01muyb>
- Navas, E. (2023). *The Rise of Metacreativity: AI Aesthetics After Remix*. Routledge.
- Neitzel, A. de A., & Bridon, J. (2013). Poesia digital: Reflexões em curso. *Literatura y Lingüística*, 27, 111–133.
- Ng Ka Man, S. O., & Martins, G. M. B. B. (2022). *ARTeFACTo2022Macao—Virtual Exhibition*. Kuula.

<https://kuula.co/share/N2CZx/collection/79DjN?logo=0&info=0&fs=1&vr=1&sd=1&nitload=0&thumbs=1>

Noronha, E. (2012). The Poetics of 'Videopoetry' and Video Blogs. *2012 International Conference on Language, Medias and Culture I PEDR*, 33, 109–113.

Observatório da Literatura Digital Brasileira. (n.d.-a). Memória. *Observatório da Literatura Digital Brasileira*. Retrieved March 28, 2024, from <https://www.observatorioldigital.ufscar.br/repositorio-da-literatura-digital-brasileira/memoria-2/>

Observatório da Literatura Digital Brasileira. (n.d.-b). Scalpoema. *Observatório da Literatura Digital Brasileira*. Retrieved March 28, 2024, from <https://www.observatorioldigital.ufscar.br/repositorio-da-literatura-digital-brasileira/scalpoema/>

O'Riordan, K. (2003). ASCII Art. In S. Jones (Ed.), *The Encyclopedia of new media* (pp. 15–16). The Moschovitis Group.

Pappas, A. (2011). Arts in Letters: The Aesthetics of Ancient Greek Writing. In M. Dalbello & M. Shaw (Eds.), *Visible Writings: Cultures, Forms, Readings* (pp. 37–54). Rutgers University Press; JSTOR. <http://www.jstor.org/stable/j.ctt5hj75h.8>

Pereira, V. C. (2012). A escrita como jogo: Desafios e contraintes na literatura do Oulipo. *outra travessia*, 13, Article 13. <https://doi.org/10.5007/2176-8552.2012n13p119>

Pignatelli, M. (2019, April 5). L'odore e il colore della Battaglia di Tripoli. *LaRivistaCulturale.com*. <https://larivistaculturale.com/2019/04/05/lodore-e-il-colore-della-battaglia-di-tripoli/>

Pimenta, A. (2003). *O Silêncio dos Poetas*. Livros Cotovia.

- Pimentel, T., & Branco, V. (2005). Dynamic and interactive typography in digital art. *Computers & Graphics*, 29(6), 882–889. <https://doi.org/10.1016/j.cag.2005.09.005>
- PNGWing. (n.d.). *White House Silhouette Building, house, angle, building, rectangle png* / PNGWing. Retrieved May 31, 2024, from <https://www.pngwing.com/en/free-png-syafi>
- PO.EX. (2024). *Visopoemas*. PO.EX. <https://po-ex.net/exposicoes/exposicoes-colectivas/visopoemas/>
- Portela, M. (2016). A Reinvenção da Leitura—Ana Hatherly: Introdução. *Revista de Estudos Literários*, 2, 441–469. https://doi.org/10.14195/2183-847X_2_15
- Powolny, F. (1943). Betty Grable 20th Century Fox. In *Wikipedia*. https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=File:Betty_Grable_20th_Century_Fox.jpg&oldid=689329795
- Prelinger, R. (2005). *Prelinger Archives*. Archive.Org. <https://archive.org/details/prelinger>
- Preobrazhenskaya, O., & Pravov, I. (Directors). (1929). *Baby ryazanskie* [Drama]. Sovkino.
- Preto, A. (2006). Palavra que se fez coisa: Poesia experimental portuguesa. *Arte teoria*, N°8(2006), 7–39.
- Q.ai. (2022, October 21). *Dall·E Mini And The Future Of Artificial Intelligence Art*. Forbes. <https://www.forbes.com/sites/qai/2022/10/21/dalle-mini-and-the-future-of-artificial-intelligence-art/>
- Quelhas, V. (2012). *Dynamic typography. dynTypo > Understanding typography as a multimedia expression*. V Congreso Internacional de Tipografía, Valencia. <https://doi.org/10.13140/RG.2.1.3435.2244>
- Radatz, W. B. (2012, October 7). *Se7en*. Art of the Title. <https://www.artofthetitle.com/title/se7en/>

- Ramalho, F. (2010). *Poesia Concreta / Poesia Experimental: Percursos, Labirintos e Reinvenções* [Master's thesis]. Universidade de Évora.
- Rancière, J. (2010). *O Espectador Emancipado*. Orfeu Negro.
- Reas, C., McCarthy, L., & McWilliams, C. (2024). *Introduction to Programming for the Visual Arts with p5.js*. Kadenze. <https://www.kadenze.com/courses/introduction-to-programming-for-the-visual-arts-with-p5-js-vi/info>
- Rebelo, S., Martins, T., Bicker, J., & Machado, P. (2018, November 1). *Typography as Image: Experiments on Typographic Portraits*. 9th Typography Meeting, Tomar, Portugal.
- Reis, J. dos. (2015). *Jan Tschichold e o seu opus magnum: A Nova Tipografia enquanto plataforma fundadora de uma abordagem intervencionista e visual da escrita*. 3(6), 111–117.
- Reis, P. (1998). *Poesia Concreta: Uma prática intersemiótica* (Vol. 6). Bertrand.
- Reis, P. (2014). Videopoesia: Produção Poética Híbrida em Língua Portuguesa. In R. Torres (Ed.), *Poesia Experimental Portuguesa: Contextos, Ensaios, Entrevistas, Metodologias*. (pp. 101–116). edições Universidade Fernando Pessoa.
- Rentschler, E. (1989). Fatal Attractions: Leni Riefenstahl's "The Blue Light." *October*, 48, 47–68. <https://doi.org/10.2307/778948>
- Reviriego, P., & Merino-Gómez, E. (2022). *Text to Image Generation: Leaving no Language Behind* (arXiv:2208.09333). arXiv. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2208.09333>
- Riefenstahl, L. (Director). (1939a). *Olympia 1. Teil—Fest der Völker* [Documentary, Sport]. Olympia Film GmbH, International Olympic Committee, Tobis Filmkunst.
- Riefenstahl, L. (Director). (1939b). *Olympia 2. Teil—Fest der Schönheit* [Documentary, Sport]. Olympia Film GmbH, International Olympic Committee, Tobis Filmkunst.

- Riefenstahl, L., & Balázs, B. (Directors). (1932). *Das blaue Licht—Eine Berglegende aus den Dolomiten* [Drama, Fantasy, Mystery]. Leni Riefenstahl-Produktion.
- Roms, H. (2013). Archiving legacies: Who cares for performance remains? In G. Borggreen & R. Gade (Eds.), *Performing archives/archives of performance* (p. 35.52). Museum Tusculanum Press.
- Roos, P. (2022). *Convert*. TEXT-IMAGE.Com. <https://www.text-image.com/convert/>
- Rosengarten, R. (2012). *Entre memória e documento: A viragem arquivística na arte contemporânea*. Museu Coleção Berardo.
- https://www.academia.edu/22874208/Entre_mem%C3%B3ria_e_documento_a_viragem_arquiv%C3%A1stica_na_arte_contempor%C3%A2nea
- Roy, S., Daniel, C., & Agrawal, M. (2023). Chapter 08 Word Processors. *Fundamentals of Information Technology: Textbook – English*. <https://doi.org/10.5038/ZPIK3168>
- Sagan, L., & Froelich, C. (Directors). (1931). *Mädchen in Uniform* [Drame, Romantique]. Deutsche Film-Gemeinschaft.
- sagansagansagans. (2024). *Sagans: Dreaming with machines*. Instagram.
- <https://www.instagram.com/reel/C246I0ds2SJ/>
- Schmandt-Besserat, D. (2014). The Evolution of Writing. In *International Encyclopedia of Social and Behavioral Sciences* (pp. 16619–16625).
- Seiça, Á. (2021). Kinetic Poetry. In J. O’Sullivan (Ed.), *Electronic Literature as Digital Humanities: Contexts, Forms, & Practices* (pp. 173–202). Bloomsbury Collections.
- <https://www.bloomsburycollections.com/monograph-detail?docid=b-9781501363474&tocid=b-9781501363474-chapter15>
- Shaw, J. (n.d.). Legible City. *Jeffrey Shaw Compendium*. Retrieved March 28, 2024, from <https://www.jeffreyshawcompendium.com/portfolio/legible-city/>

- Silva, B. M. da. (2021). *Comunicação audiovisual: O comboio do amor*. Grácio Editor.
- Sitney, P. A. (1979). Image and Title in Avant-Garde Cinema. *Essays in Honor of Jay Leyda*, 11, 97–112. <https://doi.org/10.2307/778237>
- Small, D. (1999). *Rethinking the book* [Doctoral dissertation, Massachusetts Institute of Technology]. <https://dspace.mit.edu/handle/1721.1/29143>
- Smith, A. W. (1993). On the Ambiguity of the Three Wise Monkeys. *Folklore*, 104(1–2), 144–150. <https://doi.org/10.1080/0015587X.1993.9715861>
- Solomon, S. L. (2022, December 1). Calls from the End of the World. *Providence College Galleries*. <https://pcgalleries.providence.edu/pal/calls-from-the-end-of-the-world/>
- Springgay, S., Irwin, R., & Kind, S. W. (2005). A/r/tography as Living Inquiry Through Art and Text. *Sage Journals*, 11(6), 897–912.
- Stark, J. (2009, October 28). *Home*. ::Joan Stark's ASCII Art Gallery: <https://web.archive.org/web/20091028014945/http://www.geocities.com/SoHo/7373/index.htm#home>
- Stephens, M. (1998). *The rise of the image, the fall of the word*. Oxford University Press.
- SUIFENG. (2020). *SUIFENG Car Stickers 16 X 10.4Cm Interesting Vinyl Car Sticker Bull Silhouette Angry Animal Car Styling Decals Black/Silver*. Amazon UK. <https://www.amazon.co.uk/SUIFENG-Stickers-Interesting-Sticker-Silhouette/dp/B08GY8BJV6>
- Tavares, O. G. (2010). *A Interatividade na Poesia Digital* [Master's thesis]. Universidade Federal de Santa Catarina.
- Teixeira, C. A. B. (2009). *A estética do labirinto: Barroco e modernidade em Ana Hatherly* [Master's thesis, Universidade de São Paulo]. <https://doi.org/10.11606/D.8.2009.tde-08022010-122934>

- Teixeira, C. A. B. (2015). Erotografia poética de E. M. de Melo e Castro. *Via Atlântica*, 1(27), 301–314. <https://doi.org/10.11606/va.v0i27.97354>
- The Museum of Modern Art (Director). (2020, August 23). *Marcel Duchamp's "Anémic cinéma" (1926) | MoMA FILM VAULT SUMMER CAMP* [Video recording]. <https://www.youtube.com/watch?v=qi3Zgx0Jh9k>
- Toschi, C. (2020). Futurism and the Birth of Modern Typography. In *Futurism and the Birth of Modern Typography* (pp. 200–215). De Gruyter. <https://doi.org/10.1515/9783110702200-008>
- Tschichold, J. (1995). *The New Typography*. University of California Press.
- Tullet, B. (2014). *Typewriter Art: A Modern Anthology*. Laurence King Publishing.
- Universidade de Lisboa. (n.d.). *Direito de Autor e Direitos Conexos*. E-Learning Lab.
- Uyan Dur, B. İ. (2017). Virtual Reality Art And Immersive Experimental Typography. *Electronic Journal of New Media*, 5(3), 219–233. https://doi.org/10.17932/IAU.EJNM.25480200.2021/ejnm_v5i3002
- Valerie. (2023, October 29). Why AI Can't Write Text in an Image and What You Can Do About It. *Dare To Be Better | Medium*. <https://medium.com/dare-to-be-better/can-we-read-in-a-dream-and-how-to-teach-ai-to-write-text-in-an-image-a2850fceb0df>
- Veiga, P. A. da. (2020). *O museu de tudo em qualquer parte: Arte e cultura digital: interferir e curar*. Grácio Editor. <https://repositorioaberto.uab.pt/handle/10400.2/11265>
- Velazquez, J. (1997). *Caligramas*. Cátedra.
- Veneroso, M. (2006). O diálogo imagem-palavra na arte do século XX: As colagens cubistas de Pablo Picasso e sua relação intertextual com os caligramas de Guillaume Apollinaire. *Aletria: Revista de Estudos de Literatura*, 14, 147–161. <https://doi.org/10.17851/2317-2096.14.0.147-161>

- VLAA. (2015). *Guide to Copyright Basics*. St. Louis Volunteer Lawyers and Accountants for the Arts (VLAA).
- Wagner, K. (2023). *From ASCII Art to Comic Sans: Typography and Popular Culture in the Digital Age*. The MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/14624.001.0001>
- Warde, B. (1956). *The Crystal Goblet: Sixteen essays on typography*. The Sylvan Press.
- Warner, R. (2018). *Godard and the Essay Film: A Form that Thinks*. Northwestern University Press.
- Watkins, A. (2012). *Videopoetry: The Relation of Words to Image*. 1–8.
- Weinrichter, A. (2007). Un concepto fugitivo: Notas sobre el film-ensayo. In A. Weinrichter (Ed.). *La forma que piensa: Tentativas en torno al cine-ensayo* (pp. 18–48). Gobierno de Navarra.
- White, T., & Small, D. (1998). An interactive poetic garden. *CHI 98 Conference Summary on Human Factors in Computing Systems*, 335–336.
<https://doi.org/10.1145/286498.286804>
- Whitelaw, M. (2009). Processing. In L. Wolf (Ed.), *Digital Art: Art Pocket* (pp. 176–177). h.f. Ullmann.
- Wikisource. (2024). *Calligrammes/Voyage (Apollinaire)*. Wikisource.
[https://fr.wikisource.org/wiki/Calligrammes/Voyage_\(Apollinaire\)](https://fr.wikisource.org/wiki/Calligrammes/Voyage_(Apollinaire))
- Williams, M., & Wright, E. (2011). Betty Grable: An American Icon in Wartime Britain. *Historical Journal of Film, Radio and Television*, 31(4), 543–559.
<https://doi.org/10.1080/01439685.2011.620838>
- Williams, T. (2022). Germaine Dulac: Sensations Cinégraphiques à la Maison des Rêves. *Germaine Dulac Rétrospective*, 48–57.

Wolf, W., Bantleon, K., & Thoss, J. (2009). *Metareference Across Media: Theory and Case Studies*. Rodopi.

ANEXOS

Manuscritos de Fernando Gonçalves Lavrador

1.1 Registo fotográfico de: "Do Fenómeno Fílmico à Emoção Cinematográfica"

CINEMA
Do Fenómeno Fílmico ^(Fílmico)
à Emoção Cinematográfica

1

Por F. Gonçalves Lavrador.

O cinema consegue dominar as multões qual novo Deus invisível que nas trevas exerce a sua acção e se revela na columna luminosa e inquieta que atravessa uma sala escura. Tudo é atraído mágicamente por este novo magnetismo. O espírito deixa de ser livre para passar a uma espécie de subjugação emocional. O espectador indiferente, o crítico frio, o observador impassível, não podem existir numa dessas salas

2

diabólicas onde as sombras se projectam. Facto duma importância capital. O espectador interviém sempre na acção, e sempre arrastado pelo dinamismo e pela força emocional das imagens, até quando levanta a voz para ridicularizar o que se passa no ecrã, ~~em~~ num gesto que constitui mais uma prova do que afirmamos. É uma forma de defesa inconsciente, involuntária, de desesperada mesmo, determinada por um medo à subjugação do espírito e com o intuito de impedir que os outros espectadores sejam arrastados pelo efeito mágico das imagens e dos ritmos.

Não se trata só duma acção sobre uma audiência quantitativamente anormal, mas duma revolução na própria mentalidade do espectador, consequência lógica da criação duma nova linguagem cujas características específicas já temos apontado por várias vezes. Por outro lado, não é só a sua acessibilidade (aliás, bastante discutível

3

e não tão clara como ~~certas~~ certas pessoas julgam) ou a sua universalidade que constituem algo de revolucionário no nosso mundo; as suas propriedades intrínsecas, a sua essência, a sua linguagem específica, são ainda mais revolucionárias e exercem uma enorme influência no ensino e na formação cultural, artística e psicológica do espectador.

A emoção cinematográfica realiza-se coletivamente e até universalmente, tem suas bases no mecanismo deste jogo mágico das imagens e mesmo nas próprias condições das salas de projecção, no seu ambiente escuro e fechado tão favorável a esta espécie de hipnose no público reunido numa comunhão que está longe da tradicional contemplação artística dum observador, na magia das sombras projectadas que ~~constitui~~ constituem como que uma sur-realidade, uma atmos-

fera de pontos, de mundo para além do "real". (4)

Éis um problema que, já hoje, começa a interessar a moderna psicologia através duma psicologia filmológica.

Os estudos filmológicos, cujo impulsão foi Cohen-Sélat, partem da definição de dois fenómenos fundamentais: o fenómeno filmico e o fenómeno cinematográfico.

"O fenómeno filmico", segundo a definição do Prof. Enrico Fulchignoni (1) da Universidade de Roma, "consiste em exprimir a vida, vida do mundo, ou do espírito, dos seres e das coisas, através dum sistema determinado de combinações de imagens naturais ou convencionais".

(1) "Filmologia e Psicologia Infantil", - "Bainco e Muro", Ano I, Nº 12, Dezembro de 1932.

Segundo o mesmo autor, "o fenómeno filmico é definível como uma realidade de todo objectiva, como uma linguagem". Deste fenómeno passa-se para um outro que Cohen-Sélat designou por fenómeno cinematográfico e que "consiste em pôr em circulação, nos grupos humanos, um conjunto de sentimentos suscitados pelo filme segundo leis que lhe são próprias" (Fulchignoni). Quando falamos em linguagem, ao referirmo-nos ao cinema como técnica de expressão, precisamos de ter sempre em vista que se trata duma linguagem específica, quer ~~de~~ dizer, de linguagem na forma mais pura, pois no sistema filmico a significação (o símbolo significativo do pensamento) não é distinta da coisa significada. Como diz ainda o Prof. Fulchignoni, "o filme é significativo em si mesmo, isto é, imediatamente". É salienta os problemas de grande importância que daqui resultam

no campo da ~~psicologia~~ psicologia. (6)
O Cinema não ha símbolos convencionais para transmitir o pensamento, pois este representa-se já na sua própria linguagem. Se a linguagem verbal é simbólica e resulta dum certo número de convenções, a linguagem filmica é directa e natural — a própria linguagem do pensamento, como o notara Bergson.

Quanto à emacção cinematográfica, devemos dizer que ela é distinta da emacção de qualquer outra arte, dadas as propriedades específicas que possui e de que já falámos no início deste trabalho. Devemos notar, porém, que estas propriedades não surgiram "a priori", não são frutos duma imaginação exaltada ou duma visão restrita e desligada da realidade. O contacto constante com os factos estará sempre na base dos nossos raciocínios e as experiências psicológicas deverão ser o nosso melhor método para indagar a natureza e características da

(7)
emoção causada pelos fenómenos fílmicos e pela obra cinematográfica. Referimo-nos, portanto, a factos positivos e comprovados cientificamente, tais como as experiências efectuadas no Instituto de Psicologia de Roma sobre a reacção emotiva perante o fenómeno fílmico e a diagnose da personalidade.

Nos laboratórios ingleses de Psicologia registam-se com aparelhos camuflados verdadeiras descargas emocionais entre os espectadores. E, no Instituto de Psicologia da Universidade de Roma, o Prof. Fulchignoni levou a efeito o estudo da variação da curva respiratória em função do ritmo das imagens e demonstrou a estreita dependência entre este ritmo e a qualidade e quantidade dos actos respiratórios, o que é uma confirmação definitiva de que "o espectador — até numa breve

(8)
situação fílmica — se encontra imediatamente comprometido no plano afectivo, muito mais do que em qualquer outra situação realista e espectacular". O autor destas notáveis experiências tira ainda as seguintes conclusões: "enquanto, de facto, o espectador da rua procura regular e controlar a própria emoção, de forma tal que não seja subjugado, encontra-se exactamente à sua adaptação a uma realidade com a qual pode interagir a todo o momento; enquanto no teatro a consciência espectacular é sensível aos sentimentos dos seres que nos circundam e modifica as próprias reacções, sobretudo num plano social, impondo à emoção um controle inerente a este estado particular, pelo contrário, a situação de consciência fílmica apresenta muitos caracteres de afinidade com a condição hipnótica. A obscuridade da sala, o movi-

(9)
mento rítmico das sequências, a acentuação da luminosidade do estímulo visual, são três elementos que conferem a esta nova realidade caracteres tipicamente hipnagógicos. E nesta última condição, as reacções emotivas, libertadas por assim dizer de qualquer controle e favorecidas pelo estado crepuscular dos poderes críticos da consciência, tendem a assumir uma força e um nível expressivo que se são de precioso interesse para o estudo analítico da emotividade.

Assim, a ^{indução da} ~~demonstração~~ do poder crítico da consciência vai decrescendo na seguinte escala:

Realidade	_____	Poder crítico máximo.
espectáculo { teatral	_____	Poder crítico médio
{ fílmico	_____	Poder crítico mínimo, tendendo a anular-se.

Como participação do espectador na acção, como comunhão e emoção colectiva, apenas se encontrará algo de semelhante ao fenómeno fílmico, mas num âmbito muito

(10)
mais reduzido e com diferenças que não
devemos esquecer, na chamada "im-
provisação colectiva" do jazz, tal como
os negros a praticaram no jazz puro.
Aliás, trata-se dum dos fenómenos mais
surpreendentes da história da música.

Não há dúvida, portanto, que um novo
e poderoso instrumento foi, dum momen-
to para o outro, colocado ao alcance
do Artista. Será o Homem vencido pela
sua descoberta? Virar-se-á o feitiço contra
o feiticeiro, mais uma vez?

Apesar de todas as baixezas, ape-
sar de todas as transigências e concessões
ao mecanismo industrial no qual
o cinema se integrou, a História
da nova arte já hoje nos dá o
direito de afirmar bem alto que este
instrumento se não perdeu para a

(11)
Arte e para a cultura.

(O presente artigo é o início
dum ensaio mais geral subor-
dinado ao título "Interven-
ção e colaboração do espec-
tador").

F. Gonçalves Lavrador

1.2 Transcrição de: “Do Fenómeno Fílmico à Emoção Cinematográfica”

Do Fenómeno Fílmico à Emoção Cinematográfica

Por F. Gonçalves Lavrador.

O cinema consegue dominar as multidões qual novo Deus invisível que nas trevas exerce a sua acção e se revela na coluna luminosa e inquieta que atravessa uma sala escura. Tudo é atraído mágicamente por este novo magnetismo. O espírito deixa de ser livre para passar a uma espécie de subjugação emocional. O espectador indiferente, o crítico frio, o observador impassível, não podem existir numa dessas salas diabólicas onde as sombras se projectam. Facto duma importância capital. O espectador intervém sempre na acção, é sempre arrastado pelo dinamismo e pela força emocional das imagens, até quando levanta a voz para ridicularizar o que se passa no écran, num gesto que constitui mais uma prova do que afirmamos. É uma forma de defesa inconsciente, involuntária, desesperada mesmo, determinada por um medo à subjugação do espírito e com o intuito de impedir que os outros espectadores sejam arrastados pelo efeito mágico das imagens e dos ritmos.

Não se trata só duma acção sobre uma audiência quantitativamente anormal, mas duma revolução na própria mentalidade do espectador, consequência lógica da criação duma nova linguagem cujas características específicas já temos apontado por várias vezes. Por outro lado, não é só a sua acessibilidade (aliás, bastante discutível e não tão clara como certas pessoas julgam) ou a sua universalidade que constituem algo de revolucionário no nosso mundo; as suas propriedades intrínsecas, a sua essência, a sua linguagem específica, são ainda mais revolucionárias e exercem uma enorme influência no ensino e na formação cultural, artística e psicológica do espectador.

A emoção cinematográfica realizando-se coletivamente e até universalmente, tem suas bases no mecanismo deste jogo mágico das imagens e mesmo nas próprias condições das salas de projecção no seu ambiente escuro e fechado tão favorável a esta espécie de hipnose, no público reunido numa comunhão que está longe da tradicional contemplanção artística dum observador, na magia das sombras projectadas que constituem como que uma sur-réalité, uma atmosfera de sonho, de mundo para além do “real”.

Eis um problema que, já hoje, começa a interessar a moderna psicologia através duma psicologia filmológica.

Os estudos filmológicos, cujo impulsionador foi Cohen-Séat, partem da definição de dois fenómenos fundamentais: o fenómeno fílmico e o fenómeno cinematográfico.

“O fenómeno fílmico”, segundo a definição do Prof. Enrico Fulchignoni⁽¹⁾ da Universidade de Roma, “consiste em exprimir a vida, vida do mundo, ou do espírito, dos seres e das coisas, através dum sistema determinado de combinações de imagens naturais ou convencionais”. Segundo o mesmo autor, “o fenómeno fílmico é definível como uma realidade de todo objectiva, como uma linguagem”. Deste fenómeno passa-se para um outro que Cohen-Séat designou por fenómeno cinematográfico e que “consiste em pôr em circulação, nos grupos humanos, um conjunto de sentimentos suscitados pelo filme segundo leis que lhe são próprias” (Fulchignoni). Quando falamos em linguagem, ao referirmo-nos do cinema como técnica de expressão, precisamos de ter sempre em vista que se trata duma linguagem específica, que dizer, de linguagem na forma mais pura, pois

no sistema fílmico a significação (o símbolo significativo do pensamento) não é distinta da coisa significada. Como diz ainda o Prof. Fulchignoni, “o filme é significativo em si mesmo, isto é, imediatamente”. E salienta os problemas de grande importância que daqui resultam no campo da psicologia.

Em cinema não há símbolos convencionais para transmitir o pensamento, pois este representa-se já na sua própria linguagem. Se a linguagem verbal é simbólica e resultante dum certo número de convenções, a linguagem fílmica é directa e natural – a própria linguagem do pensamento, como o notara Bergson.

Quanto à emoção cinematográfica, devemos dizer que ela é distinta da emoção de qualquer outra arte, dadas as propriedades específicas que possui e de que já falámos no início deste trabalho. Devemos notar, porém, que estas propriedades não surgiram “a priori”, não são frutos duma imaginação exaltada ou duma visão restrita e desligada da realidade. O contacto constante com os factos estará sempre na base dos nossos raciocínios e as experiências psicológicas deverão ser o nosso melhor método para indagar a natureza e características da emoção causada pelos fenómenos fílmicos e pela obra cinematográfica. Referimo-nos, portanto, a factos positivos e comprovados cientificamente, tais como as experiências efetuadas no Instituto de Psicologia de Roma sobre a reacção emotiva perante o fenómeno fílmico e a diagnose da personalidade.

Nos laboratórios ingleses de Psicologia registam-se com aparelhos camuflados verdadeiras descargas emocionais entre os espectadores. E, no Instituto de Psicologia da Universidade de Roma, o Prof. Fulchignoni levou a efeito o estudo da variação da curva respiratória em função do ritmo das imagens e demonstrou a estreita dependência entre este ritmo e a qualidade e quantidade dos actos respiratórios, o que é uma confirmação definitiva de que “o espectador – até numa breve situação fílmica – se encontra imediatamente comprometido no plano afectivo, muito mais do que em qualquer outra situação realista e espectacular”. E o autor destas notáveis experiências tira ainda as seguintes conclusões: “Enquanto, de facto, o espectador da rua procura regular e controlar a própria emoção, de forma tal que não seja subjugado, com vista exactamente à sua adaptação a uma realidade com a qual pode interferir a todo o momento; enquanto no teatro a consciência espectacular é sensível aos sentimentos dos seres que nos circundam e modifica as próprias reacções sobretudo num plano social, impondo à emoção um controle inerente a este estado particular, pelo contrário, a situação de consciência fílmica apresenta muitos caracteres de afinidade com a condição hipnoide. A obscuridade da sala, o movimento rítmico das sequências, a acentuada luminosidade do estímulo visual, são três elementos que conferem a esta nova realidade caracteres tipicamente hipnogénicos. E nesta última condição, as reacções emotivas, libertadas por assim dizer de qualquer controle e favorecidas pelo estado crepuscular dos poderes críticos da consciência, tendem a assumir uma força e um nível expressivo que serão de precioso interesse para o estudo analítico da emotividade”.

Assim, a intensidade do poder crítico da consciência vai decrescendo na seguinte escala:

Realidade ----- Poder crítico máximo.

Espectáculo | teatral ----- Poder crítico médio

| fílmico ----- Poder crítico mínimo, tendendo a anular-se.

Como participação do espectador na acção, como comunhão e emoção colectiva, apenas se encontrará algo de semelhante ao fenómeno fílmico, mas num âmbito muito mais reduzido e com diferenças que não devemos esquecer, na chamada “improvisação” colectiva, do jazz, tal como os negros a praticavam no jazz puro. Aliás, trata-se dum dos fenómenos mais surpreendentes da história da música.

Não há dúvida, portanto, que um novo e poderoso instrumento foi, dum momento para o outro, colocado ao alcance do Artista. Será o Homem vencido pela sua descoberta? Virar-se-á o feitiço contra o feiticeiro, mais uma vez?

Apesar de tôdas as baixeiras, apesar de tôdas as transigências e concessões ao mecanismo industrial no qual o Cinema se integrou, a História da nova arte já hoje nos dá o direito de afirmar bem alto que êste instrumento se não perdeu para a Arte e para a Cultura.

1. - “Filmologia e Psicologia Infantil” – “Bianco e Nero”, Ano X, N.º12, Dezembro 1949

(O presente artigo é o início dum ensaio mais geral subordinado ao título “Intervenção e Colaboração do Espectador”).

F. Gonçalves Lavrador

1.3 Registo fotográfico de: "A Mulher e o Cinema", s.d.

A Mulher e o Cinema
por F. Gonçalves Lavrador

Colocada sistematicamente numa situação de inferioridade, a mulher não tem de desempenhar um papel comparável ao do homem no desenvolvimento da arte, da ciência e da cultura. Em pleno século XX ainda há quem pense ser a mulher mentalmente inferior. Ainda há quem defenda mesmo a sua inferiorização sistemática, a prisão do espírito feminino para que não acompanhe, em seus sóos arrojos, o espírito do homem.

A verdade, porém, é que nem todos seguem a mesma opinião. Os homens progressivos fazem ouvir o seu vigoroso protesto e a sua voz, dificilmente, será abafada; hoje ou amanhã, ouve-se sempre, mesmo através de todos os obstáculos. Há esta o belo exemplo de Robert, um dos realizadores mais célebres da história do cinema, que protestou rudemente contra a prostituição em alguns dos seus filmes.

É, portanto, livre de qualquer preconceito que ^{vamos} referir-nos às mulheres que têm servido a arte das imagens e a têm dignificado. Não me quero referir certamente às inúmeras Betty Grables que povoam os ecrãs de todos os países, e que nada representam de importante na arte cinematográfica. Quero antes referir-me às mulheres que têm ocupado a função fundamental da 7.^a arte: a realizadora. É neste lugar, que representa o do artista-criador do filme, que a mulher pode evidenciar as suas qualidades de cineasta.

Em 1917 aparece em França o filme "Ames d'hommes fous", assinado por uma mulher — Germaine Dulac, e com ele se inicia a grande escola cinematográfica que ficou conhecida pelo nome de vanguardismo.

Germaine Dulac aparece no assinal como a fundadora do vanguardismo, o que resultou certamente da sua convivência e colaboração com Louis Delluc, um dos grandes técnicos do cinema e o primeiro a

descober, em ^{novos} ~~novos~~ ensaios a sua essência ³ artística.

Em 1919 Germaine Dulac apresenta, de colaboração com Delluc, autor da planificação, o filme "Pétit Espagnol". O seu nome torna-se bastante conhecido e a realizadora enfileira ao lado de Marcel L'Herbier, Abel Gance, e outros grandes nomes do cinema francês. "Arabesque", e "Disco 957" são experiências estéticas que, pelo seu valor, podem ser colocadas ao lado das grandes tentativas deste género, como "Intérieur" de René Clair, "Ballet Mécanique" de Fernand Léger, "Jeu des reflets et de la vitesse" de Henri Chomette, "La Marche des Machines" de Deslaw, "Omak Bakia" de Man Ray, etc.

✱ Selma Lagerlöf, notável romancista sueca, foi a grande impulsionadora do cinema no seu país, contribuindo assim para a fundação da escola sueca de cinema. O seu nome deve figurar ao lado de Sjöström, Stiller e Brunius. ~~Se~~ colaborou com eles, cedendo-lhes os seus argumentos e encorajou-os sempre. Filmes como "A Filha dos Turfeiros" e "A Barroca Fantasma", de Sjöström, e "O Velho Sacer"

e "A Lenda de Gösta Berling", de Staff (4)
ler, são adaptados de obras escritas
por Selma Lagerlöf.

Entretanto revelaram-se novos valores femininos no Cinema, agora ~~na~~ na realização: Esther Choub, autora de muitos documentários, Marguerite Barskaia, directora de um filme célebre para crianças "Os Sapatos Pretos", e, principalmente, Olga Preobrazjenskaja que, com o seu filme "A Aldeia do Pecado", (1928), adquiriu fama internacional.

Em 1931 Léontine Pagan realiza o mais notável filme feito até hoje por uma mulher: "Mädchen in Uniform" (Rapariga de Uniforme), onde revela o seu extraordinário sentido de cinema e a sua sensibilidade delicada.

Leini Riefenstahl, que realizou,
com Angst e Schneeberger, o filme
"A Luz Azul", sobre planejamentos de
Bela Balasz, dirigiu, mais tarde, o
notável documentário "Olimpíadas",

(5)
que constitue um prodígio de montagem.
Rapidamente, a traços largos, resumindo a actividade da mulher na arte cinematográfica. Nomes como os de Germaine Dulac, Léontine Sagan, Olga Preobrajenskaia e Leni Riefenstahl, atestam bem a sua contribuição para o desenvolvimento da 7.ª Arte.

F. Gonçalves Lavrador

x (1) → duela os filmes vanguardistas de Germaine Dulac, destacamos um dos meus favoritos e complexo: "La Boquille" et C. Chapman (1928) baseado em Antonin Artaud. No livro expõe de pontos de vista interpretados ~~para~~ et se baseia na simbologia peiradiana. Algumas das significações não de uma beleza inequívoca, mas a da queda do padre e a dança em acelerados. ~~Dois~~ No fundo tudo se reduz a uma uma luta extrema entre o consciente e o inconsciente que se revela no complexo simbólico freudiano e que no primeiro plano pode parecer desorientado e incompreensível. Contudo, a psicanálise facilmente explica o significado a uma simples luta entre o consciente e o inconsciente que se revela no complexo simbólico freudiano e que no primeiro plano pode parecer desorientado e incompreensível. Contudo, a psicanálise facilmente explica o significado a uma simples luta entre o consciente e o inconsciente que se revela no complexo simbólico freudiano e que no primeiro plano pode parecer desorientado e incompreensível. Contudo, a psicanálise facilmente explica o significado a uma simples luta entre o consciente e o inconsciente que se revela no complexo simbólico freudiano e que no primeiro plano pode parecer desorientado e incompreensível. Contudo, a psicanálise facilmente explica o significado a uma simples luta entre o consciente e o inconsciente que se revela no complexo simbólico freudiano e que no primeiro plano pode parecer desorientado e incompreensível. Contudo, a psicanálise facilmente explica o significado a uma simples luta entre o consciente e o inconsciente que se revela no complexo simbólico freudiano e que no primeiro plano pode parecer desorientado e incompreensível. Contudo, a psicanálise facilmente explica o significado a uma simples luta entre o consciente e o inconsciente que se revela no complexo simbólico freudiano e que no primeiro plano pode parecer desorientado e incompreensível. Contudo, a psicanálise facilmente explica o significado a uma simples luta entre o consciente e o inconsciente que se revela no complexo simbólico freudiano e que no primeiro plano pode parecer desorientado e incompreensível. Contudo, a psicanálise facilmente explica o significado a uma simples luta entre o consciente e o inconsciente que se revela no complexo simbólico freudiano e que no primeiro plano pode parecer desorientado e incompreensível. Contudo, a psicanálise facilmente explica o significado a uma simples luta entre o consciente e o inconsciente que se revela no complexo simbólico freudiano e que no primeiro plano pode parecer desorientado e incompreensível. Contudo, a psicanálise facilmente explica o significado a uma simples luta entre o consciente e o inconsciente que se revela no complexo simbólico freudiano e que no primeiro plano pode parecer desorientado e incompreensível. Contudo, a psicanálise facilmente explica o significado a uma simples luta entre o consciente e o inconsciente que se revela no complexo simbólico freudiano e que no primeiro plano pode parecer desorientado e incompreensível. Contudo, a psicanálise facilmente explica o significado a uma simples luta entre o consciente e o inconsciente que se revela no complexo simbólico freudiano e que no primeiro plano pode parecer desorientado e incompreensível. Contudo, a psicanálise facilmente explica o significado a uma simples luta entre o consciente e o inconsciente que se revela no complexo simbólico freudiano e que no primeiro plano pode parecer desorientado e incompreensível. Contudo, a psicanálise facilmente explica o significado a uma simples luta entre o consciente e o inconsciente que se revela no complexo simbólico freudiano e que no primeiro plano pode parecer desorientado e incompreensível. Contudo, a psicanálise facilmente explica o significado a uma simples luta entre o consciente e o inconsciente que se revela no complexo simbólico freudiano e que no primeiro plano pode parecer desorientado e incompreensível. Contudo, a psicanálise facilmente explica o significado a uma simples luta entre o consciente e o inconsciente que se revela no complexo simbólico freudiano e que no primeiro plano pode parecer desorientado e incompreensível. Contudo, a psicanálise facilmente explica o significado a uma simples luta entre o consciente e o inconsciente que se revela no complexo simbólico freudiano e que no primeiro plano pode parecer desorientado e incompreensível. Contudo, a psicanálise facilmente explica o significado a uma simples luta entre o consciente e o inconsciente que se revela no complexo simbólico freudiano e que <

pelos ~~quais~~ ^{que} ~~inferiores~~ ^{temos} que temos
Ho vemos este filio temos a ideia natural
da ~~comparação~~ extraordinária contribuição
de naufragados, e ~~particular~~ ^{for} e de
sensação Dulce para a formação
do cinema moderno.

1.4 Transcrição de: “A Mulher e o Cinema”

A Mulher e o Cinema

por F. Gonçalves Lavrador

Colocada sistematicamente numa situação de inferioridade, a mulher não tem desempenhado um papel comparável ao do homem no desenvolvimento da Arte, da Ciência e da Cultura. Em pleno século XX ainda há quem pense ser a mulher mentalmente inferior. Ainda há quem defenda mesmo a sua inferiorização sistemática, a prisão do espírito feminino para que não acompanhe, em seus vôos arrojados, o espírito do homem.

A verdade, porém, é que nem todos seguem a mesma opinião. Os homens progressivos fazem ouvir o seu vigoroso protesto e a sua voz dificilmente será abafada: hoje ou amanhã, ouve-se sempre, mesmo através de todos os obstáculos. Aí está o belo exemplo de Pabst, um dos realizadores mais célebres da história do cinema, que protestou rudemente contra a prostituição em alguns dos seus filmes. É portanto livre de qualquer preconceito que vamos referir-nos às mulheres que têm servido a arte das imagens e a têm dignificado. Não me quero referir certamente às inúmeras Betty Grables que povoam os écrans de todos os países e que nada representam de importante na arte cinematográfica. Quero antes referir-me às mulheres que têm ocupado a função fundamental da 7ª arte: a realização. É neste lugar, que representa o do artista-criador do filme, que a mulher pode evidenciar as suas qualidades de cineasta.

Em 1917 aparece em França o filme “Ames d’hommes fous”, assinado por uma mulher – Germaine Dulac, e com ele se inicia a grande escola cinematográfica que ficou conhecida pelo nome de vanguardismo. Germaine Dulac apareceu-nos assim como a fundadora do vanguardismo, o que resultou certamente da sua convivência e colaboração com Louis Delluc, um dos grandes teóricos do cinema e o primeiro a descobrir, em vários ensaios, a sua essência artística.

Em 1919 Germaine Dulac apresenta, de colaboração com Delluc, autor da planificação, o filme “Fête Espagnole”. O seu nome torna-se bastante conhecido e a realizadora enfileira ao lado de Marcel L’Herbier, Abel Gance e outros grandes nomes do cinema francês. “Arabescos” e “Disco 957” são experiências estéticas que, pelo seu valor, podem ser colocadas ao lado das grandes tentativas deste género, como “Entreacte” de René Clair, “Ballet Mécanique” de Fernand Léger, “Jeux des reflets et de la vitesse” de Henri Chomette, “La Marche des Machines” de Deslaw, “Emak Bakia” de Man Ray, etc.⁽¹⁾

Selma Lagerlöf, notável romancista sueca, foi a grande impulsionadora do cinema do seu país, contribuindo assim para a fundação da escola sueca de cinema. O seu nome deve figurar ao lado de Sjöström, Stiller e Brunius. Colaborou com eles, cedeu-lhes os seus argumentos e encorajou-os sempre. Filmes como “A Filha das Turfeiras” e “A Carroça Fantasma”, de Sjöström, e “O Velho Solar” e “A Lenda de Gösta Berling”, de Stiller, são adaptados de obras escritas por Selma Lagerlöf.

Entretanto revelam-se novos valores femininos no Cinema, agora na realização: Esther Choub, autora de notáveis documentários, Marguerite Barskaïa, directora dum filme célebre para crianças “Os Sapatos Rôtos”, e, principalmente, Olga Préobrajenskaïa que, com o seu filme “A Aldeia do Pecado” (1928), adquiriu fama internacional.

Em 1931 Léontine Sagan realiza o mais notável filme feito até hoje por uma mulher: “Mädchen in Uniform” (Raparigas de Uniforme), onde revela o seu extraordinário sentido de cinema e a sua sensibilidade delicada.

Leni Riefenstahl que realizou, com Angst e Schneeberger, o filme “A Luz Azul”, sobre planificação de Bela Balasz, dirigiu mais tarde, o notável documentário “Olimpíadas”, que constitui um prodígio de montagem.

Rapidamente, a traços largos, resumimos a actividade da mulher na arte cinematográfica. Nomes como os de Germaine Dulac, Léontine Sagan, Olga Préobrajenskaia e Leni Riefenstahl, atestam bem a sua contribuição para o desenvolvimento da 7ª Arte.

F. Gonçalves Lavrador

(1) – Entre os filmes vanguardistas de Germaine Dulac, destacamos um dos mais notáveis e complexos: “La Coquille et le Clergyman (1928), baseado em Antonin Artaud. É uma espécie de sonho cuja interpretação se baseia na simbologia freudiana. Algumas das sequências são duma beleza inegável, como a da queda do padre e a dança em acelerado. No fundo tudo se reduz a um contraste de forças psíquicas, uma luta interna revelando-se por complexa simbologia freudiana e que, à primeira vista, pode parecer descontrolado(?) e incompreensível. Contudo a psicanálise facilmente explicará o significado de alguns símbolos, como, por exemplo, a água correndo(?), a dança, a queda brusca, a concha, etc. Ao vermos este filme temos a ideia (?) da extraordinária contribuição do vanguardismo e da Germaine Dulac para a formação do cinema moderno.

1.5 Registo fotográfico de: "Cohen-Séat", s.d.

Cohen-Séat.

"Não há nenhuma obra de arte contemporânea que se tenha tocado tão profundamente como o cinema."

Introdução: José Régio

Arte ao serviço dos milhões. Indústria. "O Mundo do e-nosso", disseram os magnates. "O mundo pertence-nos porque temos nas nossas mãos o cinema. Duas só vez vencemos duas batalhas. Vamos ganhar milhões e empregar um trabalho perfeitíssimo de mistificação."

E por toda a parte as multidões acudiram às salas de espectáculo. Por toda a parte a vida aparece bela e ressona, com de rosa, sobre os ecrãs.

A vitória foi completa: o público adora, Clara Gable ri com os Livianos Marx, ama Dorothy Lamour, delira com Frank Sinatra. A vida é bela.

Os grandes produtores conheceram perfeitamente a psicologia do público;

"A fabricação das estrelas, escreve Carl Laemmle, o fundador da Universal, e um dos magnates do cinema é uma coisa primordial na indústria do filme. Porque a arte interessa directamente ao público. A platéia, evidentemente, é muito importante, e os autores e realizadores igualmente. Ambos são muito bem pagos. Mas as únicas pessoas que despertam a atenção do mundo são aquelas cuja figura aparece no ecrã; 90% dos homens vão ao cinema para ver as suas vedetas favoritas. Os outros vão para os acompanhar."

O título do filme, o nome de quem escreve a planificação, a personalidade que trata da realização, interessam pouco.

E mais adiante:

"Deixar-se por as públicas a vedeta que ele reclama."

A esta altura, os intelectuais e artistas violadores da realidade anatematizaram o cinema. Outros, ainda, mais fracos, foram servir os grandes senhores, os magnates da indústria. D'estes receberam-nos com um leve sorriso nos lábios, um sorriso rituoso, superior e benevolente. Que bela vitória!

Mas pouco a pouco verifica-se que a luta do dinheiro contra a arte não terminou. A arte continua, não pára, e os homens conscientes não foram definitivamente vencidos. Os livros, a imprensa responsável, os intelectuais e artistas de todo o mundo começam novamente a interessar-se pelo cinema.

A união dos seus esforços para esclarecimento do público — a grande força que movimenta realmente, embora nem se aperceba disto, toda a cinematografia — começa a reintegrar-se em algumas iniciativas de valor para o progresso da verdadeira arte das imagens. Uma delas é o movimento cine-clube que se estende rapidamente a todo o mundo e se desenvolve cada vez mais em bases sólidas entre o próprio público.

Temos de reconhecer, além disso, que entre os cineastas há muitos artistas verdadeiros e sinceros, honestos. Sem tudo no cinema é vulgar, indústria, dinheiro. Para lá das aparências e apesar de todos os obstáculos, existe a arte.

Sim: existe o traço desse eterno incompreendido Charlot; a arte de multidões de Dreyer; o dramatismo de Pudovkin; a arte optimista de Frank Capra; a crítica mordaz de Renoir; o "Kino-Glass" de Dziga-Vertoff; o realismo ruído de Cabot e de Lewis Milestone; a nova escola italiana que, com Rossellini e Aldo Vergano, põe em íntimo contacto com a vida; a escola sueca que brilhou com Gestrin, Stiller e Brunius e que recentemente renasceu com Alf Sjoberg; a arte viva de Jean Renoir; o pessimismo e virtuosismo

ismo de Fritz Lang.
Lê-se sim: e' Cinema!

(4)

É por ele que nós lutamos incansavelmente.
Odo cinema a sério cinema - arte, cinema - lingua-
gem! Arte do nosso século! Arte dos homens de
hoje para os homens de hoje!

Defendendo o cinema de todos os ataques,
acreditando firmemente no seu futuro como me-
dio de expressão universal, encontramos
~~Luis~~ Louis Delluc, Carnudo, Émile Vuillermoz,
Aitmann, Jean Epstein, Léon Moussinac, René
Schwob, Paul Rotha, Poudovkine e tantos
outros. Para eles as homenagens dos convictos
amigos do cinema. Para eles que ajudaram
a edificar a nova arte do nosso século.

O pensamento humano exprime-se por ima-
gens. Já Bergson o dizia: "o mecanismo da inte-
ligência e cinematográfico". Pensar tem por
base a imagem. O cinema é portanto a lin-
guagem mais perfeita posta à disposição dos
homens.

Foi esta analogia entre
*
(4)

1.6 Transcrição de: “Cohen-Séat »

Cohen-Séat

“Não há nenhuma obra de arte contemporânea que me tenha tocado tão profundamente como o cinema”.
José Régio

Introdução:

Arte ao serviço dos milhões. Indústria. “O mundo é nosso”, disseram os magnates. “O mundo pertence-nos porque temos nas nossas mãos o cinema. Duma só vez vencemos duas batalhas. Vamos ganhar milhões e empreender em trabalho perfeitíssimo de mistificação”. E por toda a parte as multidões acudiram às salas de espectáculo. Por toda a parte a vida apareceu bela e risonha, côr de rosa, sobre os écrans.

A vitória foi completa: o público adora Clark Gable, ri com os Irmãos Marx, ama Dorothy Lamour, delira com Frank Sinatra. A vida é bela.

Os grandes produtores conhecem perfeitamente a psicologia do público: “A fabricação das estrêlas, escreve Carl Laemmle, o fundador da “Universal” e um dos magnates do cinema, é uma coisa primordial na indústria do filme. Porque a estrêla interessa directamente ao público. A planificação, evidentemente, é muito importante, e os autores e realizadores igualmente. Aliás, são muito bem pagos. Mas as únicas pessoas que despertam a atenção do mundo são aquelas cuja figura aparece no écran, 90% dos homens vão ao cinema para ver as suas vedetas favoritas. Os outros vão para os acompanhar. O título do filme, o nome de quem escreve, a planificação, a personalidade que tratou da realização, interessa pouco.”

E mais adiante:

“Dá-se pois ao público a vedeta que êle reclama”.

A certa altura, os intelectuais e artistas isolados da realidade materializaram o cinema. Outros ainda, mais fracos, foram servir os grandes senhores, os magnates da indústria. E estes receberam-nos com um leve sorriso nos lábios, um sorriso vitorioso superior e benevolente. Que bela vitória! Mas pouco a pouco verifica-se que a luta do dinheiro contra a arte não terminou. A vida continua, não pára, e os homens conscientes não foram definitivamente vencidos. Os livros, a imprensa responsável, os intelectuais e artistas de todo o mundo começam novamente a interessar-se pelo cinema.

A união dos seus esforços para esclarecimento do público --- a grande fôrça que movimenta realmente, embora sem se aperceber disso, toda a cinematografia --- começa a concretizar-se em algumas iniciativas de valor para o progresso da verdadeira arte das imagens. Uma delas é o movimento cine-clubista que se estende rapidamente a todo o mundo e se desenvolve cada vez mais criando bases sólidas entre o próprio público.

Temos de reconhecer, além disso, que entre os cineastas há muitos artistas verdadeiros e sinceros, honestos. Nem tudo no cinema é negócio, indústria, dinheiro. Para lá das aparências e apesar de todos os obstáculos, existe a Arte.

Sim: existe o trágico dêsse eterno incompreendido Charlot; a arte de multidões de Eisenstein; o dramatismo de Poudovkine; a arte optimista de Frank Capra; a crítica

mordaz de René Clair; o “Kino-glass” de Dziga-Vertoff; o realismo rude de Pabst e de Lewis Milestone; a nova escola italiana que, com Rossellini, Aldo Vergano, também De Sica, se pôs em íntimo contacto com a vida; a escola sueca que brilhou com Sjöström, Stiller e Brunius e que recentemente renasceu com Alf Sjöberg; a arte viva de Jean Renoir; o pessimismo e virtuosismo de Fritz Lang.

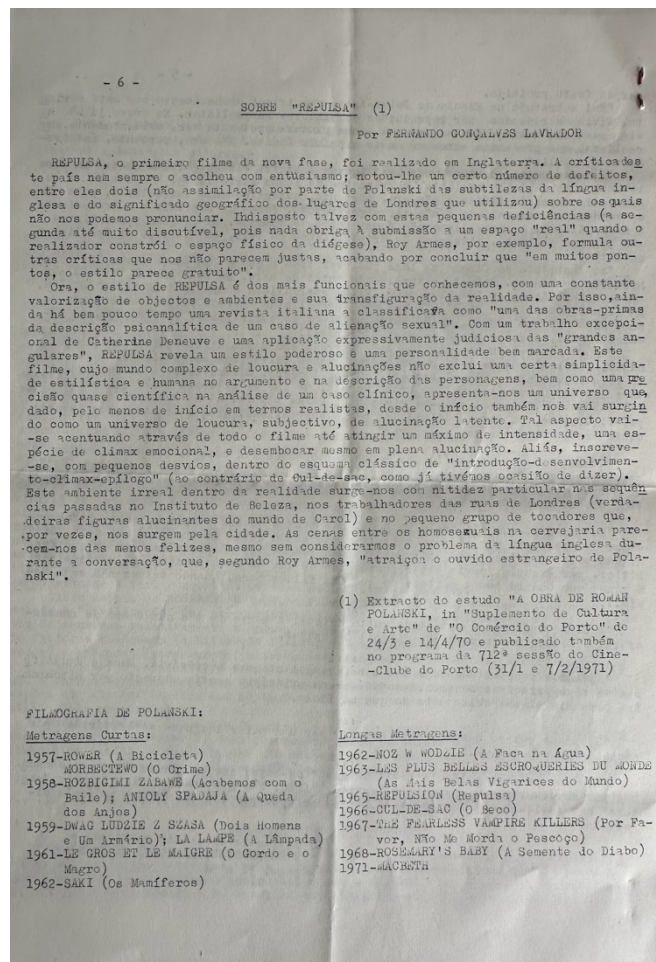
Isto sim: é Cinema!

E é por êle que nós lutamos incansavelmente. Pelo cinema a sério cinema-arte; cinema-linguagem! Arte do nosso século! Arte dos homens de hoje para os homens de hoje!

Defendendo o cinema de todos os ataques, acreditando firmemente no seu futuro como modo de expressão universal, encontramos Louis Delluc, Canudo, Émile Vuillermoz, Altmann, Jean Epstein, Léon Moussinac, René Schwob, Paul Roth, Poudovkine e tantos outros. Para êles as homenagens dos convictos amigos do cinema. Para êles, que ajudaram a edificar a nova arte do nosso século.

O pensamento humano exprime-se por imagens. Já Bergson o dizia: “O mecanismo da inteligência é cinematográfico”. Pensar tem por base a imagem. O cinema é portanto, a linguagem mais perfeita posta à disposição do Homem.

1.7 Registo fotográfico de: “SOBRE ‘REPULSA’”, s.d.



1.8 Transcrição de: "SOBRE 'REPULSA'"

SOBRE "REPULSA"

Por FERNANDO GONÇALVES LAVRADOR

REPULSA, o primeiro filme da nova fase, foi realizado em Inglaterra. A crítica deste país nem sempre o acolheu com entusiasmo; notou-lhe um certo número de defeitos, entre eles dois (não assimilação por parte de Polanski das subtilezas da língua inglesa e do significado geográfico dos lugares de Londres que utilizou) sobre os quais não nos podemos pronunciar. Indisposto talvez com estas pequenas deficiências (a segunda até muito discutível, pois nada obriga à submissão a um espaço "real" quando o realizador constrói o espaço físico da diégese), Roy Armes, por exemplo, formula outras críticas que nos não parecem justas, acabando por concluir que "em muitos pontos, o estilo parece gratuito".

Ora, o estilo de REPULSA é dos mais funcionais que conhecemos, com uma constante valorização de objectos e ambientes e sua transfiguração da realidade. Por isso, ainda há bem pouco tempo uma revista italiana a classificava como "uma das obras-primas da descrição psicanalítica de um caso de alienação sexual". Com um trabalho excepcional de Catherine Deneuve e uma aplicação expressivamente judiciosa das "grandes angulares", REPULSA revela um estilo poderoso e uma personalidade bem marcada. Este filme, cujo mundo complexo de loucura e alucinações não exclui uma certa simplicidade estilística e humana no argumento e na descrição das personagens, bem como uma precisão quase científica na análise de um caso clínico, apresenta-nos um universo que, dado, pelo menos de início em termos realistas, desde o início também nos vai surgindo como um universo de loucura, subjectivo, de alucinação latente. Tal aspecto vai-se acentuando através de todo o filme até atingir um máximo de intensidade, uma espécie de climax emocional, e desembocar mesmo em plena alucinação. Aliás, inscreve-se, com pequenos desvios, dentro do esquema clássico de "introdução-desenvolvimento-climax-epílogo" (ao contrário de Cul-de-sac, como já tivemos ocasião de dizer). Este ambiente irreal dentro da realidade surge-nos com nitidez particular nas sequências passadas no Instituto de Beleza, nos trabalhadores das ruas de Londres (verdadeiras figuras alucinantes do mundo de Carol) e no pequeno grupo de tocadores que, por vezes, nos surgem pela cidade. As cenas entre os homossexuais na cervejaria parecem-nos das menos felizes, mesmo sem considerarmos o problema da língua inglesa durante a conversação, que, segundo Roy Armes, "atraíçoa o ouvido estrangeiro de Polanski"

1.9 Registo fotográfico de: "Minhas Senhoras e meus Senhores", 1948

①

Minhas Senhoras e meus Senhores:

O actual desenvolvimento do cinema europeu deve-se a três movimentos fundamentais: renascimento do realismo francês, bem especial da corrente a que pertence Jean Renoir; criação duma nova escola, a escola italiana; tentativas para formar uma escola inglesa.

De todos estes movimentos é justo destacar a criação da escola italiana que "Roma, Cidade Aberta", nos revelou. É destacá-la porque se trata dum acontecimento importante na história da Arte das Imagens: uma nova escola não aparece todos os dias.

René Jeanne não é de opinião que os actuais cineastas italianos tenham constituído uma nova escola. Vejamos a sua argumentação: "É com razão", afirma ele, que eu faço de "Roma, Cidade Aberta", de "Paisa", ou de "Sciucio", se possa falar dum novo realismo italiano. Sem dúvida é mais imprudente pronunciar a palavra "escola", porque quem diz "escola" diz Doutrina, Regras, Ideal comum."

②

Mas, afinal, pergunto eu, o que vem a ser Escola? Será necessário a existência de Doutrina, de Regras, dum Ideal comum, para que se possa falar em Escola? Será preciso que um conjunto de artistas estabeleça regras, apresente uma nova doutrina, viva um mesmo Ideal estético, tudo conscientemente, para que exista na realidade uma Escola?

Devo dizer que a palavra Escola se presta a muitas confusões. Ao falarmos do impressionismo ou do surrealismo, por exemplo, sabemos perfeitamente que se trata de Escolas e Escolas que realmente possuem um Ideal comum, uma Doutrina própria, mesmo algumas regras características. Chamar-lhes-ei, por exemplo, Escolas Conscientes, na falta de melhor designação.

Mas ao referirmo-nos à Escola Musical Alemã ou à Escola Veneziana de Pintura, podemos dizer que possuem as tais regras, o tal Ideal comum ou uma Doutrina própria? Creio que não.

Estas Escolas formaram-se por um mecanismo complexo em que entram elementos variados (sociais, éticos, geográficos, económicos, individuais, etc.).

São movimentos inconscientes, coincidências inesperadas, estilos que surgem espontaneamente, nem

③

serem, portanto, impostos por qualquer grupo de artistas. Está neste caso os chamados Escolas Nacionais.

As interferências destes dois tipos de escolas são frequentes. Em música, por exemplo, a Escola Alemã coexiste sucessivamente com o classicismo, o romantismo e o modernismo.

~~Seu cinema já é mais difícil falar de Escolas Conscientes, embora se possa citar o~~ realismo, expressionismo, vanguardismo e, actualmente, um novo realismo. Bem compreensível, é evidente a existência de Escolas Nacionais: americana, francesa, escandinava, alemã, etc.

Mas então, pergunta-se, o que caracteriza uma Escola Artística?

Fundamentalmente, a existência dum estilo colectivo bem diferenciado. Quem diz Escola não diz necessariamente Doutrina, Regras, Ideal comum, mas antes, e acima de tudo, estilo colectivo diferenciado. O estilo colectivo é formado pelo que há de comum num conjunto de estilos individuais, todos diferentes. Muito pouco geral formado a partir de estilos particulares. Assim, quer se trate dum Lully,

dum Rameau, dum Berlioz, dum Debussy, dum Ravel ou dum Milhaud, a música francesa mantém uma individualidade bem marcada, um estilo bem diferenciado, um conjunto de características que a distinguem de todas as outras.

Este Cinema, a Escola Alemã possui um estilo próprio que se pode notar perfeitamente quer se trate do expressionismo dum Wiene, do virtuosismo dum Fritz Lang, do realismo dum Pabst ou do psicologismo dum Murnau.

É também neste sentido que emprego o termo Escola ao referir-me ao cinema Italiano. Nasceu espontaneamente num dos momentos mais trágicos da História da Itália, e revelou um estilo próprio, e bem seu. O ambiente e muitos outros factores contribuíram para a sua criação, e tem momentos artísticos. Os cineastas Italianos adoptaram um realismo cruel, aproximaram-se do povo e viveram com ele as horas mais angustiosas. Daí o tom desesperado dos seus filmes. Puseram de lado conscientemente a elipse cinematográfica. Não por desconhecem o valor da sugestão, a subtilza artística do que é apenas apontado rapidamente por processos indirectos, mas antes por

preferirem aos arranjos artísticos a verdade. Com isso, não anularam a arte mas, pelo contrário, construíram arte com um estilo próprio e um extraordinário poder emocional. Renovaram a cinematografia, em verdade, a linguagem cinematográfica. *

É ainda René Jeanne quem afirma que Italianos substituíram a Realidade à Arte. Trata-se, por certo, dum erro de linguagem. O que escreveu não deve corresponder perfeitamente ao seu pensamento, visto estar em contradição com outras afirmações do mesmo autor. Os Italianos não substituíram a Realidade à Arte. Fizeram apenas arte sem mentir diso o segredo do seu triunfo.

Não é já como Escola que figura no ciclo "Modernas Tendências do Cinema Europeu", a cinematografia suíça.

"A Última Esperança" é uma obra isolada no panorama do cinema helvético. É mais um filme europeu do que um filme que marque a posição dos suíços como cineastas. Vale

pelo progressivo da mensagem e pela beleza formal.

São inesquecíveis, por exemplo, as sequências da tempestade de neve, do descanso dos fugitivos na chouspana e a partida dos deportados na Estação do Bauminho de Ferro.

Lindtberg pegue os princípios do documentário com posto, cujo filme-tipo é "Roma, Cidade Aberta". Não possui, porém, o tom exaltado e violento de Rossellini. É mais calmo, mas a vida que faz passar pelo ecrã é igualmente cruel. Procura no simbolismo dos personagens, sem se desligar do real, uma maneira muito sua e subtil de transmitir o seu ponto de vista. Helipse filéica, que não aparece em Rossellini, já tem aqui um lugar importante. (Note-se a morte do Padre por fuzilamento, apenas ~~apontada~~ sugerida) mantendo-se fiel à mensagem.

"A Última Esperança" desenvolve-se à volta de dois temas em oposição: a paz e a guerra. O segundo tema é apontado rapidamente, mas com certo vigor e de tal maneira que contrasta com o primeiro: a paz. Estes temas correspondem duas tonalidades que alternam durante todo o filme. Exemplifico com a montagem comparativa do início: a atividade

da guerra, na primeira cena, e o lirismo (X)
das seqüências que se seguem. O tema paz
apaixona o realizador, e desenvolvido com to-
do o cuidado, e de tal forma que podemos
dizer que "A Última Esperança", é um dos ra-
res filmes em que se sente o horror da guer-
ra, ~~apesar disso~~ ^{apesar disso} ~~esta seja~~ ^{esta seja} tratada apenas de pas-
sagem.

Embora menos importante que "Roma, Cidade
de Aberto", "A Última Esperança", marca
uma posição bem destacada nas modernas
tendências do cinema europeu.

F. Gonçalves Lavrador

(Palestra realizada em 18/4/1944
na 19ª sessão do Clube Português
de Cinematografia)

1.10 Transcrição de: “Minhas Senhoras e meus Senhores”

Minhas Senhoras e meus Senhores:

O actual desenvolvimento do cinema europeu deve-se a três movimentos fundamentais: renascimento do realismo francês, em especial da corrente a que pertence Jean Renoir; criação duma nova escola, a escola italiana; tentativas para formar uma escola inglesa.

De todos êstes movimentos é justo destacar a criação da Escola Italiana que “Roma, Cidade Aberta” nos revelou. E destaco-a porque se trata dum acontecimento importante na história da Arte das Imagens: uma nova Escola não aparece todos os dias.

René Jeanne não é de opinião que os actuais cineastas italianos tenham constituído uma nova Escola. Vejamos a sua argumentação: “É com razão, afirma êle, que em face de “Roma, Cidade Aberta”, de “Paísa” ou de “Sciuscia” se possa falar dum novo realismo italiano. Sem dúvida é mais imprudente pronunciar a palavra “Escola”, porque quem diz Escola diz Doutrina, Regras, Ideal Comum”.

Mas afinal, pergunto eu, o que vem a ser Escola? Será necessário a existência de Doutrina, de Regras, dum Ideal Comum, para que se possa falar em Escola? Será preciso que um conjunto de artistas estabeleça regras, apresente uma nova doutrina, viva um mesmo Ideal Estético, tudo conscientemente, para que exista na realidade uma Escola?

Devo dizer que a palavra Escola se presta a muitas confusões. Ao falarmos do impressionismo ou do surrealismo, por exemplo, sabemos perfeitamente que se trata de Escolas e Escolas que realmente possuem um Ideal Comum, uma Doutrina própria, mesmo algumas regras características. Chamar-lhes-ei, por exemplo, Escolas Conscientes, na falta de melhor designação.

Mas ao referirmo-nos à Escola Musical Alemã ou à Escola Veneziana de Pintura, poderemos dizer que possuem as tais regras, o tal Ideal Comum ou uma Doutrina própria? Creio que não. Estas Escolas formaram-se por um mecanismo complexo em que entram elementos variados (sociais, étnicos, geográficos, económicos, individuais, etc.). São movimentos inconscientes, coincidências inesperadas, estilos que surgem expontâneamente, sem serem, portanto, impostos por qualquer grupo de artistas. Estão neste caso as chamadas Escolas Nacionais.

As interferências dêstes dois tipos de escolas são frequentes. Em música, por exemplo, a Escola Alemã coexiste sucessivamente com o classicismo, o romantismo e o modernismo. É mais difícil falar de Escolas Conscientes em cinema, embora se possa citar o realismo, expressionismo, vanguardismo e, actualmente, um novo realismo. Em compensação, é evidente a existência de Escolas Nacionais: americana, francesa, escandinava, alemã, etc.

Mas então pergunta-se, o que caracteriza uma Escola Artística?

Fundamentalmente, a existência dum estilo colectivo bem diferenciado. Quem diz Escola não diz necessariamente Doutrina, Regras, Ideal Comum, mas antes, e acima de tudo, estilo colectivo diferenciado. O estilo colectivo é formado pelo que há de comum num conjunto de estilos individuais, todos diferentes. Um estilo geral formado a partir de estilos particulares. Assim, quer se trate dum Lully, dum Rameau, dum Berlioz, dum Debussy, dum Ravel ou dum Milhaud, a música francesa mantém uma individualidade bem marcada, um estilo bem diferenciado, um conjunto de características que a distinguem de tôdas as outras. Em Cinema, a Escola Alemã possui um estilo próprio que

se pode notar perfeitamente quer se trate do expressionismo dum Wiene, do virtuosismo dum Fritz Lang, do realismo dum Pabst ou do psicologismo dum Ucicky.

É também neste sentido que emprego o termo Escola ao referir-me ao cinema Italiano. Nasceu espontaneamente, num dos momentos mais trágicos da História da Itália, e revelou [conjunto novo de cineastas de grande valor (?)] um estilo novo e bem seu. O ambiente e muitos outros factores contribuíram para este novo movimento artístico (A). Dentro da (?) actual, Os cineastas italianos adoptaram um realismo cruel, aproximaram-se do povo e viveram com êle as horas mais angustiosas. Daí o tom inesperado dos seus filmes. Puseram de lado conscientemente a elipse cinematográfica. Não por desconhecerem o valor da sugestão, a subtileza artística do que é apenas apontado rapidamente por processos indirectos, mas antes por preferirem aos arranjos artísticos a verdade. Com isso, não anularam a arte, mas pelo contrário, construíram arte com um estilo próprio e um extraordinário poder emocional. Renovaram a cinematografia, (?) benéfica. *

É ainda René Jeanne quem afirma que os italianos substituíram a Realidade à Arte. Trata-se, por certo, dum êrro de linguagem. O que escreveu não deve corresponder perfeitamente ao seu pensamento, visto estar em contradição com outras afirmações do mesmo autor. Os italianos não substituíram a Realidade à Arte. Fizeram apenas arte sem mentir. Eis o segredo do seu triunfo.

(1) Não é já como Escola que figura no ciclo “Modernas Tendências do Cinema Europeu” a cinematografia suíça.

“A Última Esperança” é uma obra isolada no panorama do cinema helvético. É mais um filme europeu do que um filme que marque a posição dos suíços como cineastas. Vale pelo progressivo da mensagem e pela beleza formal.

São inesquecíveis, por exemplo, as sequências da tempestade de neve, do descanso dos fugitivos na choupana e a partida dos deportados na Estação do Caminho de Ferro.

Lindtberg segue (X) os princípios do documentário composto, cujo filme-tipo é “Roma, Cidade Aberta”. Não possui, porém, o tom exaltado e violento, belo mesmo quando imperfeito, de Rossellini. É mais calmo, mas a vida que faz passar pelo écran é igualmente cruel. Procura no simbolismo dos personagens, sem se desligar do real, uma maneira muito sua e subtil de nos transmitir o seu ponto de vista. A elipse fílmica, que não aparece em Rossellini, já tem aqui um lugar importante. (Note-se a morte do Padre por fuzilamento, apenas sugerida). (X)

“A Última Esperança” desenrola-se à volta de dois temas em oposição: a paz e a guerra. O segundo tema é apontado rapidamente, mas com certo vigor, e de tal maneira que contrasta com o primeiro: a paz. A estes temas correspondem duas tonalidades que alternam durante todo o filme. Exemplifico com a montagem comparativa do início: a atrocidade da guerra, na primeira cena, e o lirismo das sequências que se seguem. O tema paz apaixona o realizador, é desenvolvido com todo o cuidado, e de tal forma que podemos dizer que “A Última Esperança” é um dos raros filmes em que se sente o horror da guerra, apesar desta ser tratada apenas de passagem.

Embora menos importante que “Roma, Cidade Aberta”, “A Última Esperança” marca uma posição bem destacada nas modernas tendências do cinema europeu.

(X) Há em Lindtberg a preocupação de ser um (?). O seu estilo revela-se brilhantemente no jogo de contrastes existem exemplos claros (...?). Nesta última referência, sobretudo, se nota a preocupação estilística, a composição correcta. A semelhança é acentuada a tal ponto pelo simetrismo de um plano em relação ao outro que estes chegam a confundir-se.

E repare-se também que êste simetrismo é obtido tanto na imagem como na banda sonora (burburinho humano e gritos de animais em surdina).

F. Gonçalves Lavrador
(Palestra realizada em 18/4/1948
na 19ª sessão do Clube Português
de Cinematografia).

1.11 Registo fotográfico de: “CINEMA DE AMADORES, CINEMA INDEPENDENTE E CINECLUBISMO”, s.d

CINEMA DE AMADORES ,
CINEMA INDEPENDENTE E
CINECLUBISMO

P o r

F. GONÇALVES LAVRADOR

Mais um Festival Internacional de Cinema de Amadores de Guimarães, o Sétimo. Mais uma simpática ~~XX~~ iniciativa que procura animar uma actividade de natureza artística e cultural conhecida, entre nós, pela designação de "cinema de amadores". Alguma coisa temos escrito já sobre essa actividade. Todos sabemos que, a partir do Primeiro Congresso Nacional realizado em Aveiro, parecia capaz de percorrer um caminho novo cujo objectivo seria a criação duma espécie de cinema independente e paralelo, marginal, mas nem por isso menos válido. Participante do referido Congresso, ao qual apresentámos algumas reflexões críticas que se pretendiam construtivas,

-21-

O movimento conhecido por "cinema subterrâneo", de Nova York, também ele se apoia não só no circuito paralelo já existente, mas também em novas salas e organizações colectivas que surgem no fim dos anos cinquenta e início da década de sessenta, e na revista especializada nova-yorquina, dirigida por Jonas Mekas, "Film Culture", cuja publicação se inicia em 1955.

Entre as organizações de cineastas independentes que se dedicam não só à produção, mas também à tarefa, aliás indispensável, de garantir um sistema alternativo de distribuição-exibição, poderemos citar, ao acaso, o Gryphon Group, a Canyon Cinema Co-op, fundada em 1966, a New York Film-Makers ~~etc.~~

1.12 Transcrição de: “CINEMA DE AMADORES, CINEMA INDEPENDENTE E CINECLUBISMO”

CINEMA DE AMADORES, CINEMA INDEPENDENTE E CINECLUBISMO

Por_

F. GONÇALVES LAVRADOR

Mais um Festival Internacional de Cinema de Amadores em Guimarães, o Sétimo. Mais uma simpática iniciativa que procura animar uma actividade de natureza artística e cultural conhecida, entre nós, pela designação de “cinema de amadores”. Alguma coisa temos escrito já sobre essa actividade. Todos sabemos que, a partir do Primeiro Congresso Nacional realizado em Aveiro, parecia capaz de percorrer um caminho novo cujo objectivo seria a criação duma espécie de cinema independente e paralelo, marginal, mas nem por isso menos válido. Participante do referido Congresso, ao qual apresentámos algumas reflexões críticas que se pretendiam construtivas,

O movimento conhecido por “cinema subterrâneo”, de Nova York, também ele se apoia só no circuito paralelo já existente, mas também em novas salas e organizações colectivas que surgem no fim dos anos cinquenta e início da década de sessenta, e na revista especializada nova-yorquina, dirigida por Jonas Mekas, “Film Culture”, cuja publicação se inicia em 1955.

Entre as organizações de cineastas independentes que se dedicam não só à produção, mas também à tarefa, aliás indispensável, de garantir um sistema alternativo de distribuição-exibição, poderemos citar, ao acaso, o Gryphon Group, a Canyon Cinema Co-op, fundada em 1966, a New York Film-Makers

APÊNDICES

Artigos

1. Martins, A., Gavina, A. Valente, A. C. & Silva, B. M. (2025a). “memórias em movimento: A Mulher e o Cinema”: Arquivo, Montagem e a Poética do Ensaio Audiovisual. In Valente, A. C. (coord.) *AVANCA / CINEMA 2025*. Edições Cine-Clube de Avanca.

O artigo pode ser consultado no ficheiro: “1. memórias em movimento A Mulher e o Cinema.pdf”

2. Martins, A., Gavina, A. Valente, A. C. & Silva, B. M. (2025b). right to copy & memórias em movimento: textual, visual, and dynamic collages using PowerPoint. In Abreu, F. M., Estadieu, G., Ng, S. O., Farinha, D. F., Caires, C. S. & Fernandes-Marcos, A. (eds.) *ARTeFACTo2024Macao | 4th International Conference on Digital Creation in Arts, Media and Technology | Creative Digital Intelligence | Conference Proceedings* (pp. 203-207). USJ Academic Press.

O artigo pode ser consultado no ficheiro: “2. right to copy & memórias em movimento.pdf”

3. Martins, A. & Silva, B. M. (2023) Text-Image-Movement-Interaction: written words and their artistic paradigms in video and virtual system. In Martins, N., Brandão, D. & Fernandes-Marcos, A. (ed.) *Perspectives on Design and Digital Communication* (pp.295-309). Springer.

O artigo pode ser consultado no ficheiro: “3. Text-Image-Movement-Interaction.pdf”

4. Martins, A. & Silva, B. M. (2023a). como se constrói uma casa: Moving and Interactive Typography in Digital And Audiovisual Environments. *Revista Novos Olhares: Dossier Tecnologias de Inovação*, 11(2), 49-60.

O artigo pode ser consultado no ficheiro: “4. como se constrói uma casa.pdf”

5. Martins, A. & Silva, B. M. (2023b). Palavra-Imagem-Movimento: Subsídios da tipografia para o discurso artístico moderno e contemporâneo. *ROTURA – Média-Arte Digital*, 3(1), 58-73.

O artigo pode ser consultado no ficheiro: “5. Palavra-Imagem-Movimento.pdf”

6. Martins, A. & Silva, B. M. (2022). Digital wor(l)ds: using dynamic typography as a mean of artistic expression in digital and audiovisual settings. In Martins, N., Brandão, D. (eds.) *Advances in Design and Digital Communication III. DIGICOM 2022* (pp. 792–804). Springer.

O artigo pode ser consultado no ficheiro: “6. Digital Wor(l)ds.pdf

7. Martins, A. (2022). Memórias em movimento: a criação de videoarte através do arquétipo antropológico e dos modelos a/r/tográfico e a/r/cográfico. In Valente, A. C. (coord.) *AVANCA / CINEMA 2022* (pp.764-771). Edições Cine-Clube de Avanca.

O artigo pode ser consultado no ficheiro: “7. Memórias em movimento.pdf”